

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ**  
**ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ**



**Πτυχιακή εργασία**

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΛΗΨΗΣ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ (DECISION  
MAKING GAMES)**

**Πάυλος Χατζηδανίδ**

**Λεμεσός, Μάιος 2017**



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΛΗΨΗΣ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ (DECISION MAKING  
GAMES)

του

Πάυλος Χατζηδαΐδ

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δρ. Άντρη Ιωάννου

Λεμεσός, Μάιος 2017

## **Πνευματικά δικαιώματα**

Copyright © Παύλος Χατζηδαΐδ, 2017

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων Και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την Δρ. Άντρη Ιωάννου, για την επιτυχείς συνεργασία και την γρήγορη απόκριση που είχε καθ' όλη τη διάρκεια της πτυχιακής εργασίας, και τους συμφοιτητές μου Σταύρο Προδρόμου, και Μιχάλη Ιάσωνος για την ψυχολογική υποστήριξή αυτών τον ατελείωτων ωρών μελέτης, και τους αμέτρητους καφέδες που καταναλώσαμε.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην εργασία αυτή αντικείμενο μελέτης είναι τα παιχνίδια λήψης αποφάσεων (decision making games), και συγκεκριμένα σκοπός είναι μελέτη, η ερμηνεία και η ανάλυση των παραγόντων που οδηγούν τους παίκτες των decision based games στον τρόπο που παίρνουν τις αποφάσεις τους. Δηλαδή ποιοι είναι οι λόγοι που οδηγούν τον χρήστη στην λήψη κάποιας απόφασης μέσα στο παιχνίδι, εάν ο τρόπος που κάποιος παίρνει αποφάσεις στα decision making games επηρεάζει τον τρόπο που παίρνει τις αποφάσεις στην καθημερινή του ζωή ή ο τρόπος που παίρνει αποφάσεις στην καθημερινή του ζωή καθορίζει τον τρόπο που παίρνει αποφάσεις ο παίχτης στο παιχνίδι και εάν τα decision making games βοηθούν τον χρήστη στο να αναπτύξει την ικανότητά του σχετικά με τη λήψη αποφάσεων. Σκοπός της εργασίας είναι η ερμηνευτική αξιολόγηση των παιχνιδιών λήψης αποφάσεων. Το ερωτηματολόγιο χορηγήθηκε στο Group με όνομα «Games, Gaming Accessories, Mobiles, PCs & Collectibles Cyprus». Το ερωτηματολόγιο απαντήθηκε από 196 άτομα. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα καταδεικνύεται πως τα βιντεοπαιχνίδια αυξάνουν τις ικανότητες λήψης αποφάσεων ενώ οι χρήστες παίρνουν αποφάσεις κυρίως στρατηγικά, εμπειρικά και με βάση την πλοκή.

**Λέξεις κλειδιά:** παιχνίδια λήψης αποφάσεων, εκπαίδευση και παιχνίδια, ανάπτυξη ικανοτήτων,

## **ABSTRACT**

This thesis highlights the subject of the study on Decision making games and notably propose is to study, to interpret and analyze as well the factors that lead players of Decision-based games on how they make their decisions. Namely which are the reasons that lead the user to make a decision within the game, if the way someone makes decisions in Decision making games affects the way someone take decisions in his daily life or the way someone makes decisions in his/her daily life define on how the player makes decisions in the game and whether Decision making games help the user to develop his/her ability making decisions. The aim of thesis is the interpretive assessment of Decision-making games. The questionnaire targeted on a group with the name «Games, Gaming Accessories, Mobiles, PCs & Collectibles Cyprus». The questionnaire was answered by 196 people. According to the end result the games increase the decision-making capabilities while users make decisions primarily strategically, empirically, and based on plot.

**Keywords:** Decision based games, education and games, skill developments