

**Anexa 1****IF@LUAIC**

(Ficțiune interactivă la Liceul Universității “Alexandru Ioan Cuza” din Iași, România)

Ediția 2026-2027

Propunere de proiect**Preambul**

Pentru o mai ușoară parcurgere a textului, se definesc următorii termeni:

- *Liceul UAIC* – Liceul Universității “Alexandru Ioan Cuza” din Iași, România.
- *IF@LUAIC* – Proiectul “Ficțiune interactivă la Liceul Universității “Alexandru Ioan Cuza” din Iași, România”.
- *IF@LUAIC 2026-2027* – Proiectul *IF@LUAIC*, ediția 2026-2027 (prima ediție).
- *IF* – “Interactive Fiction”, ficțiune interactivă; o posibilă definiție a termenului este următoarea: *IF* este un joc video/pe calculator sau o carte (deci un produs cu care se poate interacționa) al cărui fir narativ și atmosferă generală sunt exprimate în cea mai mare proporție prin text (scris sau oral) și în care jucătorul/cititorul are posibilitatea de a alege modul în care înaintează narațiunea în diverse momente ale acesteia.
- *joc IF* – un tip de joc pe calculator, sau pe un dispozitiv mobil cu conexiune la Internet, ce conține o poveste exprimată în principal textual, cu multiple ramuri narative; jocurile *IF* pot conține, pe lângă text, elemente de grafică, imagine și sunet.

Lista secțiunilor propunerii de proiect

Secțiunea Titlul secțiunii

1. *IF@LUAIC*: argument
2. Obiectivele proiectului *IF@LUAIC*
3. Condiții de participare și grupul țintă ale *IF@LUAIC*
4. Parteneri și organizatori ai *IF@LUAIC 2026-2027*, precum și atribuțiile lor
5. Componentele *IF@LUAIC*, activitățile ce se vor desfășura în cadrul ediției *IF@LUAIC 2026-2027*, precum și perioada lor de desfășurare
6. Descrierea competițiilor *Maraton IF@LUAIC 2026-2027* și *Competiția IF@LUAIC 2026-2027*
7. Calendar și mod de desfășurare ale competițiilor *Maraton IF@LUAIC 2026-2027* și *Competiția IF@LUAIC 2026-2027*
8. Grila de evaluare a tuturor jocurilor *IF* înscrise în competițiile proiectului *IF@LUAIC*
9. Mediatizarea proiectului *IF@LUAIC*
10. Bibliografie și linkuri utile

1. *IF@LUAIC*: argument

Proiectul *IF@LUAIC* pleacă de la conceptul de *Interactive Fiction*. *Interactive Fiction* (ficțiunea interactivă) este un tip de joc pe calculator care a existat într-o formă incipientă, adaptată constrângerilor din acel moment, încă de la începuturile calculatoarelor, din anii 1970 (vezi, de exemplu, documentarul *Get Lamp: The Text Adventure Documentary*, disponibil la adresa <https://www.youtube.com/watch?v=LRhbcDzbGSU>). Acest tip de joc presupune, de obicei, o poveste cu multiple ramuri narrative. În timpul jocului, jucătorul poate alege pas cu pas în ce direcție a jocului să meargă, fiecare alegere ducându-l într-un nou fir narativ cu elemente descriptive. Alegerile jucătorului influențează așadar cursul narațiunii și deznodământul poveștii. În aceasta constă, în principiu, partea interactivă a narațiunii. Astfel, *IF* se află la intersecția dintre programare și ficțiune exprimată prin text narativ. Astăzi, există o multitudine de sub-tipuri de *IF* și o largă comunitate care întreține accesibilitatea jocurilor

mai vechi și valoroase, sprijină noii creatori de *IF* și periodic organizează concursuri de creație (<https://intfiction.org/>, <https://iftechfoundation.org/>, <https://ifdb.org/>). Relativ recent, jocurile *IF* au început să fie folosite ca material didactic pentru predarea limbilor străine, în special a limbii engleze. Diverse jocuri *IF* au fost utilizate de-a lungul anilor pentru a atrage elevii spre învățarea limbii, spre deschiderea către citirea unor opere de ficțiune și dezvoltarea deprinderilor superioare de citire și scriere.

Proiectul *IF@LUAIC* își propune să creeze o comunitate de liceeni de la Liceul Universității “Alexandru Ioan Cuza” din Iași care să creeze în fiecare an, timp de 3 ani, jocuri *IF* și să participe în fiecare an la diverse tipuri de competiții internaționale cu scopul de a populariza cele mai bune jocuri create de ei.

În plus, în cadrul proiectului *IF@LUAIC* se vor organiza conferințe cu vorbitori nativi de limba engleză, specialiști în crearea de jocuri *IF*, cu care elevii vor interacționa online. De exemplu, primul invitat care a confirmat participarea în anul 2026 pentru luna noiembrie este **Josh Grams**, SUA, (detalii la adresa: <https://joshgrams.itch.io/>)

Proiectul *IF@LUAIC* este menit să îi motiveze și să îi încurajeze pe elevi să lucreze în echipă, să se documenteze, să se familiarizeze cu o aplicație nouă care implică programare (respectiv *Twine* -- <https://twinery.org/>) și să-și folosească la maximum abilitățile de scriere în limba engleză prin crearea jocurilor și a narațiunilor, precum și de comunicare orală în limba engleză în cadrul conferințelor cu vorbitori nativi.

Concursurile de creație din cadrul *IF@LUAIC* presupun crearea unor jocuri pe calculator de tip *Interactive Fiction* (ficțiune interactivă) de către echipe de 2 până la 3 elevi. Jocurile sunt realizate fie în afara programului școlar, fie în cadrul școlar, depinzând de tipul de competiție (termenul cel mai potrivit în limba engleză pentru acest tip de competiții este *jam*). Cadrele didactice implicate îi sprijină pe elevi pe parcursul întregului demers. Evaluarea jocurilor este făcută de către un juriu format din cunoscători ai *IF* și cadre didactice titulare ale Liceului UAIC, implicit din coordonatorul și organizatorii proiectului, respectiv prof. dr. Cehan Sabina Nadina, prof. Lupu Cezar Justinian, prof. Lungu Amorina, precum și partenerul internațional al proiectului *IF@LUAIC 2026-2027*, Ondrej Odokienko, profesor de limba engleză la *Základná škola*, V. Paulínyho-Tótha 32, Senica (Slovakia). În urma înscrierii echipelor la competițiile din cadrul *IF@LUAIC* și a trimerii către juriu a jocurilor, juriul decide care sunt cele mai creative și interesante jocuri, desemnând astfel echipele finaliste și deci, dacă jocurile

IF realizate de către echipele Liceului UAIC au șanse să fie finaliste și să participe mai departe la alte competiții și festivități internaționale. Proiectul *IF@LUAIC* se încheie cu festivitatea de premiere a concursului *SENICA THING* (ultima etapă a proiectului) și decernarea diplomelor către finaliști (perioada: iunie 2027), precum și cu publicarea online, sub anonimat, a jocurilor *IF* finaliste în competițiile care fac parte din *IF@LUAIC* (*Maraton IF@LUAIC 2026-2027*, 22 octombrie 2026, și *Competiția IF@LUAIC 2026-2027*, februarie 2027, în cadrul primei ediții a *IF@LUAIC*). Așadar, *IF@LUAIC* este un proiect interdisciplinar care îmbină programarea pe calculator (prin folosirea aplicației *Twine*) cu crearea de texte narative în limba engleză.

2. Obiectivele proiectului *IF@LUAIC*

- O1. Îmbunătățirea și dezvoltarea abilităților elevilor de a gândi coerent și critic.
- O2. Dezvoltarea creativității.
- O3. Promovarea unei atitudini pozitive față de citit în general.
- O4. Îmbunătățirea și dezvoltarea abilităților elevilor de a comunica în limba engleză, în special de a scrie texte complexe și de a comunica oral în limba engleză (în timpul sesiunilor de întrebări din partea elevilor în cadrul conferințelor cu vorbitorii nativi).
- O5. Dezvoltarea deprinderilor digitale ale elevilor de la Liceul UAIC prin realizarea unor jocuri *IF*.
- O6. Îmbunătățirea și dezvoltarea abilităților elevilor de a realiza programe pe calculator.
- O7. Îmbunătățirea și dezvoltarea abilităților elevilor de a lucra în echipă.
- O8. Familiarizarea elevilor cu *IF*, un tip de joc pe calculator aflat la intersecția dintre ficțiune textuală și programare.
- O9. Realizarea de jocuri scurte de tip *IF* de către elevi.

3. Condiții de participare, grupul țintă al *IF@LUAIC*

În cadrul proiectului *IF@LUAIC* pot participa echipe formate din 2-3 elevi ai claselor de matematică-informatică de la Liceul Universității “Alexandru Ioan Cuza” din Iași. Echipele se înscriu la cele două concursuri din proiect (*Maraton IF@LUAIC 2026-2027* și *Competiția IF@LUAIC 2026-2027*), mizând ca în urma jurizării să ajungă să fie finaliști în competițiile slovace *4hr Student Authoring Marathon for ECTOCOMP 2026* și *SENICA THING 2027*. În urma unei ulterioare jurizări de nivel internațional, este posibil ca jocurile *IF* create de către liceenii Liceului UAIC să participe în competiții și festivități de rang și mai înalt.

4. Partenerul, coordonatorul și organizatorii *IF@LUAIC 2026-2027*, precum și atribuțiile lor

Elementele proiectului *IF@LUAIC*, precum și cele ale ediției 2026-2027, care se regăsesc descrise mai sus, sunt posibile și facilitate prin parteneriatul Liceului UAIC cu *Základná škola, V. Paulínyho-Tótha 32, Senica (Slovakia)*, al parteneriatului neoficial cu *SIF creative studio*, și implicit prin colaborarea cu profesorul de limba engleză **Ondrej Odokienko** de la *Základná škola, V. Paulínyho-Tótha 32, Senica (Slovakia)* care este și membru activ al *SIF creative studio*. În cadrul *IF@LUAIC 2026-2027*, **Ondrej Odokienko** are următoarele roluri și atribuții:

- **facilitează întrunirea juriului** atât pentru *4hr Student Authoring Marathon for ECTOCOMP 2026* (<https://intfiction.org/t/4hr-student-authoring-marathon-for-ectocomp-2026/81844>), cât și pentru următoarele etape ale jurizării jocurilor *IF* create de către elevi (de exemplu pentru *SENICA THING 2027*), jocuri rezultate în urma derulării activităților din cadrul *IF@LUAIC 2026-2027*;
- **asigură condițiile** astfel încât toate jocurile *IF* create de către elevii Liceului UAIC să fie corect evaluate prin întocmirea unei liste unitare de criterii de jurizare care se va aplica tuturor jocurilor înscrise la *4hr Student Authoring Marathon for ECTOCOMP 2026* și la *SENICA THING 2027*;
- **facilitează publicarea online, sub anonimat, a jocurilor *IF* create de liceenii Liceului UAIC** care au fost finaliste la *Maratonul IF@LUAIC 2026-2027* (lucrările acestea merg mai departe pentru a fi jurizate în cadrul *4hr Student Authoring Marathon for ECTOCOMP 2026* (Slovakia)) și la *Competiția IF@LUAIC 2026-2027* (de aici lucrările finaliste merg mai departe pentru a fi jurizate în cadrul *SENICA THING 2027* (februarie-martie 2027)).

În paralel și în colaborare cu prof. Odokienko, **prof. dr. Cehan Sabina Nadina**, profesor de limba engleză, are următoarele roluri și atribuții în cadrul proiectului-mamă *IF@LUAIC* precum și în cadrul derulării primei ediții, denumite aici *IF@LUAIC 2026-2027*:

- **coordonează** activitatea partenerilor și organizatorilor proiectului *IF@LUAIC* și implementează activitățile propuse în proiect;
- **facilitează buna organizare, precum și implementarea proiectului IF@LUAIC, ediția 2026-2027** cu toate componentele sale la nivelul Liceului UAIC;
- **contribuie activ** la organizarea *Maratonului IF@LUAIC 2026-2027* și a *Competiției IF@LUAIC 2026-2027* în cadrul Liceului UAIC, precum și a *4hr Student Authoring Marathon for ECTOCOMP 2026* (Slovacia) și *SENICA THING 2027* (Slovacia), făcând parte din juriu la toate nivelele competiționale;
- **redactează documentele necesare** unei bune desfășurări a proiectului *IF@LUAIC*, ediția 2026-2027, la nivelul Liceului UAIC.

În colaborare directă cu prof. dr. Cehan Sabina Nadina, **prof. Lupu Cezar-Justinian** are următoarele roluri și atribuții în cadrul proiectului *IF@LUAIC 2026-2027*:

- **organizează** împreună cu prof. dr. Cehan Sabina Nadina *Maratonul IF@LUAIC 2026-2027* din data de 22 octombrie 2026;
- **jurizează** împreună cu prof. dr. Cehan Sabina Nadina și prof. Lungu Amorina jocurile *IF* rezultate din *Maratonul IF@LUAIC 2026-2027* din data de 22 octombrie 2026 și din *Competiția IF@LUAIC 2026-2027* (noiembrie 2026 – februarie 2027)

În colaborare directă cu prof. dr. Cehan Sabina Nadina, **prof. Lungu Amorina** are următoarele atribuții și responsabilități:

- **facilitează mediatizarea proiectului** prin publicarea online a documentelor oficiale ce descriu proiectul *IF@LUAIC 2026-2027*, precum și anunțurile privind desfășurarea diferitelor activități în cadrul *IF@LUAIC*;
- **jurizează** împreună cu prof. dr. Cehan Sabina Nadina și prof. Lupu Cezar-Justinian jocurile *IF* rezultate din *Maratonul IF@LUAIC 2026-2027* din data de 22 octombrie 2026 și din *Competiția IF@LUAIC 2026-2027* (noiembrie 2026 – februarie 2027)

5. Componentele *IF@LUAIC*, activitățile ce se vor desfășura în cadrul ediției *IF@LUAIC 2026-2027*, precum și perioada lor de desfășurare

Proiectul *IF@LUAIC* se desfășoară pe o perioadă de 3 ani, începând cu ediția 2026-2027, și se adresează strict elevilor claselor 9A, 10A și 11A; această cohortă de liceeni se schimbă succesiv pe parcursul celor 3 ani de la implementarea proiectului.

Perioada de desfășurare a proiectului *IF@LUAIC 2026-2027*: întregul an școlar 2026-2027.

5.1. Componentele proiectului *IF@LUAIC*, ediția 2026-2027, și calendarul lor

Inițierea proiectului *IF@LUAIC* și a *IF@LUAIC 2026-2027* (redactarea documentelor necesare și aprobarea lor de către Directorul unității de învățământ) (perioada: octombrie 2026)

Maraton *IF* în cadrul proiectului *IF@LUAIC 2026-2027* (22 octombrie 2026) (se adresează claselor 10A și 11A). În urma unei selecții jurizate de către prof. dr. Cehan Sabina Nadina, prof. Lupu Cezar-Justinian și prof. Lungu Amorina, cele mai bune jocuri *IF* (premiile I, II, III și Mențiune (*Special Award*)) rezultate în urma Maratonului *IF@LUAIC 2026-2027* sunt trimise mai departe către competiția *4hr Student Authoring Marathon for ECTOCOMP 2026* (Slovacia) (termen limită pentru trimiterea jocurilor către competiția slovacă: 24 octombrie 2026, ora 10.00, ora României).

Prezentarea și discutarea unor jocuri *IF* în cadrul orelor de limba engleză la clasele de matematică-informatică (octombrie 2026 – ianuarie 2027) (aceste activități se adresează claselor 9A, 10A, 11A). (Pentru clasa 9A, în special, se recurge la procentul de ore la dispoziția cadrului didactic, respectiv C25%, conform programei și legislației în vigoare în anul școlar 2026-2027).

Întâlniri online cu speakeri internaționali care vor vorbi despre experiența lor în a crea și a juca jocuri de tip *IF* (perioada: noiembrie – decembrie 2026). Primul speaker internațional confirmat este **Josh Grams** (SUA) (programat pe data de 5 noiembrie 2026, ora 13.40); al doilea speaker internațional propus este **Adam Faiz bin Imran** (Monash University, Malaysia) (perioada: decembrie 2026)

Competiția IF@LUAIC 2026-2027 (adresată claselor 9A, 10A, 11A). În urma jurizării, jocurile IF produse sunt trimise către *SENICA THING 2027*, unde se organizează o a doua etapă de jurizare, iar jocurile IF finaliste sunt publicate online pe site-ul propriu *SENICA THING 2027* (Slovacia), sub protecția anonimatului. (Elevii finaliști publicați online se vor putea identifica cu ajutorul numelui de echipă ales).

6. Descrierea competițiilor Maraton IF@LUAIC 2026-2027 și Competiția IF@LUAIC 2026-2027

Ambele competiții presupun elaborarea în limba engleză a unui joc de ficțiune interactivă folosind aplicația *Twine*, evaluat de către juriul concursului. În ambele cazuri, juriul este format din: prof. dr. Cehan Sabina Nadina (președinte), prof. Lupu Cezar-Justinian (membru și secretar al juriului) și prof. Lungu Amorina (membru al juriului). Juriul aplică o grilă de evaluare prestabilită care conține criterii referitoare la coerența și coeziunea textuală a jocului și modalitățile lingvistice de realizare a acestora, calitatea vocabularului și a gramaticii, creativitatea, gradul de sofisticare a programării. În urma punctajelor primite, președintele juriului și secretarul juriului stabilesc câștigătorii premiilor I, II, III, precum și Mențiunea, stabilind astfel un total de patru jocuri IF, produse de către elevii Liceului UAIC, care merg mai departe în lanțul competițional. Ambele competiții se încheie la nivel local cu câte o festivitate și cu înmânarea de diplome echipelor câștigătoare la nivel local.

7. Calendarul și modul de desfășurare a competițiilor Maraton IF@LUAIC 2026-2027 și Competiția IF@LUAIC 2026-2027

Calendar Maraton IF@LUAIC 2026-2027

- **22 octombrie 2026** (sala de clasă a 11A și Laboratorul de Informatică; supraveghetori: prof. dr. Cehan Sabina Nadina și prof. Lupu Cezar-Justinian);
- **durata: aproximativ 4 ore** (echipele au la dispoziție exact 4 ore pentru a crea jocurile IF în *Twine*; prof. Lupu Cezar-Justinian se va asigura că laptopurile Unității de învățământ au instalate aplicația *Twine*);
- **grup țintă:** clasele 10A și 11A;

- **resurse:** laptopurile Unității de învățământ precum și laptopurile proprii ale elevilor (echipele care nu au la dispoziție laptopurile Liceului UAIC se întrunesc în sala de clasă a 11A);
- **mod de desfășurare:** în ziua concursului, 22 octombrie 2026, echipele formate din câte 2 elevi se întrunesc fie în Laboratorul de Informatică, fie în sala de clasă a 11A (unde lucrează cei care vin cu laptopurile proprii). În urma completării unui formular de înscriere la concurs, formular care este pus la dispoziție de către supraveghetor, la finalul a 4 ore de lucru, echipele predau supraveghetorului jocurile *IF* complete și finisate.

Calendar Competiția IF@LUAIC 2026

- **perioada:** noiembrie 2026 – martie 2027
- echipele de elevi care se înscriu la această competiție au termen de finalizare a jocului *IF* în februarie 2027 (jocurile *IF* sunt create de către elevii claselor 9A, 10A, 11A în timpul liber, în afara programului școlar, și se predau prof. dr. Cehan Sabina Nadina până la termenul limită stabilit).

Aplicația care trebuie folosită pentru a realiza toate jocurile *IF*, indiferent de competiție: *Twine*.

Tematica competițiilor *Maraton IF@LUAIC 2026-2027* și *Competiția IF@LUAIC 2026-2027* sunt stabilite de echipa *SIF* (Slovacia). **În 2026 tematica pentru Maraton IF@LUAIC 2026-2027** este: “*Kings and Queens*”. **Tematica pentru Competiția IF@LUAIC 2026-2027** va fi stabilită în timp util de către echipa *SIF*, organizatoare a *SENICA THING 2027*.

8. Grila de evaluare a tuturor jocurilor *IF* înscrise în competițiile proiectului IF@LUAIC

Condiții eliminatorii:

- Jocul trebuie să fie realizat în aplicația recomandată (*Twine*).
- Jocul trebuie să respecte tematica cerută.
- Există suspiciuni justificate că jocul *IF* (sau anumite componente ale sale, cum ar fi imaginile introduse în joc) a/au fost realizat(e) utilizând Inteligența Artificială.

- Autorii trebuie să menționeze sursele folosite (pentru anumite componente ale jocului *IF* final, cum ar fi pentru imagini și sunete)
- Jocul trebuie să fie realizat în limba engleză în totalitatea lui.

Criterii de evaluare și descriptori detaliați:

Juriul va avea în vedere:

(a) Nivelul de interactivitate al jocului (maxim 25 puncte)

- ✓ a.1. Numărul de ramuri narrative;
- ✓ a.2. Numărul de alegeri pe care le poate face jucătorul;
- ✓ a.3. Numărul de deznodămături;
- ✓ a.4. Nivelul de interes și surpriză create de joc pe parcursul lui și/sau la final;
- ✓ a.5. Existența indiciilor sau a ghicitorilor în cadrul narațiunii care implică concentrare și atenție din partea jucătorului.

(b) Impactul emoțional asupra jucătorului (dacă pe parcursul jocului jucătorul simte diverse emoții, cum ar fi șocul, surpriza, dezgustul, oroarea, distracția etc.) (maxim 25 puncte).

(c) Gradul de finisaj al jocului (maxim 25 puncte)

- ✓ c.1. Elemente de formatare
 - c.1.1. Așezarea în pagină
 - c.1.2. Facilitatea lecturii
 - c.1.3. Facilitatea navigării în timpul jocului
- ✓ c.2. Gradul de sofisticare a programării
- ✓ c.3. Calitatea limbajului
 - c.3.1. Precizia și subtilitatea textului în limba engleză
 - c.3.2. Gramatica limbii engleze este corectă

c.3.3. Gradul de obstrucționare a înțeleșului textului din cauza stângăciilor în exprimare în limba engleză

c.3.4. Adecvarea punctuației la situația de comunicare

(d) Se vor acorda maxim 25 de puncte bonus pentru impresia generală (dacă jocul merită jucat o a doua oară sau dacă merită recomandat unui prieten) (maxim 25 puncte)

Maxim total puncte: 100

Fiecare membru al juriului va acorda fiecărui joc un punctaj, punctajul final al jocului rezultând din media punctajelor acordate.

Pe baza punctajelor finale se acordă **premiile I, II și III, și Mențiune** astfel:

Premiul I – 90 – 100 puncte

Premiul II – 80 – 90 puncte

Premiul III – 70 – 80 puncte

Mențiune – 60 – 70 puncte

Se acorda **un singur premiu pentru fiecare nivel.**

La finalul competițiilor menționate, **elevii câștigători primesc Diplome** într-un cadru formal, festiv.

9. Mediatizarea proiectului IF@LUAIC

La Liceul UAIC, elevii vor fi anunțați pe *Adservio* despre activitățile din cadrul proiectului *IF@LUAIC 2026-2027* în timp util (cu aproximativ o săptămână înainte de lansarea activităților propriu-zise) și vor fi invitați să participe conform condițiilor impuse (se completează un formular de intenție de a participa; elevii declară pe propria răspundere că au luat la cunoștință și au înțeles condițiile competițiilor).

Se vor crea postere care vor anunța diversele activități principale (*Maraton IF@LUAIC 2026-2027* pentru clasele 11A și 10A, cele două conferințe online cu speakeri internaționali, precum și *Competiția IF@LUAIC 2026-2027* cu termen limită în februarie 2027, adresată claselor 9A, 10A, 11A). Aceste postere vor fi afișate în sălile de clasă și în zona recepției Liceului UAIC din str. Iancu Flondor, nr. 2M, la parter.

Echipa *SIF* (Slovacia) se ocupă de publicarea online a jocurilor *IF* create de elevii Liceului UAIC care intră în finala competițiilor din Slovacia (*4hr Student Authoring Marathon for ECTOCOMP 2026* și *SENICA THING 2027*), precum și de eventuala lor participare în alte competiții și festivități internaționale la nivel mai înalt (*ECTOCOMP 2026* și *SlavCon*).

Proiectul *IF@LUAIC*, ediția 2026-2027 în totalitatea sa va fi publicat online pe site-ul Liceului UAIC cu cel puțin o săptămână înainte de debutul primei activități principale, respectiv a *Maratonului IF@LUAIC 2026-2027*, pentru ca elevii doritori să îl poată consulta.

10. Bibliografie și linkuri utile

Jackson-Mead, Kevin and J. Robinson Wheeler. 2011. *IF Theory Reader*. Boston: Transcript On Press.

4hr Student Authoring Marathon for ECTOCOMP 2026, <https://intfiction.org/t/4hr-student-authoring-marathon-for-ectocomp-2026/81844>

Games by Josh Grams, <https://joshgrams.itch.io/>

Get Lamp: The Text Adventure Documentary,
<https://www.youtube.com/watch?v=LRhbcDzbGSU>

Interactive Fiction Technology Foundation, <https://iftechfoundation.org/>

The Interactive Fiction Community Forum, <https://intfiction.org/>

The Interactive Fiction Database, <https://ifdb.org/>

Twine, <https://twinery.org/>