

عنوان مقاله:

کوویدنما: مصورسازی بازیوار داده های مربوط به وضعیت کووید-19 در جهان

محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

مرضیه سادات مطلقى - دانشجوی کارشناسی ارشد هنرهای رایانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

یونس سخاوت - استادیار و عضو هیئت علمی دانشکده چند رسانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

بیماری همه گیر کووید-19 در دسامبر 2019 از ووهان چین آغاز شد و پس از انتقال به مناطق مختلف، به سرعت در سراسر جهان گسترش یافت. از ابتدای سال 2020 این اپیدمی توسط سازمان بهداشت جهانی به صورت رسمی اعلام شد و سپس بسیاری از تحقیقات به سوی درک ویژگی های مختلف این بیماری و مقابله با شرایط ایجاد شده توسط آن، هدایت شد. با اعلام لحظه به لحظه ی آمار ابتلا، بهبود و مرگ و میر ناشی از کووید-19، داده‌های کمی و کیفی مربوط به وضعیت موجود، در دسترس همگان قرار گرفت. هدف از ارائه ی داده ها، آگاهی رساندن به متخصصان و کمک به کنترل و مدیریت دولت ها در شرایط بحرانی ناشی از اپیدمی بوده است. برای درک بهتر این داده ها، سیستم های مصورسازی با هدف تخمین روند بیماریو کشف الگوی مشخص و همچنین روابط بین متغیرها، طراحی و پیاده سازی شدند. در این مقاله ما یک سیستم مصورسازیتعاملی ارائه می دهیم که تعداد موارد گزارش شده از ابتدای ژانویه تا 15 دسامبر 2020 به صورت روزانه در سطح جهان رانمایش می دهد. این ابزار برای سهولت در فرآیند تجزیه و تحلیل داده ها و روند پیشروی بیماری به محققان، مقامات بهداشتعمومی و عموم مردم طراحی و پیاده سازی شده است. تمام داده های جمع‌آور ی شده و نمایش داده شده، مطابق با آمارسازمان بهداشت جهانی می باشد.

کلمات کلیدی:

مصورسازی داده، مصورسازی تعاملی، مصورسازی بازیوار، کووید-19، کرونا ویروس

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1167266>

