

عنوان مقاله:

مصورسازی هوشمند داده های بازی های ویدیویی براساس پلتفرم

محل انتشار:

هفتمین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

حنانه خواجه ای - دانشجوی ارشد هنرهای رایانه ای- هنرهای چندرسانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

عرفان غلامی آهنگران - دانشجوی ارشد هنرهای رایانه ای- هنرهای چندرسانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

فاطمه باقری تودشکی - دانشجوی ارشد هنرهای رایانه ای- هنرهای چندرسانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

یونس سخاوت - دانشیار و عضو هیئت علمی دانشکده چندرسانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

امروزه میزان استفاده از بازی های رایانه ای به قدری زیاد شده است که توسعه دهندگان را براین داشته تا همواره به دنبال اطلاع از علاقمندی ها و نیز رفع خواسته ی کاربران باشند. مصورسازی اطلاعات روش مهمی برای بیان مساله ی موجود در قالب رسانه ای دیداری و در کمترین زمان ممکن بدون نیاز به داشتن اطلاعات تخصصی قبلی میباشد. هدف از انجام این پروژه، مصورسازی اطلاعات مربوط به بازی های رایانه ای براساس پلتفرم های آنها و امتیازهای اخذ شده در بازی ها به صورت تعاملی میباشد. داده ها از سایت کگل برداشته و این سیستم براساس اصل اشنای در طراحی شده است و همانطور که چند متخصص به هنگام ارزیابی ذکر نمودهاند؛ سیستم قابلیت فیلتر، زوم و نمایش جزئیات درخواست شده را به همراه دید کلی دارد. دراین سیستم به بیان روند تولید بازی های رایانه ای در پلتفرم های مختلف در سال های ۱۹۹۵ تا ۲۰۲۱ و امتیازهای کسب شده از دامنظر دید مخاطبان و منتقدین سایت متاکریتیک میپردازد. همچنین قابلیت مقایسه بازی ها و پلتفرم ها را به کاربر میدهد تا کاربر بتواند انتخاب درستی از بازی و پلتفرم مدنظرش داشته باشد.

کلمات کلیدی:

بازی های ویدیویی، مصورسازی اطلاعات، مصورسازی تعاملی، اطلاعات بازی ها

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1445620>

