

عنوان مقاله:

تاثیر بازیهای رایانه ای بر شخصیت و خلاقیت دانشجویان مهندسی کامپیوتر با استفاده از الگوریتم خوشه بندی

محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی پژوهش و نوآوری در هوش مصنوعی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 6

نویسندگان:

محمد چراغی - دانشجوی کارشناسی مهندسی نرم افزار، گروه کامپیوتر، دانشکده هوش مصنوعی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج، کرج، ایران

سیدسالار سیداشرفی چهرق - دانشجوی کارشناسی مهندسی نرم افزار، گروه کامپیوتر، دانشکده هوش مصنوعی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج، کرج، ایران

یگانه بابائی - دانشجوی کارشناسی مهندسی نرم افزار، گروه کامپیوتر، دانشکده هوش مصنوعی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج، کرج، ایران

نیلوفر میرزائی چهارده - دانشجوی دکتری مهندسی نرم افزار، دانشکده مکانیک، برق و کامپیوتر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

به کارگیری داده کاوی بر روی داده های مرتبط با مسائل روانشناسی دانشجویان مخصوصا سرگرمی های آنها، دستاوردهای باارزش و اثرگذاری را در حوزه های مختلفی، همچون: صنعت گیم، تولید بازی های رایانه ای و حتی تولید انیمیشن به ارمغان آورده است. در اینمقاله به تاثیر بازی های رایانه ای بر شخصیت و خلاقیت دانشجویان مهندسی کامپیوتر با استفاده از تکنیک های داده کاوی و یادگیریماشین پرداخته شده است. تا بتوان به کمک آن الگوهای مناسبی را استخراج نماییم. از جمله چالش های موجود در مورد دانشجویان، بررسی این مساله که آیا انجام بازی های رایانه ای بر روی خلاقیت و شخصیت آنها اثرگذار است، منبع الهام این مقاله بوده است. بنابراین برای جمع آوری داده های این پژوهش، از پرسشنامه استفاده گردیده است. همچنین جامعه آماری مورد بررسی این پژوهش، ۱۰۰ نفر از دانشجویان مقطع کارشناسی رشته مهندسی کامپیوتر در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج، که در رده های سنی ۱۸ تا ۲۱ سال می باشند. برای بررسی این پرسشنامه از تکنیک های خوشه بندی استفاده گردیده است. نتایج این پیاده سازی نشان می دهد که، فاکتورهایی همچون: تیپ شخصیتی، میزان ساعت بازی، ژانر انتخابی، نحوه بازی که به صورت انفرادی یا تیمی باشد، پلتفرم مورد استفاده، هر کدام از آنها می تواند بر روی شخصیت و میزان خلاقیت دانشجویان مخصوصا در رشته مهندسی کامپیوتر تاثیرگذار باشند

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، تکنیک های داده کاوی، الگوریتم خوشه بندی، خلاقیت، دانشجویان، الگوریتم Simple K-means

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2035222>

