

## عنوان مقاله:

بررسی میزان اثر عناصر پرکاربرد در ساخت بازی های دانستی تصویری با استفاده از تحلیل اطلاعات رفتاری کاربران

## محل انتشار:

سومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

## نویسندگان:

فرشاد آقادات - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته مهندسی نرم افزار، دانشگاه اصفهان

افسانه فاطمی - استادیار، گروه مهندسی نرم افزار، دانشگاه اصفهان

## خلاصه مقاله:

امروزه بازی های رایانه ای به صنعتی درخور توجه تبدیل شده اند و با صنایع بزرگی که قدمتی طولانی دارند نظیر فیلم، سینما و موسیقی قابلیت رقابت دارند. در این بین بازی های موبایل به دلیل دزدسترس بودن بیشتر، سادگی و راحتی بازی ها طیف بیشتری از مخاطبان را به خود جذب کرده اند. در این مقاله یکی از این سبک بازیها یعنی دانستن مفاهیم در دل تصاویر مورد بررسی قرار می گیرد تا به کمک تحلیل رفتار کاربران تاثیر برخی عناصر پرکاربرد در ساخت این سبک بازی ها سنجیده شود. جامعه آماری این پژوهش کاربرانی از کافه بازار هستند که با مشاهده این بازی اقدام به نصب و کارکردن با آن کرده اند. ابزار جمع آوری اطلاعات از رفتار کاربران بر اساس ثبت رویدادهای مهم در کارکردن کاربر با بازی و یکپارچه نگهداشتن اطلاعات کاربران با پایگاه داده به هنگام برقراردن ارتباط با سرور بوده است. با توجه به استخراج و تحلیل داده ها این نتیجه حاصل شد که ایجاد محدودیت نه تنها به ترک بازی توسط کاربر نمی انجامد بلکه سادگی بیش از حد فرایندها برای طی کردن مسیر بازی ممکن است بر کاهش درآمد بازی موثر باشد. همین طور موضوع انتخابی در میزان پیش رفتن کاربران در فرایند بازی موثر است.

## کلمات کلیدی:

تحلیل بازی، رفتار کاربران، تحلیل رفتار، بازی های دانستی تصویری

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/732286>

