

عنوان مقاله:

مصورسازی هوشمند داده های بازی فیفا 18 جهت تحلیل بهتر بازی ها

محل انتشار:

چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

میثم رحمانی - دانشجوی کارشناسی ارشد هنرهای رایانه ای رشته چندرسانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

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

خلاصه مقاله:

بازی های امروزی شبیه ساز دقیقی نسبت به واقعیت هستند که این روند ش امل تمامی بازی ها تک نفره و گروهی می شود، دراین مقاله، براساس بررسی 32 تیم حاضر در جام جهانی 2018 در بازی فیفا 18 ، اطلاعات بدست آمده از این تیم ها تحلیل شده است و بر اساس این تحلیل ها، داده های مربوط به این تیم ها به شکل مصورسازی شده با الگو شخصی بصورت قابلتعامل با کاربر به نمایش درآمده است تا مفاهیم جزئی و کلی با سرعت بالا به مخاطب که می تواند یک کمک مربی با شد یایک کاربر بازی فوتبال، انتقال داده شود. قطعا این اطلاعات می تواند کمک مربی را در هدایت کردن بهتر تیم در جلسات تمرینی و همچنین کاربر بازی را در انتخاب تیم قوی تر و چینش ترکیب صحیح در مسابقات بازی فوتبال یاری کند و در نهایت سبب تحلیل بهتر بازی ها شود. تحقیق ما کاربردی بوده و با روش کیفی انجام پذیرفته و در نهایت داده های مصورسازی شده توسط ما امکان دسترسی سریع و تصویری به جزئی ترین اطلاعات را به کاربران می دهد.

کلمات کلیدی:

مصورسازی اطلاعات، بازی فیفا 18 ، جام جهانی 2018 ، جذب مخاطب، تحلیل بازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/895680>

