

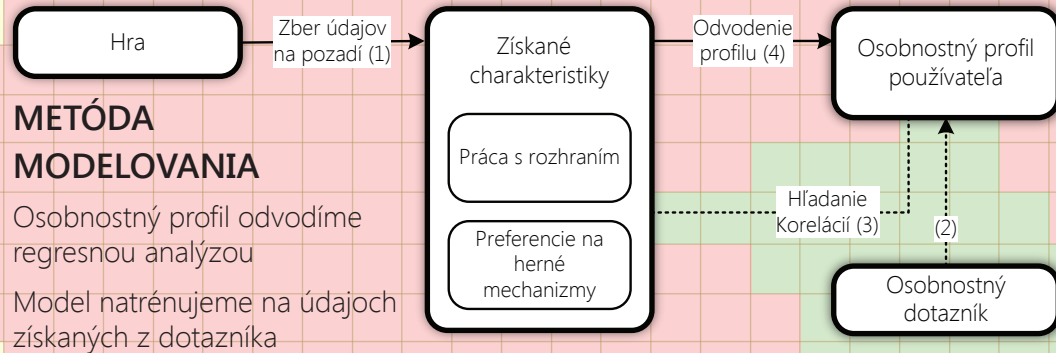
Modelovanie používateľa využitím herných a sociálnych princípov

Peter Krátky, Vedúci práce: Mgr. Jozef Tvarožek, PhD.

● Ktoré herné prvky sú pre hráča zaujímavé a motivačné?

● Ako osobnosť hráča ovplyvňuje jeho aktivitu v hre?

● Ako odvodiť osobnostné črty hráča na základe jeho aktivity v hre?



METÓDA MODELOVANIA

Osobnostný profil odvodíme regresnou analýzou

Model natrénujeme na údajoch získaných z dotazníka

NÁVRH HRY PRE EXPERIMENT

Sledujeme preferencie hráča na herné mechanizmy:

- body
- rebríček
- časomiera
- úlohy
- zručnosti



- A tiež interakciu s rozhraním hry:
- rýchlosť pohybu myši
- efektívnosť pohybu m.
- neaktívna doba
- interakcie s prvkami
- reakčná doba

KONŠTRUKCIA MODELU PRE PREDIKCIU PROFILU

Lineárna regresia

Odvodenie profilu (5 črt) 58 %, čiastočného profilu (3 črty) 77 %

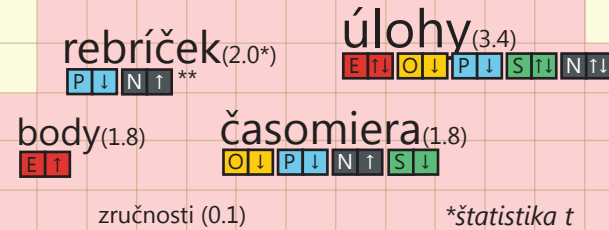
ÚČASTNÍCI EXPERIMENTU

65 študentov informatiky

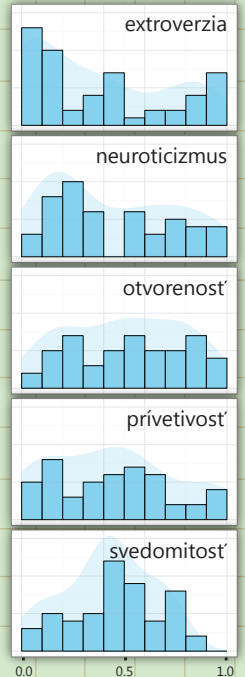
Získali sme osobnostné profily (Big Five)

600 odohraných hier (každá 30 - 60 sekúnd)

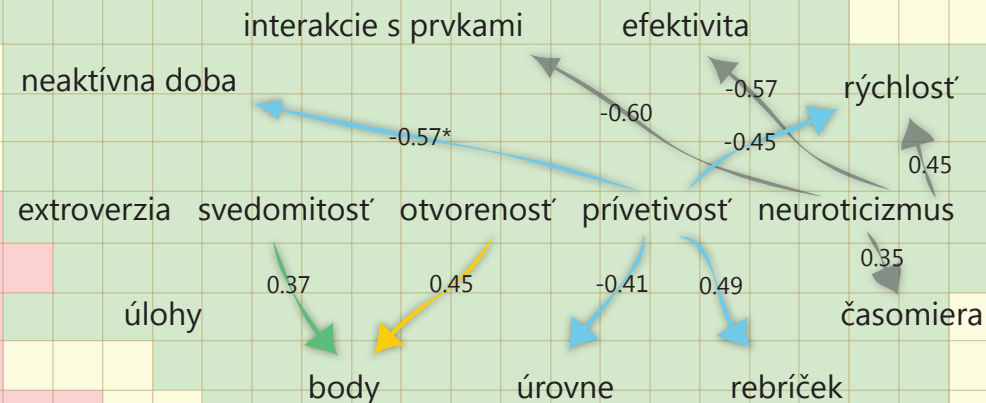
KTORÉ HERNÉ PRVKY PÚTAJÚ POZORNOSŤ



**črty, pre ktoré je výrazne zaujímavý



VPLYV OSOBNOSTNÝCH ČRT



*korelačný koeficient