

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ [Εφαρμοσμένων Τεχνών και Επικοινωνίας]



Πτυχιακή διατριβή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΑΝΙΧΝΕΥΤΗ
ΜΑΤΙΟΥ ΤΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΧΡΗΣΗΣ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.

Γιώργος Σταματιάδης

Λεμεσός [2012]

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ [Εφαρμοσμένων Τεχνών και Επικοινωνίας]
ΤΜΗΜΑ [Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών]

Πτυχιακή διατριβή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΑΝΙΧΝΕΥΤΗ
ΜΑΤΙΟΥ ΤΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΧΡΗΣΗΣ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.

Γιώργος Σταματάδης
Επιβλέπων καθηγητής ή επιβλέπουσα καθηγήτρια Δρ.
Παναγιώτης Ζαφείρης

Λεμεσός 2012

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Όνομα επίθετο φοιτητή, [Έτος ολοκλήρωσης πτυχιακής]

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής διατριβής από το Τμήμα [...] του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τους συμφοιτητές μου που με βοήθησαν για την διεκπεραίωση των πειραμάτων. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω τον υπεύθυνο καθηγητή μου για την πτυχιακή εργασία Δρ. Παναγιώτη Ζαφείρη και τον καθηγητή κ. Φερνάντο Λοϊζίδη για την βοήθεια και την καθοδήγηση καθ' όλη την διάρκεια της πτυχιακής εργασίας.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στόχος της εργασίας ήταν να γίνει με εμπειριστατωμένη έρευνα όσο αφορά το τι ελκύει τους χρήστες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Είναι η αισθητική σχεδίαση της διεπαφής, το σενάριο και η πλοκή του παιχνιδιού. Επιπρόσθετα είχα την δυνατότητα να συλλέξω στοιχεία με την χρήση εργαλείων τελευταίας τεχνολογίας (ανιχνευτή ματιού - eye tracker) για να τεκμηριώσω επιστημονικά την απάντηση μου. Με βάση τα αποτελέσματα από τα πειράματα μπόρεσα να προτείνω νέες σχεδιαστικές ιδέες για διεπαφές ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι επιστημονικοί στόχοι του έργου ήταν σε πρώτο στάδιο, με την χρήση ανιχνευτή ματιού να συλλέξω στοιχεία και να τα αναλύσω, έτσι ώστε να βγάλω ένα συμπέρασμα για το τι ελκύει τους χρήστες στο παιχνίδι Άγκρι Μπερντς, ένα πολύ απλό παιχνίδι εφαρμογής φλας το οποίο έχει γίνει από τις μεγαλύτερες επιτυχίες των τελευταίων χρόνων, εφόσον το παιχνίδι δεν περιέχει τίποτε σημαντικό από θέμα πλοκής ή γραφικών. Σε δεύτερη φάση, με την χρήση του ανιχνευτή ματιού μάζεψα στοιχεία και τα ανέλυσα για το τι τραβάει του παίχτες σε πιο πολύπλοκα παιχνίδια, πιθανότατα παιχνίδια πρώτου προσώπου, τα οποία έχουν πολύ μεγάλη απήχηση στο κοινό και είναι ένα εκ των βασικών ειδών παιχνιδιών που κυκλοφορούν. Με τον ανιχνευτή ματιού τα στοιχεία που μάζεψα αφορούν σε πιο μέρος της οθόνης κοιτάει ο χρήστης ανά πάσα στιγμή και έτσι μπόρεσα να κρίνω και τι τον ελκύει στην εκάστοτε εφαρμογή. Σε πρώτη φάση σκοπός μου ήταν να μάθω να χρησιμοποιώ τον ανιχνευτή ματιού και να αναλύσω τα δεδομένα που μου έδωσε για να πετύχω το αποτέλεσμα που θέλω. Έπειτα άρχισα τις δοκιμές και τις πρώτες συλλογές στοιχείων για το παιχνίδι Άγκρι Μπερντς (χρησιμοποίησα δέκα άτομα) και την ανάλυση αυτών των στοιχείων για να καταλήξω σε ένα αρχικό αποτέλεσμα το οποίο μου απάντησε στα βασικά ερωτήματα του έργου μου. Όταν τελείωσε η φάση συλλογής στοιχείων στο Άγκρι Μπερντς ακολούθησε η επιλογή ενός πιο περίπλοκου παιχνιδιού, παιχνιδιού πρώτου προσώπου και άρχισε η συλλογή και η ανάλυση στοιχείων (χρησιμοποίησα τα δέκα άτομα του πρώτου πειράματος για να μπορέσω να συγκρίνω) για να απαντηθούν τα βασικά ερωτήματα του έργου με βάση ένα παιχνίδι με μεγαλύτερη πολυπλοκότητα. Στο τελευταίο στάδιο έγινε η γραπτή αναφορά για τα στοιχεία τα οποία μαζεύτηκαν, για την ανάλυσή τους και για το συμπέρασμα στο οποίο κατέληξα με την χρήση αυτών των στοιχείων.