

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
МЕХАНИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра дифференциальных уравнений и системного анализа

Аннотация к дипломной работе
ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ В МЕДИА ПРОЕКТЕ

Васильева Виктория Дмитриевна

Научный руководитель:
кандидат физ.-мат. наук,
доцент А. Х. Перез Чернов

2019

Дипломная работа содержит: 87 страниц, 15 иллюстраций (рисунков), 14 таблиц, 4 приложения, 14 использованных источников.

Ключевые слова: ИГРА, ИГРОВАЯ МЕХАНИКА, ИГРОВОЙ ЦИКЛ, МЕДИА ПРОЕКТ, ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ.

В дипломной работе исследуются современные медиа проекты и особенности построения коммуникаций с пользователями, а также популярные онлайн и офлайн игры и подходы реализации игровых механик.

Целью дипломной работы является разработка дизайн-процесса игры, посвященной взаимодействию в городском пространстве с брендами, туристическими, медиа и другими сервисами.

Для достижения поставленной цели использовались:

- сервис аналитики мобильных приложений SensorTower;
- сервис аналитики Facebook Audience Insight;
- видеохостинговый сайт youtube;
- приложение для обмена фотографиями и видеозаписями с элементами социальной сети Instagram.

В дипломной работе получены следующие результаты:

- 1) наиболее популярные жанры современных медиа проектов и выделены основные способы построения коммуникаций с пользователями;
- 2) наиболее популярные онлайн и офлайн игры и проиллюстрированы на их примере основные подходы реализаций игровых механик;
- 3) дизайн-процесс игры, посвященной интерактивному взаимодействию в городском пространстве;
- 4) каталог существующих ИИ-подходов для игровых и видео проектов;

- 5) видео контент, который частично демонстрирует разработанный проект, а также проработаны задачи, которые можно решить с использованием ИИ, что поможет уменьшить количество рутинной работы в приложении.

Новизна результатов состоит в том, что мы разработали первый медиа проект на основе игры, особенность которого еще и в том, что каждый желающий сможет сыграть в нее и прочувствовать все то, что чувствуют участники проекта на себе, после чего рассказать об этом друзьям через специальное приложение. А так как все маршруты будут сохраняться, то мы получаем еще удобный сервис туристических мест и достопримечательностей.

Дипломная работа носит теоретический характер. Ее результаты могут быть использованы в разработке и запуске полноценного медиа проекта.

Все результаты дипломной работы обоснованы и достоверны в соответствии с проведенными опросами и результатами, предоставляемыми аналитическими системами.

Дипломная работа выполнена автором самостоятельно.

РЭФЕРАТ

Дыпломная праца змяшчае: 87 старонак, 15 малюнкаў, 14 табліц, 4 прыкладання, 14 выкарыстаных крыніц.

Ключавыя словы: ГУЛЬНЯ, ГУЛЬНЯВАЯ МЕХАНІКА, ГУЛЬНЯВОЙ ЦЫКЛ, МЕДЫЯ ПРАЕКТ, ШТУЧНЫ ІНТЭЛЕКТ.

У дыпломнай працы даследуюцца сучасныя медыя праекты і асаблівасці пабудовы камунікацый з карыстальнікамі, а таксама папулярныя онлайн і афлайн гульні і падыходы рэалізацыя гульнявых механік.

Мэтай дыпломнай працы з'яўляецца распрацоўка дызайн-працэсу гульні, прысвечанай узаемадзеянню ў гарадской прасторы с брэндамі, турыстычнымі, медыя і іншымі сэрвісамі.

Для дасягнення пастаўленай мэты выкарыстоўваліся:

- сэрвіс аналітыкі мабільных прыкладанняў SensorTower;
- сэрвіс аналітыкі Facebook Audience Insight;
- відэахостынг сайт youtube;
- дадатак для абмену фатаграфіямі і відэазапісамі з элементамі сацыяльнай сеткі Instagram.

У дыпломнай працы атрыманы наступныя вынікі:

1. найбольш папулярныя жанры сучасных медыя праектаў і вылучаны асноўныя спосабы пабудовы камунікацый з карыстальнікамі;
2. найбольш папулярныя онлайн і афлайн гульні і праілюстраваны на іх прыкладзе асноўныя падыходы рэалізацыі гульнявых механік;
3. дызайн-працэс гульні, прысвечанай інтэрактыўнага ўзаемадзеяння ў гарадской прасторы;

4. каталог існуючых П-падыходаў для гульнявых і відэа праектаў;
5. відэа кантэнт, які часткова дэманструе распрацаваны праект, а таксама прапрацаваны задачы, якія можна вырашыць з выкарыстаннем П, што дапаможа паменшыць колькасць руціннай працы ў дадатку.

Навізна вынікаў складаецца ў тым, што мы распрацавалі першы медыя праект на аснове гульні, асабліваць якога яшчэ і ў тым, што кожны жадаючы зможа згуляць у яе і адчуць усё тое, што адчуваюць ўдзельнікі праекта на сабе, пасля чаго раскажаць пра гэта сябрам праз спецыяльны дадатак. А т Да ўсе маршруты будуць захоўвацца, то мы атрымліваем яшчэ зручны сэрвіс турыстычных месцаў і славу тасцяў.

Дыпломная праца носіць тэарэтычны характар. Яе вынікі могуць быць выкарыстаны ў распрацоўцы і запуску паўнаўдаснага медыя праекта.

Усе вынікі дыпломнай працы абгрунтаваныя і дакладна ў адпаведнасці з праведзенымі апытаннямі і вынікамі, якія прадстаўляюцца аналітычнымі сістэмамі.

Дыпломная праца выканана аўтарам самастойна.

ABSTRACT

This thesis project is presented in the form of an explanatory note of 87 pages, 15 figures, 14 tables, 14 references, 4 applications.

Key words: GAME, GAME MECHANICS, GAME LOOP, MEDIA PROJECT, ARTIFICIAL INTELLIGENCE.

The thesis explores modern media projects and features of building communication with users, as well as popular online and offline games and approaches to the implementation of game mechanics.

The aim of the thesis is to develop the design process of the game, dedicated to the interaction in the urban space with brands, tourism, media and other services.

To achieve this goal we used:

- Sensor Tower mobile application Analytics service;
- Facebook Audience Insight Analytics service;
- YouTube video hosting site;
- Instagram - application to share photos and videos with social network elements.

The thesis obtained the following results:

1. the most popular genres of modern media projects and highlighted the main ways of building communication with users;
2. the most popular online and offline games and illustrated by their example, the main approaches to implementations of game mechanics;
3. design-the process of the game dedicated to interactive interaction in the urban space;
4. catalogue of existing I-approaches for game and video projects;

5. video content that partially demonstrates the developed project, as well as worked out the tasks that can be solved with the use of AI, which will help to reduce the amount of routine work in the application.

The novelty of the results is that we have developed the first media project based on the game, the feature of which is that everyone will be able to play it and feel everything that the project participants feel on themselves, and then tell your friends about it through a special application. And to all routes will be maintained, we get more convenient service of tourist places and attractions.

The thesis is theoretical. Its results can be used in the development and launch of a full-fledged media project.

All the results of the thesis are justified and reliable in accordance with the surveys and the results provided by analytical systems.

The thesis is made by the author himself.