

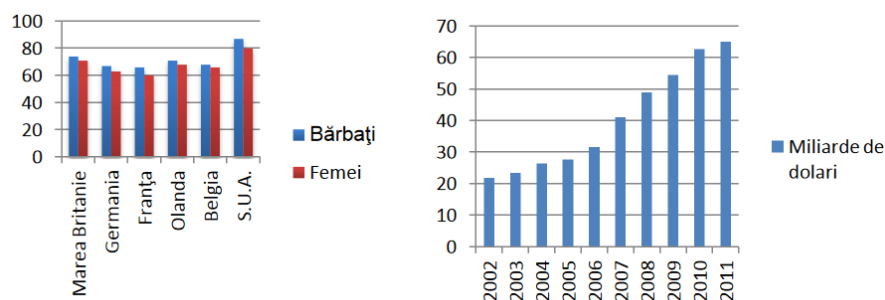
# Lucrare de licență

April 28, 2018

# 1 Introducere

Considerate în jurul anilor 1950-1960 doar o simplă curiozitate în lumea calculatoarelor, jocurile video au reușit, din 1970 când au atins popularitate la scară largă și până în prezent, să construiască în jurul lor una dintre industriile de top ale economiei mondiale.

Fiind disponibile pentru o multitudine de platforme precum calculatoare personale, console sau dispozitive mobile, jocurile video sunt alese de sute de milioane de persoane din întreaga lume ca modalitate de petrecere a timpului liber. Astfel, industria jocurilor video se află într-o continuă dezvoltare și ajunge la câștiguri anuale de zeci de miliarde de dolari. După cum sugerează și aceste câștiguri au tendința de a crește de la an la an, principalele motive fiind progresul constant al tehnologiilor din industria calculatoarelor, dar și numărul tot mai mare al persoanelor care intră în contact cu această lume.



(a) Procente din populație care aleg jocurile video.<sup>1</sup> (b) Câștigurile anuale ale industriei jocurilor video.

Deși fiecare platformă pentru dezvoltarea jocurilor video are un rol important și bine definit, atenția ne este atrasă de dispozitivele mobile, în special smartphone-uri și tablete, a căror ramură a cunoscut de-a lungul ultimilor ani o expansiune extraordinară.

De la 17 ani de la lansarea primului smartphone modern de către compania Nokia (modelul Nokia Communicator<sup>2</sup>) și până în zilele noastre (a.c. 2013) numărul de dispozitive mobile inteligente a depășit pragul de un miliard la nivel mondial, creștere care a adus odată cu ea și explozia pieței jocurilor video dedicate acestor dispozitive mobile.

Pe lângă numărul mare de dispozitive și diversitatea categoriilor de jocuri disponibile, această explozie se datorează și avantajelor pe care această industrie le are asupra “surorilor” sale (industria jocurilor pentru calculatoare personale sau pentru console), atât din punct de vedere al utilizatorului final, cât și din punct de vedere al dezvoltatorilor de jocuri.

<sup>1</sup>Sondaj online realizat de *Today's Gamers* pe un eșantion de 13000 de persoane din țările menționate

<sup>2</sup>Source: [https://en.wikipedia.org/wiki/Nokia\\_Communicator](https://en.wikipedia.org/wiki/Nokia_Communicator)

Printre aceste avantaje se numără:

- dimensiunea redusă a dispozitivelor care permite utilizatorilor să se bucure de aplicații în orice loc s-ar afla;
- modul de interacționare foarte intuitiv și natural dintre dispozitiv și utilizator prin intermediul ecranelor tactile sau accelerometrului;
- existența așa numitelor market-uri care facilitează din punct de vedere al utilizatorului achiziționarea jocurilor și din punct de vedere al dezvoltatorului publicarea acestora;
- numărul mare de unelte de dezvoltare pentru acest tip de aplicații mobile;
- prețul accesibil al aplicațiilor.

Astfel, nu este de mirare ca un studiu realizat recent de compania *Flurry Analytics*<sup>3</sup> relevă faptul că jocurile sunt aplicațiile cele mai folosite de către deținătorii de dispozitive mobile inteligente.

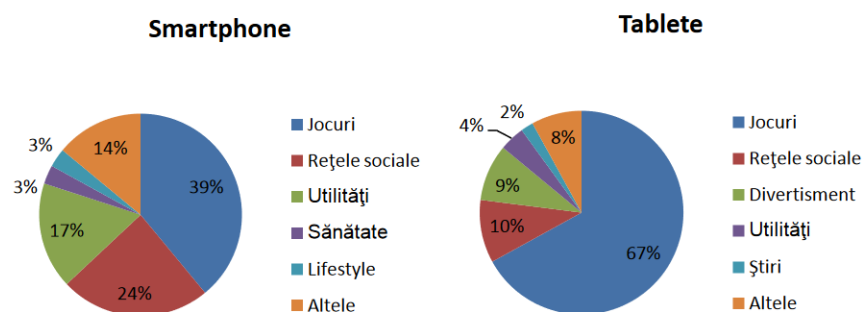


Figure 2: Cele mai folosite aplicații pe dispozitivele mobile inteligente

<sup>3</sup>Source: <http://www.flurry.com/flurry-analytics.html>