

HINDI

NEW!

ÉVOLUTION DE L'OPINION D'UNE COMMUNAUTÉ DE
JOUEURS EN FONCTION DU TEMPS

FORTNITE

PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS

APEX
— LEGENDS —

Sommaire

- I°) Présentation du contexte de notre projet et des paramètres étudiés
- II°) Les étapes du développement
- III°) Démonstration de nos résultats finaux et analyse
- IV°) Conclusion et critiques.

Quels sont les liens entre expérience de jeu et influence sur la détermination de l'opinion générale de joueurs ?



I°) Présentation du modèle de notre projet et des paramètres étudiés



Étude de l'opinion d'une communauté de 80 joueurs, avec une opinion variable : Pas content, Moyen Content, Content, Très content



Présence de différents types de joueurs : Gamers, Joueurs lambda, Influenceurs
Intervention de buzz qui peuvent être bon ou mauvais



Présence d'une opinion différente quantifiée sur 100 pour chaque joueur de la communauté
Étude de l'influence des liens existants entre différents joueurs de la communauté

II°) Les étapes du développement

- Programmation de l'opinion des utilisateurs, en fonction d'un nombre compris entre 0 et 100
- Construction d'un dictionnaire alliant un individu à une satisfaction sur 100
- Programme de variation de l'opinion des utilisateurs



II°) Les étapes du développement

- Élaboration d'un dictionnaire contenant les paramètres initiaux concernant la variation de l'opinion des joueurs
- Programmation de l'opinion personnelle à la génération $n+1$ en fonction des paramètres initiaux
- Programmation du statut des différents joueurs utilisé lors de modélisation NetworkX



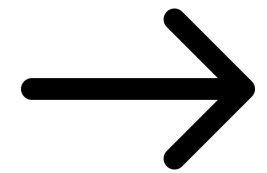
II°) Les étapes du développement

- Réalisation du programme déterminant l'opinion de chaque joueur en fonction de son statut et de ses liens
- Réalisation des graphiques utilisant la bibliothèque NetworkX
- Modélisation de l'évolution de l'opinion en fonction des liens de l'entourage

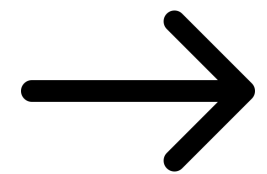


III°) Démonstration de nos résultats finaux et analyse

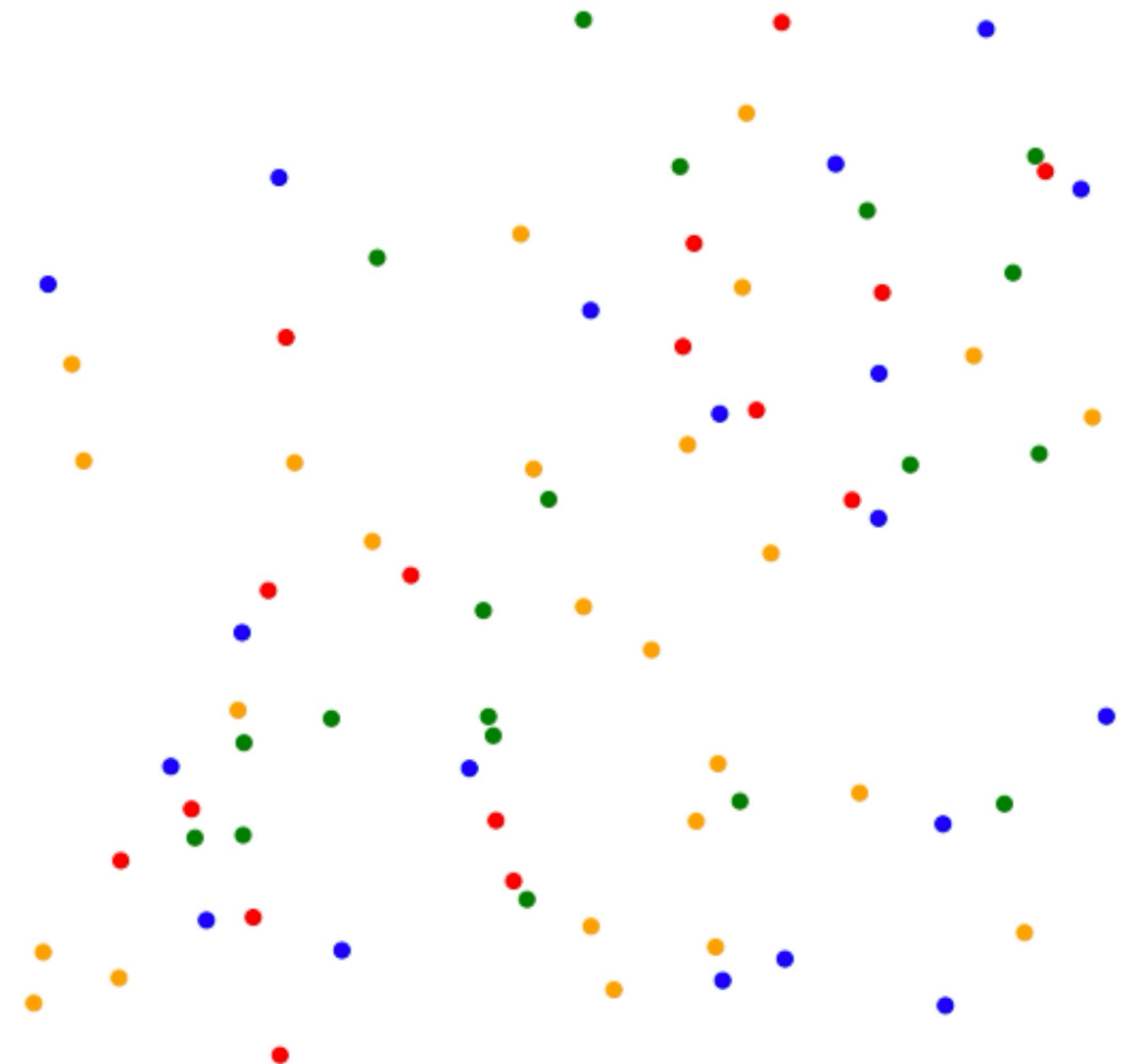
1) Étude de l'opinion personnelle en fonction du temps



L'opinion personnelle de chaque joueurs parmi les 80 varie au cours du temps

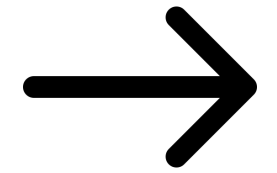


L'opinion personnelle moyenne tend nécessairement vers une valeur faible

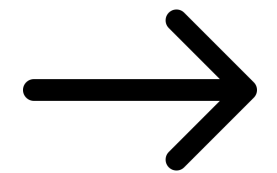


III°) Démonstration de nos résultats finaux et analyse

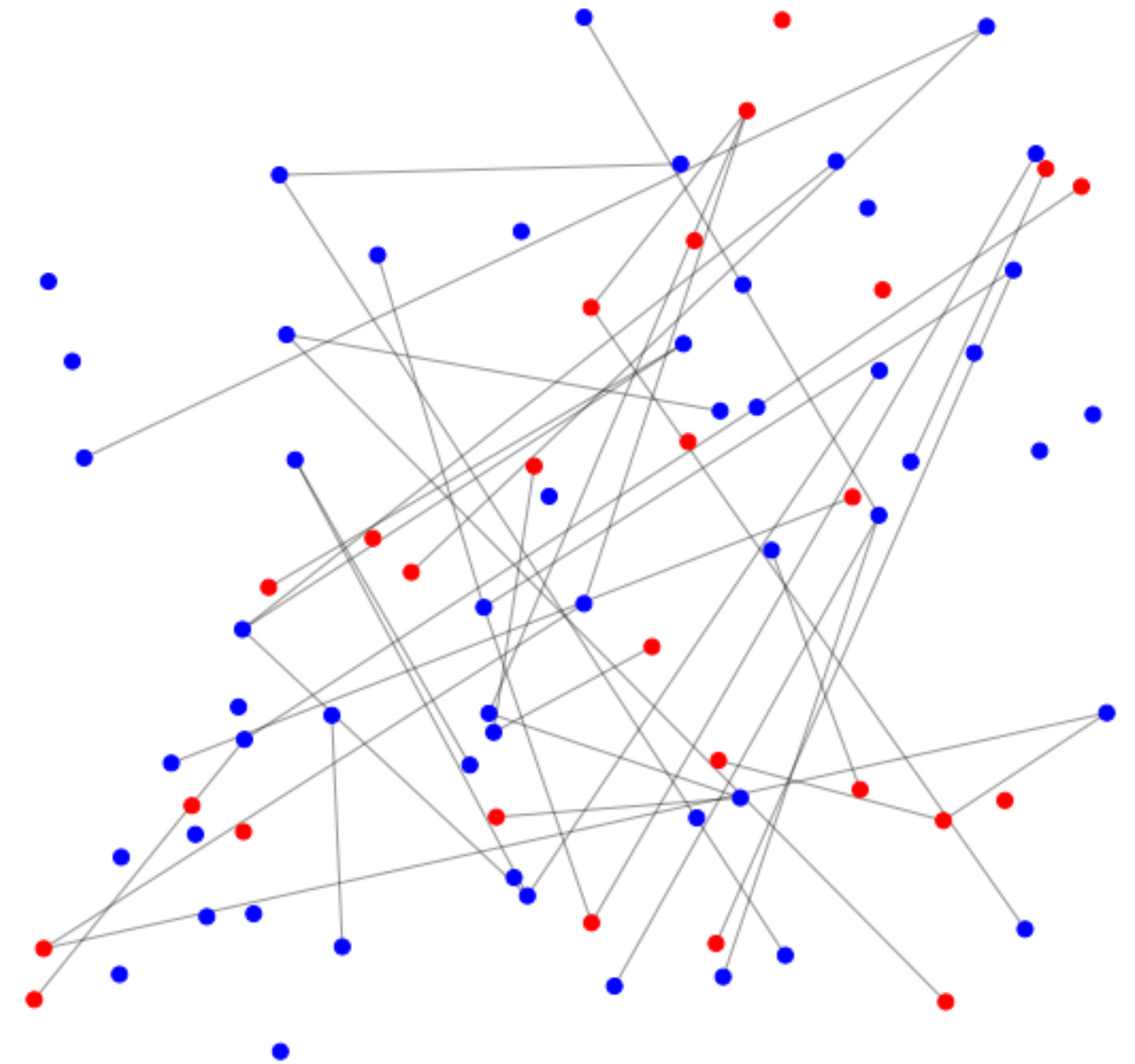
2) Présentation des différents types de joueurs de la communauté



Existence de différents types de joueurs : **Joueurs Lambda**, **Gamers**, Influenceur.

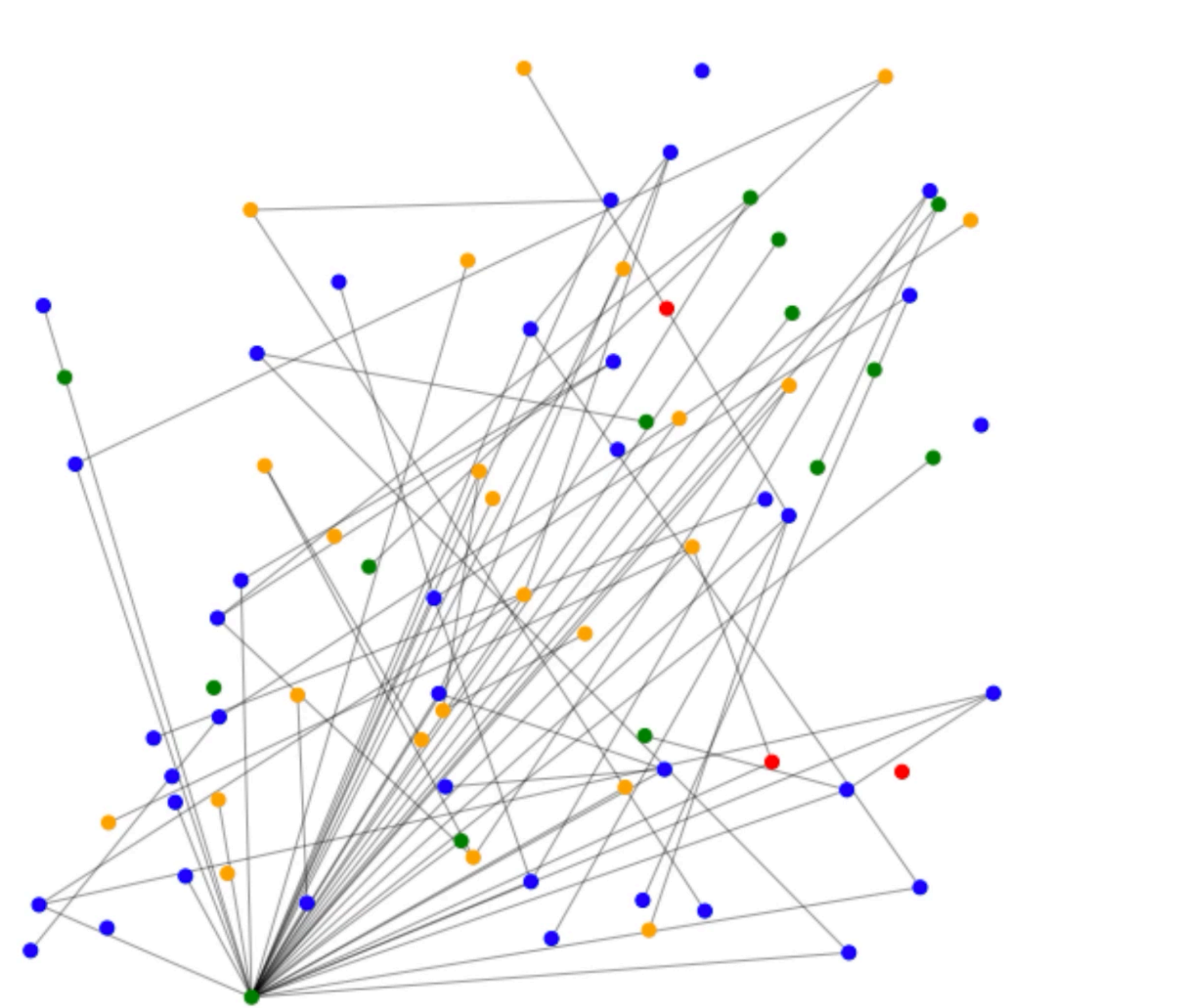
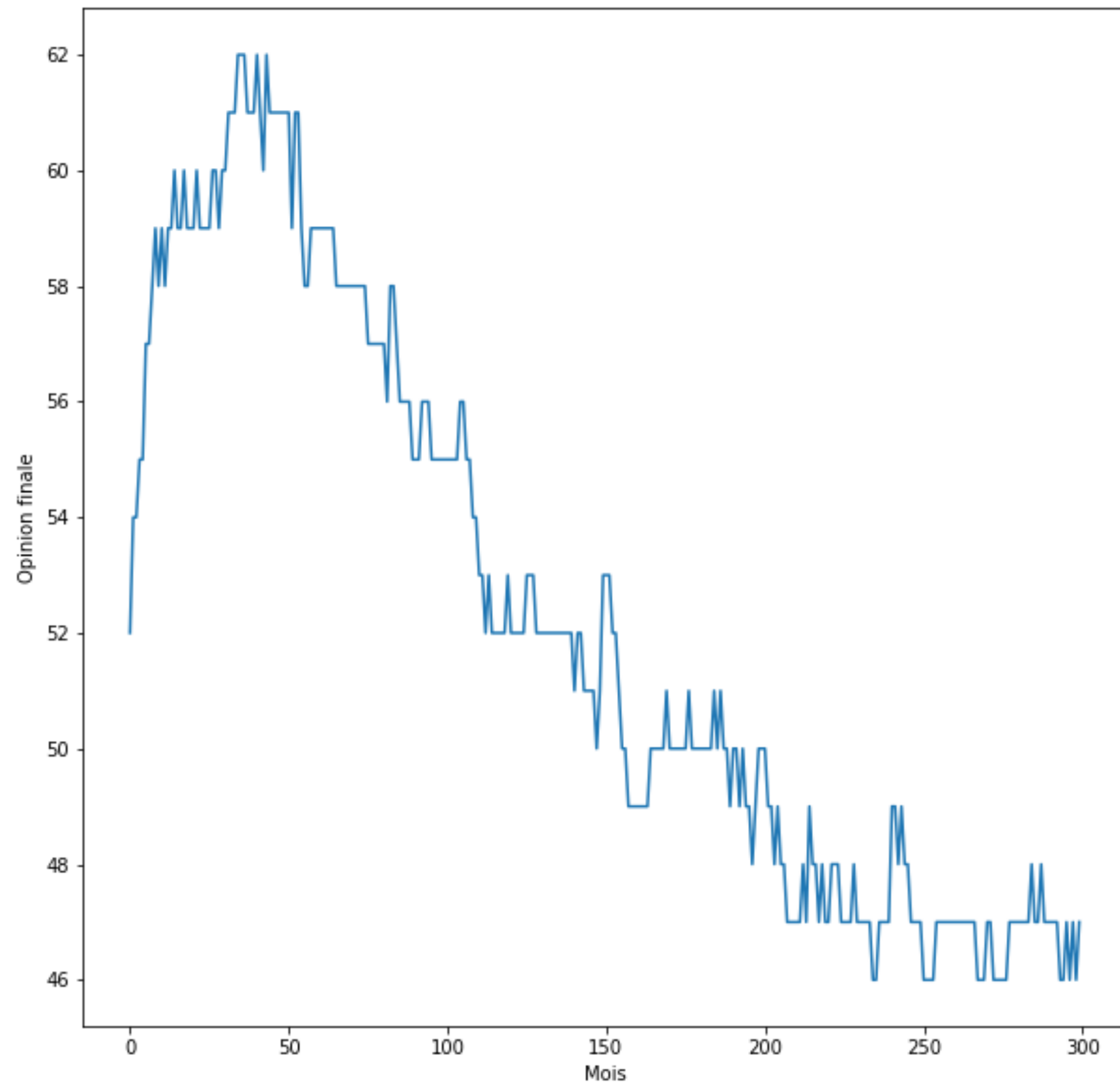


Le statut du joueur aura une importance sur le degré d'influence dont il pourra bénéficier



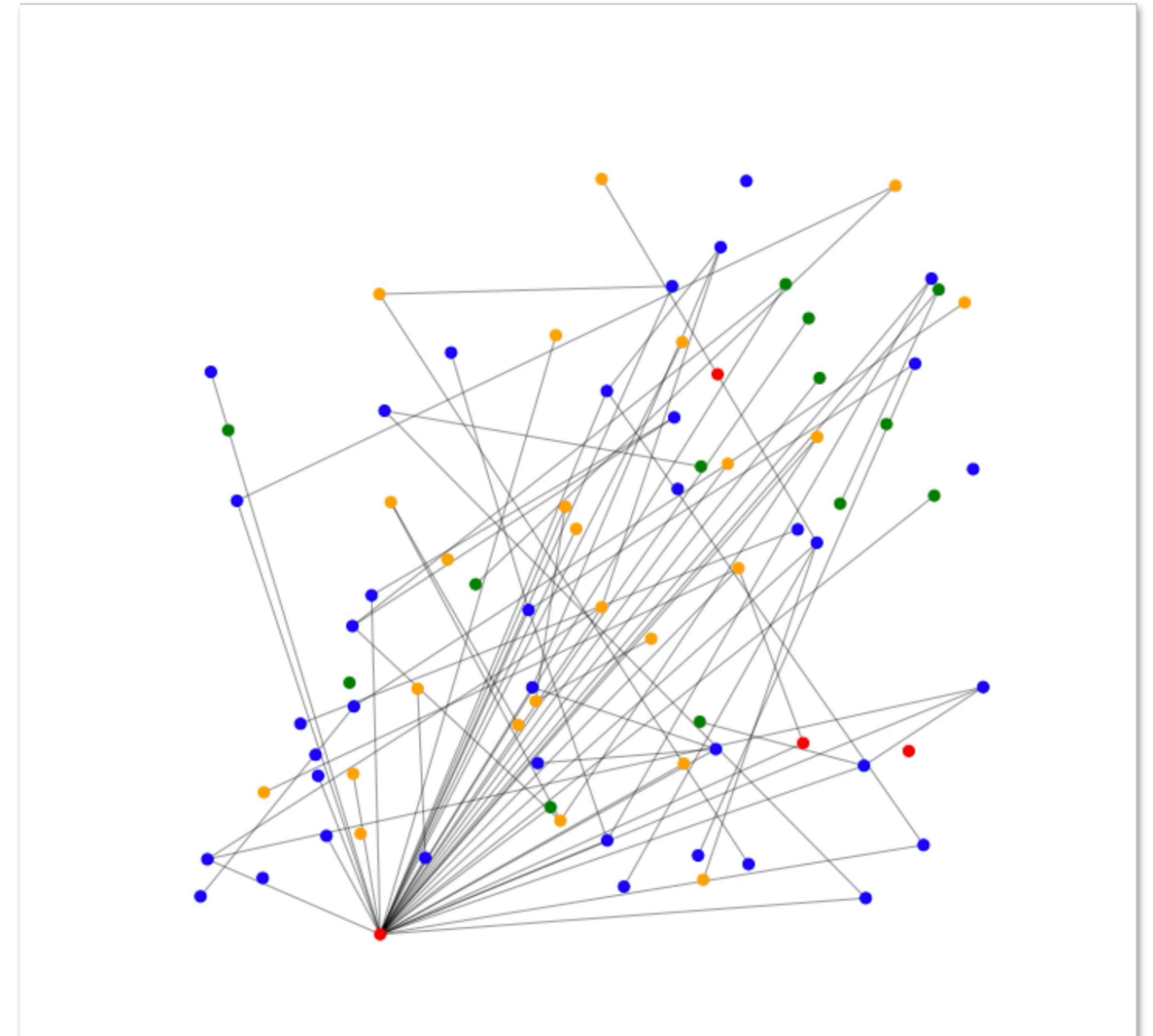
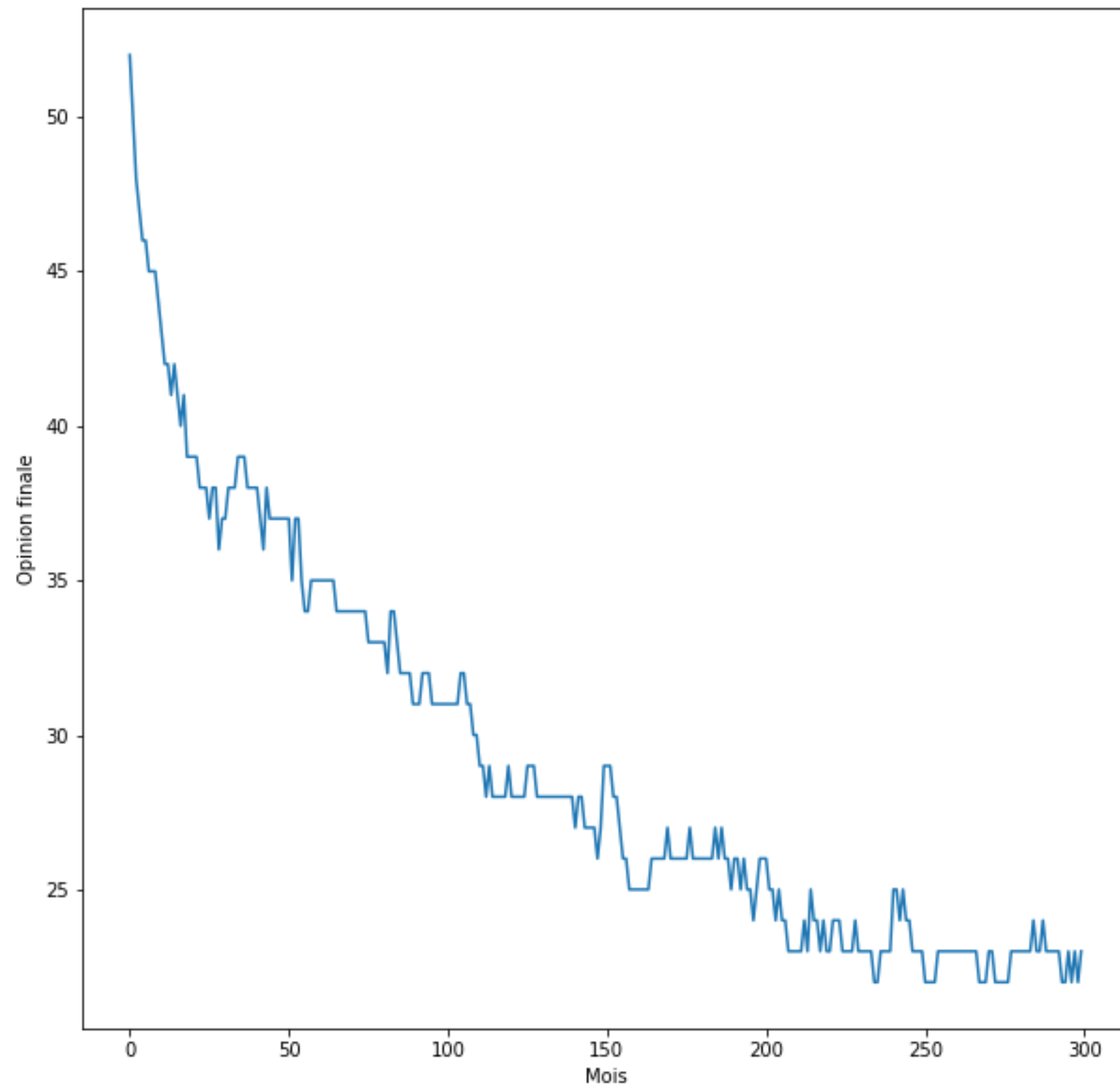
III°) Démonstration de nos résultats finaux et analyse

3) Présence d'un influenceur très content :



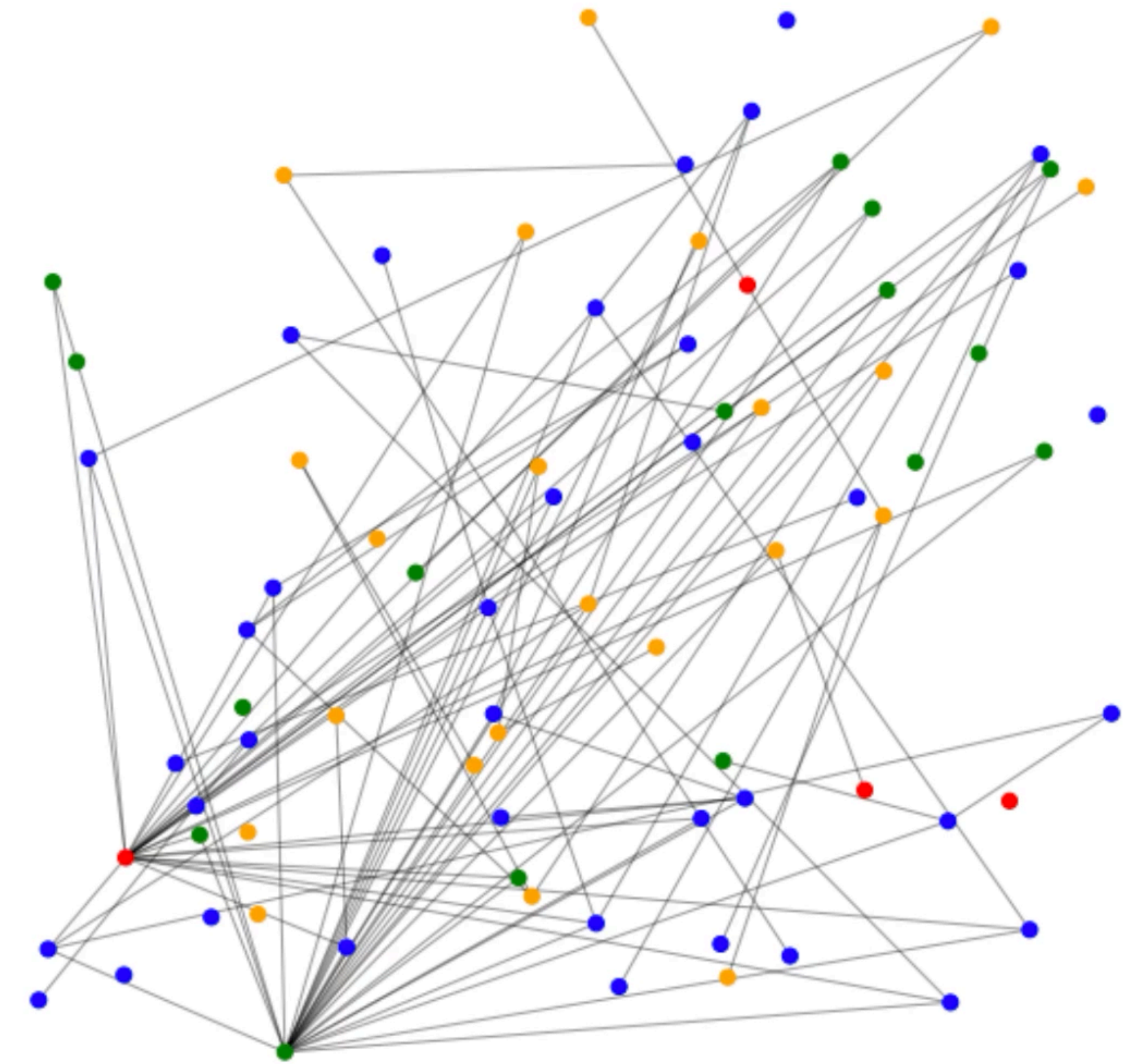
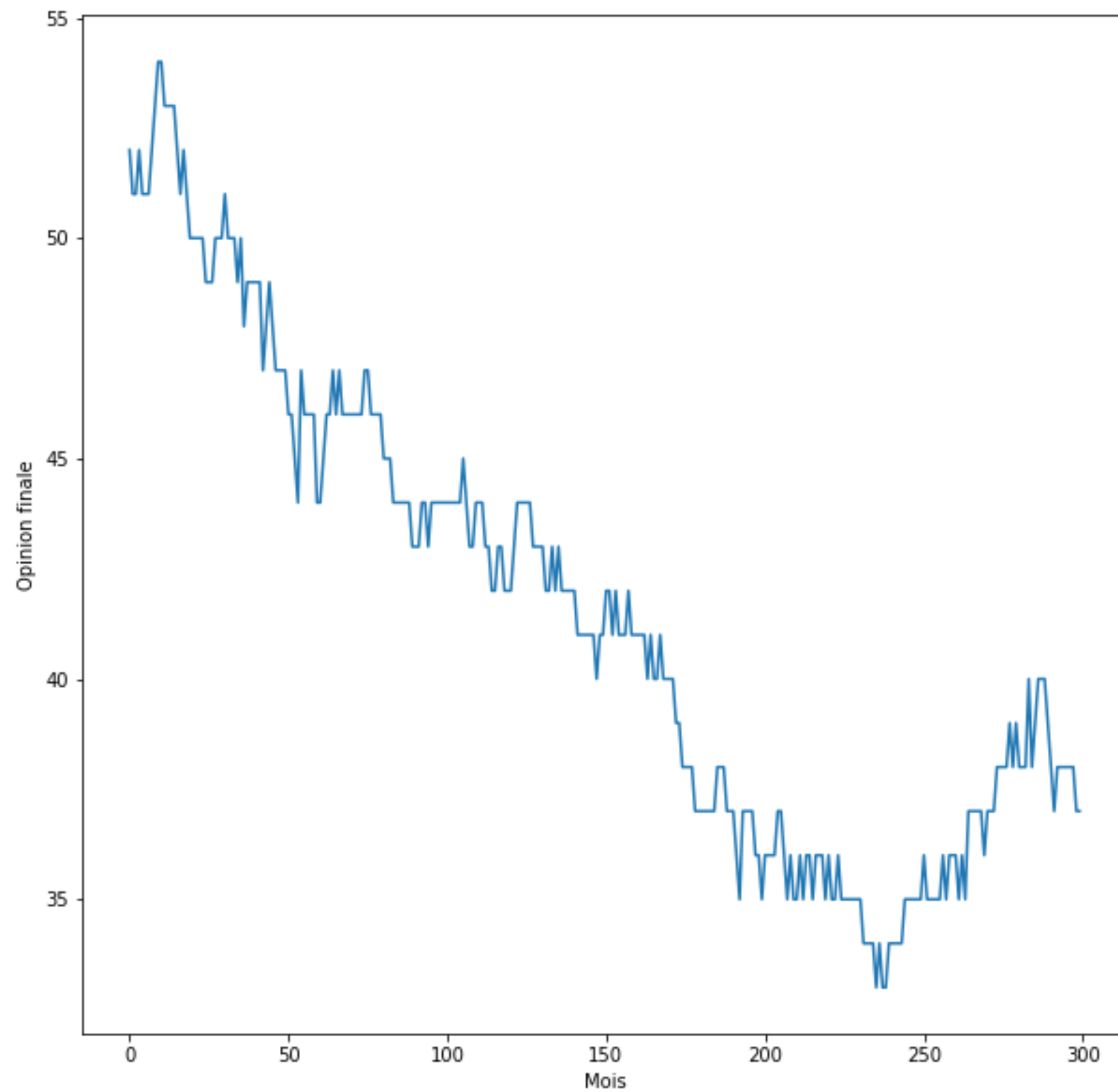
III°) Démonstration de nos résultats finaux et analyse

4) Présence d'un influenceur pas content



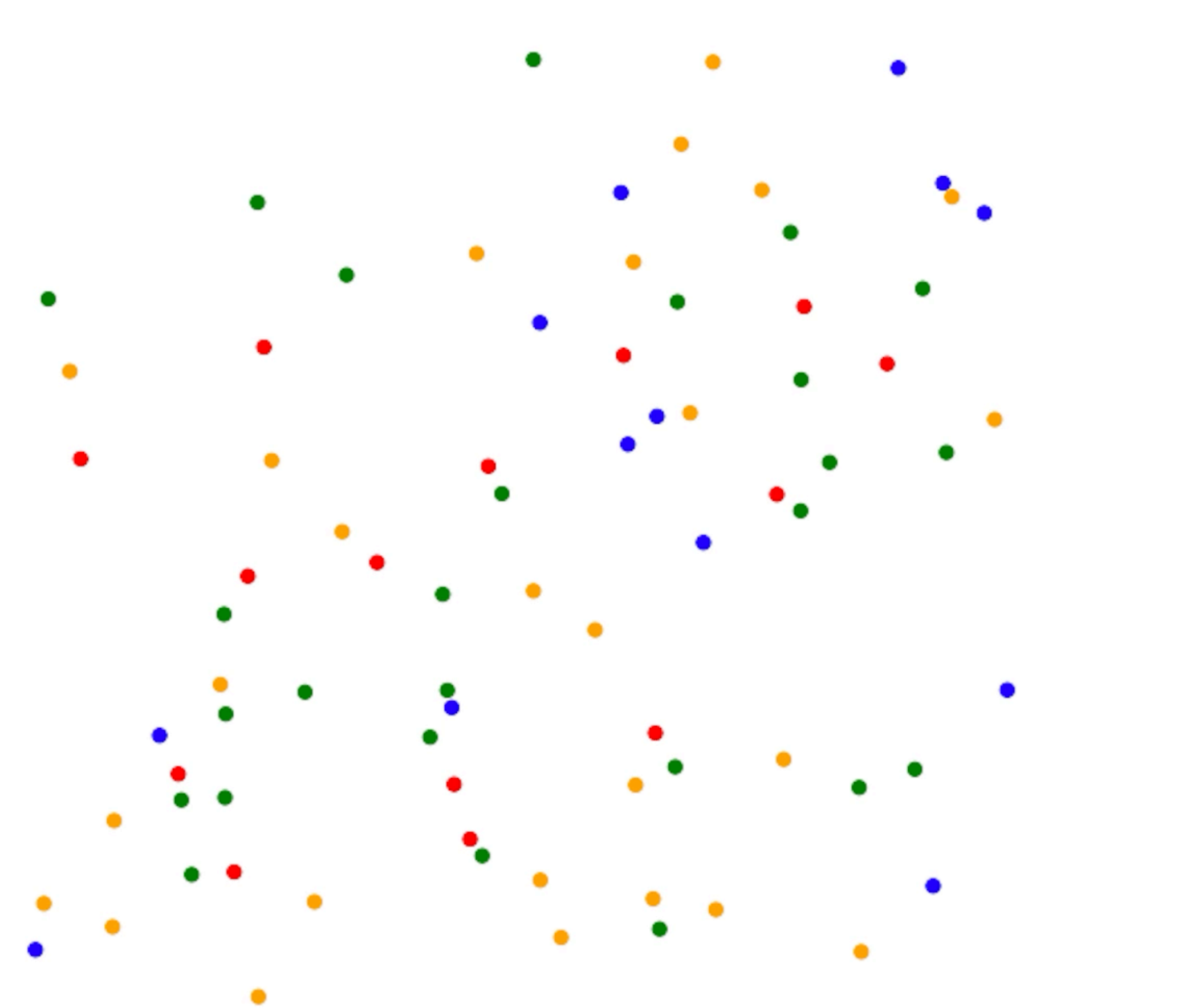
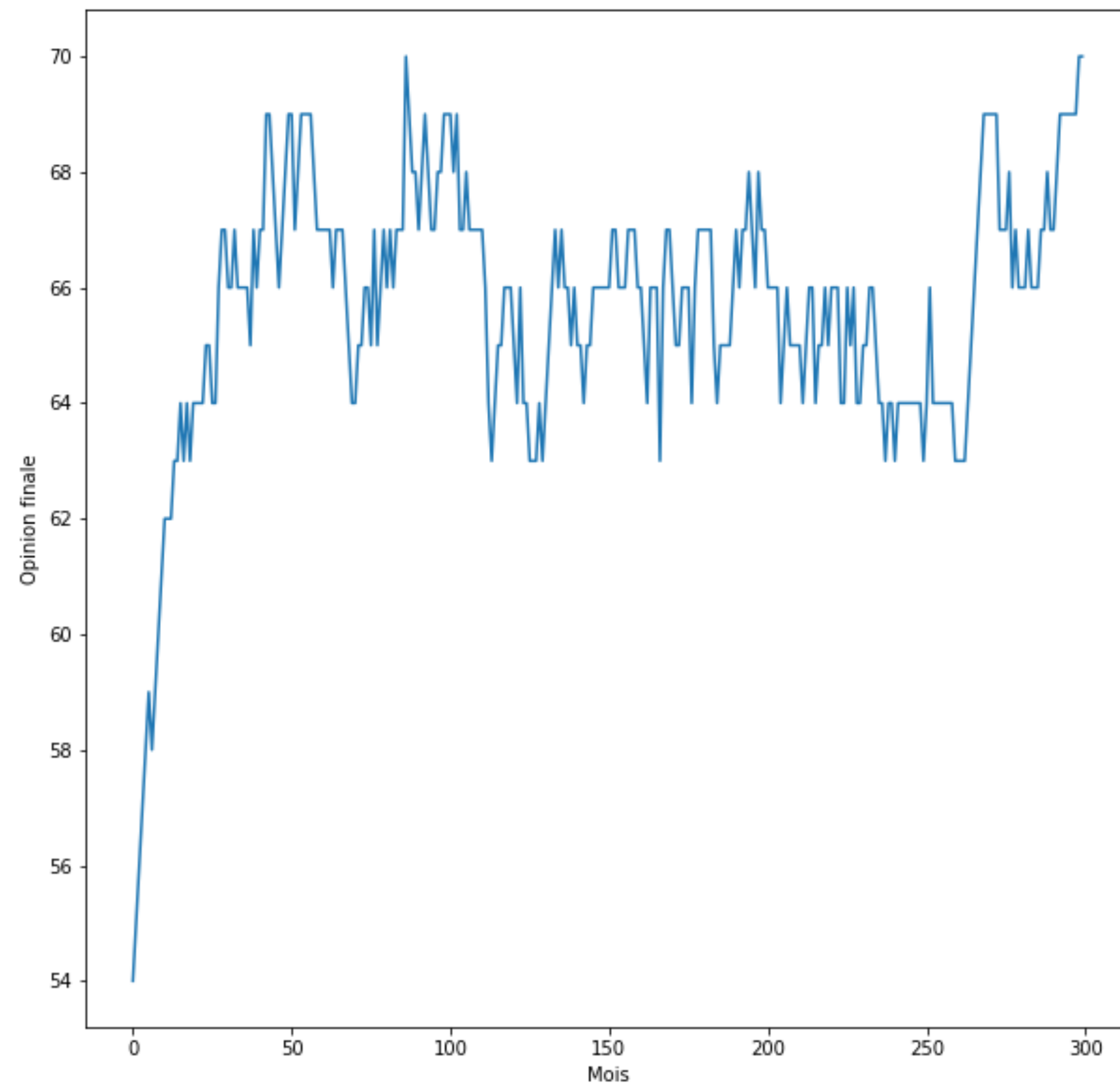
III°) Démonstration de nos résultats finaux et analyse

5) Présence d'un influenceur pas content et d'un influenceur très content



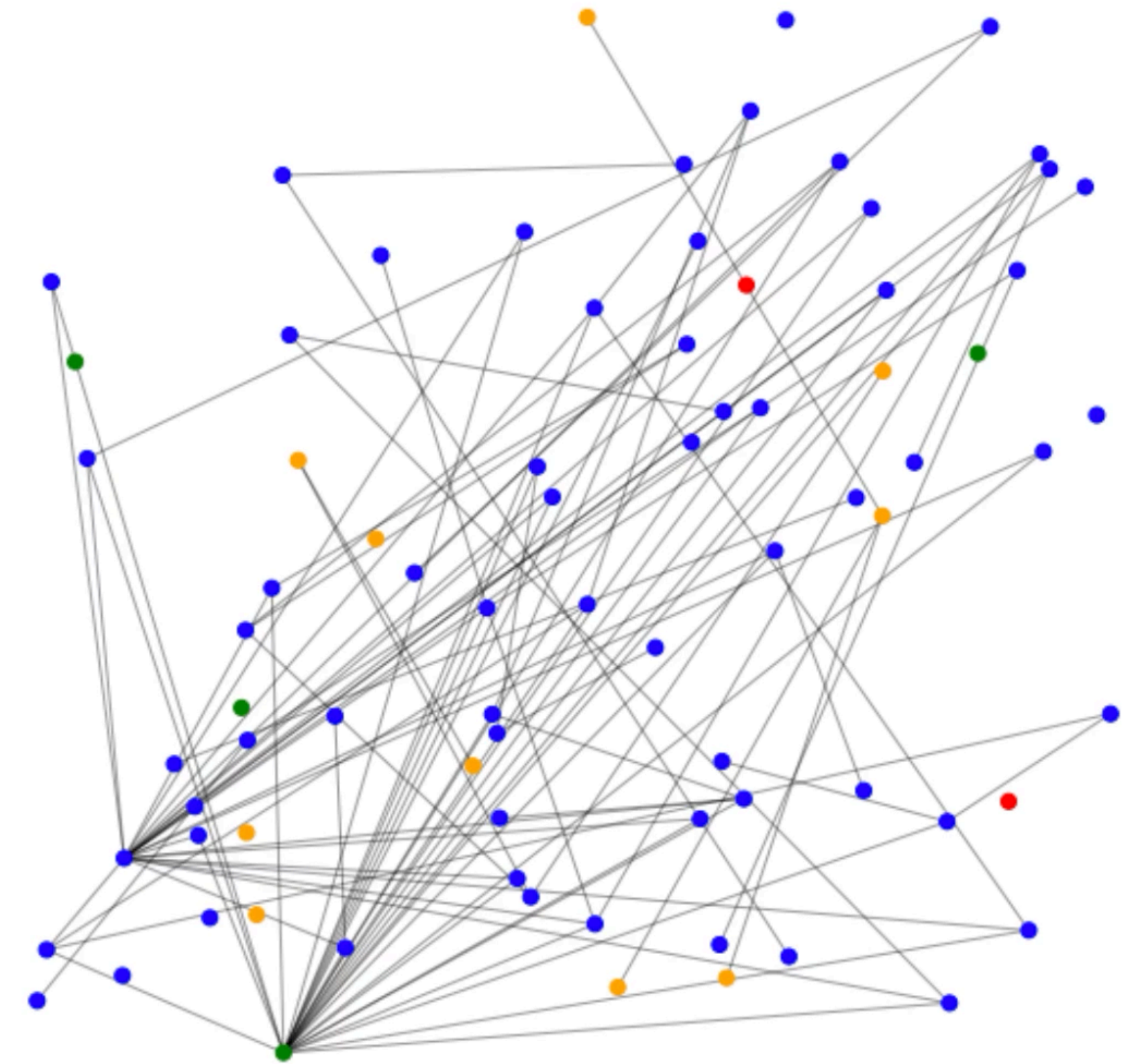
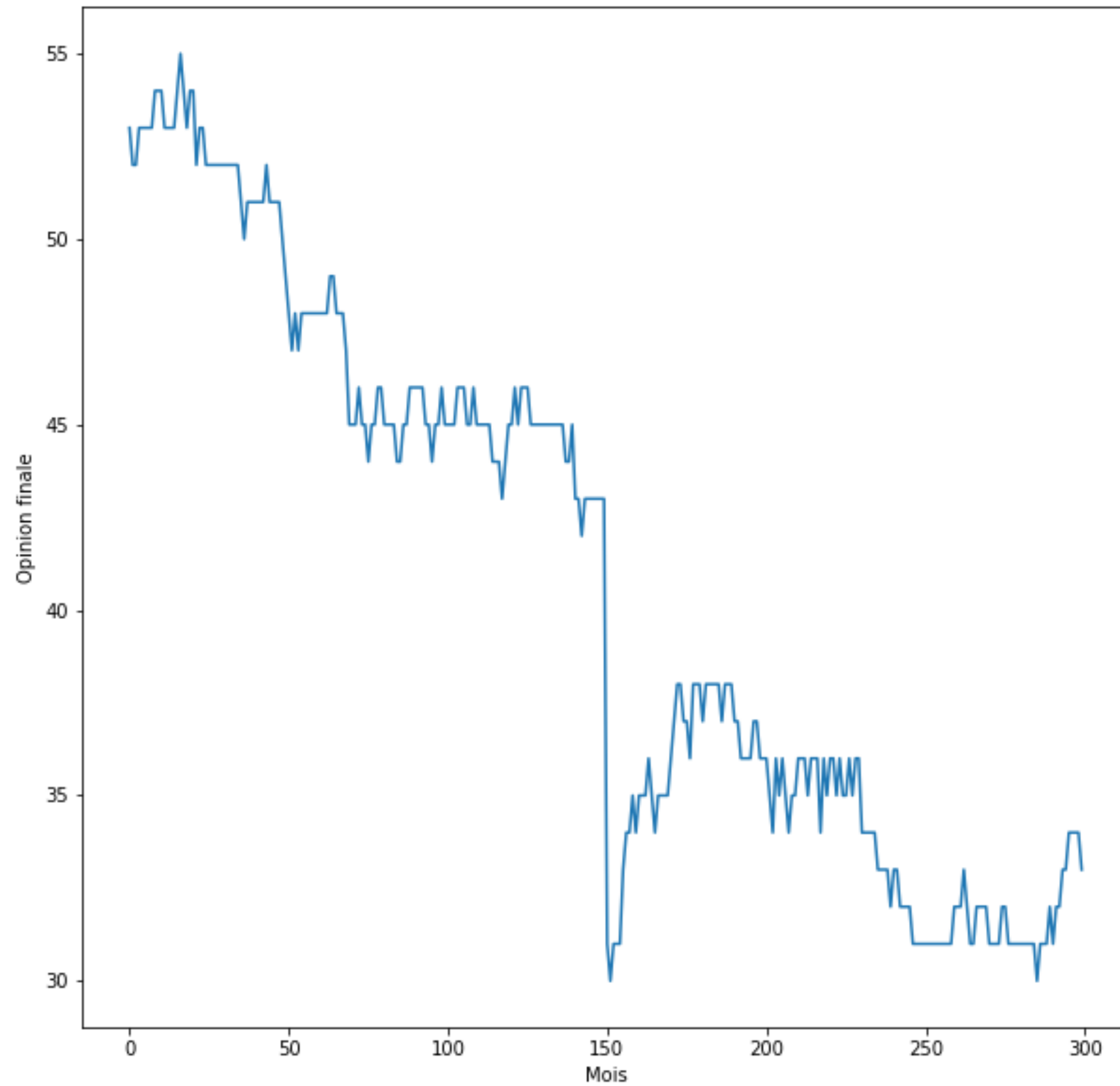
III°) Démonstration de nos résultats finaux et analyse

6) Augmentation de la probabilité que l'opinion croît



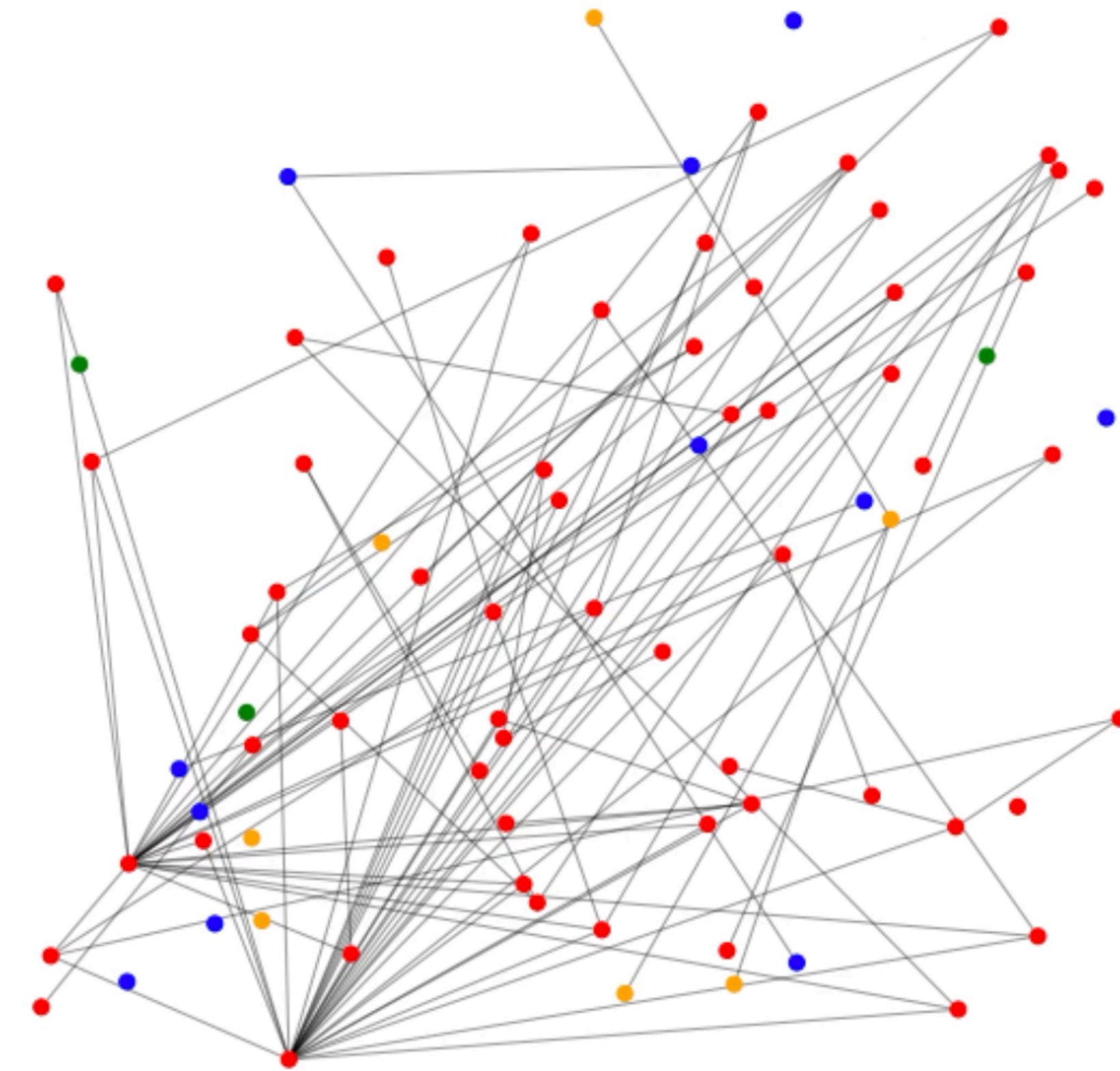
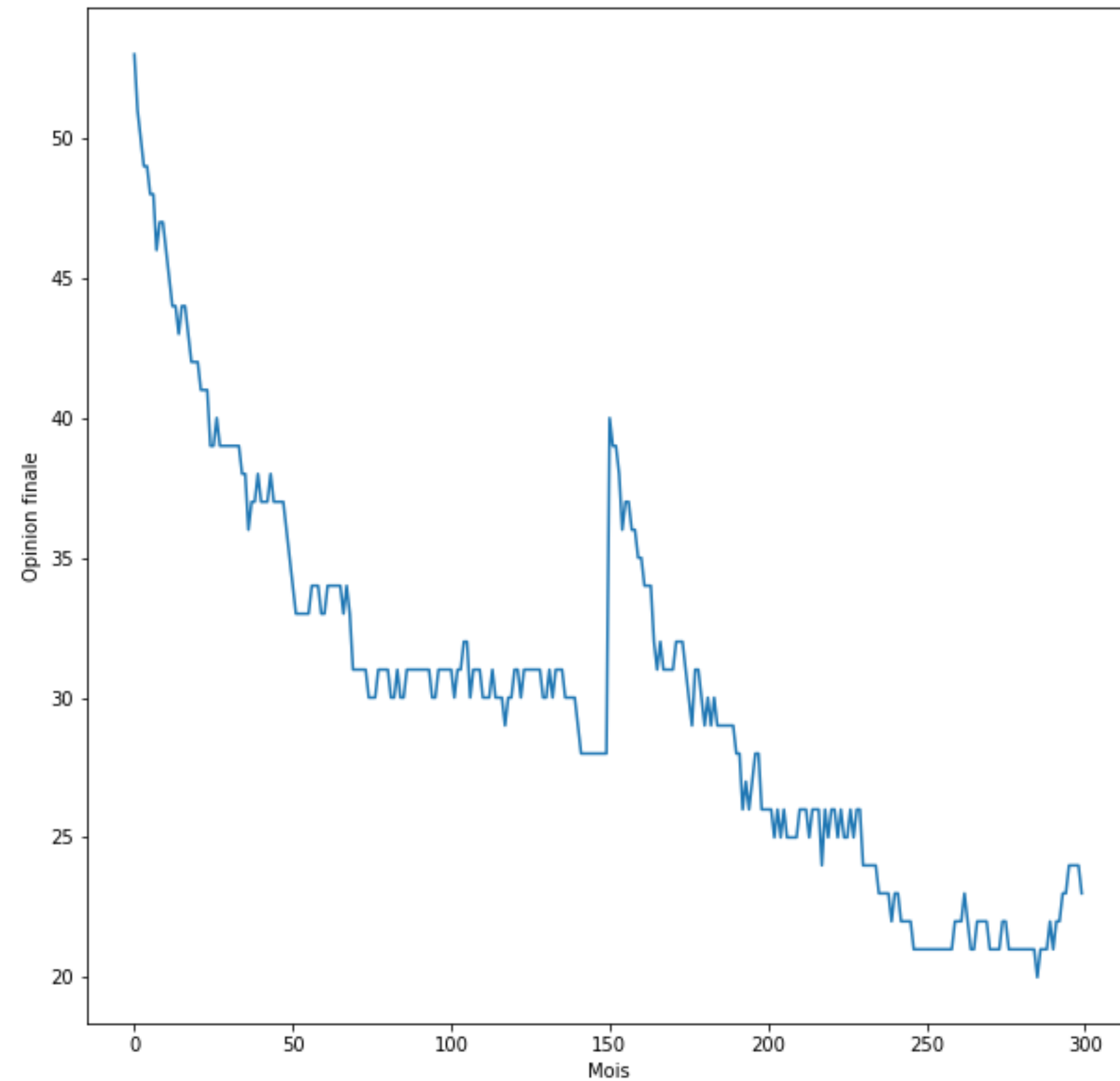
III°) Démonstration de nos résultats finaux et analyse

7) Présence de deux influenceurs très content et naissance d'un « bad buzz »

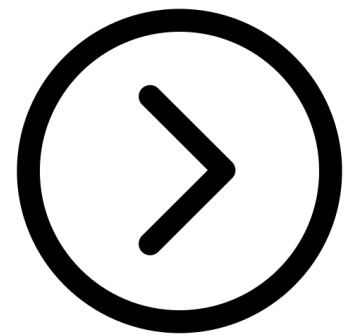


III°) Démonstration de nos résultats finaux et analyse

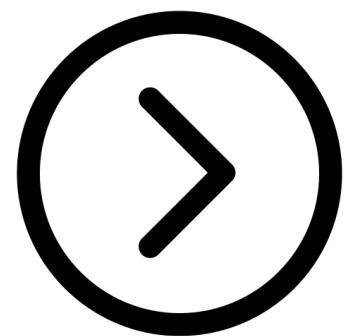
8) Présence de deux influenceurs pas content et la naissance d'un « good buzz »



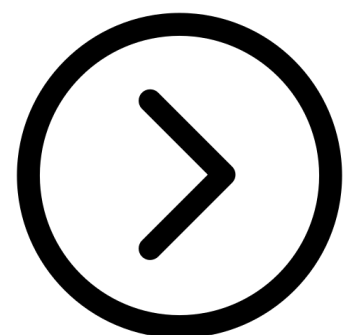
IV°) Conclusion et critiques de notre modèle :



Notre modèle rend compte de manière cohérente des phénomènes que nous pensions observer.



Volonté d'avoir une relation plus accentuée entre l'opinion personnelle et l'influence des liens



Le manque de connaissances et de temps nous a empêché d'aboutir au projet souhaité au départ