

TYTUŁ pracy

Hubert Marcinkowski

13 sierpnia 2018

Spis treści

1	Wstęp	2
2	Cel, założenia oraz zakres pracy	3
3	Analiza podobnych rozwiązań	4
4	Metoda	5
4.1	Sphaze	5
4.1.1	Mechaniki gry	5
4.1.2	Samouczki	5
4.2	Hipotezy	5
5	Wyniki badań	6
6	Wnioski	7
7	Zakończenie	8
8	Zawartość płyty	9

1. Wstęp

Projektowanie interfejsów jest tematyką bardzo złożoną i nadzwyczaj kluczową w procesie tworzenia aplikacji, w tym, między innymi, gier komputerowych. Złe zaprojektowanie tej części w prosty sposób może przyczynić się do całkowitego braku zrozumienia całego przesłania gry przez użytkowników. Istnieje wiele metodologii mających na celu analizę jakości stworzonego projektu - od metod całkowicie subiektywnych po takie, które stawiają za zadanie sprowadzenie jak największej części elementów do postaci parametrycznej.

- Trudne zadanie związane z tym, że poszukiwany jest pewien zbiór reguł, który ułatwiłby proces projektowania. - Część z przedstawianych rozwiązań wybitnie nie pasuje do dziedziny mobilek - Problemy związane z projektowaniem dla mobilek - Przygotowane zostały heurystyki, które mają na celu dokładne określenie jakie warunki aplikacja musi spełniać, by mogła zostać dobrze odebrana przez użytkowników - coś o tym, że użytkownik w czasie gry często zostaje postawiony przed przyswojeniem bardzo abstrakcyjnego zadania w celu zrozumienia, a co za tym idzie grania w daną grę

2. Cel, założenia oraz zakres pracy

Celem tej pracy było zbadanie wpływu określonych heurystyk tworzenia interfejsów na jakość przyswajania nowych mechanik gry mobilnej. Zbadane zostały wybrane dwie opisane przez H. Desuivre oraz Ch. Wiberg [odnośnik!] reguły, które odnoszą się do użyteczności projektowanych aplikacji.

Przeprowadzone zostało doświadczenie, które miało na celu określenie, czy gra, której interfejs spełnia zadane warunki jest lepiej rozumiana i szybciej opanowywana od takiej, której nie są spełnione wybrane heurystyki. Przygotowana została w tym celu aplikacja na urządzenia mobilne, w której użytkownikom postawione zostają zadania, które nie wpisują się w popularne szablony obecnych gier na te platformy. Wyróżnione zostały cztery różne wersje interfejsów przedstawianych użytkownikowi, każda wersja spełniała inny zbiór heurystyk.

3. Analiza podobnych rozwiązań

Tutaj opisuję inne rozwiązania? badania?

4. Metoda

4.1 Sphaze

Opis sphaze

4.1.1 Mechaniki gry

4.1.2 Samouczki

4.2 Hipotezy

Hipoteza 1.

Hipoteza 2.

4.3 Badanie

Pierwsza hipoteza Druga hipoteza

5. Wyniki badań

Tu przedstawiam wyniki badań

6. Wnioski

Tu zapiszę wnioski

7. Zakończenie

Tu podsumuję?

8. Zawartość płyty

- [1] Tekst pracy w formacie PDF
- [2] Pliki z wynikami przeprowadzonych badań
- [3] Plik z wynikami przeprowadzonej analizy