

**本 科 生 毕 业 设 计**

**开题报告**



**学生姓名: \_ 夏立伟 \_\_\_\_\_**

**学生学号: 3120101964**

**指导教师: 陈为、巫英才**

**年级与专业: 大四 计算机科学与技术**

**所在学院: 计算机学院**

**一、题目：** 对MMORPG中多种行为的可视化分析系统

**二、指导教师对开题报告、外文翻译和中期报告的具体要求：**

**指导教师（签名）**

**年 月 日**

**毕业设计开题报告、外文翻译和中期报告考核**

**导师对开题报告、外文翻译和中期报告评语及成绩评定：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **成绩比例** | **开题报告**  **占（20%）** | **外文翻译**  **占（10%）** | **中期报告**  **占（10%）** |
| **分 值** |  |  |  |

**导师签名**

**年 月 日**

**答辩小组对开题报告、外文翻译和中期报告评语及成绩评定：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **成绩比例** | **开题报告**  **占（20%）** | **外文翻译**  **占（10%）** | **中期报告**  **占（10%）** |
| **分 值** |  |  |  |

**开题报告答辩小组负责人（签名）**

**年 月 日**

目录

[本科毕业设计开题报告 1](#_Toc446715444)

[1. 项目背景与简介 1](#_Toc446715445)

[2. 目标和任务 2](#_Toc446715446)

[3. 可行性分析 2](#_Toc446715447)

[4. 初步技术方案和关键技术考虑 2](#_Toc446715448)

[5. 预期工作结果 2](#_Toc446715449)

[6. 进度计划 2](#_Toc446715450)

[本科毕业设计外文翻译 2](#_Toc446715451)

# 本科毕业设计开题报告

## 游戏数据可视化背景与简介

大型多人在线角色扮演游戏(MMORPG)建立了一个虚拟社会，许多的玩家可以通过扮演不同的角色并且加入游戏中的不同的门派和工会进行玩家与玩家之间的行为交互。由于MMORPG中交互性和用户自参与的特点，成千上万的玩家们在不同的MMORPG中投入了金钱精力以及社会资源，而这些投入都成为了当今社会中电子商务中的重要的组成部分。据估计，2015年全世界范围内MMORPG的收入达到了1100万美元，并且在2017年有望达到1300万美元。

所以如果能够理解玩家在游戏中的行为模式和行为动态将会带来巨大的经济价值。除此之外，玩家在MMORPG中的个人行为的时间戳节点信息能够很好的帮助社会科学家来估计玩家的多种行为是如何被其他玩家影响的，并且探究这些影响是如何限制或者促进MMORPG游戏所创造的虚拟世界的。

之前对于MMORPG中玩家的行为模式的研究收到了一些大的限制。首先，大多数的研究知识对MMORPG游戏中个体的成长行为的一些片断进行了研究，这些研究在很大程度上限制了我们对玩家行为的连续动态行为的研究。其次，之前的研究将玩家脱离于MMORPG这个虚拟社会的上下文的情景中，并且将玩家的行为当作是个人决定的结果。这样的假设严重的限制了我们对个体，核心玩家以及其他玩家动态行为的社会结构所扮演的角色的理解。除此之外，大多数的研究知识将关注点放在MMORPG中的单种行为并且忽视了玩家的行为的多样性，这样的做法让社会学家很难找到多种行为之间的动态联系。

为了研究MMORPG玩家多种行为之间的动态关联并且调查不同社会结构所扮演的角色，我们必须面对两个主要的挑战。一个挑战就是如何如何测量玩家不同行为之间的相互作用并且对基于这些相互作用的不同的社会结构进行建模。在MMORPG游戏中每一个玩家都是从属于这个虚拟社会的多种社会结构中的，从最简单最基础的二元关系结构到三角关系结构最后到全世界级的结构。除此之外，这些社会结构都是互相渗透的。如何选取理论上重要的社会结构和从经验上获取他们所扮演的社会作用是我们所要面对的挑战。

第二个挑战是如何去可视化多种行为之间的动态关联并且可视化社会结构对动态行为的作用。动态相互作用包括了不同的商品以及不同组的核心玩家。尤其是这种相互影响会随着时间动态的变化类型，包括不同群体的玩家之间的影响以及不同组的玩家对商品消费的影响。因此，很难去建立一个简洁的，内容充足的并且具有高辨识度的可视化系统对这种影响力进行一个时间上的总结。除了对这些关系提供可视化之外，对不同组玩家之间对不同商品购买的影响力的异同点的解释也是一个挑战。同时由于玩家在游戏中的行为活动和他们自身的多种动态属性是在不同层面进行可视化的，所以如何可视化来进行这些探索和分析仍然是个难题。到现在为止，没有什么可视化方面的研究可以帮助分析动态行为和他们随时间变化的多种关系联系。

为了解决第一个挑战，我们系统的探索了那些会影响MMORPG游戏里玩家行为的社会结构并且找出了两个比较基础并且重要的结构化的机制:社会影响力和三元闭包。我们在这基础上提出了一种对影响力敏感的模型用来调查研究上述社会结构对于玩家行为互相之间作用的影响。为了解决第二

## 目标和任务

## 可行性分析

## 初步技术方案和关键技术考虑

## 预期工作结果

## 进度计划

# 本科毕业设计外文翻译

**浙江大学毕业设计**

**本科学生中期报告**

**学生姓名**

**实习单位/实验室**

**项目名称**

**导师姓名**

**合作导师姓名**

**项目开始日期**

**项目结束日期**

填表日期： 年 月 日

撰写提纲：（请以此结构，逐一论述）

1. **项目概况**

（项目简介、理论意义与价值，学生本人工作任务及内容等）

1. **工作成果及水平**

（完成工作内容、成果和水平、成果形式等）

1. **项目收获**

（工作中采用的新技术、新技能，及解决的关键问题；对团队合作，学习方法、工作方法诸方面的收获等）

1. **对工作建议**

（从个人发展，专业方向、项目，单位/实验室、学院建设等方面的建议）

1. **其它**