**Vzťahy medzi slovami**

**Little Search Game**

-pre jedného hráča a robí mapu slov ktoré spolu súvisia -lightweight semantic

-cieľom zadávať slová na záporné vyhľadávanie a nájsť takú kombináciu slov aby výsledných hľadaní bolo čo najmenej

-najlepśie výsledky keď hráč zadáva slová ktoré sú čo najviac príbuzné hľadanému slovu pretože tým obmedzí čo najviac vyhľadané články

-spojenie medzi slovami sa pridalo do databázy keď ich vybralo aspoň 5 ľudí

-následne po získaní takýchto spojeni vybrali 12 takýchto spojeni nahodne a dali overovať ľuďom aby zistili či sú tieto spojenia pravdive, aby nebolo overovanie len odklikavanie tak pridali 8 random spojeni ktore vytvoria šum aby užívateľ niektoré hodnotil aj inak ako správne

-91% potvrdených vzťahov medzi slovami aj pri kontrolnom overovaní ľuďmi

-tabuľka so skóre pre všetky začiatočné slová je dokopy takže nevýhoda ak niekto začal slovom ktoré nemá toľko príbuzných slov a možno teda náročné slová nikto nebude skúšať ale bude preklikávať až kým nájde najlepšie // podľa mňa by bol lepší aj ranking na každé slovo zvlášť aby to človeka motivovalo súťažiť aj s náročným slovom

*Zdroj:* https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1995977

*Citácia:* SIMKO, Jakub; TVAROZEK, Michal; BIELIKOVA, Maria. Little search game: term network acquisition via a human computation game. In: *Proceedings of the 22nd ACM conference on Hypertext and hypermedia*. ACM, 2011. p. 57-62.

**TermBlaster**

-prerábka LSG na špecializovanie sa v nejakej oblasti v tomto prípade na softvérové inžinierstvo

-vyhľadávanie nebudem na celom webe ale len v študijnom systeme ALEF

-princip hry že uživateľ nepisal minusove vyhľadávania ako LSG ale mal zvoliť z možností tri slová ktoré sú najviac spojené so slovom na ktoré sa program pýta

-čím viac tie slová už boli spojene tým pádom uživateľ dostáva viac bodov

-vyberanie pojmov z troch kategorii - vysoko súvisiace (veľká pravdepodobnosť že si ho uživateľ vyberie a zaručí že určite nejake bude mať veľký súvis), stredne súvisiace (už trošku zistené že suvisiace, zdroj skrytých slov ktoré maju súvis s danym slovom) a slabo súvisiace (len okrajový súvis) // dobrý spôsob na vyberanie lebo zaručíme že tam aj budu nejake “jasné” a zároveň získavame od uživateľa údaje aj o menej známych

-inšpiroval by som sa systemom ako jednoduchou činnosťou kde užívateľ nemusí nić sám písať ale len vyberá z možnosti rieši daný problem

-veľmi prehľadné a motivujúce pre uživateľa keďže jednoduche gui pochopí na prvý pohľad a za jednotlivé kliky je rovno ohodnotený to sa mi páči

-správnosť 21% je zlá ale je to zapríćinené odbornou témou a tým že sa pravdepodobne neoćakávalo veľa respondentov a tým pádom schvaľovali aj referencie ktoré nepotvrdilo veľa ľudí

**Rozdiely**

-LSG pomocou negatívnych hľadaní nad celým googlom a TB len nad ALEFOm teda uzavretým zdrojom informácii.

**Infection**

-pre jedného hráča, cieľom získavanie voľných vzťahov medzi slovami (synonyma, antonyma) pomocou videohry

-ide v hre o to že časť populácie bola nakazená a časť ostala zdravá a všetci sa presúvajú k mestu, hráčovou úlohou je zistiť ktorý sú nakazený a týchto zastaviť

-keďže napohľad to nerozozná kto je nakazený ide o to že zdravý vravia slová ktoré súvisia s heslom a nakazený vravia veci ktoré s heslom nesúvisia // takže hráč podľa toho čo mu povedia jednotlivé osoby usúdi či sú nakazený alebo nie a podľa toho ich zabije alebo pustí

-získava body na základe zachránených ľudí , postupne zvyšujúce sa levely

-aj počas hry sa ukazuje tabuľka čo určite motivuje ľudí

-implementovaný aj algoritmus pre zistenie podvádzajúcich ľudí

-hra vymyslená aby sa ukázalo že nemusí byť hrá ktorá vytvára vzťahy medzi slovami textová alebo priamo spojená s textom ale môže to byť aj napríklad strieľačka ako táto hra

http://knowledgeforge.org/

**Wordrobe**

-hra pre jedného hráča kde cieľom je získavanie voľných vzťahov medzi slovami

-hráč dostane článok kde má jedno slovo tučne vyznačené a tri ma farebne obtiahnuté a musí vybrať z obtiahnutých, ktoré dáva k vyznačenému najväčší súvis

-hra pozostáva z 10 kôl a dostáva body podľa toho ako rovnaké sú jeho odpovede s odpoveďami hráčov ktorý riešili rovnaké úlohy

-skóre je dynamické a mení sa aj potom ako hráč dohrá všetky kolá keďže závisí od získaných odpovedí pre danú úlohu

-hráč má možnosť aj staviť na svoju odpoveď – čo znamená že môže aj veľa získať ale aj zároveň stratiť

-spôsob hodnotenia užívateľov že je to dynamické by sa dalo využiť pri mojej práci keďže tam sa budú postupne meniť dané odpovede pri jednotlivých úlohách – konkrétne si to viem predstaviť ako koeficient že dokopy je nejaký počet napríklad 100

-a zároveň stávkovanie na jednotlivé odpovede je veľmi zaujímavý nápad čo prináša veľmi dobrý herný prvok do tejto hry

[http://www.wordrobe.org](http://www.wordrobe.org/).

**Categorilla/Categodzilla**

-hra pre dvoch hráčov v ktorej sa získavajú voľné vzťahy medzi slovami

-v Categorilla musí hráč písať slová ktoré spĺňajú kritérium ktoré hráč dostal (lieta to) a následne ešte je hráč obmedzený nejakým začinájúcim písmenom

-náhodný pár hráčov dostane 10 rovnakých kategórií

-body dostávaju keď sa zhodnú pre rovnakú kategóriu na rovnakých slovách

-po zápase sa hráčom ukáźe presne v ktorých slovách sa zhodli v ktorých kategóriach

-existuje 8 typov kategórií kritérií z ktorých 3 sa zameriavaju na určovanie hyperným

-v Categodzilla je rovnaký princíp ako categorilla akurát nie je obmedzený všetky slová na rovnaké začiatočné písmeno ale dostane jedno ľahké písmeno (na ktoré existuje veľa slov), jedno ťažké a jedno slovo dáva na ľubovoľné písmeno

-body hráči dostavajú za slová v ktorých sa zhodnú

**FreeAsociation**

-cieľom hry získavanie menších vzťahov medzi slovami

-hráč dostane nejaké slovo a jeho úlohou je napísať čo najviac slov ktoré sú nejako spojené s týmto slovom okrem slov ktoré sa nachádzajú v zakázanom zozname slov / v tomto zozname sa nachádzajú slová pre ktoré už vieme že majú silnú spojitosť so slovom

**AskIt**

-je klikacia hra , žiadne pisanie kde účelom je overovanie vzťahov medzi slovami

-hráčovi sa po zapnutí hry ukážu slová a medzi nimi vzťah a hráč má následne 3 možnosti a to že súhlasí nesúhlasí alebo že to je možné

-po odpovedaní sa mu zobrazí ako odpovedali na danú otázku ostatný // +20

<http://www.jeuxdemots.org/askit.php>

**Anaforické vzťahy**

**PhraseDetectives**

-hra s účelom ktorej cieľom je anotácia anaforických vzťahov / anafora je spätné odkazovanie na nejaké slovo : Juraj jedol. On jedol dobre. Juraj-On

-2 módy - annotation / validation

-funguje tak že hráč dostane priamo nejakú časť textu kde má oznaćené nejaké slovo a má označiť myšou či už bolo spomenuté skôr v tomto texte

-nový hráči dostanú úlohy ktoré už sú vyriešené aby sa mohlo otestovať či porozumeli úlohe a až potom ako odpovedajú určitý počet správne tak ich to pusti riešiť ozajstne úlohy

-ak sa v nejakej vete nezhoduju hráči následne je to dane veľkému množstvu hráčov v druhom móde - overovanie - kde následne sa hľadá správne riešenie tým že hráčovi sa ukáže už vyplnené riešenie a on len potvrdí či súhlasí alebo nie

-slabá motivácia keďže tam niesu žiadne prvky hry ale skôr to jasne vyzerá ako riešenie nejakého problému / motivacia jedine pointy a ranking

<https://anawiki.essex.ac.uk/phrasedetectives/>

**PlayCoref**

-účelom získavanie coreferencii

-hra funguje na spôsob že hráč musí za určitý ćasový limit v texte ktorý dostane spraviť čo najviac spojení coreferencii (anaforických vzťahov)

-ak už text ktorý dostal má vyznačený všetkými spojeniami a má ešte čas môže kliknúť na ´dalśí a zobrazí sa mu ďalšia veta

-po uplynutí času alebo stlačení finish sa mu vyhodnotí riešenie a následne vypíšu body

-ak hrá singleplayer vyhodnocuje sa manuálne alebo automatickou procedurou a ak hrajú dvaja ta sa zohľadňuje aj rozdiel medzi dvoma riešeniami

**PhraseDetectives vs PlayCoref**

-PhraseDetectives hľadá coreferenciu iba ku konkrétnemu vyznačenému slovu v texte ale PlayCoref hľadá coreferencie v celom texte // možno PlayCoref získava viacej údajov na konkrétnej jednej hre keďže hráč toho vyznačuje oveľa viacej ale zato je menej príťažlivý pre hráča a zároveň môže sa tam vyskytovať oveľa viac chybných údajov podľa mňa ako PhraseDetectives pretože tam sa hráč sústredí najednu vec ktorú hľadá v danom texte a nie vśetky spojenia a zároveň je to aj určite príťažlivejšie takto postupne hľadať v jednotlivých vetách niečo konkrétne ako naraz hľadať v rozsiahlom texte nie vopred definované spojenia

-podobné výsledky ale v PlayCoref niektore hry medzi dvoma užívateľmi našli veľmi veľa coreferencii a task otázka či sú určite validne

**Tvorenie slovniká**

**JeuxDeMots - celkovy projekt**

-cieľom je vybudovať veľkú semanticku sieť slov pre francúzsky jazyk

-je to súhrn viacerých hier

**JeuxDeMots**

-prvá hra

-cieľom hry ytvorenie lexikálnej siete pojmov spojených združeniami  
-Jedným z dôsledkov je automatická konštrukcia **slovníka**

-po 7 rokoch zo 150000 slov bez spojenia získali 420000 slov s viac ako 12 milion vzťahmi medzi sebou

-dvaja hráči dostanú obaja random slovo z databázy a ich cieľom je podľa zadanej úlohy písať čo najviac odpovedi na danu otázku k danemu slovu (napr. Aké sú ćasti auta ?)

-následne sa uznávajú za správne slová ktoré napíšu obaja hráči keďže je to asynchrónne nemalo by dôjsť k podvodu

-čím viac dvojic hráčov sa zhodne tým toto slovo má väčšiu váhu

-odpovede sú následne verejne a môže ich ktokoľvek pozrieť a zároveň napadnúť ak sa mu nejaká zhoda nepozdáva, následne je súd kde zaregistrovaný hráči cez diskusiu na hlavnej stránke hlasuju za koho sú a následne víťaz dostane nejake bonusove body

-hráč môže aj ako gift pozvať iného hráča do hry s vopred definovaným slovom, pozýva cez diskusiu // dieľom že hráči ktorí pozývajú na atraktívnejšie hry sú obľúbenejší a tým pádom s nimi ľudia chcú hrať, pretože radŠej si zahrajú nejaké lepŠie slovo ako nejake ku ktoremu toho toľko nie je

-aby to hráčov neprestalo baviť, rôzne modifikácie hry // hra s vybranou témou, vybraná obtiažnosť, loteria(spája hráčov a následne nejaka symbolická výhra podľa toho kto bol lepší) // za tieto bonusy sa plati menou v hre

-zabezpečene aj proti naschvál kazenieu hry ostatnym keďže pri zlých výsledkoch dostávaš málo bodov aj ty

**PtiClic**

-úlohou hráča rozdeľovať vzťahy

-zobrazí sa hlavné slovo a zároveň okolo neho veľa iných slov ktoré sú nejako spojené s hlavným slovom

-úlohou je rozdeliť slová okolo hlavné slova do konkrétnych lexikálnych skupín (synonýmá,hypernyma..)

**Určovanie syntaxu vo vetách**

**Zombilingo**

-cieľom hry je určovať syntax vo vetách

-každá veta pridaná do databázy je automaticky anotovaná a následne ju anotuje aj hráč

-ak sa množstvo hráčov zhodne na rozdielnom syntaxe ako bol automaticky pridelený tak sa syntax zmení

-je to rozdelene postupne, že hráč nedostane anotovať celú vetu naraz ale vždy len v nej niečo vyhľadať // postupne je tam progress bar na jednotlivú vetu koľko percent už anotoval

-keďže je to náročnejšia úloha nazačiatku hráč prejde tréningom

-téma zombikov vraj príťažlivá a preto zvolená aby pritiahla hráčov

-nieje možná oprava, akonáhle uživateľ niečo zaklikne automaticky mu to opraví a posunie na ďalšie anotovanie

-málo zábavne, skôr riešenie školskej úlohy ako hra pretože podľa môjho názoru nieje veľa ľudí ktorých baví určovať syntax vety

**Harinek**

**NIE UPLNE VYUŽITEĽNÉ**

**Verbosity**

-cieľom spájať fakty so slovami

-hrá sa medzi dvoma hráčmi pričom jeden dostane slovo a musí ho pomocou faktov opisovať tomu druhému, úlohou druhého je toto slovo uhádnuť

-fakty dáva pomocou dopredu nachystaných viet ktoré len dopĺňa aby sa dokázali lepšie ukladať údaje

**GuessWhat?**

-spájanie faktov s pojmami

-72strana

**Akinator**

-hra kde sú v databáze uložené fakty o jednotlivých osobách na ktoré sa následne program pýta a mal by uhádnuť hocijakú osobu na ktorú si myslíte a budete o nej zadávať správne odpovede

-približne po 20tich otázkach má akinator väčśinou podľa kritérii, vytriedenú 1 osobu zo 100000 databázy a ak to nie je osoba na ktorú hráč myslí následne sa akinator pýta doplňujúce otázky aby sa presvedčil či náhodou hráč sa pri nejakej odpovedi nepomýlil

-akinator má tri možnosti na opýtanie sa na konkrétnu osobu a následne ak neuhádne môžete túto osobu zapísať do databázy a on si k nej priradí fakty ktoré získal na vašich odpovediachach

<https://en.akinator.com/>

**Totaki**

-podobne ako Akinator

**Duolingo**

**Game with a purpose - Luis von Ahn**

<http://www.cs.cmu.edu/~biglou/ieee-gwap.pdf>