

ANTRITTSVORLESUNG



Univ.-Prof. Dr. Günter Wallner
Institut für Computergrafik

Günter Wallner ist seit 1. März 2021 Professor für Game Computing an der Johannes Kepler Universität Linz. Zuvor hielt er eine Stelle als Senior Scientist an der Universität für Angewandte Kunst in Wien und als Assistant Professor an der Technischen Universität Eindhoven, Abteilung für Industrial Design, welche er noch im einem reduzierten Ausmaß fortführt. Günter Wallner studierte von 1999 bis 2005 Informatik an der Technischen Universität Wien und promovierte 2009 an der Universität für Angewandte Kunst Wien. Seine Forschung liegt im Bereich Games User Research and Games Analytics, wo er vor allem an der Visualisierung von Verhaltensdaten von Spieler*innen arbeitet, um konkrete und handlungsorientierte Erkenntnisse für das Design und die Entwicklung von Computer- und Videospiele zu gewinnen.

Montag, 4. April 2022, 16.00 Uhr
Festsaal der JKU (Uni-Center, 1. Stock)

The Value of Games User Research

With digital games becoming more and more complex, mature, and expensive, games user research has evolved into a central component of the game development process to optimize the quality of the player experience. Over time, data collected from players has constantly grown in size, leading to the emergence of games analytics. With the increase in volume and variety, in turn, came a need for effective data visualizations to support the analysis and interpretation of the data to provide involved stakeholders with actionable intelligence.

The purpose of this talk is twofold. First, it will give an overview of the field of games user research and its indispensable value for game development by drawing upon historical and contemporary examples. Secondly, the talk will reflect on the potentials of information visualization within this exciting and evolving field.