

| | |
|-------------------------|---|
| 1. Record Nr. | UNINA9910627252803321 |
| Autore | Schmidt Steven |
| Titolo | Assessing the Quality of Experience of Cloud Gaming Services // by Steven Schmidt |
| Pubbl/distr/stampa | Cham : , : Springer International Publishing : , : Imprint : Springer, , 2023 |
| ISBN | 9783031060113 9783031060106 |
| Edizione | [1st ed. 2023.] |
| Descrizione fisica | 1 online resource (230 pages) |
| Collana | T-Labs Series in Telecommunication Services, , 2192-2829 |
| Disciplina | 658.562 |
| Soggetti | Telecommunication User interfaces (Computer systems) Human-computer interaction Video games - Programming Computational intelligence Communications Engineering, Networks User Interfaces and Human Computer Interaction Game Development Computational Intelligence |
| Lingua di pubblicazione | Inglese |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| Nota di bibliografia | Includes bibliographical references and index. |
| Nota di contenuto | Introduction -- Quality Factors and Feature Space of Cloud Gaming Services -- Methods for Assessing Gaming QoE -- Passive Video Quality Assessment Using Lab and Remote Testing -- Interactive Assessment of Gaming QoE Using Crowdsourcing -- Development of the Gaming Input Quality Scale (GIPS) -- Impact and Classification of the Game Content -- Empirical Investigation of the Cloud Gaming Taxonomy -- Conclusion and Outlook. |
| Sommario/riassunto | This book provides an overview of concepts and challenges in interaction quality in the domain of cloud gaming services. The author presents a unified evaluation approach by combining quantitative subjective assessment methods in a concise way. The author discusses a measurement tool, Gaming Input Quality Scale (GIPS), that assesses the interaction quality of such a service available. Furthermore, the |

author discusses a new framework to assess gaming Quality of Experience (QoE) using a crowdsourcing approach. Lastly, based on a large dataset including dominant network and encoding conditions, the evaluation method is investigated using structural equation modeling. The conveyed understanding of gaming QoE, empirical findings, and models presented in this book should be of particular interest to researchers working in the fields of quality and usability engineering, as well as service providers and network operators. Presents an empirical validation of a taxonomy of quality aspects of cloud gaming services as well as applied assessment methods; Includes a new framework to conduct quality assessment studies in home environments; Describes a psychometrically validated, and reliable instrument to measure the interaction quality.

| | |
|-------------------------|--|
| 2. Record Nr. | UNINA9910131663203321 |
| Titolo | Per una storia dei popoli senza note : atti dell'Atelier del Dottorato di ricerca in musicologia e beni musicali F. A. Gallo, Ravenna, 15-17 ottobre 2007 // a cura di Paola Dessì |
| Pubbl/distr/stampa | Bologna, : CLUEB, 2010 |
| Descrizione fisica | 443 p., [16] p. of plates : ill. ; ; 24 cm |
| Collana | Heuresis, 13, Sezione di arti, musica, spettacolo ; ; 9 |
| Altri autori (Persone) | DessiPaola <1970-> |
| Disciplina | 910 306 780 809 390 |
| Soggetti | Folk music - History and criticism Sounds - History Travelers' writings - History and criticism Music in literature Sound in literature Music Music, Dance, Drama & Film Music History & Criticism, National - Folk, Patriotic, Political |
| Lingua di pubblicazione | Italiano |
| Formato | Materiale a stampa |

| | |
|-----------------------|--|
| Livello bibliografico | Monografia |
| Note generali | Proceedings. |
| Nota di bibliografia | Includes bibliographical references. |
| Sommario/riassunto | <p>I racconti dei viaggiatori si costituiscono come fonte privilegiata per reperire una quantità sterminata di 'eventi sonori', realizzatisi in ogni parte del globo dalle epoche più remote, che non sono stati né notati né registrati nonostante siano 'fatti storici', documentabili nella loro esistenza e interpretabili nel loro significato seppure scomparsi nella loro realtà fisica. Nell'evento sonoro inteso come fatto storico, infatti, la sonorità costituisce soltanto una delle tante componenti come le circostanze in cui avviene, le funzioni che svolge, le finalità che si propone, le emozioni che genera, i giudizi che provoca, i ricordi che evoca. Di tutto questo, che non è suono ma che ha significato al suono, è possibile in varia misura realizzare una ricostruzione attraverso i testi verbali e le immagini figurative che contraddistinguono anche i racconti qui trattati.</p> |