

Stellingen

behorende bij het proefschrift

A Declarative Approach to Procedural Generation of Virtual Worlds

door
Ruben M. Smelik

1. Declaratief modelleren van virtuele werelden heeft de potentie om de voordelen van de handmatige en procedurele aanpak te combineren.
2. Automatisch consistentiebeheer verlost ontwerpers van één van de meest arbeidsintensieve en moeizame taken in het modelleren van virtuele werelden.
3. Procedurele generatie moet de creativiteit van ontwerpers niet vervangen, maar juist stimuleren.
4. Slimme algoritmische trucjes zijn vaak voldoende om bruikbare content te genereren, maar zonder rijk semantisch model zal deze aanpak niet leiden tot consistente virtuele werelden.
5. Programmeren is nog altijd een ambacht en geen productiewerk.
6. Hoe groter de ambitie van de overheid voor onze kenniseconomie, des te zwaarder de bezuinigingen op onderzoek.
7. Science fiction is vaak de beste inspiratiebron voor innovatie.
8. Het lezen van alle PhD Comics is aangeraden voor iedereen die overweegt promovendus te worden.
9. De felste tegenstanders van computerspellen hebben er zelf nog geen gespeeld.
10. De enige echte “social games” zijn Facebook bordspellen.

Deze stellingen worden oponeerbaar en verdedigbaar geacht en zijn als zodanig goedgekeurd door de promotor prof. dr. ir. F.W. Jansen.

Propositions

accompanying the thesis

A Declarative Approach to Procedural Generation of Virtual Worlds

by
Ruben M. Smelik

1. Declarative modelling of virtual worlds has the potential to combine the strengths of manual and procedural approaches.
2. Automatic consistency maintenance alleviates designers of one of the most laborious and cumbersome tasks in virtual world modelling.
3. Procedural generation should stimulate, not replace, designer's creativity.
4. Algorithmic hacks are often sufficient for generating acceptable content but, without a rich semantic model, they will not scale to consistent virtual worlds.
5. Programming is still a craft, not production work.
6. The higher the governmental ambitions for our knowledge economy, the deeper the cuts in research funding.
7. Science fiction is often the best source of inspiration for innovations.
8. Reading all PhD Comics is a must for everyone considering a PhD project.
9. The most critical opponents of games have not yet played any.
10. The only really social games are Facebook board games.

These propositions are considered opposable and defensible and as such have been approved by the supervisor prof. dr. ir. F.W. Jansen.