

Dans le cerveau du gamer

Bonnes pratiques

Liens

<https://www.dunod.com/sciences-techniques/dans-cerveau-du-gamer-neurosciences-et-ux-dans-conception-jeux-video>

<https://celiahodent.com/fr/?s=cerveau>

Description

« Dans le cerveau du gamer : Neurosciences et UX dans la conception de jeux vidéo » est un livre écrit par Celia Hodent, une experte en UX (pour « User eXperience », ou « expérience utilisateur ») titulaire d'un doctorat en psychologie. Elle a travaillé dans l'industrie du divertissement pendant plus de 10 ans pour des entreprises telles que Epic Games (elle a notamment participé au jeu Fortnite), Ubisoft et LucasArts.

Le livre adopte une approche de vulgarisation scientifique en rendant très accessible les résultats de recherches en sciences cognitives et en psychologie. Il offre une excellente vue d'ensemble sur la manière dont le cerveau apprend et traite l'information. Les sujets abordés incluent les "neuro-mythes", la perception, la mémoire, l'attention, la motivation, l'émotion et l'apprentissage.

Caractéristiques

Le livre inclut également de nombreux exemples de jeux publiés. Il montre comment la connaissance scientifique se traduit en conception de jeux et comment utiliser un cadre UX dans le développement de jeux. Il décrit comment l'UX Design (l'étude de l'expérience utilisateur) peut guider les développeurs pour améliorer la convivialité et le niveau d'engagement d'un jeu en utilisant les connaissances de la psychologie cognitive, en mettant en œuvre des principes d'interaction homme-machine et en appliquant la méthode scientifique.

Prix

Gratuit : Le blog de l'autrice et ses présentations à la GDC (Game Design Conference)

Environ 30€ : le livre

Pourquoi l'utiliser ?

Le livre est un allié précieux pour comprendre le fonctionnement du cerveau. Il est destiné aux concepteurs de jeux mais il est également excellent pour les enseignants !

Comment l'utiliser ?

Vous pouvez également obtenir des extraits du livre sous forme [d'articles de blog](#) de l'autrice ainsi que ses [conférences GDC](#) (en anglais) sur le sujet, qui peuvent servir de résumé ou d'introduction au livre.

Hodent, C. (2020). Dans le cerveau du gamer: Neurosciences et UX dans la conception de jeux vidéo. Dunod.

Hodent, C. (2018). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. CRC Press.

Hodent, C. (2018). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. Goodreads.

Hodent, C. (n.d.). Brain, UX & Games. Celia Hodent. Retrieved, from <https://celiahodent.com/>

GDC. (2017, August 13). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Design [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XlpDLa585ao>



Cofinancé par l'Union européenne

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : <https://www.d-esl.eu>

