# Il cervello del giocatore

## Sviluppo di buone pratiche

## Link

https://www.amazon.com/Gamers-Brain-Neuroscience-Impact-Design/dp/1498775500

https://celiahodent.com/?s=brain

## Descrizione

“Il cervello del giocatore: come la neuroscienza e la UX (esperienza Utente) possono impattare la progettazione di un Video Game” è un libro scritto da Celia Hodent, un’esperta di UX con un PhD in psicologia che lavora nell’industria dell’intrattenimento da oltre 10 anni in aziende come Epic Games (Fortnite), Ubisoft, and LucasArts.

Il libro fornisce una panoramica di come il cervello impara e processa informazioni sintetizzando risultati di ricerche dalla scienza cognitiva e dalla ricerca psicologica in modo accessibile. Gli argomenti trattati includono i “neuro-miti”, la percezione, la memoria, l’attenzione, la motivazione, l’emozione e l’apprendimento.

D-ESL
2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783
Cofinanziato dall'Unione europea

## Caratteristiche

Il libro include anche numerosi esempi tratti da giochi già pubblicati per dimostrare come la conoscenza scientifica si traduca in progettazione di gioco e come usare la UX nello sviluppo di un gioco. Descrive come la UX può guidare gli svluppatori a migliorare la fruibilità ed il livello di coinvolgimento che un gioco fornisce al pubblico per cui è pensato usando le conoscenze della psicologia cognitiva, implementando i principi di interazione uomo-computer e applicando il metodo scientifico (ricerca utente).

## Prezzo

Gratuito: GDC talks e blog, 30€: Libro

## Perché usarlo?

Il libro è imprescindibile per comprendere come funziona il cervello umano. È rivolto agli sviluppatori di videogiochi che vogliono inserirsi nel settore, ma anche agli insegnanti!

## Come usarlo?

Estratti dal libro possono essere ottenuti dall'autrice stessa come articoli di blog così come i suoi GDC talks sull'argomento, che possono costituire un primo sommario del libro.

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 [insert date of retrieval here], 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=XIpDLa585ao

Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente le visioni dell'autore e la Commissione non può considerarsi responsabile per alcuno uso che viene fatto delle informazioni ivi contenute.

**Codice del progetto:** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro è concesso con la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

**Per maggiori informazioni su D-ESL:** https://www.d-esl.eu