

# Мозокот на гејмерот

## Развивање на добри практики

### Линк

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

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

### Опис

Мозокот на гејмерот: Како невронауката и UX можат да влијаат на дизајнот на видео игри“ е книга напишана од Селија Ходент, експерт за UX со докторат по психологија, која работела во забавната индустрија повеќе од 10 години во компании како што е Epic Games (Fortnite) , Ubisoft и LucasArts.

Книгата дава преглед на тоа како мозокот учи и обработува информации со дестилирање на наодите од истражувањата од когнитивните науки и психолошките истражувања на многу достапен начин. Опфатените теми вклучуваат „невромити“, перцепција, меморија, внимание, мотивација, емоции и учење.

## Карактеристики

Книгата вклучува и бројни примери од објавени игри за тоа како научното знаење се претвора во дизајн на игри и како да се користи UX рамка во развојот на игри. Тој опишува како UX може да ги води програмерите да ја подберат употребливоста и нивото на ангажираност што играта и го дава на својата целна публика со користење на знаење од когнитивната психологија, имплементирање на принципите за интеракција човек-компјутер и примена на научниот метод (истражување на корисниците).

## Цена

Бесплатно: GDC разговори и блог, 30 €: Резервирајте

## Зошто да се користи?

Книгата е непроценлива за разбирање како функционира мозокот. Таа е наменета за дизајнерите на игри за дизајнот на нивните игри, но е одличен и за наставниците!

## Како да се користи?

Можете исто така да добиете извадоци од книгата во форма на написи на блог од нејзиниот автор, како и нејзините говори за GDC на оваа тема кои можат да послужат како буквар за резиме на книгата.

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=XlpDLa585ao>



## Финансирано од Европска Унија

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија. Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторот и Комисијата не може да биде одговорна за каква било злоупотреба што може да се направи од информациите содржани во неа.

**Код на проектот:** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ова дело е лиценцирано под меѓународна лиценца Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

**Дознајте повеќе за D-ESL на:** <https://www.d-esl.eu>