

# Creierul jucătorului

## Bune practici de dezvoltare

### Link

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


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

### Descriere

„Creierul jucătorului: cum pot neuroștiința și experiența utilizatorului să influențeze designul jocurilor video” este o carte scrisă de Celia Hodent, expert UX (experiența utilizatorului), cu doctorat în psihologie, care a lucrat în industria divertismentului timp de peste 10 ani la companii precum Epic Games (Fortnite), Ubisoft și LucasArts.

Cartea oferă o imagine de ansamblu asupra modului în care creierul învață și procesează informațiile prin distilarea rezultatelor cercetării din știința cognitivă și cercetarea psihologică într-un mod foarte accesibil. Subiectele abordate includ „neuromiturile”, percepția, memoria, atenția, motivația, emoția și învățarea.

### Caracteristici



Cartea include, de asemenea, numeroase exemple din jocurile lansate despre modul în care cunoștințele științifice se traduc în designul jocurilor și despre modul de utilizare a unui cadru UX în dezvoltarea jocurilor. Acesta descrie modul în care UX poate ghida dezvoltatorii pentru a îmbunătăți gradul de utilizare și nivelul de implicare pe care un joc îl oferă publicului țintă prin utilizarea cunoștințelor de psihologie cognitivă, implementarea principiilor de interacțiune om-calculator și aplicarea metodei științifice (cercetarea utilizatorilor).

## Costuri

Gratuite: GDC talks și blogul; cartea: 30€

## Care sunt avantajele utilizării?

Cartea este de neprețuit pentru înțelegerea modului în care funcționează creierul. Se adresează designerului de jocuri pentru elementul de integrare al jocurilor, dar este, de asemenea, minunat pentru profesori!

## Cum se folosește?

De asemenea, puteți obține extrase din carte sub formă de [articole de blog](#) de la autorul său, precum și discuțiile GDC la [GDC talks](#) pe această temă, care pot servi drept abecedar al rezumatului cărții.

Hodent, C. (2018). Creierul jucătorului: Cum pot neuroștiința și experiența utilizatorului să influențeze designul jocurilor video. CRC Press.

Hodent, C. (2018). Creierul jucătorului: Cum pot neuroștiința și experiența utilizatorului să influențeze designul jocurilor [Video]. Goodreads.

Hodent, C. (n.d.). Brain, UX & Games. Celia Hodent. Accesat la: [28th December 2023], <https://celiahodent.com/>

GDC. (13 august 2017). Creierul jucătorului: Cum pot neuroștiința și experiența utilizatorului să influențeze designul [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=XlpDLa585ao>



## Cofinanțat de Uniunea Europeană

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

**Codul proiectului:** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Atribuire-Necomercial-FărăDerivate 4.0 Internațional (CC BY-NC-ND 4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

**Pentru mai multe informații despre D-ESL, vă rugăm să vizitați:** <https://www.d-esl.eu>