

## عنوان مقاله:

بررسی بازیهای جدی مبتنی بر تکنولوژی EEG با اهداف آموزشی و پزشکی

## محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

## نویسندگان:

فرشته سلیمی نیا - کارشناسی ارشد علوم شناختی دانشگاه شهیدمدنی آذربایجان

غلامرضا چلبیانلو - استادیار گروه روانشناسی، دانشگاه شهید مدنی آذربایجان

میلاذ امینی ماسوله - کارشناس ارشد علوم شناختی دانشگاه شهیدمدنی آذربایجان

## خلاصه مقاله:

سیستم های تعاملی انسان - کامپیوتر به عنوان یک کانال ارتباطی بین مغز و کامپیوتر توانسته اند بر مبنای بازخوردهای بلادرنگ سیگنالهای الکتروانسفالوگرام EEG نام خود را در حوزه ی بازیهای جدی مطرح کنند این گونه سیستم ها با استفاده از بازشناسی حالات ذهنی برای طراحی بازیهایی که قادر به تطبیق با هیجانات و احساسات افراد می باشند جهت بهبود عملکردهای مغزی مانند توجه و شناخت به کارگرفته میشوند مقاله حاضر به بررسی بازیهای جدی مبتنی بر EEG که با اهداف پزشکی و آموزشی طراحی شده اند می پردازد هدف در بازیهای آموزشی طراحی بازیهای تطبیقی و همه جانبه و در حوزه پزشکی با استفاده از بازیهای نوروفیدبک هدف کمک به درمان اختلالات روانی یا بهبود توانایی های شناختی افراد سالم می باشد

## کلمات کلیدی:

بازیهای جدی ، EEG ، بازشناسی حالات ذهنی ، بازی های آموزشی ، نوروفیدبک

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/457029>

