

طراحی محصولات رسانه‌ای دیجیتال برای کودکان؛

بحثی روان‌شناختی

نوشته

دکتر وارن باکلیتز

مترجم

سید حسینی مقدم

مؤسسه توسعه صنایع فردگان و خلاق

cacim.ir

این کتاب ترجمه‌ای است از

Child Development 101 For Interactive Media Designers
An Overview of Influential Theories, Applied to Practice

انتشار این مجموعه به راهنمایی و زیر نظر آقای حمیدرضا ششجوانی و به هزینه شرکت ارتباطات سیار هوشمند آمین به انجام رسیده است

سرشناسی:	پاکلیتنر، وارن، ۱۹۵۸-
عنوان و نام پدیدآور:	Buckleitner, Waren, 1958-
موضوعات نشر:	طراحی محصولات رسانه ای دیجیتال برای کودکان؛ بحث روان‌شناختی / مترجم: محمد حسینی مقدم
موضوعات ظاهری:	تهران: آوای فرزانه، ۱۳۹۸
شابک:	۹۷۸-۶۲۲-۹۵۱۱۲-۵-۱ (مصور (و لگی)
وضعیت فهرست‌نویسی:	۱-۵۱۱۲-۹۵۱۱۲-۶۲۲-۹۷۸
یادداشت: عنوان اصلی:	Child development 101 for Interactive Media Designers
موضوع:	Computer - assisted instruction / آموزش با کمک کامپیوتر
موضوع:	Computers and Children / کامپیوتر و کودکان
رده بندی کنگره:	حسینی مقدم، محمد / ۱۳۹۸-۵-۱۳۶۲-۵-۱
رده بندی دیویی:	۱۳۹۸ ۵/۳۳۳
شماره:	33/371
	۵۶۰۸۴۵۵

عنوان: طراحی محصولات رسانه ای دیجیتال برای کودکان؛ نگاهی روان‌شناختی
نویسنده: وارن پاکلیتنر
ناظر چاپ: فریبرز علایی
مترجم: محمد حسینی مقدم
چاپ اول: ۱۳۹۸
شمارگان: ۵۰۰
قیمت: ۶۵۰۰۰۰ ریال
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۹۵۱۱۲-۵-۱
لیتوگرافی، چاپ و صحافی: آوای فرزانه
ناشر: آوای فرزانه
نشانی و آدرس سایت: تهران - شریعتی خیابان پلایس کوچه امیری پلاک ۲۱ تلفن: ۰۹۱۲۲۱۹۶۸۸۶

فهرست

۱. بخش اول، کار کردن بر روی انگیزه‌های ذاتی.....
۴. چهار فاکتور انگیزه ذاتی
۴. لذت
۴. کارکرد در طراحی محصول:
۵. کنترل
۵. کارکرد در طراحی محصول:
۶. علاقه
۷. کارکرد بر روی طراحی محصول:
۸. احساس اعتماد به نفس
۸. کارکرد در طراحی محصول:
۱۰. ژان پیازه و نظریه توسعه شناختی
۱۲. چهار مرحله سنی:
۱۲. مرحله حسی حرکتی
۱۳. مرحله پیش عملیاتی
۱۵. مرحله مفهومی
۱۶. مرحله انتزاعی-صوری یا رسمی-اجرایی
۱۷. هنر گیج کردن: تعادل و عدم تعادل
۱۹. در هم آمیختگی مراحل
- بایدها و نبایدهای اینترفیس
۲۲. سایر نظریات
۲۲. رفتار گرایی
۲۳. ساخت گرایی
۲۴. نظریه یادگیری اجتماعی

- ۲۵..... نظریه ساخت گرایی اجتماعی
- ۲۶..... نظریه ارزیابی اطلاعات
- ۲۸..... رده بندی علوم
- ۳۰..... ماریا مونته سوری
- ۳۲..... مونته سوری و ایده هایش در خدمت ساخت Spore
- ۴۰..... مونته سوری و گوگل
- ۴۷..... تأثیر دیدگاه ساختگرایانه بر طراحی محصول
- ۴۷..... اپل و مکمه هوم
- ۴۷..... فوهای متن کتنده زبان:
- ۴۷..... مشکلات خ-اص-اص-شونده:
- ۴۸..... بازخورد بلافاصله و سازه:
- ۴۸..... برنامه نویسی:
- ۵۱..... بخش دوم، درجات توانایی د سنیه مختلف
- ۵۲..... نشانگر های سنی
- ۵۲..... تولد تا ۱۸ ماهگی
- ۵۵..... دو و نیم تا سه سال
- ۵۷..... سه تا پنج سالگی:
- ۵۸..... در سن ۳ تا ۴ سال:
- ۵۹..... در سن ۴ تا ۵ سال:
- ۶۱..... پنج تا شش سالگی
- ۶۴..... هفت سال به بالا
- ۶۵..... گونه شناسی لمسی
- ۷۲..... مونترتاچ در مقابل مولتی تاج
- ۷۲..... کاستی های نمایشگرهای لمسی

۷۵	 ملاحظات استفاده از فناوری در گروه های مختلف سنی
۷۸	 مواد لازم برای داشتن یک کودک شاد با سواد کامپیوتری کافی
۸۱	 بخش سوم، کاربردها
۸۶	 طراحی یک محصول جادویی
۹۷	 چطور شکست بخوریم
۹۸	 رمز موفقیت در کش های ساختاری
۱۰۶	 هشت درس از نظریه های تعلیم و تربیت
۱۱۱	 دستور العمل برای دستور العمل ها
۱۱۵	 بایدها و نبایدها
۱۱۷	 استعاره ی گره
۱۲۲	 خمیربازی دیجیتال یا اصول موفقیت تصادفی
۱۲۳	 تعریف موفقیت تصادفی
۱۲۷	 قاعده «مسیر آب»
۱۳۰	 ایجاد احساس مالکیت در یک فضای تعاملی
۱۳۳	 تاملی در بازی Pokémon
۱۳۸	 درس هایی برای صنعت اپ
۱۳۸	 یادداشتهایی از کیت و جان
۱۴۴	 نکات اخلاقی طراحی محصول برای کودکان
۱۴۹	 مروری بر Tap Zoo و اینکه چرا به لحاظ اخلاقی یک اپ افتضاح است
۱۵۵	 اضافات: کنترل کیفیت
۱۵۵	 کمّی کردن امر کیفی
۱۵۵	 مقوله اول: سهولت استفاده
۱۵۶	 مقوله دوم: تناسب با کودک
۱۵۷	 مقوله سوم: آموزشی بودن

- مقوله چهارم: سرگرم کننده بودن ۱۵۸
- مقوله پنجم: ویژگیهای طراحی ۱۵۹
- مقوله ششم: ارزش ۱۶۰
- سخن پایانی ۱۶۱