锐尔教育
Ruier Education



卡耐基梅隆大学

2024 年暑期人机交互专题

“探究游戏玩法设计与用户体验中的心理学”线上科研项目

卡耐基梅隆大学

Carnegie Mellon University

卡耐基梅隆大学（Carnegie Mellon University），简称 CMU，是一所拥有 13600 名在校学生和 1423 名教职及科研人员的世界著名学府，美国 25 所新常春藤盟校之一。长期以来，CMU 的计算机系都占据全美第一的位置，学校的软件工程专业全美排名第一，其研究院更是美国国防部的军官研究院。除计算机外，CMU 的其他理工科专业也名声显赫。梅隆科技学院（Mellong College of Science）培养了 10 名诺贝尔奖得主；同时该院是全球第一个开设“绿色化学”课程的学院；硅胶、防弹材料、现代主流的塑料制造工艺都是该学院的研究成果。

- 2023 年 U.S.News 美国最佳大学第 22 位
- 2022 年泰晤士高等教育世界大学第 28 位
- 2022 年 QS 世界大学排名第 53 位
- 2021 年软科世界大学学术排名第 97 位
- CS Rankings 排名世界第一，U.S. News 计算机本科及硕士项目与斯坦福大学，麻省理工学院，加州大学伯克利分校并列全美第一。 CMU 的量化金融硕士项目（MSCF）也常年位列全美前 3。 此外，CMU 戏剧学院还被好莱坞报道评为全美五大最佳本科戏剧学院之一
- 校友包括 13 位图灵奖、17 位诺贝尔奖、9 个位奥斯卡金像奖、114 位艾美奖、44 为托尼奖得主等

项目概况

Program Overview

该项目为期 10 周，双教授授课，由卡耐基梅隆大学教授及中国大学教授/副教授担任科研指导老师进行线上指导，教授将根据中国学生特点设计课题，学术性与趣味性兼备，让学员在学术框架下，充分发挥想象力和创造力，从开题、文献检索、科研报告撰写、修改等多个环节进行学习，实现理论与实践的融会贯通。项目结束后将获得卡耐基梅隆大学教授及中国大学教授学术推荐信，并基础保证发表一篇国际 EI/CPCI 或同等级别会议文章（独立第一作者）。

项目特色

Program Highlights

- 【师从名师】由卡耐基梅隆大学教授和“双一流”大学教授/副教授领衔，传授领域前沿知识与高水准研究方法，增进专业理解力，补充知识版图。
- 【科研助教】辅助课题答疑、知识巩固、科研心得与专业知识分享。
- 【论文辅导】论文辅导老师 1V1 辅导，传授论文写作技巧与方法，论文规划、写作、投稿、检索、发表全程指导。
- 【科研成果】获得双教授学术推荐信，系统科学的指导和训练学生进行学术研究，保证发表一篇国际 EI/CPCI 或同级级别会议文章（独立第一作者）。

项目详情

Program Details

【项目时间】2024 年 7 月-8 月，为期 10 周（其中集中授课时间为期 4 周，具体时间待定）

【项目课时】140 课时，核心科研 70 课时+科研预热 40 课时+后续成果服务 30 课时，每课时 45 分钟

【授课形式】直播课程

【项目费用】32,800 元人民币，项目费用不包含学生发表论文的版面费，预计 3000 元人民币左右

【课题简介】本课题中将从UI/UX的角度分析游戏设计，介绍影响于游戏设计的核心心理学原则。本课题的每一讲都将关注一个特定的心理学原则-如“沉浸感”“风险与回报”“性格发展”“说服”等。针对每一个原则，学生不仅将了解其背后的原理，更将深入地体会到它们在游戏中的相关应用。在课题过程中，学生将学习人机交互、交互体验领域的核心知识，并接受游戏分析写作方面的训练，结合阅读材料、讨论与授课内容对游戏中的心理学原则应用进行反思。在课题最后的结课展示部分，学生可以针对某个游戏进行批判性分析，更可以尝试将所学原则进行应用，完成一个游戏概念原型的设计。在此课题学习中学生接触到的心理学理论和原则，不仅适用于游戏设计，更对我们的研究与生活有着普适性——举例而言，“心流(flow)”“沉浸(immersion)”这两个概念是写作、教育、交互设计等领域的关键因素；“说服(persuasion)”则是市场营销、政治学领域的重点。在广义的层面上，学生参与此课题，将有能力理解心理学原则在不同领域的应用，并为日后的设计创造与多领域学习打下坚实基础。

【课题目标】

- 了解 UI/UX 的核心知识与核心心理学原则，清楚这些理论在游戏设计中的应用
- 探索多种类型的游戏和设计风格，拓宽对于游戏的认知和人机交互领域发展的认识
- 通过多种方式了解游戏（阅读、讨论、实际体验等），培养在相关领域进行批判性思考和讨论能力
- 培养对于游戏行业和“玩游戏”的真正热爱与好奇心，对该领域产生热情

【导师简介】

Prof. G. K. 卡耐基梅隆大学人机交互系副教授

卡耐基梅隆大学eHeart研究室创始人，达特茅斯学院Tiltfactor游戏实验室顾问。

项目收获

Program Achievement

- **课程证明**：获得教授签字课程证明
- **项目评价**：获得教授签字项目评价表
- **学术经历**：学生可实地或远程参加国际学术会议，开展长达 10 周的科研活动，为以后国内保研或申请海外名校增加科研成果
- **科研成果**：发表一篇国际 EI/CPCI 或同等级别会议文章（独立第一作者）
- **推 荐 信**：获得项目推荐信及双导师学术推荐信（外方导师 EDU 邮箱网推，中方导师推荐信支持邮寄）

录取要求

Admission Requirements

- 全日制在校本科生或研究生
- 道德品质好，身心健康，能顺利完成学习任务
- 适用于游戏设计，交互设计，交互心理学，社会学等相关专业或对该领域感兴趣的其他专业同学
- 具备良好的科研能力
- 建议达到托福 70 / 雅思 6.0 / 四级 500 / 六级 450 并通过英文面试

项目流程

Program Process

- 学生本人提出申请，在学校国际合作交流处报名
- 学生提交正式申请材料并缴纳项目费用，获得录取资格
- 开课前 1 周左右发送课前通知准备上课

项目咨询

Program Consultation

成老师：13240031203（微信同步）

或扫描下方二维码进行项目咨询

更多项目信息，欢迎关注锐尔教育公众号



