



Игра исследования искажений UXCore

Цель этой игры в том, чтобы студент ознакомился с когнитивными искажениями описанными в UX Core, и научился замечать их в повседневной жизни. Студент читает название любого когнитивного искажения в UX Core, и вспоминает (либо моделирует) ситуацию, в которой это искажение имело место, либо могло стать причиной чего-либо. Цитировать ситуации описанные в UX Core не обязательно.

Игра заканчивается когда студенту удается придумать короткий пример по любому искажению в реальной жизни. Из-за объемности материала игру следует ограничить либо по времени, либо по кол-ву обсуждаемых искажений за сессию.