Gesture-Based Computing

4-5 yýl iÃ§inde eðitim dÃ¼nyasýnda kabul gÃ¶rmesi bekleniyor. Sanal gerÃ§eklik / arttýrýlmýþ gerÃ§eklikten sonra el hareketler bilgisayar tabanlý eðitimde zamanla yaygýnlaþacaðý belirtiliyor.Â Ne kadar yaygýnlaþýr, maliyeti ne kadar olacak, kullanýlacak ortamlarýn hazýrlanma sÃ¼recini zamanla gÃ¶receðiz.Â

Dokunmatik cihazlarýn yaygýnlaþmasý, wii ve kinect gibi oyun konsollarýnýn ilgi gÃ¶rmesinden eðitim ortamlarýda nasibini alma baþlayacak. En Ã¶nemli sorun her zaman olduðu gibi iÃ§erik? Teknolojinin ilerlemesi karþýsýnda eðitim dÃ¼nyasýnda bir iÃ§eri Ã¼retme telaþý baþlýyor. Yeni bir teknolojiyi hemen nasýl kullanmaya baþlarýz diye bir dÃ¼þÃ¼nce alýyor. Ar-Ge takýmý Ã¶ne ortaya atýyor ve mÃ¼thiþ gÃ¶rsel, Ã§ekici ve etkileyici ilk Ã¶rnekler karþýmýza Ã§ýkýyor. ama sonra? bu teknolojileri kendi kurumumuzda kullanmak istediðimizde nasýl iÃ§erik Ã¼reteceðiz sorunu ile karþýlaþýyoruz. Zaten bir Ã¶nceki teknolojiyide sindirememiþken hemen yenisine sarýlmaya Ã§alýþýyoruz. umarým yeni teknolojileri verimli kullanamabiliriz. Kaliteli iÃ§erikler Ã¼retme þansýmýz olur.

Oyun piyasasý sayesinde geliþecek Ã¼rÃ¼nlerde eðitimde nasiplenecek. NITLE'nin tahminlerine gÃ¶re;Â Â El bilgisayarlarý iÃ§ GBC (Gesture Based Computing) iÃ§erik oluþturma / kinect kullanýmý / kablosuz kolla Ã§alýþan oyun konsollarý Ã¼zerine Ã§alýþmalar devm edecek. Aþaðýda birÂ Ã¶rnek yer almaktadýr.

http://web.mit.edu/newsoffice/2010/gesture-computing-0520.html

http://www.youtube.com/watch?v=sxY_vBBw_F0&feature=relatedÂ

Â