

Gesture-Based Computing

4-5 yıl içinde eğitim dünyasında kabul görmesi bekleniyor. Sanal gerçeklik / artırılmış gerçeklikten sonra el hareketleri bilgisayar tabanlı eğitimde zamanla yaygınlaşacağı belirtiliyor. Ne kadar yaygınlaşır, maliyeti ne kadar olacak, kullanılacak ortamların hazırlanma sürecini zamanla göreceğiz.

Dokümanik cihazların yaygınlaşması, wii ve kinect gibi oyun konsollarının ilgi görmesinden eğitim ortamlarında nasibini alması başlayacak. En önemli sorun her zaman olduğu gibi işerik? Teknolojinin ilerlemesi karşısında eğitim dünyasında bir işerik karşıtme telafı oluyor. Yeni bir teknolojiyi hemen nasıl kullanmaya başlarız diye bir dâp önce alıyor. Ar-Ge takımını işerik ortaya atıyor ve mâtı gârsel, işekici ve etkileyici ilk işerikler karşımıza işyıyor. ama sonra? bu teknolojileri kendi kurumumuzda kullanmak istediğimizde nasıl işerik karşıtme sorunu ile karşılaşyoruz. Zaten bir işerik önceki teknolojiye sindirememişken hemen yenisine sarılmaya işalyıyoruz. umarım yeni teknolojileri verimli kullanabiliriz. Kaliteli işerikler karşıtme şansımız olur.

Oyun piyasası sayesinde gelecekte karşıtme eğitimde nasıplenecek. NITEL'in tahminlerine göre; El bilgisayarları işerik GBC (Gesture Based Computing) işerik oluşturma / kinect kullanımı / kablosuz kolla işalypan oyun konsolları üzerine işalyplar devm edecek. Ayrıca bir işerik yer almaktadır.

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

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

â