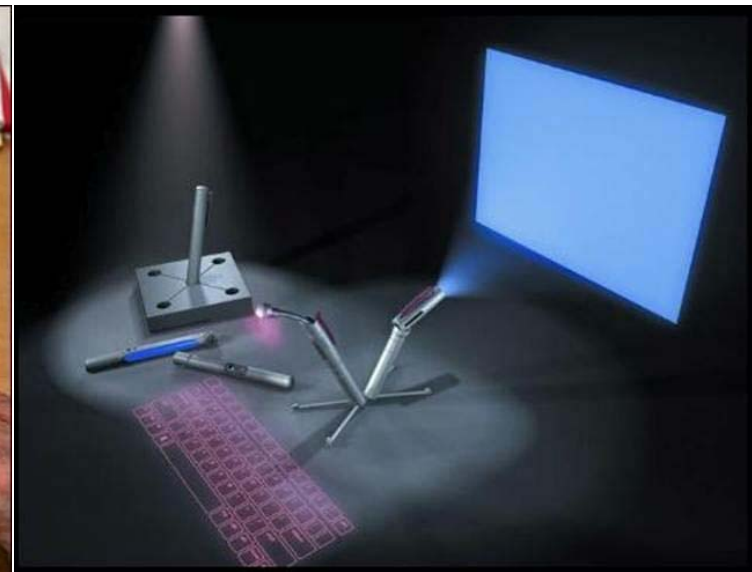
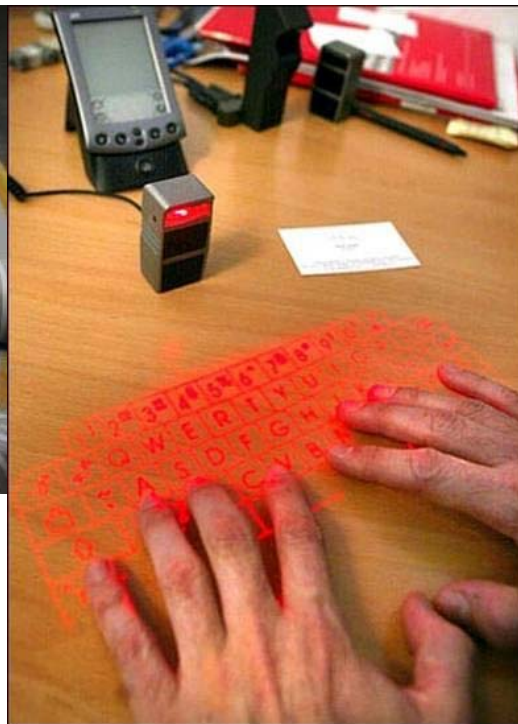
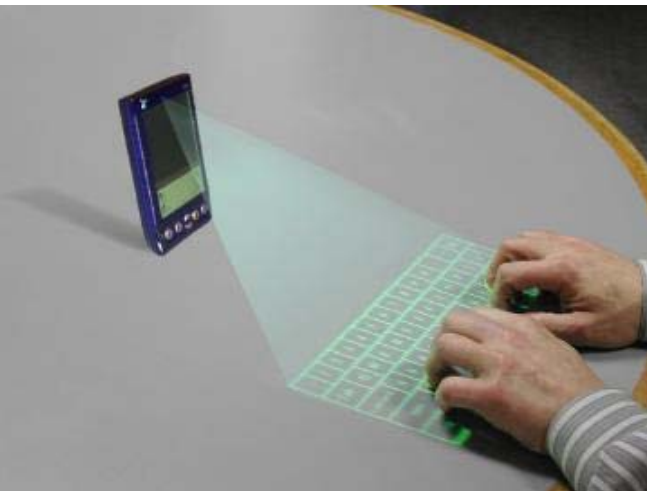


אינטראקציה בין בני אדם למחשבים בעתיד



שימושים במחשבים

- יצירת מסמכים
- משחקים
- גלישה באינטרנט
- מדיה (ווידאו, מוזיקה, תמונות)
- תקשורת (Skype, MSN, ICQ וכו')
- הפעלת מערכות (סורק, מערכות רפואיות, אבטחה, וכו')

אינטראקציה עם מחשבים כיום

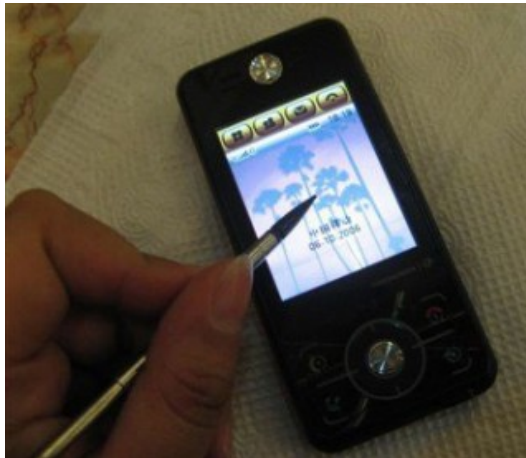


• מקלדת

• עכבר

• מסך מגע

• Joystick/Controller



©2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

אינטראקציה עם מחשבים בעתיד

- קול
 - יצירת מסמכים ע"י דיבור
 - לתת למחשב הוראות
- מחשבים מופעלים ע"י תנועות גוף
 - לדבר דרך מחשב (מצמוץ)
 - שליטה במערכות נשק של מטוסי קרב ע"י מעקב אחר מיקוד העין של הטייס
 - שליטה במשחקים ע"י תנועות גוף
- שליטה על מחשב ע"י מחשבה

שליטה על מחשב ע"י מחשבה

- כבר התחילו לפתח משחקים המפעילים ע"י מחשבה (BrainBall)



דוגמא לתהליך של תפעול מחשב באמצעות חשיבה

האצה של רכב ממוחשב ב- 5 קמ"ש

- נהג רוצה (חושב) להאיץ את הרכב
 - הרכב קולט את המחשבה ומאמת אותה
 - המחשב בודק את האפשרות לממש את הפקודה (תנאי ראות, מהירות מותרת, תנאי כביש...)
 - מבצע את הפעולה
1. בדיקה שהמטרה הושגה ללא תקלות

מימוש של התהליך

1. זיהוי והתאמה בין מחשבה לבין תבנית של גלי המוח ע"י מחשב שנמצא על גוף האדם
2. ניטור (מוניטורינג) של גלי המוח של הנהג
3. ברגע זיהוי של תבנית גלי מוח מוכרת, תיקשור של המחשבה למחשב הרכב לצורך ביצוע
4. מחשב הרכב מאמת את המחשבה לפני הביצוע
5. ביצוע המחשבה

