



## بخشی از ترجمه مقاله

عنوان فارسی مقاله :

توسعه رابط‌های کاربری برای کامپیوترهای پوشیدنی  
کلیک و اشاره را متوقف نکنید

عنوان انگلیسی مقاله :

Developing User Interfaces for Wearable Computers  
Don't Stop to Point and Click



توجه !

این فایل تنها قسمتی از ترجمه میباشد. برای تهیه مقاله ترجمه شده کامل  
با فرمت ورد (قابل ویرایش) همراه با نسخه انگلیسی مقاله، [اینجا](#) کلیک نمایید.



## بخشی از ترجمه مقاله

### نتیجه گیری

سخت افزار مربوط به کامپیوترهای پوشیدنی برای استفاده در محیط غیر دسکتاپ طراحی شده است. ما نرم افزاری را بررسی کرده ایم که همراه با کامپیوترهای پوشیدنی عرضه شده و هم چنین نرم افزاری را بررسی کردیم که در پروژه های تحقیقاتی توسعه یافته و به کار رفته است. در اینجا متوجه شدیم که تشبیه های شناخته شده از سیستم دسکتاپ مورد استفاده قرار می گیرند. ما در بررسی های خود دریافتیم که در موقعیت هایی که کامپیوترهای پوشیدنی مورد استفاده قرار می گیرند، اکثر این رابط ها به طور موثر قابل استفاده نیستند، به خصوص با توجه به موقعیتی که کاربر در حین استفاده از کامپیوتر حرکت می کند. با توجه به سناریوهای استفاده از WPC در ترکیب با نمایش see-trough، مشاهده می شود که مسدود کردن دید کاربر، اشاره و کلیک، پیچیدگی نمایش، و حدت بینایی در زمان طراحی یک GUI پوشیدنی حائز اهمیت می باشند. بر اساس این مشاهدات، رابطی را پیاده سازی می کنیم که با چرخش متکی بر نشانه های صوتی و یک دید باز برای کاربر، انتخاب را امکان پذیر می سازد. در حال حاضر به بررسی چگونگی تکنولوژی آگاهی می پردازیم که اطلاعاتی را در مورد کاربران ارائه می دهد و باعث ارتقاء کاربر می شود. اطلاعات مربوط به فعالیت های فعلی کاربر، مانند کاربر در حال اجرا است، کاربر در حال حرکت است، و کاربر ثابت است، اهمیت زیادی دارند. این امر می تواند بر اساس تکنولوژی هایی که در سایر پروژه ها توسعه یافته اند، محقق شود.

### توجه!

این فایل تنها قسمتی از ترجمه میباشد. برای تهیه مقاله ترجمه شده کامل با فرمت

ورد (قابل ویرایش) همراه با نسخه انگلیسی مقاله، [اینجا](#) کلیک نمایید.

برای جستجوی جدیدترین مقالات ترجمه شده، [اینجا](#) کلیک نمایید.



## 5 Conclusions

The hardware for wearable computers is designed to be used in non-desktop environment. We investigated the software that is supplied with wearable computers and also the software that is developed and used in research projects. Here we realized that mainly metaphors known from desktop systems are used. In our experiments we found that most of these interfaces are not efficiently usable in situations in which wearable computers are applied, especially considering situations where the user is mobile while using the computer. Considering the usage scenarios of WPCs in combination with see-through displays we saw that blocking the users sight, point and click, the complexity of the display, and the visual acuity are of major importance when designing a wearable GUI. Based on these observations we implemented an interface that offers selection by rotation supported by audio cues and a open sight for the user.

Currently we are also investigating how awareness technology, that provides information on the users context can enhance the interface. Of great importance is information about the current activities of the user, such as *user is running*, *user walking*, and *user is stationary*. This could be realized based on technologies that we have developed in other projects [5].