

به کار گیری و مقایسه Natural User و Graphical User Interface Interface

هدف این پروژه آشنا کردن دانشجو با مبانی طراحی واسط های کاربری میباشد. در این پروژه دو دسته واسط های کاربری گرافیکی و طبیعی مورد استفاده و مقایسه قرار میگیرند و تواناییها و ضعفهای هر دسته مورد بحث واقع میشود. برای این منظور در این پروژه نرم افزارهای سازگار با واسط های کاربری طبیعی (به عنوان مثال Kinect compatible applications) به کار گرفته خواهند شد.