

# MŨ 'THÔNG MINH' ĐEM TRÒ CHƠI ĐẾN VỚI NGƯỜI KHUYẾT TẬT

Tại triển lãm dành cho người khuyết tật Naidex, Birmingham, công nghệ Dream-Racer gồm một chiếc mũ cảm biến chuyển động màu vàng và màu đen, kết nối với hộp nhỏ cài ở thắt lưng hoặc túi quần, trong đó có pin và máy phát sóng vô tuyến. Khi n

"Có 4 cảm biến: đi lên, đi xuống, sang trái và sang phải", tác giả công nghệ Mike Taylor cho biết. "Chúng được kết nối với nhau sao cho 2 cảm biến có thể tương tác". Ví dụ, nếu cho cảm biến đi lên và sang trái hoạt động, thì ô tô sẽ đi lên phía trước sang tay trái.

Khi người đội mũ chuyển động đầu, tín hiệu chuyển đến máy phát sóng rồi máy truyền tới ô tô đồ chơi có gắn máy thu. (Ảnh: Presstv.ir)

Công nghệ này có thể đưa vào găng tay hay giày, giống như mũ lưỡi trai để phát hiện chuyển động trên cơ thể.

Ban đầu, công nghệ được thiết kế cho cậu bé 5 tuổi bị chấn thương sau vụ đâm ô tô. Một tổ chức nhân đạo đề nghị chuyên gia điện tử Mike Heath sáng tạo ra cái gì đó giúp bệnh nhân có thể chơi độc lập và cải thiện kỹ năng nhận thức. Sau đó, ông này phát triển sản phẩm cùng với Mike Taylor, chuyên gia tiếp thị phát minh mới. Nhóm phát triển Dream-Racer đang đi khắp nước Anh để cho các trẻ em khuyết tật chơi thử.

Công nghệ này không chỉ dừng lại ở ô tô điều khiển từ xa. Nhóm chuyên gia đang phát triển Dream-Gamer để chơi Play Station 1 và Play Station 2 của Sony. Mặc dù không phải trò chơi nào cũng chơi được, đặc biệt là những trò đòi hỏi kết hợp bấm nút nhanh, nhưng công nghệ khá phù hợp với các trò chơi truyền thống như Crazy Frog Racer 2.

Dream-Gamer đang ở giai đoạn thử nghiệm cuối cùng và sẽ được công bố vào cuối tháng 8. Đối tượng sử dụng của Dream Gamer là người lớn, không phải trẻ em như Dream-Racer. "Bạn ngồi trước máy tính, tay di chuyển chuột và giờ thì bạn có thể làm như vậy với mũ", Taylor nói. "Rất nhiều người sẽ hưởng lợi vì có thể sử dụng máy tính cá nhân, nhất là người khuyết tật có thể kiếm tiền vì có thể viết thư trên Word hay dùng Excel".

K.LINH