



Gamecontroller: heimliche Stars der Wissenschaft

Berlin/Minnesota

Auch Supermarktwagen werden Gesten erkennen

Auch die Wissenschaftler des Deutschen Forschungszentrums für Künstliche Intelligenz (DFKI) haben einen Game-Controller zweckentfremdet, um ein System für die Supermarkttheke der Zukunft zu entwickeln: Zeigt der Kunde mit dem Finger auf einen Käse, erscheinen Informationen auf dem Display der Waage. Das Ganze funktioniert mit einer Tiefenkamera und einer eigens entwickelten Software. Vergleichbare Systeme existierten derzeit nur in anderen Branchen, etwa wenn Roboter die Gesten der Menschen entschlüsseln, erklärt Tudor Andronic, Director Global Retail Sales beim Waagen-Hersteller Bizerba: "Für den Einzelhandel ist dieses Prinzip bislang einzigartig." Sobald sich die Auflösung der Kamera noch etwas verbessere, sei das System von der Serienproduktion nicht mehr weit entfernt, prognostiziert Prof. Antonio Krüger, wissenschaftlicher Direktor des Innovative Retail Laboratory am DFKI. "Ich denke, dass unser System bereits in zwei bis drei Jahren in Serienproduktion gehen kann".

Japanischer Roboter-Hund führt Blinde

Das Unternehmen NSK aus Japan arbeite derzeit an einem vierbeinigen Roboter-Hund, der Blinden Mobilität ermöglicht, schreibt die New York Times. Die neueste Version bewege sich bereits zehnmal schneller als der Ursprungshund. Die Wissenschaftler haben die Kinect Kamera von Microsoft am Kopf des Roboters befestigt, so dass dieser jetzt auch Treppen auf- und absteigt und Kollisionen zuverlässig verhindert.

Minnesota: Kinect könnte die Medizin verändern

Nikolas Papanikolopoulos, Professor für Computerwissenschaft an der Universität Minnesota, hat ebenfalls Kinect-Kameras von Microsoft gekauft und der Universität somit mehr als 100.000 US-Dollar eingespart, berichtet das Online-Medium mndaily.com aus Minnesota. Psychologen filmen kleine Kinder mit mehreren Kameras unauffällig beim Spielen, um anhand der Bewegung festzustellen, ob eine Form des Autismus vorliegt. Die Kameras stünden professionellen Systemen in nichts nach, erklärt Papanikolopoulos: "Wird ein 100.000 Dollar teures System etwa von einem 150-Dollar-Spielzeug ausgetrickst? Das scheint tatsächlich der Fall zu sein". Die teuren Systeme hätten zudem den Nachteil, dass die Wissenschaftler Sensoren auf der Haut des Patienten anbringen müssten, die die Natürlichkeit des Versuchs allerdings verfälschten. "Ich denke, Microsoft hat noch nicht realisiert, dass Kinect etwas ist, dass die Medizin verändern könnte".

Pressekontakt

KLARTEXT ONLINE

Frau KLARTEXT ONLINE
Auf dem Heidgen 27
53127 Bonn

klartextonline.com
info@klartextonline.com

Firmenkontakt

KLARTEXT ONLINE

Frau KLARTEXT ONLINE
Auf dem Heidgen 27
53127 Bonn

klartextonline.com
info@klartextonline.com

Freie Autoren informieren regelmäßig über aktuelle Geschehnisse und Trends in Wirtschaft und Handel, Industrie, Karriere und IT-Welt.

Anlage: Bild

