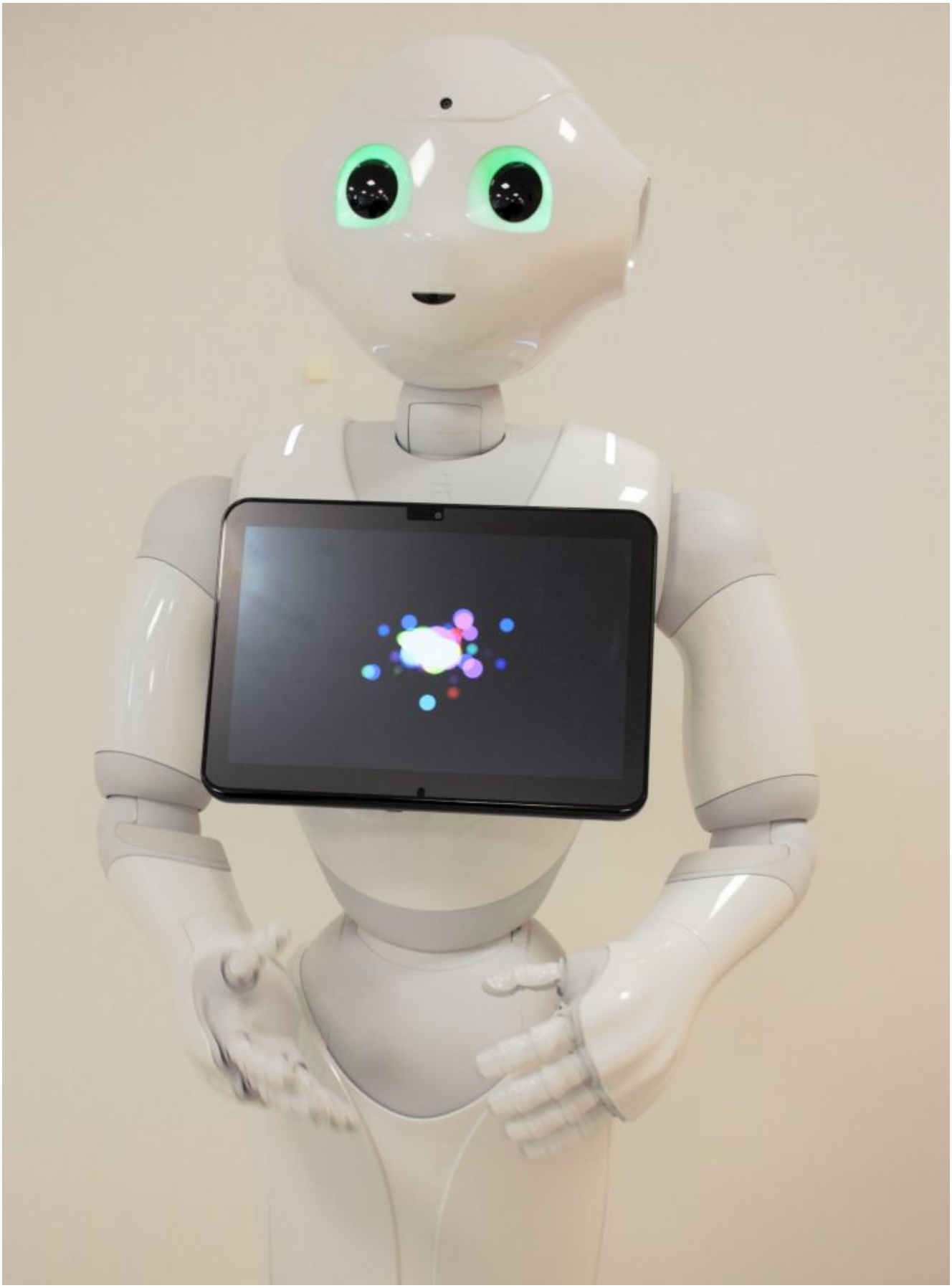
Tulevaisuuden älykoti täyttyy laitehankinnoista

4.12.2019

Pieni, valkoinen ja kiiltävä robotti katsoo hellyttävästi syvälle silmiin ja vastaa kohteliaasti kysymykseen ”mitä sinulle kuuluu?”. Sen rintaan kiinnitetyssä tabletissa pyörii värikkäitä palloja ja silmissä vilkkuu valo. Tämä on Pepper. Pepper saapui Seinäjoen ammattikorkeakoululle Kiinasta ja on oppinut tähän mennessä puhumaan ja ymmärtämään suomea.

Vastattuaan kysymykseeni kuulumisistaan Pepper kysyy kohteliaasti mitä minulle kuuluu. Vastaan ”hyvää” ja keskustelen hetken kollegani kanssa. ”Ehkä saksofonini auttaa” Pepper toteaa kesken keskustelumme ja alkaa soittaa saksofonia. Robotti tekee käsillään liikkeitä aivan kuin soittaisi puhallinsoitinta, liikuttaa ylävartaloaan ja taustalla kuuluu saksofonin soitto. Pepper tulkitsi keskustelumme negatiiviseksi vastaukseksi kysymykseen mitä minulle kuuluu.

Ohjelmointityö on vielä kesken. Lähiaikoina Pepper oppii tunnistamaan kasvoja, kulkemaan itsenäisesti Etelä-Pohjanmaan hyteAI –hankkeen demonstraatioympäristössä SeAMKin sosiaali- ja terveysalan yksikössä, käymään järkeviä keskusteluja ihmisten kanssa sekä opastamaan tarvittaessa kahvioon tai ulko-ovelle.



Pepper-robotti on loistava kuuntelija ja keskustelukumppani

Sosiaali- ja terveysalan yksikön demonstraatiotilaan on syksyn aikana saapunut muitakin investointeja kuin Pepper.

Virtuaaliteknologiaa hyödyntävä kuntoutuskokonaisuus, rehabWall, oli syyslukukauden ensimmäinen investointi. RehabWall on keitetty neurologiseen kuntoutukseen. Siinä yhdistyvät asiakkaan omatoimisesti pelaamat sekä yhdessä terapeutin kanssa pelattavat pelit. Pelejä ohjataan kosketusnäytöllä, virtuaalilaseilla, tasapainoanturilla ja tai omalla liikkeellä erityisen kameran kautta. Pelillisyys ja pelillistäminen ovat laitteen juoni ja idea. Jokaisesta pelistä tai harjoitteesta, jonka rehabWallilla tekee, saa pisteitä, ja omaa kuntoutumista voi seurata pisteiden kertymisen kautta.

Android-käyttöliittymä, kosketusnäyttö, Play-kaupan sisältö. Kuulostaa puhelimelta. Todellisuudessa se voi olla myös Yetitab, eli 65 tuuman näytöllä varustettu tablettitietokone. Ja se onkin, suomalaisen Kuorin valmistama. Käyttökohteita Yetitabilla on niin paljon kuin käyttäjä pystyy keksimään. Sisällöksi on oletuksena asetettu pelejä lapsille ja lapsenmielisille, Office sovellukset esitysten ja neuvotteluiden pitämiseen, toimintakykyä ylläpitäviä sovelluksia ikääntyneille sekä aistisovelluksia kehitysvammaisille. Tai miltä kuulostaa anatomian opiskelu 3D-mallista tai kielten oppiminen ja kertaaminen suurelta ruudulta kirjan sijaan?



Taikalattia innostaa aikuisenkin leikkimään

Viimeisimpänä suurista investoinneista on tänä syksynä saapunut Taikalattia, eli Magic Carpet. Taikalattia muistuttaa hieman vanhanaikaista piirtoheitintä, mutta sen lattialle tai pöydälle luoma sisältö on jotain täysin muuta kuin tylsät kalvosulkeiset. Taikalattia vie meidät aistihuoneeseen ja interaktiiviseen maailmaan, jossa lehtiä voi lakaista kuvasta kättä liikuttamalla, pallo liikkuu kuvassa maaliin potkaisemalla ja pianoa voi soittaa rullaamalla pyörätuolilla kuvan päällä.

Syksyn mittaan hyvinvointiteknologiaa saapuu lisää, sillä kilpailutuksessa on suuri määrä erilaisia laitteita.

Demonstraatioympäristön on määrä olla täysin valmis alkuvuodesta 2020. Tervetuloa tutustumaan SeAMkin sosiaali- ja terveysalan yksikköön!

Jaana Vainionpää, projektipäällikkö

SeAMK Sosiaali- ja terveysala