

**Fraunhofer IGD und Zoobe entwickeln
virtuelle Assistenz für den Alltag
Innovationen für smartes Wohnen**



Ein Roboter / virtueller Assistent / Avatar, der menschlich genug ist um ältere Menschen in ihrem Alltag zu unterstützen - Zukunftssillusionen oder Realität? Dieser Frage gehen ForscherInnen von Fraunhofer IGD und Zoobe in einem von der Europäischen Kommission finanziertem Projekt nach.

Ziel ist es, einen virtuellen Assistenten für die Generation 65+ zu entwickeln, der die täglichen Aktivitäten unterstützt und für mehr Sicherheit sorgt. Neun Europäische Unternehmen und Forschungseinrichtungen werden diese Technologie in den kommenden drei Jahren entwickeln und testen. Im Mittelpunkt der Forschung steht im ersten Schritt die Konzeption einer Avatar-Schnittstelle in Form einer digitalen Person, mit der die Zielgruppe der SeniorInnen jederzeit in Kontakt treten kann. Dabei soll der aktuelle Gemütszustand des Benutzers erkannt und das Verhalten des Avatars entsprechend angepasst werden. Integriert in einen Bildschirm - oder auch über das Projektende hinausgehend in einen Roboter - soll der Avatar zukünftig das Leben von älteren Menschen erheblich erleichtern.

Avatar als Brücke zum Alltag

Der Knackpunkt / Die Kernkompetenz des virtuellen Partners wird sein Verständnis für Verhalten und Emotionen. Dank der Avatar-Schnittstelle ist der virtuelle Partner im Stande Gesichtsausdrücke, Gesten und den Klang der Stimme zu erkennen und zu verknüpfen. Darauf aufbauend setzt der virtuelle Assistent die aus dem Umfeld des Nutzers empfangen Informationen in Zusammenhang und kann mittels eines empathischen Verhaltens verschiedene Dienste (wie z.B. Erinnerung an Medikamenteneinnahme oder das Hinweisen auf gefährliche Situationen) anbieten. Das wiederum motiviert und stimuliert die SeniorInnen, möglichst aktiv und unabhängig zu bleiben. Auf lange Sicht beziehen die Nutzer aus dem System Vorteile, die es ihnen ermöglichen ihre Unabhängigkeit aufrecht zu erhalten und das Wohlbefinden zu erhöhen.

Zugang zu modernsten Technologien

„Basierend auf der Fähigkeit, den emotionalen Status des Nutzers zu erkennen und dessen Verhalten in den richtigen Kontext zu setzen, werden wir ein Dialog-System entwickeln. Dabei kommt auch die 3D-Technik zum Einsatz, um die Ähnlichkeit mit realen Menschen zu erhöhen und das System dem Nutzer emotional zugänglicher zu machen. Auch der Avatar wird Emotionen zeigen können, die allerdings von der Gemütslage des menschlichen

Partners abhängig sind“, sagt Andreas Hochgatterer, Senior Expert Advisor und Projektleiter am AIT Austrian Institute of Technology.

In Pilotversuchen werden bis zu 100 Personen teilnehmen und über einen Zeitraum von sechs Monaten das neue System testen und herausfinden, ob das Konzept seinen Versprechungen gerecht wird.

Das Projekt läuft unter dem Namen Miraculous-Life und wird im Rahmen des „7th Framework Programme“ der Europäischen Kommission finanziert. Die Partner sind:

- AIT AUSTRIAN INSTITUTE OF TECHNOLOGY GMBH (Österreich)
- UNIVERSITY OF GENEVA (Schweiz)
- UNIVERSITY OF CYPRUS (Zypern)
- ORBIS MEDISCH EN ZORGCONCERN (Niederlande)
- FRAUNHOFER-GESELLSCHAFT ZUR FÖRDERUNG DER ANGEWANDTEN FORSCHUNG E.V. (Deutschland)
- NOLDUS INFORMATION TECHNOLOGY BV (Niederlande)
- CITARD SERVICES LTD (Zypern)
- ZOOBE MESSAGE ENTERTAINMENT GMBH (Deutschland)
- MAISON DE RETRAITE DU PETIT-SACONNEX (Schweiz)

Weitere Informationen unter: www.miraculous-life.eu