

	Objekt: Spielzeugroboter Cozmo
	Museum: Heinz Nixdorf MuseumsForum Fürstenallee 7 33102 Paderborn 05251-306600 AWegener@hnf.de
	Sammlung: KI und Robotik
	Inventarnummer: E-2018-0280

Beschreibung

Diverse Sensoren und Motoren, eine Kamera, ein Prozessor, aber vor allem seine Künstliche Intelligenz erlauben Cozmo, seine Umwelt zu erkunden. Er erkennt Hindernisse und Gesichter, lernt aus Erfahrungen, baut eine Beziehung zu seinem Besitzer auf, entwickelt eine Persönlichkeit und trifft Entscheidungen abhängig von seiner Stimmungslage. Über Bewegung, Sprache und seine Augen kann Cozmo hunderte Emotionen zum Ausdruck bringen.

Für die Interaktion mit Cozmo und seine Programmierung steht eine App für Smartphone und Tablet zur Verfügung. Für Spiele und Aktionen werden spezielle Würfel genutzt. Mit der Programmiersprache Python kann man zudem eigenständig neue Programme für Cozmo entwickeln.

Grunddaten

Material/Technik: Kunststoff
Maße: HxBxT: 6,5 x 5,5 x 9,5 cm, Gewicht: 153 g

Ereignisse

Hergestellt wann 2016
wer Anki Inc.
wo San Francisco (Kalifornien)

Schlagworte

- Elektronisches Spielzeug
- Roboter
- Spielzeugroboter