

[Robotex ja Ülemiste City kutsuvad võistlema digitaalse Krati loomises](#)

5 aastat tagasi Autor: [AM](#)



Mainor Ülemiste ja Robotex kutsuvad ellu võistluse, mille eesmärgiks on luua interaktiivne Kratt. Tegemist on Eesti muistendite tegelasega, kes peaks rikkuse majja tassima ja palju muudki peremehele vajalikku tegema. Seekordne Kratt, mida looma kutsutakse, on aga interaktiivne ja digitaalne ning ajaloolise krati mõnede halbade kommeteta.

Võistlusele oodatakse osalema nii kogenud IT ettevõtteid, ülikoolide tudengeid kui ka teisi robotikaga nakatunud entusiaste. Hinnatakse eelkõige meeskonnatööd ja võimekust nii tarkvara-, riistvara arendamises ühtseks teenuseks kui ka suutlikust äriliselt teenuskontseptsioon välja töötada.

Ülemiste City Kratt, erinevalt esivanemate tehtud krattidest, ei loo aga rikkust võõra vara kokku tassimisega, vaid võludes inimesi oma atraktiivsusega ja kuulamisoskusega. Ülemiste City Kratt on linnaku töötajate ning külastajate nutikas vastuvõtja ja juhendaja.

Võistluse I etapp, mis leiab aset 2019. aasta Robotex Internationalil seisneb interaktiivse Krati loomises, kes tervitab Ülemiste City Õpiku majja saabujaid, uurib seda, kuhu või kelle juurde külastaja läheb, oskab suunata õigesse lifti või helistada soovitud ettevõtte kontaktisikule, et anda teada külastaja tulekust. Esimese etapi auhinnafondiks on Mainor Ülemiste pannud välja 5000 eurot auhinnaraha.

Võistluse II etapp toimub 2020. aastal ning seisneb juba Kratile füüsilise kuju loomises, mistõttu on soovitatav ka 2019. aasta hooajaks meeskonda kaasata elektroonikuid ja mehaanikuid. Parimatele meeskondadele pakutakse mentorlusprogramme (nt. EASi tootearenduse meistrikläss, Tallinna Ülikooli Starter programm jmt). Võitja meeskond on innustatud oma tootega ka reaalselt turule tulema ning on võimalus hakata pakkuma Krati teenust (majajuhi kujul) nii Ülemiste City-s kui ka teistes ärimajades, muuseumides ning linnaruumis.

“Kutsusime Ülemiste City Krati konkursi koostöös Robotexiga ellu, et lahendada ära inimeste juhendamise seotud probleeme. Ülemiste Citys käib igapäevaselt tööle üle 10 000 inimese ning Ülemiste City on koduks üle 400 ettevõttele. Lisaks külastavad sajad inimesed Ülemiste City ettevõtteid ja teenusepakkujaid. Selleks, et kõik inimesed ja ettevõtted omavahel võimalikult kiirelt ja mugavalt kokku viia, soovime luua Ülemiste City Krati. Esimeses etapis peaks Kratt saama hakkama lihtsamate ülesannetega nagu büroomajas külastajate tervitamisega, õige ettevõtte või inimese juurde suunamisega või talle helistamisega. Inimestele, kes teevad aega parajaks või ootavad vastuvõtjat, võiks Kratt tutvustada Ülemiste City ajalugu ning siin asuvaid teenuseid. Tulevikus soovime, et ta oskaks tuvastada, mis keelt külastaja räägib ning selles keeles temaga suhelda, tellida lifti, isejuhtivat sõidukit või aidata broneerida linnakus oleva teenusepakkuja juurde aega,” kirjeldab Krati vajalikkust ja ülesandeid Mainor Ülemiste juhatuse liige Ursel Velve.

“Robotexi meeskonnal on väga hea meel, et seekord tuli idee võistluseks Mainor Ülemiste poolt. See on ideaalne näide võistluse sünnist, kus sisendi annab ettevõtte, kellel on igapäevaelus vajalik mõni suurem või väiksem väljakutse lahendada ning selle teostumiseks kaasatakse Robotex,” kommenteerib uue võistluse idee olulisust ja erilisust Robotexi tegevjuht Ave Laas.

[Võistluse reeglitega saab tutvuda siin.](#)

Võistlusele registreerimine on avatud kuni 15. novembrini lehel game.robotex.ee.

- [Uudised](#)
- [Lahendused](#)
- [Robotid](#)