

## Študentskú IT súťaž vyhral Speekle. Naučí vás správne rozprávať

Finále súťaže [Imagine Cup](#), ktoré sa konalo v rámci bratislavských TechDays 2013, pozná víťazov. Lokálne finále technologickej súťaže Imagine Cup vyhral tím Quattro Formaggi zo Slovenskej technickej univerzity (STU) so svojou platformou Speekle, ktorá by mohla poslúžiť napríklad logopédom pri výučbe správnej výslovnosti.

Fakt, že slovenským vysokoškolákom nechýba talent, potvrdili štyri súťažiacie tímy. Na slovenskom Imagine Cupe ich spojila téma súťaže pod heslom: Predstavte si svet, v ktorom technológie pomáhajú vyriešiť tie najťažšie problémy. Štvorčlenný tím Quattro Gormaggi si okrem víťazstva odniesol aj priamy postup na svetové finále Imagine Cupu do Petrohradu. Cieľom súťaže Imagine Cup je podporovať inovatívne nápady študentov a pomôcť im v ich realizácii do praxe. Minulý rok sa do nej zapojilo vyše 350 000 študentov zo 183 krajín.

Platforma Speekle má pomôcť deťom s rečovou chybou prekonať tento hendikep pomocou domáceho cvičenia. Je zameraná na podporenie rečovej terapie a praktík rečových cvičení, pričom pozostáva z klientskej aplikácie a webového rozhrania. Speekle je v štádiu vývoja, avšak už s takmer plne funkčnou funkcionalitou.

Samotná aplikácia obsahuje aj herné prostredie TalkLand, ktoré využíva špeciálne prostriedky na riadenie počítača. Napríklad sledovanie jazyka pomocou Kinectu a rozpoznávač hlások, ktoré sú navrhnuté špecificky tak, aby pomáhali liečiť rečové problémy.

V hre musí dieťa napríklad správnym vyslovením „š“ počas cvičenia uspať draka, vďaka čomu môže byť použitá deťmi bez toho, aby vedeli že cvičia. „Vyrobili sme si analyzátor v podobe algoritmu, ktorý pomocou kinectu zachytáva špičku jazyka. Chceme vďaka tomu nadizajnovať hru s ponorkou, pri ktorej si dieťa precvičí oromotorické svalstvo,“ popisuje ďalšie plánované funkcie členka víťazného tímu Veronika Štrbáková.

Logopédovi či rodičom následne TalkLand poskytuje okamžitú spätnú väzbu o správnosti cvičenia. Rozhranie dokáže monitorovať pokrok pacienta a na základe zozbieraných údajov sa predpokladá, že rečový terapeut bude vedieť lepšie nastaviť liečenie.

„Je to pomôcka pre logopéda. Môže si do nej zapracovať všetky informácie, vrátane správ u pacienta,“ uviedla Štrbáková. Logopéd si vie zaznamenané cvičenie vypočúť, prípadne upravovať obtiažnosť hry, aby dieťa nebolo zbytočne demotivované.



Tím Quattro Formaggi zo Slovenskej technickej univerzity

Do lokálneho finále sa zapojili aj tri ďalšie tímy: Bougles, Brainstormers a Mizar, ktoré sa v tomto poradí umiestnili aj v súťaži. Tím Bougles z STU prezentoval [hru BumpyBot](#) známu z minulého roka, s ktorou získal striebornú priečku. Bronz si odniesol tím Brainstormers z Technickej univerzity v Košiciach (TUKE), ktorí chcú s rovnomennou aplikáciou pomôcť študentom či firmám pri tvorbe projektov. Štvrtí skončil tím Mizar (TUKE) s hrou Survivus, ktorá sa týka prežitia v prírode, pričom simuluje rôzne krízové situácie.

Víťazný tím vybrala päťčlenná porota zložená z novinárov z magazínu Živé.sk Martina Kuchára (autor článku) a časopisu PC Revue Ondreja Macka, IT profesionála s titulom MVP (Most Valuable Professional) a zároveň novinára Luboslava Lacka, zástupcu spoločnosti Nokia Česká republika Igora Šmerdu a jedného zo zakladateľov súťaže Imagine Cup, Laurenta Ellerbacha zo spoločnosti Microsoft.