

Hey Breyð

Málmennandi spæl skal læra **børn 500 orð**

Uppfinnari: Julius Biskopstø

Tórshavnar kommuna skrivaði í vár út hugskotskapping um málmenning hjá børnum. Vinnandi uppskotið bleiv spælið Hey Breyð hjá smápartafelagnum, Gaman. Hey Breyð tekur stóði í einari søgu frá einum bóndagarði, har spælarin sleppur at royna seg við at trýsta á ymisk ting fyri so at hoyra tað verða úttalað. Julius Biskopstø kom við hugskotinum og er ein av mennarunum í Gaman.



Hvat er navnið á produktinum?

- Beint nú er heitið Hey Breyð. Men vit eru akkurat í ferð við at hugsa altjóða, og tá riggar Hey Breyð ikki líka gott. Um vit broyta tað, verður

tað nokk til nøvnini á høvuðspersónunum í søguni.

Hvat er hetta fyri eitt spæl?

- Hey Breyð er eitt spæl til børn, har tey kunnu læra 500 tey fyrstu orðini á føroyskum. Tað er ein søga um tveir bøndur, ein mann og eina konu, sum skulu gera ymiskt á

garðinum hjá sær. So skal mann trýsta á ting fyri at síggja, hvussu tey eita og loysa ymsar uppgávur.

Hvar stavar hugskotið til Hey Breyð frá?

- Eg gekk í skúla í Onglandi fyri átta árum síðani, og har fekk eg eina uppgávu um at gera eitt spæl. Til tað vildi eg gjarna hava eitt føroyskt motiv, og eg fekk so ein at tekna eitt uppskot, sum minti eitt sindur um hetta. Hetta hugskotið mentu vit so enn meira nú, og tað er nú blivið til Hey Breyð.

Hvat er støðan við Hey Breyð nú?

- Vit eru í ferð við at menna tað frá einum frumsniði til eitt liðugt spæl, og skjótt koyra vit tað út á

sølustøðini hjá Apple og Google.

Hvussu verður verkætlanin fíggað?

- Vit vunnu eina hugskotskapping hjá Tórshavnar kommunu um málmenning og fingi 30.000 krónur burtúr tí. Vinnandi bólkurin skuldi samráðast við Tórshavnar kommunu um 100.000 krónur aftrat.

Hvørjar eru vísiðirnar og framtíðarætlanirnar?

- Mann kann útvikla hetta til fleiri ymsar søgur enn hesa einu við bóndunum. Hetta kann eisini brúkast til at læra útlendingar føroyska málið. Seinni kundu vit eisini hugsað okkum at farið víðari til onnur mál enn føroyskt.

Threedeeemee

Vilja loysa trupulleikan hjá **mótaíðnaðinum**

Uppfinnarar:

Pætur Mortensen hevur uppfundið algoriturnar, mannagongdirnar og funkurnar aftanfyrir hugskotið. Tað er fyrirtøkan Klerq IVS við Pætur Mortensen, Jákup Martin Vandsdal og Atla Joensen, sum mennir produktið.

Tá menninir handan Klerq IVS fingi eina áheitan frá bretskum samstarvsfelagum, fóru teir undir at menna eitt produkt, ið kann broyta søluna hjá klædnahandlum á netinum í framtíðini. Nú er fyrirtøkan klár til næsta umfar.

Hvat er Threedeeemee?

Stutt sagt er Threedeeemee eitt royndarrúm til klædnahandlar á netinum. Tað virkar soleiðis, at brúkarin downloader Threedeeemee appina, sum mátar og ger ein 3D avatar av brúkarinum, sum kann brúkast til at royna klæðir á nethandlum.

Hvar stavar hugskotið til Threedeeemee frá?

Eftir at hava arbeitt við eini líknandi uppgávu í nøkur ár, fingi vit ein fyrispurning frá nøkrum bretum um at hyggja eftir tøkniligu og fíggarligu møguleikunum í at hjálpa nethandlum at selja klæðir. Hetta mest tí, at mótaíðnaðurin hevur stórar avbjóðingar við at flyta sína sølu online vegna stórt tal av returvøru og manglandi møguleika hjá kundanum at royna vøruna áðrenn keypt verður. Tað vísti seg, at okkara táverandi tøkni loysti nógvar av trupulleikunum, onnur ikki kundu loysa. Eftir eitt tíðarskeið við R&D komu vit fram til, at tað bar til at menna eina loysn til royndarrúm á netinum.

Nær bleiv byrjað upp á at menna produktið?

Tað eru kanska fimm ár síðani

fyrstu algoriturnar vórðu royndar, men tá vóru tær ikki gjørdar til hetta endamálið. Fyri umleið tveimum árum síðani byrjaðu vit arbeiðið við at umleggja skipanirnar til Threedeeemee endamálið. Síðani hava vit so liðandi ment meiri og meiri hollar prototypur.

Hvussu verður verkætlanin fíggað?

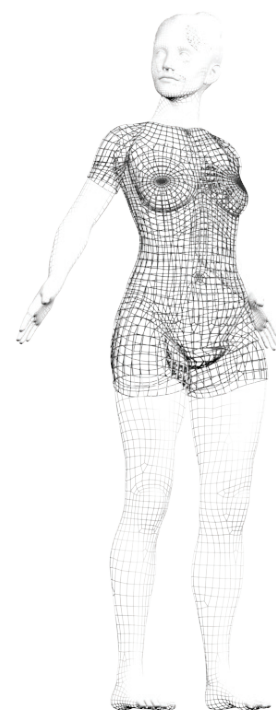
Fíggingin til verkætlanina er í stór mun komin frá okkara egnu virki, Klerq IVS, og okkara bretska samstarvsfelagum. Harumframt er ein partur av fíggingini komin ígjøgnum Crowdfunding, har nógvir føroyingar hava verið við. Tann føroyski áhugin er serliga nakað, ið vit hava verið positivt ovfarin av. Nakrar størri altjóða fyrirkur hava ligið framvið, men higartil við minni innskotum. Hesin áhugin tykist vera vaksandi.

Hvat er støðan við Threedeeemee nú?

Vit eru júst liðug at menna eina prototypu, ið tekur neyv 3D mát av einum persóni við brúk av video frá myndatólinum hjá eini farteleson. Eisini hava vit víst at vit megna at automatiserað tilgongdina til skapanina av einum 3D avatari við hesum máttunum. Hetta vil siga, at grundtøknin nú er prógvað. Núverandi iløguumfar, sum er at samanbera við seed kapitalin, er nú næstan komin at enda. Hetta merkir, at vit nú fara út við tí, sum vit hava, og sækja størri iløgur til næsta stig.

Hvørjar eru vísiðirnar og framtíðarætlanirnar?

Vísiðin við Threedeeemee er at vera tey, sum koma við loysnini at bjóða royndarrúm á nethandlum. Í lötuni eru vit komin at enda við



einari iløgurundu, og arbeiða fram móti tí næstu. Royndirnar siga okkum, at ein tíð fer at ganga áðrenn farið verður av álvara í gongd við víðari menning av hugskotinum. Hetta arbeiðið hevur leitt okkum inn á menning av Artificial Intelligence, Computer Vision og Machine Learning, og tað er her, vit síggja okkara mest spennandi avbjóðingar í nærmastu framtíð.