

# Załóż gogle, wejdź do gry i pokonaj wadę wymowy

Krzysztof Marczyk  
Koszalin

**Poznajcie Kamilę i Krystiana Kaliszów z Koszalina. Ich aplikacja ma pomóc logopedom w terapii dla dzieci w wieku szkolnym. Zdobyli nagrodę w konkursie Hackathon - zaprojektuj przyszłość.**

Czy wirtualna rzeczywistość to dobry pomysł, by pomagać najmłodszym? Czy na terapię w takiej formie jest w ogóle zapotrzebowanie? Ależ tak!

Aplikacja dla logopedów Safety Space stworzona przez małżeństwo Kaliszów może pomóc dzieciom mającym problemy z mową i ich rodzicom, którzy, szukając pomocy, odbijają się od zamkniętych drzwi placówek służby zdrowia.

## Apka zamiast kolejki po pomoc

Ale po kolei. Krystian to absolwent Bezpieczeństwa Publicznego oraz Bezpieczeństwa i Higieny Pracy na Politechnice Koszalińskiej. Kamila ukończyła Edukację Wczesnoszkolną i Przedszkolną oraz Oligofrenopedagogikę (praca z dziećmi i młodzieżą o obniżonej sprawności intelektualnej). Postanowili połączyć swoje siły i zająć się poważnym problemem zdrowotno-społecznym w naszym kraju.

O co konkretnie chodzi? W Polsce jest ponad siedem milionów dzieci w wieku szkolnym. Według danych Głównego Urzędu Statystycznego za rok szkolny 2021/22 nawet 40 procent z tej liczby, czyli około trzech milionów, ma problemy logopedyczne. Są to na przykład wady wymowy i trudności w komunikacji z innymi.

Kto tym dzieciom pomaga? Jak podaje Polskie Towarzystwo Logopedyczne, w Polsce pracuje 12 tysięcy logopedów, z czego 4350 na etatach. Jest też 3000 zarejestrowanych działalności gospodarczych o profilu logopedycznym. Pod opieką specjalistów pozostaje ponad 280 tysięcy dzieci. Jednak pracujący w szkołach i gabinetach prywatnych logopedzi, często godząc te dwie funkcje, nie są w stanie przyjąć wszystkich chętnych. Ci ustawiają się w kolejkach, czas oczekiwania na przyjęcie do logopedy potrafi sięgać wielu miesięcy.

I tu wkraczają państwo Kaliszowie. Wymyślili bowiem aplikację opartą na technologii VR (virtual reality, czyli wirtualna rzeczywistość), która bę-



Krystian po raz pierwszy zastosował technologię VR do nowocześnie prowadzonych przez siebie szkoleń BHP. Potem uznali z Kamilą, że świetnie będzie się ona nadawać do zastosowania w jej branży, czyli logopedii

dzie pomocna w logopedii dziecięcej, a docelowo ma zwiększyć efektywność leczenia i usprawnić pracę logopedów. Wygrali tą aplikacją II edycję konkursu Hackathon, organizowanego przez Urząd Marszałkowski Województwa Zachodniopomorskiego i Startup Academy. W nagrodę otrzymali pięć tysięcy złotych, które mogą wykorzystać na rozkręcenie biznesu.

## O co w tym chodzi

Czym aplikacja Safety Space będzie się wyróżniać? Ma ona oferować między innymi możliwość pracy i dzielenia się wiedzą wielu specjalistom w jednym środowisku (w tym neurologom, psychologom czy fizjoterapeutom). Co ważne, będzie narzędziem wykorzystywanym w domu, przy udziale rodzica i dziecka. To nie wszystko. Dzięki apce będzie można obserwować postęp terapii pacjentów w postaci nagrań audio, zdjęć, opinii i badań.

Safety Space zostanie stworzona dla logopedów przez zespół na co dzień pracujący z dziećmi o specjalnych potrzebach. I, co ważne, docelowo ma ich wspomagać, a nie zastępować. Zawsze analiza wyników i postępów oraz wskazywanie dalszych kroków w terapii należyć będzie do specjalisty.

## Jak będzie działać

- Nasza aplikacja ma pomóc logopedom zwiększyć efektywność terapii dzięki wykorzystaniu technologii VR oraz AR - mówią Kamila i Krystian. AR to augmented reality, czyli rozszerzona rzeczywistość. - To nowa forma prowadzenia terapii. Chodzi o to, by była atrakcyjna dla dziecka - zaznaczają.

Pomysłowi przyklaskują też nauczyciele. Według badania przeprowadzonego na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, blisko 69 procent z nich chciałoby korzystać z gogli VR w prowadzonych terapiach.

- Nie tylko na rynku koszalińskim, ale i w całej Polsce specjalistów od logopedii jest za mało - mówi Kamila. - Taka aplikacja pomogłaby uwolnić miejsce i czas na realizowanie terapii. Potrzeby są tak ogromne, że konkurencja nie istnieje. Wszyscy ze sobą współpracują, by pomóc jak największej liczbie dzieci. Logopedzi koszalińscy, z którymi rozmawiałam, chcieliby zastosować aplikację w swoich gabinetach. Ma być ona przeznaczona dla dzieci w wieku szkolnym, powyżej siedmiu lat. Najważniejsze dla mnie jest to, by dziecko potrafiło skomunikować się z otoczeniem - dodaje.

- Chodzi nam też o to, by dziecko podczas terapii czuło się bezpiecznie, komfortowo. By było zaopiekowane - opowiada Krystian.

- Wiem, że dzięki apce leczenie może być skuteczniejsze - uzupełnia Kamila. - Przykładowo, będę miała większą kontrolę nad tym, co dziecko robiło

w domu, czy wykonywało zadane ćwiczenia. Aplikacja wszystko sprawdzi i nagra, co pozwoli mi weryfikować postępy. Inny plus jest taki, że nie będę musiała tłumaczyć rodzicom, jak pracować z taką aplikacją. Dziecko zapozna się ze szczegółami w gabinecie, a następnie będzie mogło to samo wykonać w domu, gdzie zajęcia będą trwać maksymalnie 15 minut, za to mają być regularne - wyjaśnia.

## Diabeł tkwi w szczegółach

Koszty wcielenia ich projektu w życie to kilkaset tysięcy złotych, więc o jakim modelu biznesowym myślą pomysłodawcy? Jak zamierzają to sfinansować?

Ich zamiarem jest, że usługa będzie dystrybuowana dzięki samym logopedom oraz platformom edukacyjnym dla nich i dla nauczycieli. Klientami mają być gabinety logopedyczne i rodzice dzieci z problemami logopedycznymi. Będzie to więc aplikacja płatna. Kamila i Krystian planują miesięczny abonament za aplikację dla logopedy/użytkownika i opłatę subskrypcyjną dla rodziców. Konkretny ceny jeszcze nie są znane. W pierwszej kolejności stworzona byłaby aplikacja dla logopedów oraz gra VR z zadaniami logopedycznymi.

- Chcemy, by nasz start-up był marką lokalną - mówi Krystian. - Dlatego zamierzamy współpracować z lokalnymi programistami. Nawiązaliśmy kontakt z jednym z organizatorów konferencji TEDx Koszalin, czyli Stowarzyszeniem Spark i Wypisz Wymaluj - Agencją Marketingową. Rozmawialiśmy z firmą Unicorn VR, która ma doświadczenie w tworzeniu aplikacji do VR dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Złożymy wnioski na dofinansowanie z programów operacyjnych na innowacje - dodaje.

Kiedy ów projekt mógłby ujrzeć światło dzienne? W czerwcu 2023 roku planowane jest wypuszczenie wersji beta aplikacji. To będzie faza testów w gabinetach logopedycznych. Te mają być darmowe. Grudzień 2023 to opracowanie wyników beta testów, aktualizacja oprogramowania w oparciu o informacje zwrotne ze strony logopedów, wdrożenie poprawek, stworzenie kolejnych poziomów aplikacji. Na 2024 rok zaplanowano pozyskiwanie klientów. ©©

## KONKURS HACKATHON

**Organizatorzy: Urząd Marszałkowski Województwa Zachodniopomorskiego i Startup Academy.**

Celem konkursu jest tworzenie rozwiązań, które zapobiegają lub zminimalizują skutki kryzysów (klimatycznych, gospodarczych i społecznych) występujących na Pomorzu Zachodnim.

Wydarzenie zrealizowano w ramach projektu pn. „Pomorze Zachodnie - gdzie biznes łączy się z nauką”, ze środków Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Zachodniopomorskiego 2014-2020.