

Проект
для участі в міжнародному ІТ-чемпіонаті
“Золотий Байт 2016”
у номінації
Junior Competition



Над проектом працювали

Автор ідеї:

- **Залевський Максим Янович**,
учень 6-В класу Білоцерківського
навчально-виховного об'єднання "Перша
Білоцерківська гімназія - школа I ступеня"
- **Науковий керівник - Нікєрова Надія
Олексіївна**, вчитель інформатики
Білоцерківського навчально-виховного
об'єднання "Перша Білоцерківська гімназія -
школа I ступеня"

Мета:

Створення універсального додатку
для автоматичної фільтрації та
редагування інтернет-контенту
ненормативного характеру



**ВАША ДИТИНА В
МЕРЕЖІ...
ЩО Ж З ЦИМ
РОБИТИ?**

Опис проблеми

З кожним роком Інтернет та нові технології все більше впливають на наше життя

Інтернет – світ широких можливостей



Інтернет дозволяє вам:

- спілкуватися з друзями, сім'єю, колегами;
- одержувати доступ до інформації та розвагам;
- навчатися, зустрічатися з людьми і пізнавати нове.

В той же час, цифрові технології ставлять перед нами нові проблеми.

Основні загрози безпеці дітей в Інтернеті

Зловживання



Кіберхулігани

І діти, і дорослі можуть використовувати Інтернет, щоб залякувати або переслідувати інших людей.

спільним доступом до файлів

Несанкціонований обмін музикою, відео і іншими файлами може бути незаконним і бути причиною завантаження шкідливих програм і



Непристойний контент

Якщо діти використовують Інтернет без нагляду, то вони можуть зіткнутися з зображеннями або інформацією, від яких їх бажано захистити



Хижаки

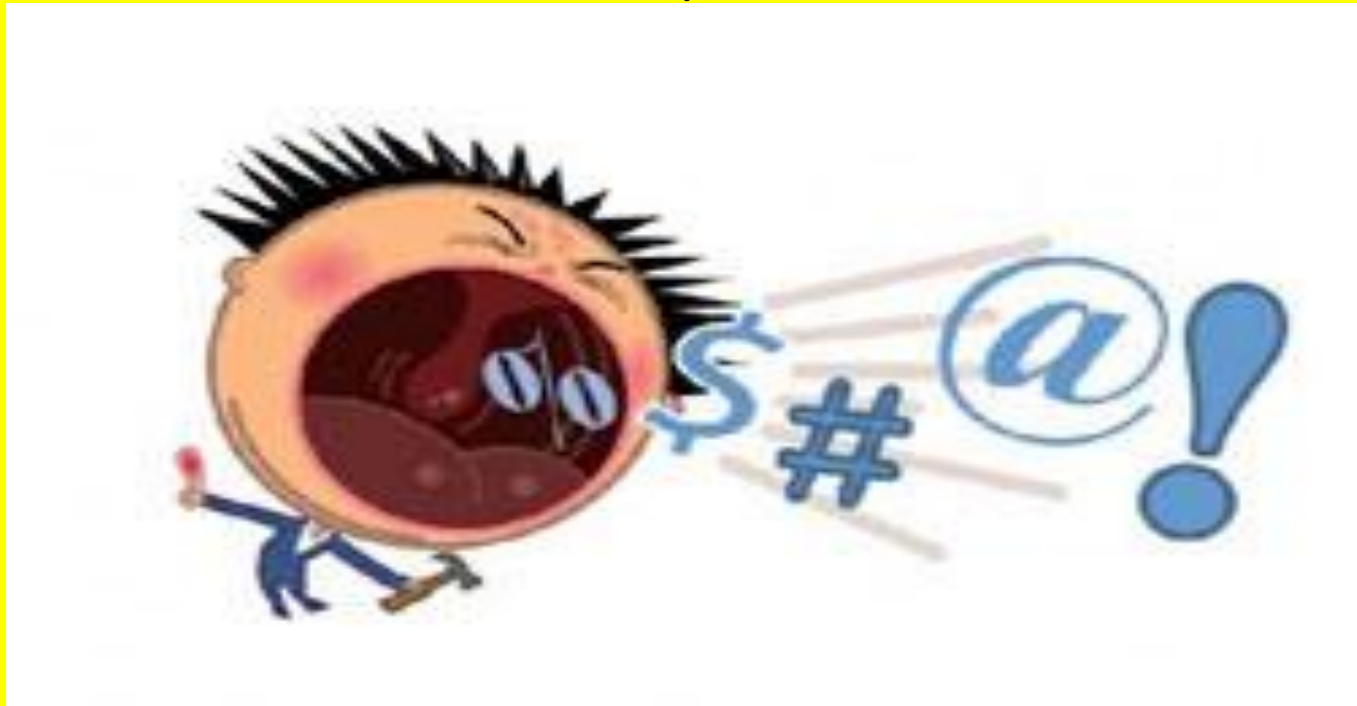
Ці люди використовують Інтернет, щоб заманити дітей на особисту зустріч.



Вторгнення в особисте життя

Заповнюючи різні форми в Інтернеті, діти можуть залишити конфіденційні дані про себе та свою сім'ю.

Останнім часом все більшу актуальність набирає **проблема** вживання **ненормативної лексики** серед **дітей**. Одним із факторів, що призводять до цього, науковці вважають **розвиток сучасного мультимедійного середовища**. Чим частіше **дитина чує «погані» слова**, тим краще вона їх **запам'ятовує** і легше **вживає** (по аналогії з вивченням іноземних мов).



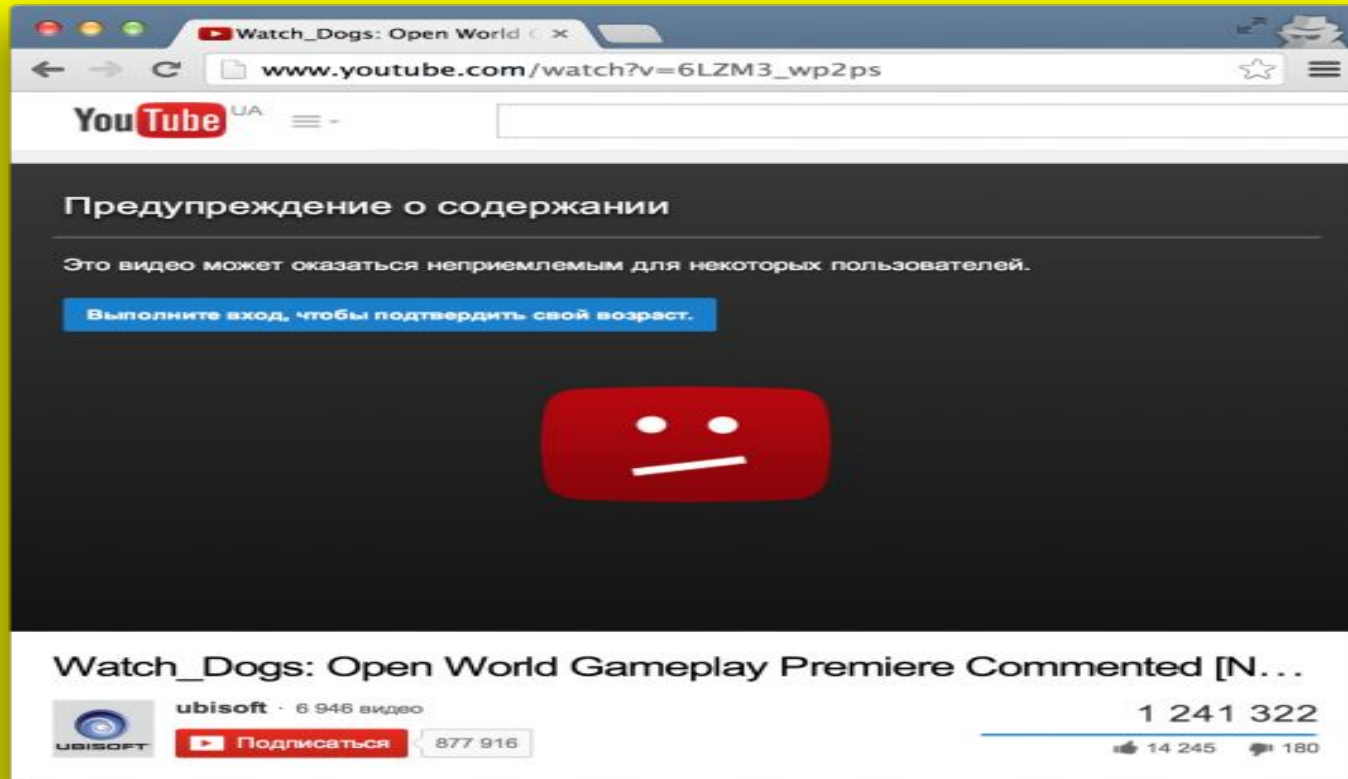
На наш погляд є 2 **основні шляхи** поширення лайки – це **он-лайн спілкування** за допомогою месенджерів на зразок Skype та **перегляд роликів** на популярних відео сервісах.

А оскільки саме **технології надають** нам такі **широкі можливості** для спілкування та обміну інформацією, було б добре за допомогою тих самих технологій **знизити рівень потоку ненормативного контенту.**



Що маємо

YouTube та інші компанії пропонують додаткові сервіси фільтрування у вигляді Батьківського контролю, але вони стосуються розпізнавання та блокування лише зображень або тексту. Але цього замало.



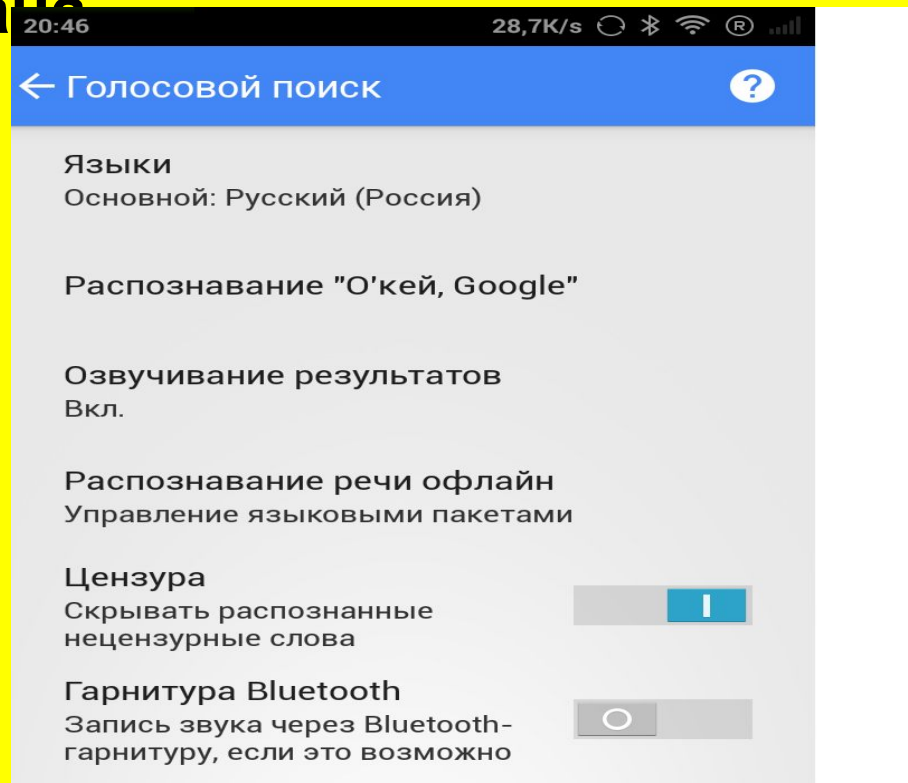
Що ми пропонуємо

Всі знають, що просто заборонивши дітям **вживати «погані» слова, нічого не досягнеш.**



Наша **Ідея** - за допомогою сучасних розробок провідних ІТ-компаній **зробити** так, щоб **діти** якомога **менше чули лайку**. І чим **менше** вони її будуть **чути**, тим **менше** будуть **вживати**.

Всесвітньо відомі **Корпорації**, з їхніми ресурсами, вже давно мали б **створити сервіс** на зразок того, що ми пропонуємо. Тим паче, що функція **розпізнавання «мата»** в їх системах вже **реалізована**.



Ну що ж, зробимо **Добру справу** своїми силами! Наш додаток **«Антимат»**, використовуючи технологію **розпізнавання мови** (Speech Recognized), зможе **знаходити співпадіння** зі словником ненормативних слів та **автоматично замінювати лайку** на «необразливі» звуки – «пі», «мяв», «гав» чи інші подібні



Програма буде відтворювати відеоролики чи аудіозаписи з невеликою затримкою, 2-3 секунди, і за цей час «прослуховувати» наперед аудіо потік і проводити автоматичну модерацію звукової даними.



Що стосується **он-лайн спілкування** дітей за допомогою месенджерів, то тут проблема набагато складніша. Під час спілкування **в деяких іграх** використовуються **групові дзвінки**, і досить часто в групу потрапляють геймери, **рівень виховання** яких, на жаль, **невідомий**. А про **емоції**, які киплять під час гри, сподіваємось, **всі знають...**

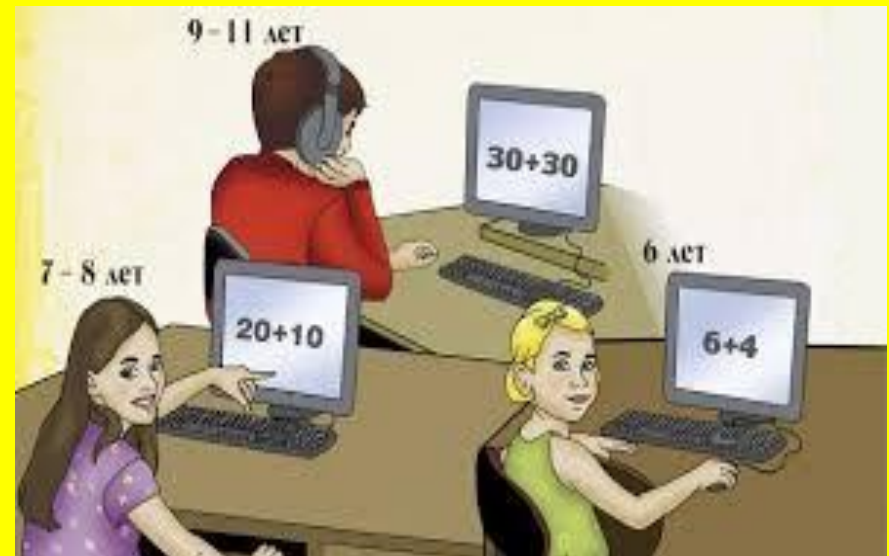
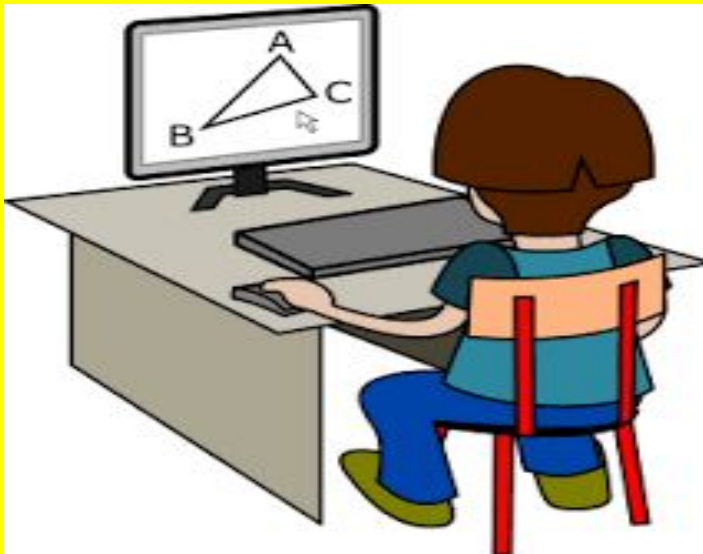


Наша програма зможе не лише «запікувати» мати, але й виступати в ролі своєрідного незалежного судді та вихователя. Наприклад, за кожне вживання слова із словника, нараховується штрафний бал. У разі досягнення 3-5 балів невихованому гравцю виноситься «бан» у вигляді відключення від групового дзвінка на 5-10 хвилин. В залежності від кількості балів час штрафу може збільшуватись. При цьому грати далі дитина може, з гри її не викидає.



Додаткові переваги

- Додаток націлений на дружнє ставлення до користувача, тому може запропонувати йому **заохочення - відповіді** на декілька запитань з шкільної програми і отримати **винагороду** у вигляді зменшення штрафних хвилин.
- Програма **самостійно підбирає завдання** виходячи з **віку** користувача, **регіону** знаходження.
- **Батьки** зможуть отримати **об'єктивне уявлення** про рівень **знань** дитини та з допомогою додатку **покращити** їх.



Виховний ефект - додаток **допоможе** дитині **виробити** **навики стримування** своїх **емоцій**.

Доречі: слово «кретин» в перекладі з латинської означає «християнин», а «скотина» походить від германського «скат» і означало «гроші», «богатство», «скарб».

Можемо **ознайомлювати** дітей з такими фактами, таким чином **зменшуючи** «**образливість**» деяких «**заб**

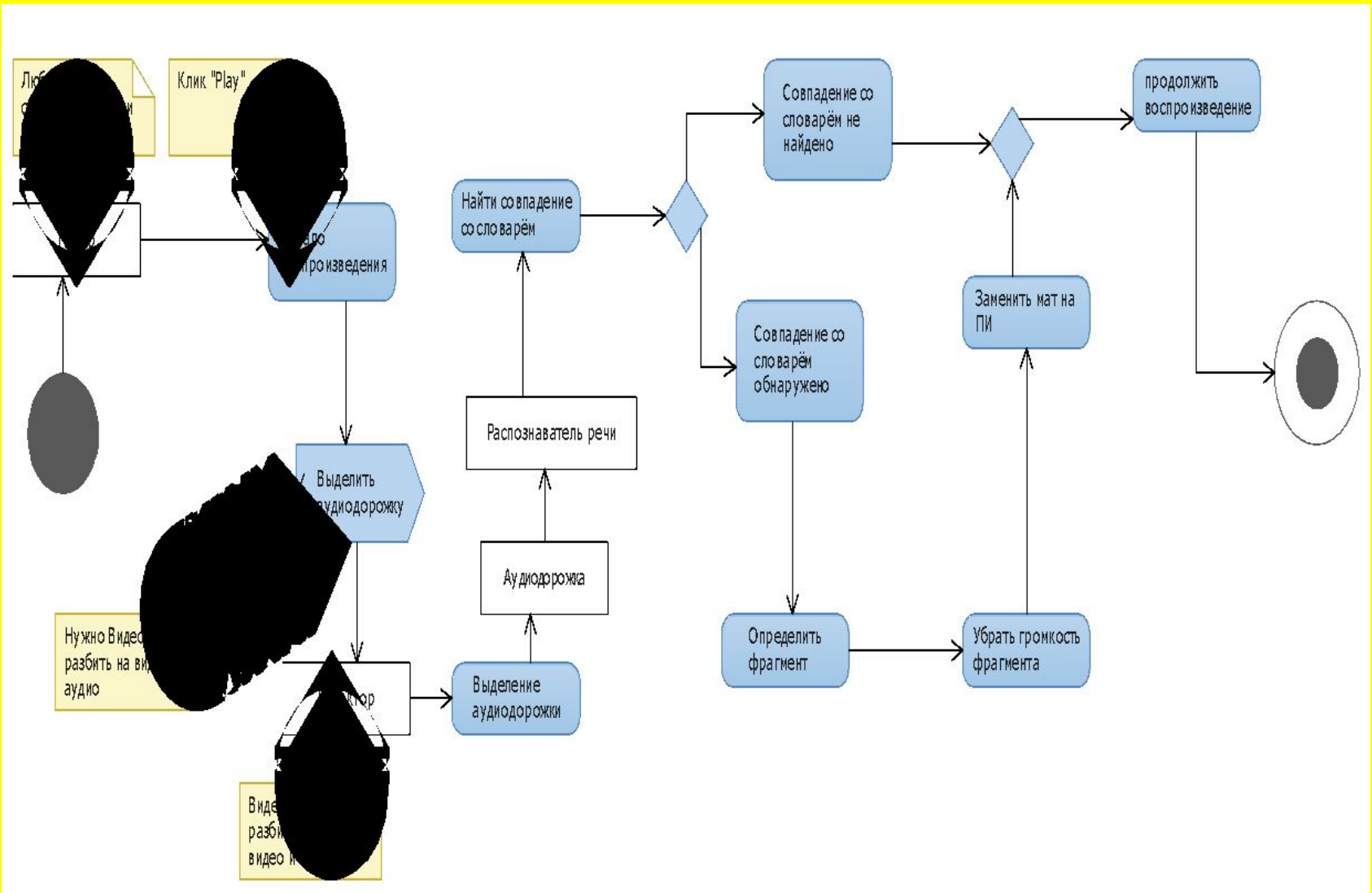


Реалізація

Доволі часто я переглядаю відео своїх улюблених летсплейщиків Евангая та Лололошки. Іноді там вживають «ці самі» слова, але перед тим, як викладати ролик для перегляду іншими, автори самостійно корегують свою мову.

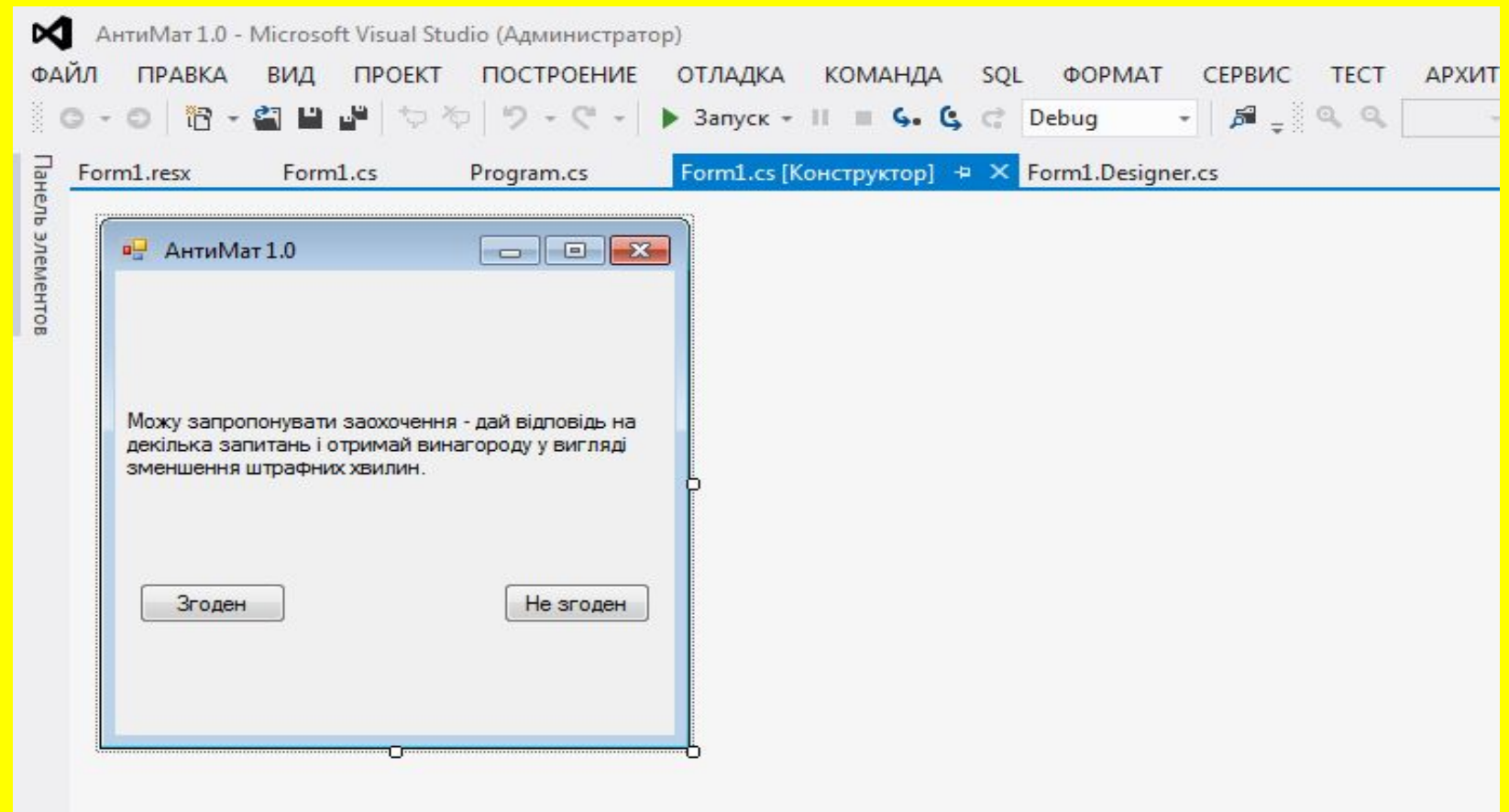


Мені стало цікаво, як вони це роблять і я переглянув ролик «Як «запікати» мат на відео». Так виникла ідея зробити цей процес автоматичним.



Перший **прототип** додатку розробляємо для **самої поширеної** системи **Windows 7**, потім для інших версій та операційних систем - **Android, IOS**.

Додаток створюємо на мові програмування **C#** використовуючи **Visual Studio 2012** у формі **Windows Form Application**. В подальшому плануємо **розмістити** програму на **Windows Store** та **аналогічних** площадках.



Подальший розвиток

Можливо наш додаток стане частиною
всесвітньої програми Microsoft або Google по
забезпеченню безпеки дітей в Інтернеті.



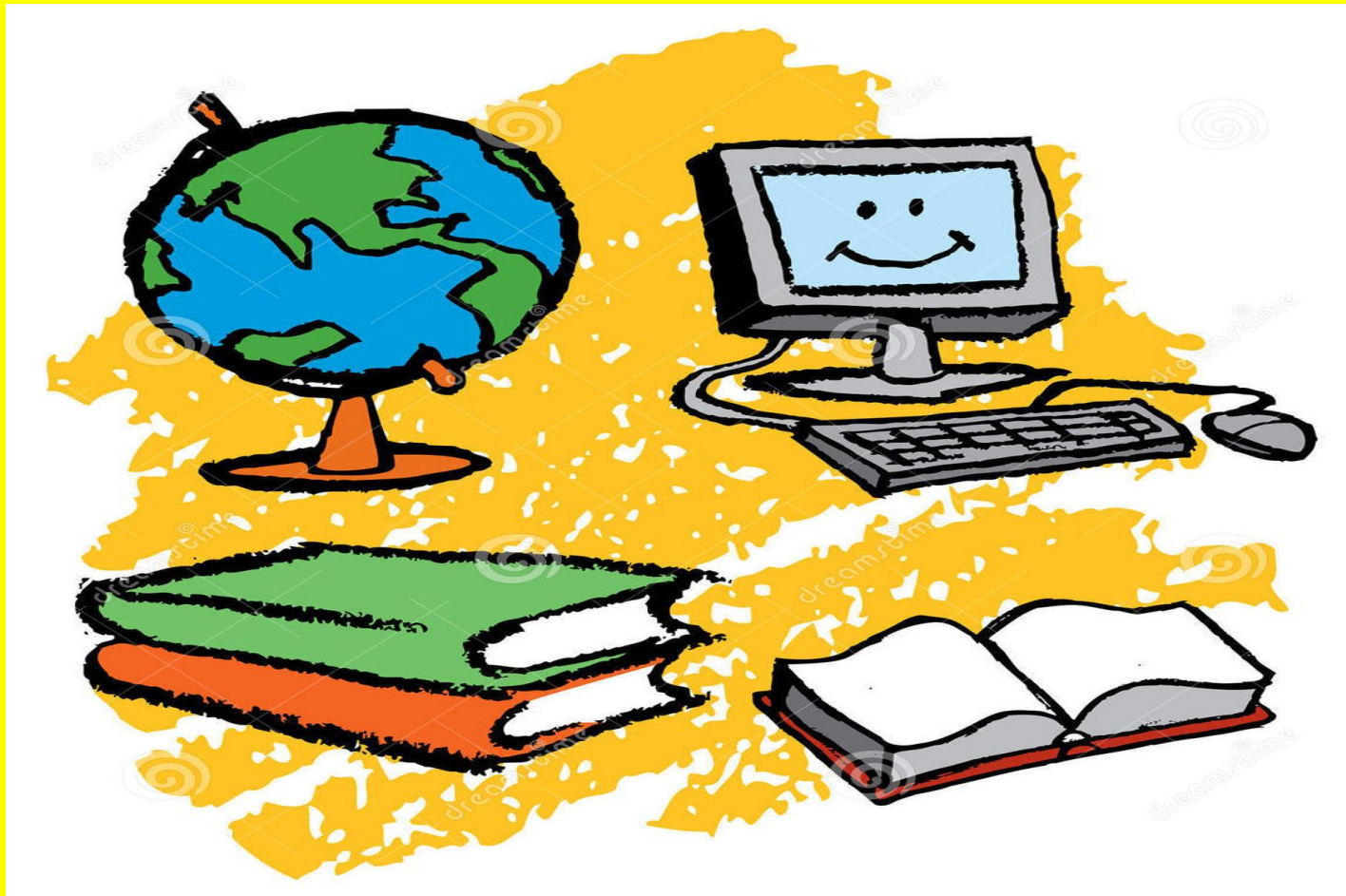
Плани на майбутнє

Сьогодні досить часто можна почути, що Україні потрібно розвивати ІТ-галузь, активно залучати молодь до цього процесу.

Моя мрія – стати програмістом, і участь у розробці «АнтиМату» стане однією із сходинок у досягненні моєї мети.



Досвід, отриманий в ході реалізації даного проекту, буде покладений в основу створення гуртка з програмування на базі моєї Гімназії, попередню домовленість з керівництвом навчального закладу досягнуто.



В майбутньому ми б змогли створити Дитяче місто ІТ-професій на зразок Kids Will, де кожен бажаючий може побувати в ролі Розробника, Тестувальника чи Дизайнера



Цікавий факт

За кількістю нецензурних слів та виразів **слов'янські** мови лише на **третьому** місці в світі. **Пальму** першості утримує **англійська** мова, а на другому – **голландська**. Тож **роботи** у нашого додатку **попереду** лише **белого**!



Команда

Наша Команда «Добродії» поки що маленька – це Я, мій Вчитель та мій Папа. Чудово розуміємо, що самотійно, без сторонньої допомоги, створення такого додатку може затягнутись на невизначений термін. Тому ласкаво просимо до нас в команду всіх тих небайдужих, котрі прагнуть підвищити культурний та освітній рівень пі



Отож, вперед! Зробимо цифровий світ кращим!





***Кінець презентації.
Дякуємо за увагу.***

Бізнес-план

В Україні близько 3,7 мільйону школярів та понад 1 мільйону дошкільнят, і ці цифри будуть збільшуватись. Їхні батьки та родичі – це і є основний сегмент потенційних споживачів нашого продукту.

Мета – розробка та реалізація додатку “АнтиМат”.

Завдання – підвищення загального культурного та освітнього рівня підростаючого покоління.

Розповсюдження та монетизація – у випадку зацікавленості до проекту державних установ (Міністерства освіти та науки, Культури), то для мешканців України додаток може бути безкоштовним. Якщо ж підтримки не буде, то додаток плануємо монетизувати у вигляді невеликої річної абонентської плати.

Масштабованість – як вже згадувалось, за кількістю нецензурних слів та виразів слов'янські мови лише на третьому місці в світі, а пальму першості утримує англійська мова, а на другому – голландська, роботи попереду дуже багато 😊.

Прямі конкуренти в цьому сегменті відсутні. Деякі сервіси пропонують фільтрування, але вони стосуються розпізнавання та блокування зображень або тексту, на відміну від нашого додатку, який працює з мовою.

Потреби - на сьогоднішній день складаємо перелік основних технічних, економічних критеріїв для написання обґрунтованого Технічного Завдання. Залучені інвестиції будуть використані на створення робочого прототипу додатку (близько 10 тисяч євро), оплату юридичних послуг (проведення патентних робіт, реєстрації тощо в сумі 2-3 тисяч євро) та поширення і популяризації використання додатку серед нашого населення та, в подальшому, серед небайдужих батьків інших країн світу (2-3 тисячі євро).

Загалом на реалізацію проекту потрібно близько 15 тисяч євро, витрати будуть покриті орієнтовно за 6-12 місяців.

Звичайно, в залежності від рівня підтримки та залучення до проекту Держави та зацікавлених ІКТ-компаній, сума витрат та термін окупності можуть бути суттєво скорочені.