

Om te **ondernemen** heb je vooral **gezond verstand** nodig

Ondernemers hebben vooral gezond verstand nodig en leren best al doende. Het zal veel ondernemers niet verbazen, maar de professoren Barbara J. Bird (American University) en J. Robert Baum (University of Maryland) kunnen het nu staven met onderzoek. Sommige mensen leren maar weinig uit hun ervaringen en verwerven weinig praktische kennis. Die mensen kunnen best superintelligent zijn, maar ze hebben hun kennis vooral geaccumuleerd via andere manieren: lezen, observeren, etc. Deze kennis is echter minder geschikt om in te spelen op reële situaties. "Entrepreneurs — vooral in de startfase — moeten al doen-

de denken", zo zegt Bird: "Ze moeten snel beslissen en meestal met weinig middelen ter beschikking. Tijd voor diepgaande analyses is er meestal niet en de luxe om anderen te raadplegen is er evenmin. Ze moeten ageren." Het onderzoek is gebaseerd op een bevraging met antwoorden van 283 ondernemers uit de grafische sector. Entrepreneurs in de succesvolste bedrijven hadden vooral praktische kennis over hun sector, leerden overwegend via een praktische aanpak en via actief experimenteren, en ze diepten hun praktische kennis uit via het nastreven van specifieke groei-doelstellingen.



Het blijft droog met brede opklaringen maar in het noorden 's namiddags soms ook vrij veel wolkenvelden. L

VUB-ingenieurs geven **sprekende** **computer** een **gezicht**

Sprekende computers, die we steeds beter kennen via gps-systemen, telefoondiensten, gesproken tekstberichten, zouden beter werken als er ook een gezicht aan te pas komt.

Uit onderzoek is gebleken dat mensen graag zien wie tegen hen praat, zelfs al is dat een neppersoon of pakweg een diertje. Beeld bevordert en verduidelijkt de communicatie. Daarom proberen wetenschappers al een poosje om beeld toe te voegen aan computerspraak. Totnogtoe werd vooral geëxperimenteerd met 3D-animatie, zoals die ook gebruikt wordt in animatiefilms van pakweg Pixar en Disney. Maar 3D-animatie kost enorm veel en arbeidsintensief programmeerwerk.

Ingenieur Wesley Mattheyses van de Vrije Universiteit Brussel heeft nu, samen met enkele collega's, een alternatief systeem voor audiovisuele spraaksynthese ontworpen. Het gaat om een animatie in 2D, waarbij een audiovisuele gegevensbank wordt samengesteld met zinnen en woorden die gefilmd zijn terwijl ze door een echte persoon worden uitgesproken. Het is de eerste keer dat audio en video samen worden verwerkt in de synthese, wat een veel realistischer effect geeft dan bij andere systemen die de beelden pas achteraf toevoegen aan de audio.

Dankzij deze synthesizer hoeft men later slechts een nieuwe tekst in te geven om een nieuw gesproken bericht te genereren. De beelden vloeien in elkaar over en dat geeft een veel natuurlijker beeld dan bij een 3D-animatie. Dat is belangrijk, want hoe realistischer de video, hoe doeltreffender de communicatie. In een eerste fase werd een Engelstalig testsysteem uitgewerkt, maar nu wordt gewerkt aan een uitgebreidere Nederlandstalige synthese. Dit systeem zal worden geoptimaliseerd voor de synthese van een virtuele weervrouw. Maar de mogelijke toepassingen van deze audiovisuele synthese reiken veel verder, tot zelfs e-learning met een virtuele leraar. Het systeem kan in de toekomst eventueel worden gecommercialiseerd in de vorm van een webservice. Klanten zullen een tekst kunnen doorsturen en vervolgens het filmresultaat terugkrijgen.