

Na Uniwersytecie Warszawskim zakończył się międzywydziałowy projekt tworzenia startupów

W dniach 20-22 października 2017 r. w Warszawie odbyła się pierwsza edycja MatchIT – startupowego maratonu dla studentów. Podczas trzydniowego spotkania pod okiem branżowych ekspertów i mentorów studenci i absolwenci różnych kierunków UW oraz WUM pracowali nad własnymi projektami biznesowymi i społecznymi.

Startupowy weekendu MatchIT został przygotowany przez Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki UW, Wydział Fizyki, Inkubator UW i DELab UW. Nad wydarzeniem patronat objęły Ambasada USA oraz Ambasada Izraela w Warszawie. Wydarzenie zakończyło się przedstawieniem najciekawszych projektów stworzonych przez interdyscyplinarne zespoły, w których skład weszli zarówno studenci informatyki, jak i innych kierunków. Wspólnym mianownikiem była chęć współpracy przy zakładaniu i prowadzeniu przedsięwzięć biznesowych lub społecznych, gdzie trzeba wykorzystać technologie informatyczne.

Weekend MatchIT pokazał, że tworzenie interdyscyplinarnych zespołów w ramach projektów realizowanych na uczelni to nie tylko efektywna współpraca pomiędzy wydziałami, ale także wyjście naprzeciw globalnym wyzwaniom współczesnej nauki, która odchodzi od podziału na dyscypliny, a koncentruje się na podejściu problemowym. Tworzenie innowacji przestało już być wyłącznie domeną IT. Dziś konkurencyjność na rynku wymaga ścisłej współpracy technologii i przedstawicieli innych dziedzin bez połączenia zróżnicowanych kompetencji niemożliwe jest budowanie nowych rozwiązań przynoszących konkretne korzyści biznesowe. Dopiero współpraca pomiędzy różnymi dyscyplinami (finanse, IT, marketing, edukacja etc.) przynosi ciekawe efekty w postaci komercyjnych projektów, które mają szansę nie tylko utrzymać się na rynku, ale generować zyski.

Ponadto przedsiębiorczość, umiejętność wspólnej pracy, wykorzystanie narzędzi technologicznych i potencjału intelektualnego grupy oraz właściwa komunikacja w celu osiągnięcia końcowego efektu to potężna broń w jaką uczelnia wyposażać może nowego pracownika wchodzącego na mocno zdigitalizowany rynek pracy.

Od zdrowia psychicznego po kopanie kryptowalut

Z przedstawionych 32 na MatchT projektów studenci głosując wytypowali 17 najciekawszych prac. Po tym wyborze nastąpiło tytułowe łączenie, czyli do zespołów wybranych dołączyli członkowie zespołów, których projekty nie zdobyły odpowiedniej liczby głosów. Na uwagę zasługuje wykorzystanie przez studenckie zespoły technologii rekomendowanych przez globalne agencje analityczne jako najistotniejsze narzędzia służące rozwojowi cyfrowych kompetencji, takie jak: tworzenie aplikacji mobilnych, analityka, wirtualna rzeczywistość, blockchain. Jak duża była rozpiętość tematyczna projektów pokazują poniższe przykłady:

mMD

Aplikacja na smartfon monitorująca stan psychiczny i fizyczny użytkownika, której zadaniem jest wychwytywanie niepokojących zachowań – w skrajnych przypadkach może nawet zapobiegać samobójstwom. Aplikacja zadaje pytania o samopoczucie i uczy się na podstawie przekazywanych informacji. Po okresie kalibracji związanej ze śledzeniem aktywności życiowej (rozmowy, sms, social media, aktywność fizyczna) oraz zebranymi danymi z ankiety aplikacja samodzielnie prowadzi monitoring i po wykryciu niepokojących sygnałów kontaktuje się z osobą wcześniej wskazaną przez użytkownika jako taką, która w razie potrzeby udzieli mu pomocy. Model biznesowy zakłada współpracę np. z firmami ubezpieczeniowymi (licencje dla tych firm), pozwala bowiem, ze względu na szybkie reagowania na niepokojące symptomy, zmniejszyć koszty leczenia coraz szerzej występujących chorób i zaburzeń psychicznych.

Transport #BezPrzeszkód

Aplikacja na smartfon - planer podróży dla osób z ograniczoną możliwością/niesprawnością ruchową. Aplikacja pomaga omijać różne przeszkody terenowe w czasie przemieszczania się na miejsce docelowe. Działałaby na podstawie danych pobranych od przewoźników (np. ZTM) oraz informacji na temat barier i przeszkód utrudniających podróż dodawanych przez samych użytkowników. Posiadałaby także opcje tras dostosowane do specyficznych potrzeb np. osoby na wózku inwalidzkim, osoby z dużym bagażem czy dziecinnym wózkiem. Projekt zakłada współpracę z organizacjami społecznymi, przewoźnikami.

Match&Ride

Aplikacja na smartfon. Tworzy społeczność wokół autosharing, a konkretnie wyszukuje pasażera lub kierowcę na wspólny dojazd do pracy (czy inne miejsce docelowe), co przyczynia się do oszczędności na kosztach przejazdów. Użytkownicy pochodziliby z dużych miast, model biznesowy zakłada 15% od kosztów każdego przejazdu.

Kruczek

Wtyczka do przeglądarki dla osób zatwierdzających regulaminy np. sklepów lub serwisów w Internecie, która pomaga czytać tego rodzaju dokumenty analizując je pod kątem poprawności i złożoności prawnych. Wybiera ona najistotniejsze sformułowania określając ich status, np. oznaczenie na pomarańczowo - klauzula niedozwolona, na zielono - uwaga ważne. Aplikacja z założenia miałaby być bezpłatna dla użytkownika. Grupa docelowa to użytkownicy sieci. Twórcy chcą zrealizować ten istotny społecznie projekt w oparciu o środki publiczne i/lub organizacje działających na rzecz kultury prawnej.

LAMB

Oprogramowanie dla blogerów, youtuberów, firm utrzymujących się z donacji jak np. Wikipedia i innych twórców treści. Projekt zakłada wprowadzenie nowego modelu rozliczeń w Internecie, polegający na udostępnieniu mocy obliczeniowych sprzętu użytkownika końcowego, w zamian za content dostarczyciela. Na maszynach użytkowników, za ich zgodą, zamiast oglądania reklam danej witryny byłyby kopane kryptowaluty, w czasie tych odwiedzin lub dowolnie dłuższym. Wystarczyłoby w tym celu uruchomić zamieszczany na witrynie przycisk "kop waluty". Model jest interesujący: jego twórcy zakładają, że 5 min. "kopania" to 1 zł. przychodu. podczas gdy 1 tys. wyświetleń tradycyjnego banneru to jedynie 50 gr.

MatchIT był dla zespołów motywacją do zainicjowania własnej działalności. W nadchodzących miesiącach w ramach działalności Inkubatora UW z uwagą będziemy śledzić losy przedstawionych pomysłów.