

ŁÓDŹ

KREUJE INNOWACJE

MAGAZYN INFORMACYJNY MIASTA ŁÓDŹ

NR 4 (12)/2016

STAWIAMY NA JAKOŚĆ ŻYCIA

●
ICT PROMUJE INNOWACJE

●
PIONIERZY ROZWIĄZAŃ
JUTRA

●
NAJPIERW TRZEBA
ODROBIĆ LEKCJĘ

●
PODEJMUJĄ WYZWANIA

UNIT9

INNOVATION ARCHITECTS FOR BRANDS

ZALOGUJ SIĘ W ŁODZI



PORTAL PRAKTYK I STAŻY

WWW.PRAKTYKI.LODZ.PL



STYPENDIA MIASTA ŁODZI



KARTA RABATOWA



MAM POMYSŁ NA BIZNES

KONKURS NA NAJLEPSZY
BIZNESPLAN



PŁATNE STAŻE WAKACYJNE

PRAKTYKUJ W ŁODZI



JĘZYKOWIĘCI

WSPIERANIE NAUKI
JĘZYKÓW OBCYCH



PROGRAM STYPENDIALNY

STYPENDIA, AKADEMICY
I LEKTORATY FUNDOWANE
PRZEZ PRACODAWCÓW



POZNAJ ŁÓDZKICH PRACODAWCÓW

WIZYTY W FIRMACH



BEZPŁATNE SZKOLENIA

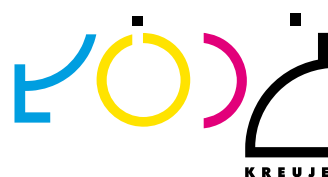
TWOJA KARIERA
W TWOICH RĘKACH

**POZNAJ
MOŻLIWOŚCI
WSPÓŁPRACY
DLA FIRM**

Urząd Miasta Łodzi, Departament Prezydenta, Biuro Obsługi Inwestora i Współpracy z Zagranicą
Al. Politechniki 32, 93-590 Łódź, tel. 42 638 59 39, 42 638 59 28,
e-mail: mlodziwlodzi@mlodziwlodzi.pl

Zarejestruj się na:

www.mlodziwlodzi.pl





ANNA KRAWCZYK
REDAKTOR NACZELNA

Ponad 85 mln zł wyniósł koszt zakupu działki w Nowym Centrum Łodzi. To rekordowa w historii miasta kwota. Transakcja miała miejsce pod koniec października, a cena wywoławcza wynosiła 60 mln zł. O czym to świadczy? O tym, że Łódź przyciąga coraz to nowych i poważniejszych inwestorów. Biuro Obsługi Inwestora i Współpracy z Zagranicą działające w Urzędzie Miasta prowadzi za rękę nie tylko zagraniczne spółki zainteresowane inwestowaniem w mieście, ale także miejscowych przedsiębiorców i nowo powstające start-upy.

Zdając sobie sprawę, jak ważna jest troska o mieszkańców, miasto inwestuje ogromne kwoty w rewitalizację. Niemal każdego miesiąca odbywają się również imprezy kulturalne. W październiku miała miejsce jubileuszowa 10. edycja Łódź Design Festival, znanego już nie tylko w Polsce, ale również poza jej granicami. W mieście zorganizowano także festiwal światła, a pod koniec miesiąca odbyła się druga edycja UNIT9 VR Challenge. To pierwsze w Polsce wydarzenie poświęcone w całości rzeczywistości wirtualnej. Nic w tym dziwnego, bo Łódź stała się kolebką przemysłów kreatywnych.

– Konsekwentnie kreujemy najlepsze w Polsce warunki do rozwoju przemysłów kreatywnych. Stawiamy na nieszablonowe pomysły i wyjątkowe projekty – podsumowuje w wywiadzie otwierającym wydanie Hanna Zdanowska, prezydent miasta.

Unikatowy w skali kraju program „Młodzi w Łodzi” jest znany każdemu łódzkiemu studentowi, a swój wkład w promowanie innowacji ma także sektor ICT, który rozwija się w zawrotnym tempie. – Duży w tym udział mają wysoki poziom kadr i potencjał łódzkich uczelni. Informatyka i telekomunikacja zostały zaliczone do strategicznych obszarów rozwoju w Regionalnej Strategii Innowacji dla Województwa Łódzkiego – twierdzi prof. Sławomir Wiak, rektor Politechniki Łódzkiej.

W ICT Polska Centralna Klastrowa została powołany specjalny Zespół Zadaniowy ds. Kształcenia. Działając wspólnie, Politechnika Łódzka i firmy sektora ICT opracowały 29 profili stanowiskowych, dotyczących pracowników poszukiwanych przez uczestników klastra. Okazało się, że dwa najbardziej popularne profile to projektant oprogramowania i tester oprogramowania. Dokonano więc audytu programu studiów, tak aby dostosować go do potrzeb branży ICT.

Miasto dostrzegło także potencjał tkwiący w branży gier komputerowych i było inicjatorem powołania klastra Gamedev. W tej dziedzinie powstaje dużo start-upów z niewiarygodnymi wprost projektami. O ich wsparciu i doświadczeniach z Doliny Krzemowej opowiada w tym wydaniu Piotr Przewrocki, anioł biznesu. Zapraszam do lektury! ●

Zdjęcie: Paweł Lawreszuk



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego





6



9

20



28

WYWIAD

- 6 Stawiamy na jakość życia**
O szansach na organizację EXPO 2022, przemysłach kreatywnych, zachętach do rozwoju przedsiębiorczości oraz ofercie dla mieszkańców opowiada prezydent Łodzi **Hanna Zdanowska**

NAUKA

- 9 ICT promuje innowacje**
Uważam, że transfer wiedzy między uczelniami, studentami i pracodawcami jest konieczny, a wręcz niezbędny, szczególnie tam, gdzie technologia zmienia się tak szybko, jak w branży informatycznej – przekonuje **Sławomir Wiak**, rektor Politechniki Łódzkiej
- 12 Silni i zwinni**
Studenci z grupy Raptors z Politechniki Łódzkiej wygrali konkurs European Rover Challenge 2016
- 14 Cyfrowi bankierzy**
Kierunek bankowość i finanse na Uniwersytecie Łódzkim jest odpowiedzią na sygnały od przedsiębiorców dotyczące zapotrzebowania na specjalistów w zakresie finansów, którzy mają również kompetencje pracy w środowisku informatycznym
- 16 Najlepsi w tworzeniu gier**
Dzięki konsekwentnej pracy entuzjastów Łódź wyrasta na polskie centrum gier. Świadczą o tym zarówno sukcesy studentów Politechniki Łódzkiej, jak i ranga konkursu organizowanego przez Instytut Informatyki Wydziału FTIMS

FELIETON

- 17 Filmowa autoterapia**
W czasach gdy bliskość, intymność i emocjonalność nie są w cenie, upodobanie do konkretnych filmów, a także sposób ich przeżywania mogą być doskonałym testem osobowości

GOSPODARKA

- 18 Testują do skutku**
CERI International jest stabilnym i intensywnie rozwijającym się pracodawcą. Jej społeczność tworzy prawie 600 pracowników
- 20 Pionierzy rozwiązań jutra**
Cybercom Poland specjalizuje się w doradztwie informatycznym, tworzeniu oprogramowania oraz projektach informatycznych z zakresu badania i rozwój
- 22 Od lat w czołówce**
Od momentu powstania w 1991 roku firma LSI Software S.A. stała się liczącym i znanym dostawcą rozwiązań informatycznych obsługującym kilka tysięcy klientów na terenie całej Polski
- 24 Liczą na hat trick**
Blue Brick wystartował w konkursie „Młodzi w Łodzi – Mam pomysł na biznes”, w którym firma zdobyła wyróżnienie. W tegorocznej edycji konkursu już sam był fundatorem nagród
- 26 Zdrowa gospodarka lekowa**
Spółka Quizit postawiła sobie za cel doprowadzenie do sytuacji, w której zautomatyzowane systemy wydające leki dla pacjentów szpitalnych staną się standardem w jednostkach służby zdrowia, a nie tylko ciekawostką

PRZEMYSŁY KREATYWNE

- 28 Najpierw trzeba odrobić lekcję**
Piotr Przewrocki, anioł biznesu zarządzający funduszem QBN, o szansach start-upów, ich finansowaniu oraz doświadczeniach z Doliny Krzemowej
- 31 Światowy zasięg**
Pracując w zaciszu łódzkiego biura, programiści STX Next współpracują z partnerami z Europy Zachodniej i ze Stanów Zjednoczonych
- 32 Poza granicami wyobraźni**
Przemysł rozwoju gier, czyli gamedev, który na dobre zadomowił się w Łodzi, oferuje obecnie tysiące zastosowań dla swoich produktów, tworzonych przez wybitnych artystów i jeszcze doskonalszych programistów



34 Zostań szefem kuchni
Oprócz autorskich projektów komercyjnych Quantum Games chce również realizować gry planszowe na zamówienie dla różnych podmiotów

36 Podejmują wyzwania
Le Polish Bureau to pierwszy polski oddział UNIT9, drugiej na świecie firmy produkcyjnej w prestiżowym, branżowym rankingu FWA

38 Jest między nami chemia
Ponad pięć lat temu Makimo założyła trójka przyjaciół z I Liceum Ogólnokształcącego w Łodzi. Nazwę wywiedli od swoich imion i nazwisk

40 Dobra komunikacja
Program Tap To Speak to narzędzie, dzięki któremu widownia może komunikować się w czasie rzeczywistym z prowadzącym prelekcję lub warsztat

TURYSTYKA

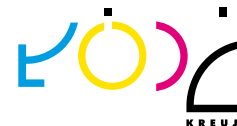
42 Miasto rozrywki
Tegoroczna, 27. już edycja Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier, która odbyła się na początku października, przyciągnęła 20-tysięczną publiczność. Miesiąc zamknął VR Challenge – impreza dla fanów wirtualnej rzeczywistości

44 KALENDARIUM



WYDAWCA

Urząd Miasta Łodzi
Departament Prezydenta
Biuro Obsługi Inwestora i Współpracy z Zagranicą
al. Politechniki 32, 93-590 Łódź
tel.: 42 638 59 39
fax: 42 638 59 40
e-mail: boi@uml.lodz.pl



REALIZACJA

INFRAMEDIA Anna Krawczyk



ul. Balonowa 21/3, 02-635 Warszawa
tel.: + 48 22 844 18 27
e-mail: biuro@inframedia.pl
www.inframedia.pl

REDAKTOR NACZELNA

Anna Krawczyk
a.krawczyk@inframedia.pl

SEKRETARZ REDAKCJI

Anna Lisiecka

REDAKTOR

Jarosław Zaradkiewicz
j.zaradkiewicz@inframedia.pl

REDAKCJA I KOREKTA

Anna Lisiecka
Ewa Parol

TŁUMACZENIE

Biurowo Tłumaczeń „PAROLA”
Marta Kaczyńska

FOTOGRAF

Paweł Ławreszuk

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD

Krzysztof Konarski – inventivo.pl

NA OKŁADCE

Materiały promocyjne UNIT9

Nakład
2000 egz.

Niniejsza publikacja nie może być przekazywana w jakiegokolwiek formie, w całości lub w części bez uprzedniej zgody wydawnictwa Inframedia. Dołożono największej staranności w publikacji tego magazynu. Wydawnictwo Inframedia nie ponosi odpowiedzialności za dokładność informacji ani za jakiegokolwiek konsekwencje z niej wynikające.



Stawiamy na jakość życia

O szansach na organizację EXPO 2022, przemysłach kreatywnych, zachętach do rozwoju przedsiębiorczości oraz ofercie dla mieszkańców z prezydent Łodzi HANNA ZDANOWSKĄ rozmawia Anna Krawczyk.

Łódź przez lata była miastem kominów. Teraz są one tylko atrakcją turystyczną. Jakie przemysły obecnie najżywiej rozwijają się w Łodzi?

Łódź konsekwentnie kreuje najlepsze w Polsce warunki do rozwoju przemysłów kreatywnych. Stawiamy na nieszablonowe pomysły i wyjątkowe projekty. Mamy nie tylko wspaniałą tradycję i historię Szkoły Filmowej oraz artystycznej awangardy, ale przede wszystkim również fantastyczną współczesną ofertę dla młodych, odważnych twórców, którzy chcą połączyć sztukę z biznesem. Na wszystkich chętnych

czekają bardzo atrakcyjne przestrzenie w samym centrum miasta, także przy ulicy Piotrkowskiej, w zaskakująco niskich cenach, które z chęcią przeznaczamy na taką właśnie działalność. Jeśli masz kreatywny pomysł, bierz lokal i działaj!

Mam też oczywiście świadomość, że przemysły kreatywne nie zastąpią tradycyjnych gałęzi przemysłu, dlatego wspieramy rozwój nowoczesnych technologii, m.in. dzięki działalności BioNanoParku, firm informatycznych, a także centrów usług wspólnych. Ze względu na swoją wyjątkową lokalizację Łódź

● Mamy nie tylko wspaniałą tradycję i historię Szkoły Filmowej oraz artystycznej awangardy, ale przede wszystkim również fantastyczną współczesną ofertę dla młodych, odważnych twórców, którzy chcą połączyć sztukę z biznesem

jest bardzo atrakcyjna niemal dla wszystkich branż i wszelkiego rodzaju usług. Ma tu siedzibę wiele zakładów produkujących m.in. AGD oraz firm logistycznych.

Jakie zachęty miasto oferuje inwestorom, by ich przyciągnąć?

Na początku pochwalę się naszym najnowszym sukcesem. Pod koniec października miasto sprzedało za rekordową sumę 85,2 mln złotych działkę o powierzchni 20 tysięcy m². Na terenie Nowego Centrum Łodzi zgodnie z miejscowym planem zagospodarowania przestrzennego może stanąć nawet dziewięć budynków mieszkalnych czy usługowych.

Niewątpliwa w tym zasługa naszego Biura Obsługi Inwestora, które śmiem twierdzić, jest jednym z najlepszych w Polsce. Oferujemy kompleksową obsługę i indywidualne podejście. Prowadzimy inwestora „za rękę”, gdy tylko zjawi się w naszym mieście. Zarówno dużego z zagranicy, jak i mniejszego – z Polski lub samej Łodzi. Każdy otrzyma tę samą pomoc i wsparcie.

Naszą największą zachętą inwestycyjną są na pewno ludzie, mamy bardzo wielu zdolnych studentów i absolwentów każdego rodzaju szkół wyższych, którzy przede wszystkim pochodzą z Łodzi i chcą w niej pozostać po zakończeniu studiów. To 20 tys. młodych ludzi corocznie wchodzących na rynek pracy. Koszty życia i inwestycji są w Łodzi z pewnością mniejsze niż w innych miastach, a bliskość Warszawy i świetne połączenia drogowe i kolejowe tworzą z naszego miasta, a szczególnie jego Nowego Centrum, najatrakcyjniejszą przestrzeń inwestycyjną w Polsce.

A w jaki sposób chce Pani przyciągnąć nowych mieszkańców albo zachęcić młodych, żeby nie wyjeżdżali? Przecież są potrzebni pracodawcom.

Są potrzebni, to fakt. Już teraz w Łodzi mamy blisko 3500 miejsc pracy do wzięcia „od zaraz”. Stawiamy przede wszystkim na jakość życia. Dzięki

wprowadzanym zmianom Łódź staje się miejscem, w którym przyjemnie się żyje, fajnie mieszka i dobrze pracuje. Chcemy być miastem, które stawia na zdrowy balans pomiędzy karierą zawodową a życiem prywatnym. Tempo życia w Łodzi jest na pewno niższe niż w Warszawie. Inwestujemy w centrum miasta, zieleń, edukację, komunikację miejską, sport. Łódź nieustannie poszerza swoją ofertę kulturalną, rozrywkową i sportową, proponujemy atrakcyjne sposoby spędzania wolnego czasu. Co więcej, rozpoczynając swoją karierę zawodową w Łodzi i kupując tu mieszkanie, młodzi ludzie mogą wejść w życie z dużo mniejszym obciążeniem kredytem. Łódź, od kiedy do centrum Warszawy będzie się jechać 60 minut pociągiem, będzie także atrakcyjną ofertą dla osób pracujących w stolicy, a decydujących się na zamieszkanie tutaj.

Pozostaliśmy jeszcze przez chwilę przy aktywizacji młodych Łodzian. Od ośmiu lat Urząd Miasta organizuje konkurs na biznesplan „Młodzi w Łodzi – Mam pomysł na biznes”.

To unikatowy w skali kraju program, w który zaangażowało się już 120 pracodawców. Co istotne, osoby, które były laureatami pierwszych konkursów, w tej chwili jako młodzi biznesmeni zasiadają w jego kapitule. Zachęcamy studiującą młodzież lub absolwentów uczelni wyższych do zakładania własnych przedsiębiorstw, oferując im różnego rodzaju wsparcie. Z roku na rok przybywa zainteresowanych konkursem. Prześcigają się w pomysłach.

Jak widzi Pani rozwój Łodzi w nowej perspektywie unijnej? Co mogą zyskać przedsiębiorcy? Co zyska samo miasto?



Budynek EC1

Nowa perspektywa unijna dla Łodzi to przede wszystkim rekordowe, największe w historii miasta i jedne z największych w Polsce, nakłady na rewitalizację. Jesteśmy u progu największego remontu Łodzi od czasów „Ziemi obiecanej”. Zmienia się całe kwartały miasta. Odrestaurujemy dziesiątki kamienic, przebudujemy ulice, powstaną nowe skwery, parki, nasadzimy tysiące drzew. Będziemy mieli także bardzo dużo pieniędzy, które przeznaczymy na pomoc osobom borykającym się z wykluczeniem społecznym, dzięki czemu będą mogły powrócić do aktywnego życia – także do pracy zawodowej. Dzięki środkom z Unii Europejskiej podłączymy Łódź do sieci autostrad. Już dziś kierowcy mogą korzystać z aż pięciu węzłów autostradowych, a po zrealizowaniu wszystkich inwestycji dojazd do nich będzie jeszcze łatwiejszy, szybszy i bezpieczniejszy. Najbliższe lata to także wiele inwestycji w instytucje kultury oraz edukację.

Dla przedsiębiorców takie zmieniające się, piękniejące miasto, z rosnącą liczbą zadowolonych mieszkańców, dysponujących większymi dochodami to także zwiększająca się grupa docelowa potencjalnych klientów. Dużo łatwiej będzie im



Wizualizacja dworca Łódź Fabryczna – widok od strony wschodniej

zapropionować nowe usługi i produkty. Takie przyjazne, fajne, ładne miasto przyciąga nowych mieszkańców, a to oznacza nowych potencjalnych pracowników. Łatwiej będzie też namówić do przyjazdu, a nawet przeprowadzki do Łodzi wybitnych specjalistów i kadrę menedżerską z zagranicy. Natomiast inwestycje w infrastrukturę i transport to twarde argumenty przemawiające za ulokowaniem w Łodzi zakładów produkcyjnych czy biur.

Łódź stanęła przed szansą pozyskania światowej wystawy EXPO. Jakie działania podejmuje miasto, aby zyskać miano organizatora tej wystawy?

Dzisiaj jesteśmy jedynym kandydatem do organizacji tej wystawy. W grudniu poznamy ewentualnych kontrkandydatów i tak naprawdę dopiero wówczas rozegra się decydujący etap starań o organizację EXPO 2022. Obecnie budujemy szerokie poparcie dla naszej inicjatywy w kraju, bardzo blisko współpracujemy z rządem w przygotowaniach do intensywnej promocji naszej kandydatury w przyszłym roku. Jednak już teraz możemy liczyć na przychylność wszystkich naszych placówek dyplomatycznych, które w swoich kontaktach międzynarodowych informują, że Polska i Łódź jest kandydatem do zorganizowania wystawy poświęconej rewitalizacji.

Jakie korzyści może odnieść miasto z organizacji EXPO?

Zorganizowanie tej wystawy stałoby się dla Łodzi ogromnym impulsem ekonomicznym, społecznym i kulturowym. Nie zapominajmy, że byłaby to impreza krajowa, a więc moglibyśmy liczyć na bardzo duże dofinansowanie z budżetu państwa, nawet do 5 mld zł. Większość z inwestycji zrealizowanych w ramach wystawy na stałe pozostałaby w mieście. Łódź odwiedziłyby w tym czasie setki tysięcy gości i turystów, osiągnęlibyśmy bardzo duży efekt promocyjny. Na razie jednak poczekajmy z tymi wyliczeniami. Oczywiście, zrobimy wszystko, by zdobyć prawo organizacji wystawy, ale jeśli pojawi się kontrkandydat, to na pewno nie będziemy faworytem tego wyścigu. I proszę pamiętać, że i bez wystawy EXPO większość z tych projektów zostanie zrealizowana. Po prostu zajmijmy nam to więcej czasu.

Wizytówką miasta jest Nowe Centrum Łodzi wraz EC1. Na jakim etapie jest jej rewitalizacja? Otwarcia jakich nowych obiektów mogą spodziewać się mieszkańcy i turyści w najbliższym czasie?

Obecnie trwają prace nad uruchomieniem Centrum Nauki poświęconego przetwarzaniu energii. To będzie nasze łódzkie centrum „Kopernik” – tyle że jeszcze większe i ciekawsze. To będzie miejsce, w którym łodzianie będą się chwalić swoim znajomym i do którego będą zapraszać rodziny oraz przyjaciół z całej Polski. W pierwszej oddanej już do użytku części kompleksu mieści się m.in. najnowocześniejsze w Polsce planetarium, które właśnie zostało uznane przez „National Geographic” za jeden z nowych cudów Polski.

Dziękuję za rozmowę ●



ICT promuje innowacje

Z Jego Magnificencją prof. SŁAWOMIREM WIAKIEM, rektorem Politechniki Łódzkiej, o udziale w ICT Polska Centralna Klaster oraz korzyściach, jakie czerpią z niego studenci, pracodawcy oraz uczelnia, rozmawia Jarosław Zaradkiewicz.

Jakie korzyści przynosi uczelni udział w klastrach?

Klastry stwarzają możliwości współpracy nauki i przemysłu, w szczególności w zakresie kontaktów z przemysłem branżowym czy też instytutami naukowo-badawczymi i organizacjami społeczno-gospodarczymi. Stawiane cele to nie tylko rozbudowa sieci współpracy, ale także rozwój kształcenia i szkolenie kadr. Klastry podejmują również działania zmierzające do opracowania wspólnych projektów czy organizacji różnych przedsięwzięć naukowo-gospodarczych.

W jaki sposób ICT Polska Centralna Klaster buduje świadomość w zakresie możliwości kształcenia, pracy i rozwoju?

Klaster od ponad czterech lat działa bardzo aktywnie w środowisku akademickim, ale także szeroko otwiera się na jego otoczenie. Wiemy przecież doskonale, że sektor ICT rozwija się w zawrotnym tempie i jest jednym z najbardziej innowacyjnych. Przekaz o możliwościach wszechstronnego rozwoju związanych z information and communication technologies kreujemy, m.in. współdziałając z samorządami lokalnymi. Klaster promował również tę branżę,

współorganizując np. kolejne edycje Europejskiego Forum Gospodarczego. Staramy się też być obecni w mediach. Bardzo interesujący był projekt zrealizowany wspólnie z łódzką „Gazetą Wyborczą”. W cyklu „Kierunek ICT – lajkuj, studiuj, pracuj” ukazały się artykuły opisujące środowisko firm informatycznych i możliwości budowania kariery. Przykładem wyjścia z pozytywnym przekazem poza region było włączenie się klastra w organizację tegorocznych polskich finałów europejskiego konkursu European BEST Engineering Competition (EBEC) we Wrocławiu.

Jaki jest potencjał rozwoju branży ICT w Łodzi?

Od kilku lat obserwujemy w Łodzi szczególnie intensywny rozwój sektora nowych technologii. Jednym z kół napędowych jest na pewno branża ICT rozwijającą się w regionie łódzkim najbardziej dynamicznie. Myślę, że duży w tym udział mają wysoki poziom kadr i potencjał łódzkich uczelni. Informatyka i telekomunikacja zostały zaliczone do strategicznych obszarów rozwoju w Regionalnej Strategii Innowacji dla Województwa Łódzkiego. Nasze miasto jest coraz bardziej atrakcyjne dla

inwestorów, którzy co roku otwierają oddziały kolejnych firm informatycznych. Powstają też od podstaw nowe przedsiębiorstwa, czasem są to małe start-upy lub firmy wchodzące dopiero na rynek. Mieszkańcy i goście odwiedzający nasze miasto widzą nowo wybudowane siedziby firm IT (np. Ericpol, Comarch, TomTom) oraz kolejne logotypy firm z branży pojawiające się na elewacjach wynajmowanych w Łodzi biurów. Rozwój branży jest tak dynamiczny, że nadal programiści, projektanci aplikacji, specjaliści od sieci komputerowych czy systemów informatycznych to grupa najbardziej poszukiwanych pracowników w Łodzi i województwie. Ten dynamiczny rozwój branży ICT nie byłby możliwy bez odpowiednio wykształconych kadr, których w największym stopniu dostarcza Politechnika Łódzka. Co roku rośnie liczba chętnych zainteresowanych studiowaniem kierunków informatycznych. W tym roku informatyka była kierunkiem, który wybrała największa liczba kandydatów, i tu konkurencja o miejsce była największa. W dziedzinie ICT specjalizuje się kadra na dwóch wydziałach: Elektrotechniki, Elektroniki, Informatyki i Automatyki oraz Fizyki Technicznej, Informatyki i Matematyki Stosowanej.

A jakie korzyści ze współpracy z Politechniką odnoszą komercyjne firmy?

Współpraca w klastrze jest wieloetapowa, od kształcenia przyszłych kadr przez pomoc w rekrutacji pracowników, uczestniczenie w procesie kształcenia (zajęcia prowadzone przez praktyków) po możliwość zlecenia projektów studentom (PBL, prace dyplomowe na potrzeby przemysłu) i współpracę przy projektach badawczo-rozwojowych.

Korzyści dla firm są związane przede wszystkim z podnoszeniem jakości kształcenia w PŁ, tak aby programy studiów były lepiej dostosowane do potrzeb przedsiębiorstw. W ICT Polska Centralna Klaster działa m.in. Zespół Zadaniowy ds. Kształcenia. W jego ramach Politechnika Łódzka i firmy sektora ICT opracowały 29 profili stanowiskowych, czyli wymagań dotyczących pracowników poszukiwanych przez uczestników klastra, oraz określiły dwa najbardziej popularne profile – projektant oprogramowania i tester oprogramowania. Bardzo ważnym działaniem był dokonany wraz z firmami audyt programów studiów pierwszego i drugiego stopnia, pod



**JM rektor Politechniki Łódzkiej
prof. dr hab. inż. Sławomir Wiak**

kątem dostosowania do potrzeb branży ICT. Z inicjatywy zespołu oraz w odpowiedzi na duże zapotrzebowanie przedsiębiorstw utworzono na Politechnice Łódzkiej blok obieralny „Testowanie i zapewnienie jakości oprogramowania”.

Czyli firmy mają wpływ na tworzenie kierunków nauczania?

Firmy współpracujące z uczelnią mają wpływ na programy i efekty kształcenia, a także doskonalenie kompetencji przyszłych pracowników. Uważam, że transfer wiedzy między uczelniami, studentami i pracodawcami jest konieczny, a wręcz niezbędny, szczególnie tam, gdzie technologia zmienia się tak szybko, jak w branży informatycznej. Musimy reagować na zmiany. Stałym elementem działania klastra są hospitacje zajęć. Eksperti – przedstawiciele przedsiębiorstw skupionych w klastrze – dokonali kilkudziesięciu hospitacji wykładów, ćwiczeń, laboratoriów i projektów. Przyznano „Potwierdzenia Jakości” dla najwyższej ocenionych nauczycieli oraz „Rekomendacje Klastra” dla przedmiotów i studiów podyplomowych.

Chciałbym też podkreślić, że poza kształceniem ICT Polska Centralna Klaster generuje tzw. efekt skali. Weźmy pod uwagę, że 24 uczestników klastra zatrudnia w Łodzi 11 tys. pracowników. To pozwala w sposób wyraźny prezentować głos branży w sprawach istotnych dla dalszego rozwoju regionu. Z udziałem klastra powstawały strategiczne dokumenty i polityki związane z regionem, takie jak Regionalna Strategia Innowacji dla Województwa Łódzkiego LORIS 2030, Polityki Sektorowe dla województwa, Regionalne Agendy Naukowo-Badawcze czy lista zawodów deficytowych dla województwa.

Klaster organizuje też dla swoich uczestników – przedsiębiorstw oraz jednostek naukowych z PŁ – wydarzenia międzybranżowe, które służą nawiązaniu współpracy projektowej. Można do nich zaliczyć spotkania typu business mixer. Do tej pory zorganizowano je dla branży ICT i medycznej oraz dla ICT i branży farmaceutycznej.

Co studenci zyskują na udziale uczelni w klastrze?
Klaster wspiera aktywność studentów w zakresie organizacji tematycznych wydarzeń z obszaru ICT, konferencji, warsztatów, hackathonów, np. Geek Festival, IT Academic Day. Z myślą o nich

● KLASTER WSPÓŁPRACY

ICT Polska Centralna Klaster jest jednostką wspierającą rozwój rynku IT w Łodzi. Powstał w lipcu 2012 roku z inicjatywy Politechniki Łódzkiej, która jest koordynatorem projektu. Klaster jest platformą współpracy dla jego uczestników zainteresowanych rozwojem technologii i technik informacyjnych oraz komunikacyjnych. Główne cele tej inicjatywy to m.in. integracja środowiska branży informatycznej, telekomunikacyjnej i elektronicznej, wspieranie przedsiębiorczości oraz rozwój rynku pracy w obszarze ICT, tworzenie warunków do wdrażania nowych technologii informacyjnych i informatycznych, a także rozwój i kształcenie kadr dla uczestników klastra. Obecnie klaster tworzą Politechnika Łódzka i Fundacja Politechniki Łódzkiej oraz firmy i spółki: Accenture, Asseco, Atos, Ceri, Comarch, Cybercom Group, Ericpol, Fujitsu, GTF, Harman, Hexagon, Infosys, Inovatica, LSI Software, ŁARR, Łódzka Specjalna Strefa Ekonomiczna, Technopark Łódź. Makolab, Pixel Technology, TomTom, Toya oraz Transition Technologies.



organizowane są warsztaty eksperckie, podczas których specjaliści z firm obecnych w klastrze prezentują nowe rozwiązania i technologie. Ważną rolę w tych działaniach odgrywa Zespół Zadaniowy ds. Strategii Rozwoju i Promocji Klastra. Odpowiada on za przyznawanie stypendiów klastra dla najlepszych studentów, organizuje też wsparcie grantowe dla działających na Politechnice Łódzkiej kół naukowych i organizacji studenckich. Dla studentów utworzona została na stronie www.iccluster.pl zakładka, w której firmy w jednym miejscu zamieszczają oferty praktyk, staży i pracy.

A jakie korzyści odnoszą pracownicy uczelni?

Pracownicy Politechniki Łódzkiej, dzięki bliskiej współpracy i kontaktom z firmami ICT w pracach zespołów zadaniowych klastra, uzyskują cenne informacje o potrzebach tej branży. Pod tym kątem mogą profilować swoje naukowe aktywności. Planujemy również w najbliższym czasie uruchomić stały mechanizm, systemowe działania pozwalające pracownikom PŁ odbywać staże przemysłowe w firmach, tak aby jeszcze bardziej otworzyć i związać naszą uczelnię z przemysłem.

Czy dzięki klastrowi skomercjalizowano jakieś badania?

W ramach klastra, ze względu na specyfikę tej branży, najbardziej widoczne są efekty edukacyjne. Niemniej jednak, ważnym etapem współpracy są wspólne projekty badawczo-rozwojowe, transfer technologii oraz badania i ekspertyzy, jakie zlecają naszym naukowcom partnerzy biznesowi. Jeżeli chodzi o współpracę naukową, to dotychczas Politechnika Łódzka realizowała bilateralne umowy z firmami zrzeszonymi w klastrze. W samym klastrze od ubiegłego roku działa Zespół Zadaniowy ds. Projektów. Musimy dobrze zidentyfikować nasze potrzeby, tak aby określić precyzyjnie zakres i dziedziny wspólnych przedsięwzięć i udziału w projektach finansowanych ze środków zewnętrznych. Możemy tu mówić o udziale uczestników klastra i klastra jako całości, ale też o organizowaniu grup do wspólnych przedsięwzięć biznesowych, technologicznych i badawczo-wdrożeniowych. Wszyscy mamy nadzieję, że w najbliższym czasie działania zespołu przełożą się na konkretne projekty, szczególnie w kontekście współpracy przedsiębiorstw z jednostkami z Politechniki Łódzkiej.

Dziękuję za rozmowę. ●



JAROSŁAW ZARADKIEWICZ

Silni i zwinni

Zespół Raptors, od lewej: Kacper Andrzejczak, Bartosz Werstak, Mateusz Kujawiński, Damian Wroński, Tomasz Kubiak, Łukasz Chlebowicz, Bartosz Cybulski, Kaja Łapińska, Kuba Bikowski, Łukasz Kędzierski

Budowa łazika marsjańskiego jest niesamowicie wymagającym zadaniem. Łączą się tutaj zagadnienia dotyczące elektroniki, mechaniki i programowania, ale pojawiają się również dziedziny niezwiązane z robotyką, jak geologia, chemia, a nawet psychologia. Sztuka ta udała się studentom z grupy Raptors z Politechniki Łódzkiej, którzy wygrali konkurs European Rover Challenge 2016.

Pierwszym wyzwaniem, jakie musieli podjąć, było stworzenie silnej i zaangażowanej drużyny. – Tak zaawansowanej konstrukcji nie da się zbudować w dwie czy nawet cztery osoby. W projektach NASA bierze czasem udział kilka tysięcy osób jednocześnie. Obecnie drużyna liczy siedmioro członków i kilku kadetów, którzy ciężko pracują, aby pełnoprawnie wstąpić w nasze szeregi – wyjaśnia Mateusz Kujawiński, lider zespołu, który dodaje, że jego członkowie stanowią zgraną paczkę połączoną tymi samymi pasjami i – co ważniejsze – grupę przyjaciół, którzy stoją za sobą murem.

Zapytany, skąd wzięła się nazwa teamu, odpowiada: – To jedna z większych zagadek naszej drużyny. Po burzy mózgów i zaciętych debatach wybraliśmy kilka nazw, które mogłyby do nas pasować. Jak to się stało, że ostatecznie przyjęła się nazwa Raptors, nie potrafię do końca wyjaśnić.

Dodaje, że nazwa nawiązuje do dinozaurów Raptorów, które były silnymi, zwinnymi i szybkimi drapieżnikami.

FASCYNACJE I MARZENIA

Zespół powstał na Wydziale Elektrotechniki, Elektroniki, Informatyki i Automatyki Politechniki Łódzkiej. Jego członkowie dołączali do niego różnymi drogami. Każdy

miał inne motywy, dzięki którym zainteresował się łazikami marsjańskimi. W większości przypadków sięgają one okresu dużo wcześniejszego niż rozpoczęcie studiów. – Moją uwagę przykuły światowe zawody łazików odbywające się w USA na pustyni w Utah od 2007 roku oraz duże sukcesy, jakie odnosili na nich polscy konstruktorzy – wyjaśnia Kacper Andrzejczak. Jego szacunek wzbudziło stworzenie robota zdolnego do poruszania się w trudnym pustynno-górzystym terenie, a następnie przetransportowanie łazika i drużyny na miejsce zawodów w Stanach Zjednoczonych, co jest wielkim wyzwaniem logistycznym i wiąże się z ogromnymi kosztami.

Szansą dla łódzkich studentów stało się ogłoszenie w 2014 roku europejskiej edycji konkursu łazików marsjańskich. Wówczas zaczęli zakładać pierwsze zespoły konstruktorskie. Członkowie grupy Raptors podkreślają, że wyjazd na zawody organizowane w Polsce – jak to miało miejsce w tym roku – jest znacznie mniej skomplikowany organizacyjnie niż wyjazdy zagraniczne. Tegoroczna edycja ERC odbyła się w dniach 10–13 września w Centrum Wystawienniczo-Kongresowym Województwa Podkarpackiego w Jasionce k. Rzeszowa.

Łódzcy studenci zyskali dzięki temu kilka dni na przygotowania oraz pełne wsparcie uczelni na wypadek

każdej ewentualności. Na szczęście konstrukcja robota nie sprawiła żadnych niespodzianek i poza kilkoma zadaniami konserwacyjnymi zespół mógł się spokojnie delektować lokalnym klimatem i wymieniać spostrzeżeniami z zagranicznymi drużynami.

Tym razem byli na własnej ziemi, ale zespół, zanim wystartował w tegorocznym konkursie, zdobył doświadczenia w jego edycji organizowanej rok wcześniej oraz uczestniczył w amerykańskich URC 2016 na pustyni w Utah, gdzie w klasyfikacji generalnej uplasował się jako piąta najlepsza drużyna na świecie oraz trzecia drużyna z Polski.

POLSKIE ZAWODY

Konkurs European Rover Challenge 2016 trwał trzy dni. Każda z drużyn miała do wykonania cztery zadania terenowe oraz prezentację omawiającą pracę nad łazikiem. Zadania terenowe obejmowały: pozyskiwanie i analizę próbek, operacje manipulacyjne, przechwycenie danego obiektu i przeniesienie go do zadanej lokalizacji z zachowaniem właściwej orientacji oraz zadanie nawigacyjne – tzw. ślepą nawigację, gdzie sterowanie łazikiem odbywa się bez widoku z kamer. Prezentacja miała na celu przedstawienie projektu, rozwiązań technicznych, które zostały zaimplementowane, oraz problemów, które zespół napotkał podczas konstruowania łazika, i tego, w jaki sposób zostały one rozwiązane.

Jak przyznaje Damian Wroński, największą trudnością, a zarazem niewiadomą, było właśnie zadanie nawigacyjne. – Do tej konkurencji, jak nam się wydawało, byliśmy najslabiej przygotowani, ze względu na niewystarczający czas na przeprowadzenie dokładnych testów oprogramowania. Jak się jednak okazało, zaimplementowane przez nas algorytmy lokalizacji bardzo dobrze sprawdziły się w warunkach konkursowych i w ten sposób zdobyta liczba punktów pozwoliła uplasować się nam na drugim miejscu w klasyfikacji tego zadania – mówi.

Członkowie zespołu chwalą się, że ich robot staje się coraz bardziej zaawansowany, m.in. mechanicznie. Niestety w kole naukowym nie posiadają wyspecjalizowanych urządzeń obróbczych, takich jak frezarki CNC czy tokarki. – Brakuje często podstawowych narzędzi. Co za tym idzie, większość elementów mechanicznych musimy zlecać do wykonania w zewnętrznych firmach. Wiąże się to z bardzo wysokimi kosztami produkcyjnymi – zauważa Piotr Zieliński.

PRESTIŻ I PIENIĄDZE

Roboty mobilne, w szczególności wyspecjalizowane, takie, które poza działającą platformą jezdnią muszą

● Drużyna Raptors została założona w maju 2014 roku na Politechnice Łódzkiej na Wydziale Elektrotechniki, Elektroniki, Informatyki i Automatyki. Tworzy ją siedmioro studentów: Mateusz Kujawiński, Kacper Andrzejczak, Tomasz Kubiak, Hubert Łuczak, Łukasz Chlebowicz, Dawid Pilarski oraz Karolina Nowak. Mentorem drużyny jest prof. Grzegorz Granosik. Wszystkich ich połączyła pasja do robotyki i kosmosu. Ponaddwuletnia praca nad łazikiem zaowocowała pasmem sukcesów, a największymi były wygrana w zawodach European Rover Challenge 2016 oraz zajęcie piątego miejsca w University Rover Challenge 2016.

realizować konkretne cele, są jednym z ciekawszych zagadnień robotyki. Przy konstruowaniu takiego robota wykorzystuje się mnóstwo dziedzin inżynierii, takich jak informatyka, elektronika, mechanika, robotyka, fizyka, matematyka. – Niezwykle satysfakcjonującym doświadczeniem jest oglądanie, jak pod wpływem wspólnych wysiłków cała ta wiedza połączyła się w jednej konstrukcji i tchnęła w nią coś na podobieństwo życia – mówi Karolina Nowak i dodaje, że dla drużyny nobilitacją jest możliwość reprezentowania Wydziału Elektrycznego, Politechniki Łódzkiej, a przede wszystkim Polski na arenie międzynarodowej oraz rywalizując z inżynierami z całego świata.

Łazik drużyny Raptors stał się swoistą marką. Jednak do jego rozwoju niezbędni są sponsorzy. Drużyna udostępnia im powierzchnie reklamowe na robocie i w materiałach promocyjnych. Ostatnio nawet jeden ze sponsorów zainteresował się współpracą przy rozwijaniu technologii używanej w łaziku, która znajduje też zastosowanie w jego firmie. – Ten przykład pokazuje, że nasz projekt to nie tylko robot do jeżdżenia na konkursy, ale także potencjalny przyczynek do biznesu. Dla większości grupy robotyka mobilna to bardzo atrakcyjny kierunek zawodowy i w tymże kierunku się rozwijają. Roboty mobilne w Polsce to temat pomijany i niedoceniany. Taki stan rzeczy sprawia, że jest to rynkowa nisza, której wypełnienie pozwoliłoby zarobić niezłe pieniądze – mówi Łukasz Chlebowicz i dodaje, że marzy o firmie, która zajmowałaby się projektowaniem i produkcją robotów mobilnych. – Mamy solidne podstawy, żeby o takim przedsięwzięciu myśleć. Bardzo możliwe, że za jakiś czas świat obiegnie wiadomość o nowej, polskiej firmie szturmem zdobywającej rynek robotów mobilnych i promującej robotykę w naszym kraju. Jeśli szczęście będzie sprzyjać, będziemy to my – uśmiechają się członkowie zespołu. ●

JACEK BRYLSKI

Cyfrowi bankierzy

Studenci Uniwersytetu Łódzkiego mogą zdobywać kompetencje informatyczne w powiązaniu ze znajomością systemu finansowego na kierunku bankowość i finanse cyfrowe. Studia powstały przy współpracy z firmami partnerskimi uczelni: Accenture i mBankiem.

Nowy kierunek jest odpowiedzią na sygnały od przedsiębiorców dotyczące zapotrzebowania na specjalistów w zakresie finansów, którzy mają również kompetencje pracy w środowisku informatycznym. Dzięki połączeniu tych umiejętności absolwenci nowego kierunku będą rozumieć nowoczesną technologię cyfrową i znać możliwości jej zastosowania w biznesie, szczególnie w bankach i firmach konsultingowych.

– Zdecydowałam się podjąć studia na kierunku bankowość i finanse cyfrowe przede wszystkim dlatego, że są one prowadzone we współpracy z partnerami merytorycznymi: mBankiem i Accenture – wiodącymi podmiotami w sektorze bankowym i konsultingu.

Dzięki temu jest to jedyny praktyczny kierunek na Wydziale Ekonomiczno-Socjologicznym Uniwersytetu Łódzkiego w dziedzinie finansów – mówi studentka I roku Magdalena Borettini i dodaje, że w ramach studiów należy odbyć aż trzy miesiące praktyk.

Starosta i student II roku Dominik Zygmunt dodaje: – Stwierdziłem, że nowy kierunek, który jest nastawiony na praktykę, może mi dać dużo więcej możliwości niż studia o profilu ogólnoakademickim. Jednocześnie przekonało mnie to, że jest tu ścisła współpraca z praktykami.

PRAKTYCZNY PROGRAM

Program studiów jest tak skonstruowany, aby jego absolwenci byli przygotowani do podjęcia pracy w firmach wykorzystujących technologię cyfrową zarówno w obsłudze klienta, jak i w funkcjach związanych z działalnością firm. Po zakończeniu studiów mogą kontynuować naukę na studiach magisterskich II stopnia. Dla absolwentów I stopnia studiów otwarte są również studia podyplomowe i kursy dokształcające na Uniwersytecie Łódzkim.

Nowy kierunek studiów wpisuje się w politykę Polski i Unii Europejskiej w obszarze rozwoju gospodarki cyfrowej, której priorytety określa „Europejska agenda cyfrowa”. Studenci w trakcie zajęć koncentrują się na praktycznych efektach kształcenia: zdobyciu umiejętności i wykreowaniu postaw oczekiwanych przez rynek pracy. Ponadto w trakcie nauki studenci są przygotowani do egzaminów na wybrane certyfikaty z zakresu bankowości oraz informatyki. – Kierunek powstał w odpowiedzi na zgłaszane przez pracodawców zapotrzebowanie na określonych specjalistów. Mam zatem nadzieję, że po ukończeniu studiów z łatwością znajdę pracę – mówi Magdalena Borettini.

POTRZEBY RYNKU

Uniwersytet Łódzki obok tradycyjnych zadań uczelni, takich jak kształcenie i badania naukowe, realizuje także współpracę z otoczeniem biznesowym, szczególnie z sektorem bankowości cyfrowej, który należy do jednej z najszybciej rozwijających się branż w polskiej gospodarce i dość mocno jest osadzony w Łodzi. Relacje z przedsiębiorcami stały się integralną częścią rozwoju szkół wyższych. Zacieśnienie współpracy między uczelnią a biznesem sprzyja również powstawaniu nowych kierunków studiów, będących odpowiedzią na obecne potrzeby rynku.

Absolwenci bankowości i finansów cyfrowych będą rozumieć znaczenie finansów dla rozwoju gospodarczego, jak również posiadać podstawową wiedzę w zakresie kształtowania się zjawisk ekonomicznych i finansowych w skali kraju i świata.



Studenci bankowości i finansów cyfrowych w czasie wykładu



Impuls do powstania nowego kierunku wyszedł od firm partnerskich. Przedstawiciele obu firm są członkami rady konsultacyjnej kierunku. Wraz z pracownikami uczelni ze studentami współdecydują o programie i sposobie jego realizacji. Kluczowe znaczenie ma oczywiście bezpośrednia współpraca poszczególnych wykładowców z pracownikami mBanku i Accenture.

Większość wykładowców, którzy prowadzą zajęcia z bankowości i finansów, ma doświadczenie praktyczne. Olbrzymią zaletą tego kierunku jest to, że niektóre zajęcia są prowadzone przez pracowników mBanku i Accenture. Jest to z reguły kilka godzin w ramach poszczególnych przedmiotów. Oczywiście ten zakres będzie znacznie większy na przedmiotach

specjalnościowych – już teraz mamy zgłoszenia od około 50 ekspertów oferujących poprowadzenie zajęć. Oprócz tego obie firmy organizują dodatkowe warsztaty, spotkania z pracownikami i kierownictwem. Studenci poznawali już tajniki prowadzenia rozmowy rekrutacyjnej i pisania CV, mieli warsztaty z wystąpień publicznych, rozwiązywania konfliktów, a także indywidualne sesje coachingowe. Mogli też poznać przykłady karier – od praktykanta do prezesa. Taki kontakt z prawdziwym życiem biznesowym pozwala oczywiście pogłębić swoje kwalifikacje, ale też lepiej poznać siebie i zaplanować swoją przyszłość zawodową. ●

W czasie studiów będą poznawali zakres powiązań między gospodarką a systemem finansowym oraz współzależności między instytucjami finansowymi. W ramach zajęć studenci poznają usługi i produkty finansowe (bankowe, ubezpieczeniowe, inwestycyjne) i zasady ich analizy oraz metody podejmowania decyzji dotyczących finansów.

– Programy Business2Universities są cennym elementem strategii największych firm na świecie. mBank dołącza do tego nurtu, mając świadomość, że dostęp do świetnie wykształconych kadr już dzisiaj jest elementem niezbędnym do dalszego, dynamicznego rozwoju nowoczesnej bankowości cyfrowej. Dzięki wsparciu praktyków, nowatorskiemu programowi studiów oraz programom stażowym młodzi ludzie będą mogli poznać realia biznesu i wykształcić te umiejętności, dzięki którym z sukcesem odnajdą się na rynku pracy – tłumaczył w czasie inauguracji nowych studiów Cezary Kocik, wiceprezes zarządu mBanku S.A.

POTRZEBNE KOMPETENCJE

Studia na kierunku bankowość i finanse cyfrowe trwają trzy lata. Dominują zajęcia kształcące praktyczne umiejętności, prowadzone przez osoby z doświadczeniem zawodowym. Udział pracowników mBanku oraz Accenture w kształceniu studentów zapewnia przekazanie im kompetencji niezbędnych na rynku pracy. Studenci kształcą się będą z takich dziedzin jak bankowość, finanse przedsiębiorstw, rynki i produkty finansowe, rachunkowość, analiza finansowa, prognozowanie i symulacje, gospodarka cyfrowa, techniki informatyczne, struktury danych

i algorytmy. Największym atutem studiów jest unikatowy, interdyscyplinarny program kształcenia.

Na II roku studenci wybierają jedną z dwóch specjalizacji: bankowość 3.0 lub IT w finansach. Program kształcenia stwarza absolwentowi szerokie możliwości przyszłego zatrudnienia w bankach i innych instytucjach finansowych, podmiotach współpracujących z instytucjami finansowymi oraz w firmach konsultingowych. Największa z nich, czyli Accenture, uczestniczyła w uruchomieniu nowego kierunku. Jedno z jej polskich biur jest właśnie w Łodzi.

– Chcemy podzielić się ze studentami konkretnymi umiejętnościami przydatnymi w pracy zawodowej. Jako wiodąca firma konsultingowa, zatrudniająca co roku kilkuset absolwentów, wiemy, jak ważne jest, by kandydat nie tylko miał ugruntowaną wiedzę teoretyczną, ale także znał praktyczne, cyfrowe narzędzia wykorzystywane dzisiaj w biznesie. Bankowość i finanse cyfrowe to kierunek, który dopasowuje ofertę kształcenia do oczekiwań pracodawców. Jestem przekonany, że większość studiujących będzie mogła wybierać spośród bogatej oferty praktyk i pracy. Osoby, które zakończą II rok studiów, zapraszamy też na płatne staże, które mogą następnie zaowocować dłuższą współpracą – wyjaśnia Jarosław Kroc, prezes zarządu Accenture Polska.

– Mam nadzieję, że w przyszłości utrzyma się bardzo wysoki poziom tego kierunku, widoczny obecnie. Myślę już nad tym, co będę robić dalej, ale najprawdopodobniej będę chciał kontynuować naukę na studiach magisterskich oraz stawiać pierwsze poważne kroki w pracy w bankowości – planuje Dominik Zygmunt. ●

JAROSŁAW ZARADKIEWICZ

Najlepsi w tworzeniu gier

Drużyny łódzkich studentów zdominowały podium w kategorii gry w największym na świecie międzynarodowym konkursie technologicznym Imagine Cup. Podopieczni dr. inż. Jarosława Andrzejczaka odnoszą też sukcesy na własnym podwórku.



Od lewej: Mateusz Miągowski, Jakub Rogalski, Kamil Kozłowski (Unicell), Hubert Marcinkowski, Artur Wróblewski (DynamicDuo oraz Puzzles), Mikołaj Druszcz (Puzzles oraz TeamWithoutRepo), Dariusz Bartczak, Łukasz Sobczyk (TeamWithoutRepo), Jarosław Andrzejczak (mentor wszystkich drużyn)

Od kilku lat jury konkursu Imagine Cup coraz większą wagę przykładają, poza poziomem innowacji technologicznej, do wartości biznesowej projektów. Obecnie konkurs to prawdziwa kuźnia start-upów. Jest platformą, gdzie pomysły młodych ludzi spotykają się z oceną inwestorów, którzy decydują o realnym wsparciu finansowym i merytorycznym dla najlepszych z nich. Imagine Cup to przede wszystkim szansa zdobycia przewagi konkurencyjnej na rynku pracy i w tworzeniu własnego biznesu.

ŚWIATOWE SUKCESY

Uczestnicy konkursu tworzą projekty technologiczne w trzech głównych kategoriach: Projekty Społeczne (World Citizenship), Innowacje (Innovation), Gry (Games). W drodze wieloetapowych eliminacji oraz finałów krajowych wyłonieni zostają finaliści, którzy biorą udział w wieńczącym całoroczny konkurs finale światowym. W kwalifikacjach wystartowało aż sześć drużyn. Ich mentorem jest dr inż. Jarosław Andrzejczak z Instytutu Informatyki Wydziału Fizyki Technicznej i Matematyki Stosowanej Politechniki Łódzkiej. Wszystkie znalazły się w TOP30, trzy w TOP5, a dwie z nich zajęły miejsca na podium kategorii Gry.

Drużyna Unicell złożona ze studentów politechniki Kamila Kozłowskiego, Mateusza Miągowskiego i Jakuba Rogalskiego oraz studenta Wyższej Szkoły Informatyki i Umiejętności z Łodzi Igora Derbisa przygotowała edukacyjną grę mobilną, w której gracz kontroluje

działanie organizmu jednokomórkowego. Jego celem jest poprowadzenie komórki przez proces ewolucji za pomocą zarządzania jej wewnętrznymi strukturami. Natomiast drużyna TeamWithoutRepo składa się wyłącznie z przedstawicieli politechniki: Mikołaj Druszcz, Dariusz Bartczak, Łukasz Sobczyk, Cezary Wojciechowski. Zespół przygotował grę „Komo & Nik” na PC i konsolę Xbox, w której gracz wzorem legendarnego Robin Hooda „odbiera niegodziwym i oddaje biednym”.

Zespół Unicell wygrał krajowe finały i jako drużyna narodowa reprezentował Polskę w półfinałach. TeamWithoutRepo w finale krajowym zyskał trzecie miejsce.

ŁÓDZKI KONKURS

Od 2008 roku Instytut Informatyki Wydziału FTIMS Politechniki Łódzkiej organizuje Konkurs Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych. W tegorocznej edycji uczestniczyli studenci i naukowcy z 15 polskich uczelni oraz przedstawiciele 60 firm, podczas gdy jeszcze kilka lat temu konkurs był wewnętrznym wydarzeniem wydziału.

Obecnie jest on największym i najpoważniejszym przedsięwzięciem akademickim tego typu w Polsce. To ogólnopolskie forum akademicko-biznesowe, które kompleksowo oraz systematycznie promuje i wspiera współpracę uczelni i firm z branży gier komputerowych.

Do półfinałów konkursu zakwalifikowało się 28 zespołów z 10 uczelni. Jednak finały zmonopolizowały drużyny z Łodzi, wygrywając kategorię Development oraz zdobywając cztery z sześciu nagród specjalnych. Zwycięzcą kategorii został Zespół Puzzles z Politechniki Łódzkiej z grą „ZeroG” w składzie: Artur Wróblewski, Bartłomiej Waradziński, Hubert Marcinkowski, Maciej Filochowski i Mikołaj Druszcz. Natomiast w kategorii Design zwyciężył zespół OnionMilk z Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych nr 9 z Łodzi z grą „Pigeon Fight” w składzie Maciej Nabiałczyk i Rafał Romanowicz.

Dzięki konsekwentnej pracy entuzjastów Łódź wyrasta na polskie centrum gier. Świadczą o tym zarówno sukcesy studentów Politechniki Łódzkiej, jak i ranga konkursu organizowanego przez Instytut Informatyki Wydziału FTIMS. ●

EWA KLEPACKA-GRYZ

Filmowa autoterapia

Powiedz mi, co oglądasz, a powiem ci, kim jesteś. Brzmi jak wróżenie z fusów? A jednak ma sens. W czasach gdy bliskość, intymność i emocjonalność nie są w cenie, upodobanie do konkretnych filmów, a także sposób ich przeżywania mogą być doskonałym testem osobowości.

Czy zdarzyło ci się kiedyś, że jakiś film, być może nawet obejrany przypadkiem, dotknął cię do żywego, poruszył w sercu jakąś strunę, był przeżyciem, o którym długo nie mogłeś zapomnieć? Za to innym razem na jakimś oscarowym „hiciorze” wynudziłeś się jak mops?

Otóż jak twierdzi Tomasz Raczek, krytyk filmowy, autor książki „Kinopassana. Sztuka oglądania filmów” (Instytut Wydawniczy Latarnik, Warszawa 2014), oglądanie filmów jest jak medytacja; śledząc akcję na ekranie, jednocześnie, mniej lub bardziej świadomie, kontaktujemy się z własną duszą. Dlatego niektóre filmy poruszają nas w danym momencie, trafiają prosto w nasze serce, które szybciej zaczyna bić pod wpływem jakiegoś wątku z życia bohatera, muzyki grającej w tle czy miejsca, które budzi twoje wspomnienia. Bywa, że przez lata wracasz do tego filmu, zwłaszcza kiedy czujesz się smutny, dopadają cię kłopoty albo przechodzisz jakiś ważny życiowy proces.

„To, co widzisz na ekranie, to zaledwie 50% filmu. Drugie tyle zostaje wyświetlone na osobistym ekranie psychiki i wyobraźni” – przekonuje Tomasz Raczek. Film, który oglądasz, jest nie tylko rejestrowany przez twoją głowę, ale przede wszystkim porusza emocje. Te wszystkie smuteczki, lęki, złości czy tęsknoty, których na co dzień nie masz odwagi ujawnić, nawet przed samym sobą. Twoje serce/twoja dusza to właśnie twój osobisty, wewnętrzny ekran, uwarunkowany twoją wrażliwością, doświadczeniem życiowym, samopoczuciem i przede wszystkim umiejętnością bycia tu i teraz. Pamiętasz film, na którym byłeś ze swoją pierwszą miłością? Albo ten, który oglądałeś po podjęciu jakiejś ważnej decyzji życiowej? Nic dziwnego, że ten film zapadł ci w pamięć na zawsze.

OK, obejrzałeś film, który poruszył cię „do żywego”, a teraz bardzo chciałbyś się z kimś podzielić tym, co ci w duszy gra. Zdaniem krytyka filmowego możliwość „przegadania” filmu to kolejny ważny krok w sztuce filmowej autoterapii. I tu czasami mamy impas, bo... może się okazać, że twój przyjaciel czy partner mają zupełnie inne wrażenia. Zastanawiasz się nawet nad tym, czy oboje oglądaliście ten sam film. Dzieląc się z kimś wrażeniami po projekcji, mówisz o sobie, swoim poczuciu humoru, marzeniach, lękach. Masz niepowtarzalną okazję podzielić

się także swoimi uczuciami. Może się okazać, że partner czy przyjaciółka inaczej niż ty myślą o konkretnym filmie, ale czują podobnie do ciebie. Świadome oglądanie i przeżywanie filmu uruchamia naszą projekcję, bowiem wszystko, co budzi nasz lęk, przenosimy na ekran, rzutujemy na bohatera filmu, tym samym oswajając swoje lęki.

W czasach, w których narcyzm i zdrowy egoizm są na topie, często trudno jest nam pokazać światu swoje prawdziwe uczucia.

Ile razy zdarza ci się zachwycać jakimś modnym filmem dlatego, że tak wypada, bo wszyscy się zachwycają? A nawet jeśli pozwalasz sobie na słowa krytyki, to płyną one bardziej z twojej głowy niż z serca? OK, masz prawo zachować swoje odczucia dla siebie, najważniejsze jednak, byś nie ukrywał ich przed sobą.

Film pełni taką samą funkcję, jak w dawnych czasach baśnie, dostarczając nam wzorów do naśladowania, ustalając normy tego, co dobre, a co złe, skłaniając do zastanowienia się nad sobą i swoim życiem. Często przygoda bohatera, z którym mniej lub bardziej świadomie się identyfikujemy, jest metaforą naszej obecnej sytuacji życiowej.

Jeśli filmowa rzeczywistość jest ci wyjątkowo bliska, być może właśnie jest to jakaś część ciebie, czegoś, co ukrywasz nawet przed samym sobą. Na ekranie możesz ją w bezpieczny sposób przeżyć, z dystansu znaleźć rozwiązanie problemu. ●

● ĆWICZENIE

Jeśli oglądając film, poczujesz, że jakaś scena cię porusza, zatrzymaj się i wsłuchaj w swoje wnętrze. Co czułeś, oglądając film? Co wywarło na tobie wrażenie i dlaczego? Jak postąpiłbyś na miejscu bohatera? Gdybyś był reżyserem, jak zmieniłbyś zakończenie? Pamiętaj, że porusza nas to, co przypomina nasze życie, albo to, za czym tęsknimy. Wyobraź sobie, że to ty jesteś bohaterem tego filmu, ty przeżywasz poruszającą scenę. Spróbuj odegrać ją w wyobraźni. Jakie pojawiają się w tobie uczucia? A może chciałbyś zmienić zakończenie tej sceny? To ćwiczenie pozwoli ci pofantazjować, poczuć, że jesteś kreatorem jakichś wydarzeń, masz moc przeprowadzania zmian. Uwierzyć, że w realnym świecie jesteś kreatorem swojego życia. Poczuj to.

JUSTYNA SUJKA

Testują do skutku

CERI International, firma doskonale znana w branży finansowej i specjalizująca się w przetwarzaniu wrażliwych danych oraz testowaniu aplikacji bankowych, poszerzyła niedawno portfolio o usługi programowania.

Właśnie w Łodzi firma intensywnie rozwija ITech Center, czyli centrum inżynierii oprogramowania. Nieustannie poszukiwani są testerzy, projektanci oprogramowania i specjaliści zarządzania aplikacjami – juniorzy i seniorzy, którzy znają różne języki programowania (np. Java, C#), technologie (np. .NET) czy systemy business intelligence (np. SAS, Cognos).

LET'S TEST!

Eksperti firmy bronią klientów przed stratą czasu, reputacji i pieniędzy, testując od trzech lat aplikacje finansowe w językach niemieckim i angielskim. Ich celem jest podniesienie jakości oprogramowania. Testerzy w CERI są bowiem specjalistami w swojej dziedzinie. Wielu z nich uzyskało międzynarodowy certyfikat testerski ISTQB.

W CERI International aplikacje testowane są pod kątem zgodności ze specyfikacją podaną przez klienta, a wszelkie nieprawidłowości – dokumentowane. – Testerzy nigdy się nie poddają. Jeśli aplikacja nie przejdzie któregoś z testów, jest on powtarzany dla kolejnych wersji aplikacji aż do wyeliminowania błędu. Proces kończy się dopiero wówczas, gdy zespół osiąga zdefiniowane cele – zapewnia Aleksandra Pirek, koordynator Centrum Testów CERI, i wyjaśnia, że daje to klientom pewność, iż otrzymują produkt najwyższej jakości. Ponadto członkowie Centrum Testów na bieżąco aktualizują specyfikację testowanej aplikacji.

Testom poddawane są aplikacje obliczające ryzyko kredytowe, systemy płatności międzynarodowych, aplikacje webowe (platformy bankowe dla klientów indywidualnych i firmowych), platformy marketingowe (cloud) czy platformy finansowe (płatności wewnętrzne, zlecenia stałe). W ramach projektów realizowane są



Omawianie jednego z projektów

zarówno testy regresji, jak i New Scope, czyli testy nowych funkcjonalności. Do obowiązków testera należy analiza dokumentacji, pisanie przypadków testowych oraz realizacja testów. – Nasz zespół to zgrana drużyna specjalistów, którzy wspólnie dążą do zapewnienia jakości dostarczanego oprogramowania. Wspieramy się wzajemnie w wykonywanych zadaniach, często dzielimy się między sobą wiedzą i pomagamy w przypadku napiętych harmonogramów projektowych. Dzięki naszej ciężkiej pracy dostarczyliśmy już wiele wersji aplikacji, których z sukcesem i satysfakcją używają nasi klienci – mówi Aleksandra Pirek.

PROGRAMIŠCI HERZLICH WILLKOMMEN!

Międzynarodowa kariera oznacza w CERI możliwość współpracy ponad granicami i niekoniecznie musi się wiązać z wyjazdem z Łodzi. W ITech Center powstaje oprogramowanie głównie na rzecz Commerzbanku, drugiego co wielkości banku naszych zachodnich sąsiadów. – Nasza współpraca z Commerzbankiem dobrze się rozwija. Świadczymy usługi projektowania i utrzymania oprogramowania oraz zarządzania aplikacjami w szerokim zakresie. W związku z tym poszukujemy programistów, projektantów baz i hurtowni danych, specjalistów systemów business intelligence oraz menedżerów aplikacji – mówi Marek Gajowniczek, dyrektor zarządzający, odpowiedzialny za ITech Center w CERI International.

Bogactwem społeczności CERI International jest wielonarodowość. Pracują tutaj osoby pochodzące z Niemiec, Portugalii, Czech, ze Słowacji oraz z Ukrainy. Jorge Seco Viana, Java developer w ITech Center, przyjechał do Polski, by ukończyć studia informatyczne. – Dowiedziałem się o CERI i o stworzonym tutaj zespole

deweloperów, w którym silny nacisk położony jest na jakość i dobre praktyki. Zdecydowałem się więc spróbować i dziś uważam to za dobre doświadczenie – opowiada Portugalczyk. Jorge porozumiewa się z zespołem przeważnie w języku angielskim. Wcześniej odbył kurs języka polskiego na Politechnice Łódzkiej, ale przyznaje, że posługiwanie się naszym językiem jest dla niego trudne. – Kiedy pracuje się przy najnowszych technologiach, trudno uczyć się w czasie wolnym, choć chciałbym wrócić do nauki polskiego w najbliższej przyszłości, by lepiej się zintegrować – mówi.

TALENTY POSZUKIWANE

Profesjonalne podejście do wykonywania usług biznesowych na arenie międzynarodowej nie byłoby możliwe, gdyby nie przyjazne miejsce pracy. Firma dba o rozwój pracowników, oferując m.in. wewnętrzny program talentów, w ramach którego pracownicy poszerzają swoje kompetencje w obszarach eksperckich bądź menedżerskich. – Inne firmy, w tym banki i instytucje finansowe, mogą powierzać nam informacje, ponieważ jesteśmy specjalistami od wrażliwych procesów. Posiadamy certyfikaty ISO 9001 oraz ISO 27001, które są potwierdzeniem wysokiej jakości świadczonych usług oraz bezpieczeństwa przetwarzanych danych. Podobnie jak o powierzone dane, troszczymy się o rozwój talentów zatrudnionych już w CERi oraz o rozwój talentów w lokalnych społecznościach. Przykładami mogą

być wykłady dla studentów kierunków informatycznych realizowane we współpracy z naszymi partnerami czy spotkania dla profesjonalistów organizowane w CERi – opowiada Katarzyna Zwierzchowska, dyrektor Departamentu Rozwoju, Szkoleń i Rekrutacji.

Wszystkim pracownikom firma dofinansowuje opiekę medyczną w jednym z ogólnopolskich centrów medycznych oraz pakiet MultiSport uprawniający do korzystania z obiektów sportowych i rekreacyjnych. W czerwcu 2016 roku w siedzibie głównej CERi przy ulicy Traktorowej w Łodzi została otwarta kantyna, a pracownicy otrzymali również dofinansowanie do posiłków. Nazwa kantyny CERi OFF nawiązuje do jej industrialnego wystroju. Z sufitu zwisają fabryczne lampy, na ścianach wiszą abstrakcyjne grafiki czy stary rower. Całość można podziwiać z antresoli, w której cieniu powstał kawiarniany kąciak będący obecnie jednym z ulubionych miejsc spotkań.

CERi International jest stabilnym i intensywnie rozwijającym się pracodawcą. Jej społeczność tworzy prawie 600 pracowników zatrudnionych w dwóch lokalizacjach w Łodzi oraz jednej w Białymstoku. Średnia wieku w firmie wynosi 30 lat. Wśród zatrudnionych można znaleźć zarówno świeżo upieczonych absolwentów, dla których CERi International jest pierwszym, stałym miejscem pracy, jak i doświadczonych profesjonalistów, którzy docenili stabilność zatrudnienia w branży usługowej i bogate możliwości rozwoju. ●

Zdjęcie: CERi International



Kantyna CERi OFF
w stylu industrialnym



Marcin Siech, managing director, Cybercom Poland

JACEK BRYLSKI

Pionierzy rozwiązań jutra

Cybercom Poland wyróżniano w ostatnich latach dwukrotnie w kategorii najlepszego pracodawcy branży IT. – Zawdzięczamy to naszemu wyjątkowemu podejściu zarówno do klientów, jak i pracowników. Są oni dla nas partnerami, bez których nie moglibyśmy się rozwijać. Ponadto nie traktujemy naszych ludzi jak zasoby, raczej umożliwiamy im ciągły rozwój i stale zwiększamy swobodę – mówi Marcin Siech, managing director w Cybercom Poland.

Cybercom Group jest międzynarodową firmą technologiczną z siedzibą w Sztokholmie. Ma także oddziały w Danii, Finlandii, Polsce oraz w Dubaju. Nad Wisłą firma zatrudnia ponad 250 inżynierów w Łodzi i Warszawie. W październiku 2016 roku Cybercom Poland w ramach rozwoju na naszym rynku otworzył kolejne biuro, w Bydgoszczy. Na całym świecie dla firmy pracuje już ponad tysiąc specjalistów.

Polska część spółki powstała blisko 20 lat temu, w 1997 roku w Warszawie. Początkowo pod nazwą Sigma Poland, w roku 2006 zmieniła nazwę na auSystems, a rok później trafiła w ręce grupy Cybercom i od tego momentu działa pod nazwą Cybercom Poland.

ZWINNE TECHNOLOGIE

Cybercom to zwinna organizacja technologiczna – Zmieniamy jutro poprzez innowacyjne projekty, m.in. w sektorze przemysłowym. Wspólnie kształtujemy świat, dostarczając dedykowane rozwiązania IT naszym klientom z całego świata. Nasze wartości to zaufanie, pasja oraz innowacja – wyjaśnia Marcin Siech i dodaje, że w właśnie tym duchu jego firma współdziała z partnerami biznesowymi. Cybercom Poland wciąż szuka nowych partnerów, których będzie mógł wesprzeć na drodze do digitalizacji.

Cybercom Poland specjalizuje się w doradztwie informatycznym, tworzeniu oprogramowania (zarówno kompletnych systemów pod klucz, jak i ich poszczególnych elementów) oraz projektach informatycznych z zakresu badania i rozwój. W ramach

tej działalności w Cybercom powstają nowe produkty, prototypy, a także studia wykonalności.

Wśród klientów Cybercom Poland znajdują się głównie firmy z Polski i ze Skandynawii, a także z Wielkiej Brytanii oraz Irlandii. Firma poszukuje także ciekawych, nowych rynków, na których będzie mogła wykorzystać swoje możliwości. Dlatego stale rozwija swoje kompetencje w zakresie branż takich jak Automotive, Media & Entertainment, Tech, Industry.

Jednym z wielkich sukcesów firmy w ramach internetu rzeczy jest system połączonych dźwigów dla firmy HIAB oraz projekt Smart Parking, realizowany we współpracy z firmą Intel. Natomiast w ramach swojej aktywności w branży software house Cybercom Poland realizuje m.in. innowacyjne projekty w obszarze VOD dla prestiżowego klienta z branży mediowo-komunikacyjnej z siedzibą w Los Angeles i Londynie oraz projekty dla liderów branży telekomunikacyjnej, samochodowej czy technologii dla transportu.

INNOWACJA NA CO DZIEN

Firma wdrożyła nowoczesne metodyki wytwarzania oprogramowania, które znacznie podniosły jakość oraz szybkość realizacji projektów. Agile, bo o tej metodyce jest tu mowa, stała się jednym z filarów firmy w zakresie działań projektowych oraz tych wewnętrznych, operacyjnych. Dzięki niej Cybercom tworzy projekty sprawnie i szybko, zawsze nastawiając się na dostarczenie klientowi działającego rozwiązania na czas, bez marnowania jego pieniędzy. – W tym podejściu klient jest zawsze w centrum naszej uwagi



Zespół Cybercom przy pracy

a rozwiązania prototypujemy iteracyjnie, stale ulepszając ich formułę – mówi Marcin Siech, dodając, że iteracyjność projektowania polega m.in. na tym, że w kolejnych cyklach prac następuje doskonalenie opracowanych rozwiązań na podstawie wyników testów i opinii użytkowników, a wyniki testów z poprzedniego etapu prac wytyczają zakres i kierunek prac w etapie następnym.

– Współpraca z klientem to dla nas nie tylko transakcja, ale przede wszystkim partnerstwo, dzięki któremu możemy się uczyć i rozwijać. Jako organizacja zwinna stale ulepszamy nasze wewnętrzne procesy i sposób pracy poszczególnych zespołów, aby klienci mogli dostać od nas zawsze to, co jest maksymalnie możliwe w danej chwili. Chcemy być świadomi swoich mocnych stron oraz wyzwań, które stoją wciąż przed nami, to pozwala nam na ciągły rozwój – wyjaśnia Marcin Siech.

Jacek Fischbach, jeden z ekspertów IoT w Cybercom, dodaje: – Indywidualne potrzeby lub problemy klienta są dla nas instruktażem, co i jak musimy stworzyć, aby ulepszyć jego biznes. Zależy nam na punktualności i płynnej komunikacji, aby jak najlepiej sprostać potrzebom i oczekiwaniom.

CZĘŚĆ EKOSYSTEMU BIZNESOWEGO

Cybercom Poland współpracuje z wieloma firmami z branży telekomunikacyjnej, elektronicznej i informatycznej. Partnerami firmy są m.in.: Intel, TUV Nord, Microsoft, Amazon. Firma jest częścią „smart society” nie tylko poprzez technologię, ale

także interakcją. Regularnie organizuje eventy, webinaria i warsztaty, a jej przedstawiciele bywają na konferencjach branżowych. Dzięki temu specjaliści firmy są na bieżąco z nowinkami branżowymi i blisko ludzi, z którymi i dla których pracują.

Cybercom Poland należy do programu Rzetelna Firma. W 2011 roku HBI Polska przyznała przedsiębiorstwu certyfikat „Dynamiczna Firma” za osiągniętą dynamikę wzrostu w latach 2008–2010. Rok 2012 przyniósł spółce tytuł Najlepszego Pracodawcy w rankingu organizowanym przez międzynarodową firmę konsultingową Hewitt Associates przy współpracy z „Harvard Business Review Polska”. Cybercom Poland został też wyróżniony tytułem „Najlepsze miejsce pracy IT w Polsce”, w drugiej edycji rankingu przeprowadzonego przez „Computerworld” – „AudIT 2010”.

Cybercom Poland jest jedną z ponad 340 firm zrzeszonych w Skandynawsko-Polskiej Izbie Gospodarczej (SPCC – Scandinavian-Polish Chamber of Commerce) oraz od 2012 roku jest członkiem organizacji ABSL (Association of Business Service Leaders in Poland). Firma współpracuje również z instytucjami publicznymi, czego wyrazem jest jej członkostwo w Radzie Biznesu działającej przy Uniwersytecie Łódzkim. W ramach uczestnictwa w programie „Młodzi w Łodzi” otwiera swoje drzwi studentom, którzy w trakcie wizyty w firmie mają możliwość jej zwiedzenia oraz uzyskania informacji na temat możliwości zatrudnienia oraz procesu rekrutacji. ●

JACEK BRYLSKI

Programiści lubią pracę w LSI Software. Czemu? Bo oznacza pracę przy ważnych projektach, dla dużych odbiorców, ale jednocześnie bez rutyny i powtarzalnych zadań. Nowe rynki i produkty to stały rozwój, który optymalnie podnosi kompetencje pracowników.



Przewodniczący rady nadzorczej Grzegorz Siewiera



Specjalista ds. HR Marcelina Fryd

Od lat w czołówce

Zamawiając kolację w restauracji lub odwiedzając aquapark, korzystamy z programów, które wspierają nasze rozliczenia z firmą dostarczającą nam usługę. LSI Software S.A. jest wiodącym na rynku polskim producentem oprogramowania dla sektorów gastronomiczno-hotelarskiego (hospitality) oraz detalicznego (sieci retail). Ponadto jest twórcą własnego systemu klasy ERP (Enterprise Resource Planning) oraz zintegrowanego systemu do obsługi obiektów rekreacyjno-sportowych ESOK, takich jak aquaparki, lodowiska, stadiony czy hale targowe. – LSI Software to kluczowy dostawca systemów IT do sieci kin w Polsce. Od lat jesteśmy w czołówce producentów oprogramowania dla kilku różnych sektorów na polskim rynku, a obecnie zajmujemy się także sprzedażą naszych rozwiązań za granicą – wyjaśnia przewodniczący rady nadzorczej LSI Software Grzegorz Siewiera. – Daje nam to zupełnie nowe perspektywy, wyzwania i możliwości. Tworzenie oprogramowania dla zagranicznego kompleksu kinowego czy czeskiej restauracji to zupełnie inne, ale równie ciekawe projekty co działanie na rynku krajowym – dodaje Grzegorz Siewiera.

Od momentu powstania w 1991 roku firma LSI Software S.A. stała się liczącym i znanym dostawcą rozwiązań informatycznych obsługującym kilka tysięcy klientów na terenie całej Polski. Nieustannie i intensywnie inwestuje w rozwój

swoich produktów i ich jakość. Jednym z milowych kroków w historii firmy było wstąpienie na Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie w 2006 roku.

ŚWIETNE POMYSŁY

Grupę kapitałową LSI Software tworzą spółki, które również zajmują się obsługą rynku B2B pod kątem oprogramowania, wdrożeń i szkoleń. Innowacyjne aplikacje, wchodzenie na nowe rynki i intensywny rozwój produktów są zasługą świetnego zespołu specjalistów. Dzięki profesjonalnym programistom aplikacje oferowane przez firmę są ciągle udoskonalane i dostosowywane do zmian zachodzących na rynku przedsiębiorstw. Usługi konsultacyjne, wdrożeniowe i serwis są prowadzone przez przedstawicieli działu obsługi klienta, dzięki czemu wszystkie instalacje oraz zgłoszenia rozwiązywane są bardzo sprawnie. Regularne szkolenia z nowych funkcjonalności systemów pozwalają klientom poszerzać zakres wiedzy oraz bardziej efektywnie wykorzystywać aktualne wersje oprogramowania.

WSPÓŁPRACA I WSPARCIE

Firma współpracuje z liczną grupą dostawców rozwiązań sprzętowych i usług. LSI Software jest wieloletnim partnerem Microsoftu oraz producenta terminali dotykowych i peryferii Posiflex. Jest również wyłącznym dystrybutorem bezprzewodowych systemów komunikacji LRS

na rynku polskim. – Wszystkie te kooperacje owocują dostępem do najnowszych technologii i specjalistycznego sprzętu wykorzystywanego na świecie – wyjaśnia Grzegorz Siewiera.

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

– Jesteśmy producentem jednego z najpopularniejszych systemów dla gastronomii „Gastro”. Może on być wdrożony w każdego rodzaju lokalu, kawiarni, pizzerii, dyskoteki czy też całej sieci restauracji. Taki zintegrowany system wspiera pracę wszystkich pracowników lokalu: właściciela, kucharza, menedżera, kelnerów czy nawet dostawców – mówi przewodniczący rady nadzorczej spółki. I dodaje, że dzięki „Gastro” restauracje mogą prowadzić szybką i intuicyjną sprzedaż przez ekran dotykowy. Dodatkowo liczne funkcjonalności, takie jak kontrola zamówień i rachunków, graficzna prezentacja sali, rejestr czasu pracy, łatwość modyfikacji zamówień, ułatwiają codzienną pracę, a co najważniejsze, pomniejszają koszty operacyjne działalności.

Produkty LSI Software zdobywają prestiżowe wyróżnienia przyznawane zarówno przez klientów, jak i niezależnych specjalistów. Firmę cieszą wszystkie te referencje oraz to, że jej rozwiązania są chętnie polecane kolejnym użytkownikom. LSI Software wielokrotnie była doceniana za innowacyjne pomysły i ciekawe rozwiązania, które usprawniają pracę. – Pragniemy tworzyć aplikacje, dzięki którym codzienna praca naszych klientów staje się łatwiejsza – tłumaczy Grzegorz Siewiera.

CIEKAWA PRACA

Jako pracodawca LSI Software ceni współpracę zarówno z doświadczonymi profesjonalistami, jak i z osobami, które dopiero rozpoczynają swoją karierę zawodową. – W wypadku kandydatów do pracy, którzy niedawno ukończyli studia lub jeszcze studiują, najważniejsze są dla nas zaangażowanie oraz chęć nieustannego rozwoju. Naszą rolą jest umożliwienie im tego rozwoju – podkreśla Marcelina Fryd, specjalista ds. HR. – Zawsze jesteśmy zainteresowani współpracą ze specjalistami w dziedzinie produkcji oprogramowania, wdrożeń, serwisu IT oraz doświadczonymi przedstawicielami handlowymi – dodaje.

Członkowie zespołu LSI Software cenią sobie atrakcyjne wynagrodzenie, możliwość rozwoju zawodowego oraz dobrą atmosferę pracy.

Pracownicy mają możliwość awansu wewnętrznego, uczestnictwa w licznych szkoleniach, pracy przy ciekawych projektach, a w przerwach – relaksu w wyposażonej w sprzęty do gry czy wypoczynku sali rekreacyjnej. – Dodatkowo codziennie mogą korzystać z zajęć sportowych oraz cyklicznie bawić się na imprezach integracyjnych, które sprawiają, że coraz lepiej się poznajemy – dodaje Marcelina Fryd.

Projektów przybywa z dnia na dzień, a coraz bardziej powiększające się portfolio produktów stawia firmie za cel pozyskiwanie i doszkalanie specjalistów pod kątem programistycznym, konsultacyjnym i handlowym. – Zgłoszenia do pracy przyjmujemy przez cały rok, dlatego zapraszamy do kontaktu nawet studentów, którzy chcą zdobywać doświadczenie w branży IT. We



Sprzęt i oprogramowanie podczas targów w Poznaniu

współpracy z programem „Młodzi w Łodzi” proponujemy interesujące oferty wakacyjnego stażu dla studentów, między innymi z dziedziny produkcji oprogramowania. Mogą oni liczyć na pracę pod opieką doświadczonych programistów i poznać w praktyce technologie tworzenia oprogramowania – mówi Marcelina Fryd. Dodatkowym atutem pracy w LSI Software jest poznanie najnowszych trendów w sposobach zarządzania przedsiębiorstwem przy użyciu wyspecjalizowanych narzędzi informatycznych. W ramach stażów firma współpracuje również z Urzędem Miasta, biorąc udział w programie „Praktykuj w Łodzi”, oraz z innymi firmami i instytucjami, co umożliwia szeroki rozwój nie tylko samej organizacji, ale – co najważniejsze – także jej pracowników. ●

JAROSŁAW ZARADKIEWICZ

Liczą na hat trick

Gdy młodzi przedsiębiorcy zastanawiali się nad nazwą firmy, dla Łodzi rozpoczynał się właśnie czas intensywnej rewitalizacji zabytkowych fabryk. Wszędzie zaczęły na nowo lśnić ładne, ceglane budynki. – Wzięliśmy więc do brandu cegielkę w imię lokalnego patriotyzmu i kolor niebieski jako uniwersalnie technologiczny, a przy okazji robiący fajną aliterację – wyjaśnia Tomasz Kaczmarczyk, współzałożyciel Blue Brick.

Ostatnie lata przyniosły firmie skuteczne wdrożenia przeróżnych rozwiązań. Od klasycznych aplikacji mobilnych, przez software dla korporacji, aż po elektronikę medyczną i superkomputery. – Mogliśmy się rozerwać, robiąc instalację interaktywną na Light Move Festival, ale też ożywiłmy grę komputerową, pomogliśmy odpalić unikatowy start-up rekrutacyjny, a ostatnio wygraliśmy hackathon, czyli programistyczny maraton Europejskiej Agencji Kosmicznej – mówi Kaczmarczyk i dodaje, że na poziomie strategicznym dla firmy najważniejsze jest utrzymanie oryginalnej koncepcji: budujemy fajne rzeczy dla klientów i na własny rachunek.

SZWEDZKI TROP

Tomasz Kaczmarczyk wraz z Martyną Borkowską i Dominikiem Stożkiem studiowali telekomunikację w Centrum Kształcenia Międzynarodowego Politechniki Łódzkiej. W ramach programu wymiany studentów Erasmus pojechali do Szwecji. – Szybko wyczerpaliśmy pulę atrakcji oferowanych przez studia i studenckie życie. Zbudowaliśmy dla rozrywki igloo, pojeździliśmy trochę po kraju, poimpreszowaliśmy ze współstudentami i zaczęliśmy się nudzić – wspomina współzałożyciel Blue Brick.

Trochę więc dla zabawy zaczęli szukać pomysłu, jak wykorzystać swoje wcześniej zdobyte umiejętności programistyczne i połączyć je z pobytem za morzem. – Zaczęliśmy chodzić na spotkania z lokalnym biznesem i zaczęliśmy szlifować klasyczny pitch polskiego outsourcingera: „wysokiej klasy programiści po niższej stawce niż szwedzki inżynier” – uśmiecha się Tomasz Kaczmarczyk.

Po powrocie do Polski, dzięki nawiązanym wcześniej kontaktom, trójka założycieli zawiązała spółkę. Chwilę później dołączył do nich Marek Bączyński, który po dłuższej współpracy tak się wtopił w tożsamość firmy, że został czwartym założycielem. Ostatecznie przypadła mu rola reprezentowania Blue Bricka w Szwecji.



Tomasz Kaczmarczyk w biurze przy POW 25

Firma wyszła z założenia, że skupi się na budowaniu produktów dla klientów, a zysk będzie inwestować we własne mniej lub bardziej szalone inicjatywy.

EFEKTOWNY POMYSŁ

Jedną z takich inicjatyw był projekt elektronicznego multieffektu gitarowego. Z tym właśnie projektem Blue Brick wystartował w konkursie „Młodzi w Łodzi – Mam pomysł na biznes”, gdzie firma zdobyła wyróżnienie. W tegorocznej edycji konkursu Blue Brick już sam był fundatorem nagród. Kilka lat temu prezentacja rezultatów pracy zdobyła firmie rozgłos wśród łódzkiego biznesu, zupełnie wystarczający do pozyskania najpierwszych klientów. Jednak zupełnie niezwiązanych z muzyką.

Pomysł ten zgłosili również na konkurs projektów elektronicznych organizowany dla szwedzkich studentów, bo jak tłumaczą, wówczas, po pięciu miesiącach studiów w Szwecji, czuli się wystarczająco szwedzcy. Kilka etapów eliminacji później znaleźli się w Sztokholmie z własnym stoiskiem na największej konferencji elektronicznej Skandynawii i ze stosem wizytówek do rozdawania przedstawicielom branży.

- Kusiliśmy ich, grając „Smoke on the Water” na gitarze z naszego projektu z unikatowym multiefektem. Ostatecznie przygodę zakończyliśmy, zdobywając główną nagrodę w konkursie i nasze pierwsze dwa zlecenia dla szwedzkich firm. Wróciliśmy do Polski i zaczęliśmy budować kapitalizm – wspomina Tomasz Kaczmarczyk.

PRZEPIS NA SUKCES

Inspirację i motywację do pracy czerpali z wszelkich dostępnych źródeł: od znajomych, od starszych i dojrzałych firm czy po prostu podglądając success stories z okolic i ze świata. Wydawało im się, że to już jest szczyt tego, ile wiedzy można dostać z powietrza, po prostu rozmawiając z ludźmi albo szperając w internecie. Jednak niedawno zaczęli doceniać potencjał dojrzałych środowisk – siatek startupowych za granicą, gdzie wiedza i umiejętność współpracy kumulowały się znacznie dłużej.

Tomasz Kaczmarczyk pytany o to, jak definiują cel i misję firmy, podkreśla, że najważniejszy dla nich jest klient. – Nie udało nam się nigdy zbudować takiego pełnego, fajnego opisu Blue Bricka, który byłby kupowany przez nas samych. Zamiast górnolotnej misji mamy więc bardzo proste i przyziemne założenie operacyjne. Robimy dobrą robotę w projektach technologicznych dla klientów – wyjaśnia współzałożyciel firmy. Blue Brick na własnej skórze przekonał się, jak stresujące i kosztowne jest budowanie własnej firmy. Dlatego w projekty każdego klienta firma wkłada pracę powyżej oczekiwań, wspierając i pomagając przez całą dobę oraz doradzając, by dać partnerom najlepszą możliwość rozwoju.

SZYTE NA ZAMÓWIENIE

Najbardziej charakterystyczne dla firmy wciąż pozostaje tworzenie produktów technologicznych na zamówienie.



Cały zespół lewituje. Od lewej zgodnie z ruchem wskazówek zegara: **Martyna Borkowska, Dominik Stożek, Bartek Górnicki, Asia Krajewska, Dawid Adamkiewicz**

Ich odbiorcami są firmy z całej Europy, ostatnio również ze Stanów Zjednoczonych. Odbiory ich programów często potrzebują całego serwisu albo aplikacji zrealizowanej od podstaw przez zespół, który zna się nie tylko na programowaniu, ale też zrozumie biznes i pomoże w zaprojektowaniu i wdrożeniu produktu na rynek. – Co pewien czas nurkujemy też w głębsze R&D – robimy elektronikę medyczną, kawałki militarnej albo całe technologie wearable projektowane od zera – mówi Tomasz Kaczmarczyk. Gdy pewnego razu firma zaangażowała się w projekt software’u dla korporacji, to po roku sama zainwestowała w startupowy produkt ShareHire, który już nie jest tylko start-upem, ale solidnym dostawcą rozwiązań technologicznych HR dla największych firm w Polsce.

Tomasz Kaczmarczyk pytany o największe osiągnięcia firmy Blue Brick odpowiada: – Najwięcej dumy przynosi mi zawsze próba stworzenia listy wszystkich konkursów startupowych oraz hackathonów, które powygraliśmy przez ostatnie lata. Ostatnio czerpiemy największą radość z poważniejszego podejścia do projektu Hypermiles, którym wygraliśmy hackathon technologii kosmicznych Europejskiej Agencji Kosmicznej. Wykreowaliśmy koncepcję gdzieś na styku „hardware – software – dane satelitarne”, która może oszczędzić mnóstwo paliwa we flotach samochodów firmowych. W ramach wygranej zespół najpierw polatał sobie trochę w nieważkości, a teraz robimy R&D i zbieramy finansowanie na dalszy rozwój.

Współzałożyciel Blue Bricka podkreśla, że dwa lata temu firma pomogła wystartować studiu gamedevowemu SUPERHOT, któremu Kaczmarczyk dużo czasu poświęca osobiście. Rok temu Blue Brick zainwestował w ShareHire, który też okazał się sukcesem. W tym roku ma sporą szansę wypromować Hypermiles jako osobną firmę. Jeżeli wszystko się uda, to firma zaliczy startupowy hat trick. ●



Część zespołu w biurze przy POW 25. Od lewej: **Adam Domagalski, Dominik Stożek, Konrad Kacperczyk, Michał Szydłowski, Dawid Adamkiewicz, Tomasz Kaczmarczyk, Michał Przemyski, Bartek Górnicki**

JAROSŁAW ZARADKIEWICZ

Zdrowa gospodarka lekowa

Od lewej: Stanisław Radomiński i Jakub Musiałek przed prototypem maszyny

Realizacja innowacyjnego projektu UnitDoseOne usprawniającego procesy związane z dystrybucją oraz podawaniem leków pacjentom w szpitalach dały firmie Quizit rekomendację Urzędu Miasta Łodzi do Nagrody Gospodarczej Prezydenta RP w kategorii STARTUP_PL.

Quizit realizuje projekt od ponad roku. Uzyskała na niego wsparcie z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju w ramach programu Szybka Ścieżka. Pokonała prawie 200 innych projektów i jako jedna z kilkunastu firm uzyskała wsparcie na kontynuację realizacji projektu. Założyciele spółki za jeden z sukcesów uważają też skompletowanie zaangażowanego zespołu inżynierów i programistów, dla którego nie ma rzeczy niemożliwych i który dzielnie tworzą projekt UnitDoseOne.

Z MEDYCZNYM ZACIĘCIEM

Spółkę założyli działający na łódzkiej scenie startupowej Jakub Musiałek i Stanisław Radomiński. Pierwszy z nich to informatyk z wykształcenia i powołania, ale także entuzjasta nowych idei. Prowadząc swoją pierwszą firmę – Pixel Technology – osiągnął status lidera rynku obrazowania radiologicznego w Polsce. Jego oprogramowanie obecne w ponad 200 szpitalach skutecznie konkuruje nie tylko z polską, ale także z zagraniczną konkurencją. Natomiast Stanisław Radomiński jest inżynierem mechatronikiem, który dotychczas jednak nie pracował w zawodzie. W swoim dorobku ma natomiast zbudowanie firmy doradczej, która zarządzała projektami na łączną kwotę ponad 200 mln zł, ale jest także współautorem Strategii Rozwoju Ulicy Piotrkowskiej. Podczas obecnie realizowanego projektu przydatne okazało się również doświadczenie w branży medycznej – przez kilka lat był wiceprezesa

zarządu łódzkiej spółki Mercant – dystrybutora sprzętu medycznego i leków.

Pierwotnie firma Quizit została powołana jako spółka celowa do realizacji dwóch projektów: DrAnswer – rozwiązania dla uczelni medycznych, które służy do egzaminowania studentów, oraz aplikacji WWW i mobilnej dla cukrzyków (<http://dzienniczek.lodzkie.pl>) – na zlecenie Urzędu Marszałkowskiego. Po zakończeniu obu projektów spółka popadła w marazm, jednak już od 2013 roku wśród jej założycieli zaczął kiełkować pomysł stworzenia systemu zarządzania lekami dla aptek zarówno szpitalnych, jak i komercyjnych. Pełną parą prace nad UnitDoseOne ruszyły w czerwcu 2015 roku. Po pierwszych prostych prototypach i testach projekt został ostatecznie wybrany do realizacji.

ODBIORCY CZEKAJĄ

Wcześniej podobny system próbowała stworzyć jedna z uczelni technicznych, ale zarzuciła nad nim prace. O tym, że jest on niezwykle potrzebny, świadczy to, że środowisko potencjalnych klientów i użytkowników wspiera rozwój produktu. Bardzo wiele osób z branży wspiera projekt i liczy na jego pomyslną realizację. – Służą nam radą i swoim wieloletnim doświadczeniem – z uznaniem mówi Stanisław Radomiński, jednak dodaje, że z powodu bardzo opóźnionej decyzji ze strony jednego z funduszy inwestycyjnych prace nad projektem się opóźniły. – Fundusz wycofał się z rozmów na dwa

tygodnie przed podpisaniem umowy inwestycyjnej. Straciliśmy nie tylko trzy miesiące, które moglibyśmy poświęcić na rozmowy z innymi inwestorami, ale także zachwiało to płynnością finansową firmy – mówi Stanisław Radomiński.

Spółka Quizit postawiła sobie za cel doprowadzenie do sytuacji, w której zautomatyzowane systemy wydające leki dla pacjentów szpitalnych staną się standardem w jednostkach służby zdrowia, a nie tylko ciekawostką. Jej zdaniem przyczyni się to do realnej poprawy efektywności leczenia, przy jednoczesnym wzroście bezpieczeństwa pacjentów. Firma na pierwszym miejscu stawia użytkowników systemu. – Rozwiązania oparte są na założeniu, że mają być nie tylko użyteczne, ale także przyjazne dla osób z nich korzystających. Stąd przykładowo niespotykany w branży design urządzenia czy zaprojektowanie wielu układów praktycznie eliminujących pomyłki przy podaniu leku pacjentowi – mówi Stanisław Radomiński.



Kompletowanie zlecenia leków dla pacjenta

SYSTEM DOSKONAŁY

Projekt opracowywany przez Quizit polega na zbudowaniu pierwszego polskiego systemu typu unit dose. UnitDoseOne to kompletne rozwiązanie do przygotowania i dystrybucji zestawów leków indywidualnie przygotowanych dla danego pacjenta. Każdy lek jest zapakowany w odpowiednio oznaczoną saszetkę, tzw. dawkę jednostkową (stąd nazwa – unit dose). Urządzenie odpowiada na potrzeby rynku w zakresie eliminacji błędów przy wydawaniu leków. System optymalizuje gospodarkę lekami w szpitalu, wzmacnia nadzór i kontrolę nad wydawaniem leków, a także prowadzi do efektywniejszego wykorzystania czasu pracy personelu. Przynosi zatem wymierne korzyści w postaci konkretnych oszczędności finansowych.

Obecnie dystrybucja leków w szpitalach polega na ręcznym konfekcjonowaniu i wydawaniu leków. UnitDoseOne minimalizuje kluczowe problemy tego

procesu, do których należą m.in.: pomyłki występujące w procesie przygotowania i podania leku pacjentowi (mogące prowadzić do powikłań, a nawet śmierci), zawyżone stany magazynowe oraz niekompletna dokumentacja lekowa, a także kradzieże leków oraz ich przeterminowanie.

UnitDoseOne, który usprawnia procesy wraz z jednoczesnym wdrożeniem licznych procedur związanych z logistyką lekową, pozwoli nie tylko na obniżenie kosztów działalności danej placówki, ale także na korzystne zmiany w sposobie dystrybucji leków oraz organizacji pracy.

INNOWACYJNE ROZWIĄZANIA

Urządzenie projektowane przez firmę Quizit będzie znacząco różne od rozwiązań konkurencji. Przykładowo UnitDoseOne oferuje automatyczne sortowanie leków także w szklanych opakowaniach (ampułki, fiolki). Będzie wyposażony w inteligentny wycinak do leków blistrowanych, który pozwoli na automatyczne wycięcie leku nawet z nietypowych blistrów. System będzie także śledził każdą dawkę leku w szpitalu, na każdym etapie jego dystrybucji. Do pacjenta leki dotrą w inteligentnym pudełku, które będzie mogło być otwarte tylko przy jego udziale – każdy pacjent w szpitalu będzie miał odpowiednią do tego celu opaskę. System odnotuje moment dostarczenia leku oraz zapewni, że leki trafiły do właściwego pacjenta.

Innowacyjne jest również rozwiązanie bezpiecznego systemu transportu leków. Dzięki wykorzystaniu kaset, które zawierają już zapakowane saszetki z lekami, możliwe będzie transportowanie ich do właściwej szafy magazynowej (w szpitalu będzie mogło znajdować się nawet kilkanaście takich szaf). Oznacza to, że dotychczasowe apteczki oddziałowe w szpitalach będą mogły być zastąpione systemami automatycznego wydawania leków.

Plusem jest również wykorzystywanie możliwie najprostszych, ale sprawdzonych konstrukcji i technologii, odpornych na awarie. Przykładem tego jest budowa szafy magazynowej na bazie systemu dwuwymiarowego obsługiwanej przez poruszające się na szynach ramię. Pozwala to na budowę wąskiego urządzenia, a co za tym idzie, oszczędność miejsca oraz na dużą swobodę aranżacji w pomieszczeniu. Można na przykład ustawić szafy wydające pod ścianą, utrzymując w dalszym ciągu wolną przestrzeń w środku pomieszczenia czy korytarza.

Innowacyjny projekt UnitDoseOne ma obecnie szansę na zdobycie Nagrody Gospodarczej Prezydenta RP w kategorii specjalnej STARTUP_PL. Przyznawana jest ona przedsiębiorstwom, które istnieją na rynku nie dłużej niż pięć lat oraz stworzyły innowację produktową lub technologiczną. ●



Najpierw trzeba odrobić lekcję

Z PIOTREM PRZEWROCKIM, aniołem biznesu zarządzającym funduszem QBN, o szansach start-upów, ich finansowaniu oraz doświadczeniach z Doliny Krzemowej rozmawia Jarosław Zaradkiewicz.

Na czym polega Pana działalność?

Anioły biznesu najczęściej wywodzą się spośród przedsiębiorców. To ludzie, którzy oszczędności czy zarobione pieniądze reinwestują w pomysły i przedsięwzięcia innych, szczególnie w start-upy. Oprócz tego zarządzam funduszem inwestycyjnym QBN, który inwestuje w start-upy na wczesnym i średnim etapie rozwoju.

Czyli jeśli mam pomysł na start-up z branży gamedev, to mogę się do Pana zgłosić?

Pomagamy start-upom, bo pomysł biznesowy to dla nas za mało. Szukamy kogoś, kto już odrobił lekcję, przeprowadził pierwsze próby pomysłu na rodzinie czy znajomych, ma zespół lub jego trzon i dobrze byłoby, gdyby powstał przynajmniej prototyp. Poszukujemy projektów, które są powyżej poziomu pomysłu, osób, które udowodniły, że są w stanie dostarczyć wartość. Do tej pory zainwestowaliśmy w 23 start-upy, w tym dwa projekty gamingowe. Jest to niezwykle trudny rynek i mało kto zna się na inwestycjach z nim związanych, bo jest on bardzo konkurencyjny.

Gamedev jest specyficzną branżą. Jak Pan wybrał te firmy, w które zainwestowaliście?

W zeszłym roku spotkałem się w Łodzi ze start-upem Fun Brush, który wykorzystuje gry do uczenia dzieci mycia zębów. To inwestycja, którą uważamy za bardzo perspektywiczną. Fun Brush jest niezwykle

ciekawym projektem, choć niezupełnie klasycznym. Nie jest to gra, ale przykład zastosowania technologii znanych z gamingu do ważnej społecznie funkcji. To przystawka do szczoteczki zawierająca sensory, które wprawiają ją w ruch, a telefon komórkowy albo tablet zamienia się w wirtualne lustro, w którym dziecko myje zęby wirtualnym zwierzakiem. Drugi projekt jest na wcześniejszym etapie rozwoju i dotyczy technologii do gier. Na razie nie mogę o nim wiele powiedzieć.

Na co powinny zwrócić uwagę osoby, które prowadzą start-upy, aby zainteresować nimi fundusze inwestycyjne?

Inwestorzy szukają w projekcie wartości. Może ona płynąć np. z eliminacji ryzyka. Jeśli ktoś mówi, że coś można opatentować, to nie jest przekonujący, ale przekonujące jest przedstawienie informacji, że sprawdził, czy istnieją podobne opatentowane rozwiązania.

Najbardziej interesujące jest to, jak konkurencyjna jest dana nisza rynkowa. Jak ktoś mówi, że nie ma żadnej konkurencji, to my nie bardzo w to wierzymy, bo np. w grach konkuruje się o czas. Jeśli pan ma 20 godzin tygodniowo, które może przeznaczyć na rozrywkę, to produkując grę, konkuruje pan o ten czas m.in. z telewizją, kinem, teatrem.

Jeśli ktoś przejdzie test rynkowy, tzn. wie, co mówi, sprawdził to, potrafi przełożyć na liczby i przekona nas, że proponuje rozwiązania, które

mają przewagę technologiczną albo plastyczną, to wówczas przyglądamy się ludziom, z którymi mamy pracować. Polacy są bardzo dobrzy technicznie, za to często mamy fatalnych sprzedawców i koszmarnych prezydentów. Jednak dobry projekt nie ma najmniejszego problemu z uzyskaniem finansowania, czy to w Polsce, czy na świecie.

Mówi się, że przy powstaniu dobrego start-upu muszą się spotkać technolog, sprzedawca i inwestor.

Tę listę można też dowolnie modyfikować. Bo start-upowi biotechnologicznemu wystarczy, że opatentuje nową cząsteczkę na raka, i szybko da się to sprzedać. Bez technologii i bez inwestora trudno zrobić biznes. Przewaga konkurencyjna funduszy QBN polega na tym, że nie mówimy: „fatalnie prezentujesz swoje pomysły”. Naszym wyróżnikiem jest to, że otaczamy start-up opieką. Oprócz pieniędzy dostaje od nas wszystko, czego potrzebuje, żeby się rozwinąć, w tym wsparcie w zakresie rozwoju osobistego. Jeżeli zespół jest niekompletny, staramy się przekonać, że potrzebuje np. dyrektora finansowego czy kogoś, kto zna się na technologii, której ten start-up będzie beneficjentem. Bardzo mało jest w Polsce takich funduszy. Najczęściej ludzie otrzymują pieniądze, a mało kto dostaje wiedzę. Wszyscy mówią, że dostarczają smart money, ale w praktyce trudno znaleźć takie rozwiązania.

Jakie są inne sposoby finansowania start-upów, poza funduszami inwestycyjnymi?

Na kredyt z banku start-upy nie mają szans, bo te wymagają, żeby spółka istniała nie krócej niż 6, 12 lub 18 miesięcy – to zależy od banku. Współczesna bankowość nie licuje z tym, czym są start-upy. Do banku warto się udać, kiedy firma ma już przychody i zyski.

Można skorzystać ze środków unijnych, które za chwilę rozleją się szerokim strumieniem. Był już taki moment, gdy start-upy miały dużo pieniędzy, tyle że w dużej mierze zostały one zmarnowane. Urzędnicy nie znają się na sprawach start-upów. Zakładają, że biznesplan jest rodzajem Biblii. Podpisujemy więc kontrakt z bardzo trudnym partnerem, jakim są instytucje rządowe lub samorządowe. Niełatwo tu jest o odstępowanie, a rzeczywistość start-upu to ciągłe zmiany modelu biznesowego albo zastosowanie produktu, bo start-up to rodzaj eksperymentu. Jeśli zestawimy bardzo zmienne podejście biznesowe ze sztywnością procedur biurokratycznych, to katastrofa gotowa. Dlatego nie zachęcamy do dotacji, bo trzeba zdać sobie sprawę, że będą one nas krępować w zakresie rozwoju biznesowego.

W Polsce jest mało prywatnych funduszy inwestycyjnych, ale zachęcam do ich poszukiwania. Potrzebne są wiedza i uczestnictwo w programach akceleracyjnych dużych instytucji w Polsce, a jeszcze lepiej dostać się do akceleratorów zagranicznych. Bardzo dobry jest skandynawski Startup Sauna, podobnie jak ABC ze Słowenii. Dobrze wybrany akcelerator powinien przygotować start-up w zakresie rozwoju produktu, dopasowania do rynku oraz prezentacji i skontaktować go z inwestorem.

Fundusz QBN zabiera start-upy na akcelerację do Stanów Zjednoczonych. Tam pracujemy z nimi pod okiem fachowców, zderzamy je z rynkiem i weryfikujemy założenia projektu. W ubiegłym roku sześć start-upów uczestniczyło w programie akceleracyjnym pod okiem Jeffa Burtona, założyciela Electronic Arts i jednego z pierwszych pracowników Atari, który jest moim partnerem biznesowym i z którym pracujemy w funduszu czuwającym nad rozwojem polskich start-upów.

Co Pan sądzi o planie wsparcia start-upów przez rząd?

Wcześniej nigdy nie było programu na taką skalę, z pełną koordynacją, zarządzaną rynkowo, a nie „urzędniczo”. Tym razem tak się dzieje. Będzie za to odpowiadać jedna instytucja, czyli Polski Fundusz Rozwoju. Takie podejście kapitałowo-inwestycyjne jest bardzo interesującą propozycją. Spodziewamy się, że to może przynieść dobre efekty. Osoby, które zajmują się tymi zagadnieniami, sprawiają wrażenie bardzo fachowych. To są ludzie pochodzący z rynku, znający bolączki zarówno start-upowców, jak i inwestorów. Eliza Kruczkowska, była prezes Startup Poland, została zaproszona przez PFR do prac nad stworzeniem systemu wsparcia wczesnego rozwoju start-upów, czyli akceleratorów, oraz systemu współpracy z dużymi spółkami Skarbu Państwa. Będą one tworzyły akceleratory, aby być pierwszymi odbiorcami innowacji – tak, jak to się dzieje na świecie.

Dodatkowo mają być tworzone fundusze typu seed. PFR będzie dopraszał prywatnych inwestorów i menedżerów. Część środków będzie pochodziła od państwa, a część będzie musiał zapewnić sektor prywatny. Po środki będzie się aplikowało do PFR. Liczę na znaczny skok jakościowy, bo zajmują się tym menedżerowie funduszy inwestycyjnych, a nie urzędnicy. Otwartym pytaniem zostaje, kogo wybierzemy do zarządzania tymi funduszami na poziomie prywatnym. Jeśli będą to zespoły, których jedynymi dokonaniem są dotychczasowe

inwestycje w ramach Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka w ramach unijnego działania 3.1, które prowadziła Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, a także dawnych programów akceleratorycznych PARP, to będzie to katastrofa. Podobnie oceniam dorobek KFK. Bo nie znam żadnych wielkich sukcesów w ramach starych perspektyw finansowania w zakresie inwestycji Polaków w start-upy. Samo przekazanie pieniędzy młodym firmom powoduje, że to są środki zmarnowane. Trzeba je dać z wartością dodaną. Żeby ktoś się zaopiekował tym start-upem, wyznaczył mu strategię, żeby motywował i sprawdzał efekty. Możemy coś takiego stworzyć na podstawie doświadczeń zachodnich. Są fundusze, które to już w Polsce robią, najczęściej prywatne.

I jakie doświadczenia Pan przywiózł?

Przed wszystkim nikt tam na nas nie czeka. To jest najbardziej konkurencyjne miejsce na świecie. Tam wszystkie kraje mają swoje przedstawicielstwa utrzymywane ze środków rządowych. Na tych kilkuset milach kwadratowych konkurujemy z najlepszymi na świecie. Dla mnie najbardziej poruszające było to, że praca tam się nie kończy. Mieszkałem w apartamencie z dostępem do basenu. Przez trzy miesiące udało mi się być na nim dwa razy. Ze względu na różnicę czasu praca trwa od 7 rano do późnej nocy. Praca jest bardzo ciężka zarówno fizycznie, jak i emocjonalnie, a wygrywają tylko ci, którzy mają umiejętność pełnej koncentracji na problemach, które trzeba rozwiązać dla klienta. Niesamowity jest też poziom profesjonalizmu. Spotkania trwają po 20 minut, nie ma pogaduszek



Co z zachodnich doświadczeń zaimplementowałby Pan do Polski?

Tu nie chodzi o system, bo wszyscy wiedzą, jak to powinno być robione. Ważne jest, by ludzie, którzy tym się zajmują, mieli doświadczenie zagraniczne. To jest absolutnie kluczowe. Wysłaliśmy już kilkaset start-upów do Doliny Krzemowej, warto skorzystać z ich doświadczeń. Ja pojechałem tam z własnym start-upem, bo uznałem, że nie mogę w Polsce doradzać żadnej firmie, nie będąc samemu w programie akceleratorycznym i nie rozumiejąc, na czym to wszystko polega.

i kawy. Ludzie przed spotkaniem piszą e-maile, o czym chcą porozmawiać, a po spotkaniu je, również mailowo, podsumowują, nawet jeśli było nieudane. Istnieje tam także niesamowita sieć relacji. Nigdzie nie wejdzie pan z ulicy, ale jeżeli zna pan kogoś, kto zna kogoś, a ten zna tego, do kogo chcemy dotrzeć, to z siecią relacji i poręczeń prawie zawsze się uda z daną osobą spotkać. Tam wszystko opiera się na relacjach. Najważniejsze są kontakty – to witamina C biznesu.

Dziękuję za rozmowę. •

Światowy zasięg

Pracując w zaciszu łódzkiego biura, programiści STX Next współpracują z partnerami z Europy Zachodniej i ze Stanów Zjednoczonych. W ciągu ostatnich 10 lat dostarczyli swoim klientom ponad 200 projektów. Spółka jest jedną z największych firm typu Software House w Europie.

Firma powstała blisko 12 lat temu. Działający od początku roku oddział w Łodzi jest najmłodszy, obok wcześniej istniejących w Poznaniu, w Pile i we Wrocławiu. Firma zatrudnia obecnie ponad 230 osób, z czego ponad 100 programistów Pythona. Jak podkreśla Wojciech Lichota, szef łódzkiego oddziału, firma chce zwerbować w Łodzi pracowników, bo miasto ma ogromny potencjał. – Uczelnie kształcą wielu programistów. Jest też dużo firm z branży IT dających możliwość zbierania doświadczenia. W Łodzi działają też lokalne społeczności skupione wokół technologii, w których specjalizuje się STX Next – wyjaśnia Wojciech Lichota.

OTWARCI NA SPOŁECZNOŚCI

W Łodzi firma funkcjonuje od początku roku i dynamicznie się rozwija. Obecnie zatrudnia 27 osób, głównie programistów Pythona i JavaScript. Zespoły uzupełniają też testerzy, product ownerzy i scrum masterzy. – Chcemy, aby pracownicy STX Next czuli się dobrze w miejscu pracy, dlatego dbamy o atmosferę, dostarczając codziennie świeże owoce, organizując comiesięczne wyjścia integracyjne oraz celebrując wspólnie urodziny – zachwala Wojciech Lichota i dodaje, że w codziennej pracy w oddziałach panuje luźna atmosfera, wszyscy są ze sobą po imieniu. Obowiązują elastyczne godziny pracy i nie ma zasad dress code'u.

STX Next stawia na dzielenie się wiedzą, cyklicznie organizuje warsztaty Python Has Power, gdzie uczestnicy mają szansę nabyć podstawowe umiejętności programowania w Pythonie. Firma chętnie wspiera organizację spotkań społecznościowych branży IT, takich jak Programiści Python Łódź, meet.js czy Zwinna Łódź, gdzie pracownicy STX Next występują jako prelegenci.



Wojciech Lichota, head of service delivery w Łodzi

CIEKAWY PROJEKTY

Szef łódzkiego oddziału podkreśla, że przekrój klientów firmy pozwala na realizację ambitnych i prestiżowych projektów, które pozwalają rozwijać się pracownikom. To właśnie wyzwania projektowe i nowoczesne technologie są często ważniejsze od pieniędzy, a firma je oferuje i otwarcie się tym chwali w procesie rekrutacyjnym. Jednak na razie łódzki oddział poszukuje osób z doświadczeniem.

– Pozyskanie wykwalifikowanych pracowników jest dla nas największym wyzwaniem, ponieważ rynek pracy IT jest wymagający i działa tu wiele firm konkurujących o pracowników – mówi Wojciech Lichota i dodaje, że w dotarciu do kandydatów pomocy firmie udzieliło kilka inicjatyw, m.in.: program Młodzi w Łodzi UMŁ oraz biura karier Uniwersytetu Łódzkiego i Politechniki Łódzkiej. – W przyszłym roku planujemy zatrudnienie minimum 30 nowych specjalistów – mówi szef łódzkiego oddziału, który z firmą jest związany już dziewięć lat.

HASŁO ZAMIĄST CELU

– Nie mamy podręcznikowo sformalizowanego celu i misji. Mamy za to hasło przewodnie strategii firmy: We believe the future of Product Development is Product Development as a Service. Jest ono wynikiem własnych obserwacji rynku IT, na którym coraz więcej produktów informatycznych jest outsourcingowanych, a więc rozwijanych nie przez właściciela danego produktu, ale firmę usługową zajmującą się rozwojem. Wierzymy, że ten trend się utrzyma w najbliższych latach – wyjaśnia Wojciech Lichota i dodaje, że celem firmy nie jest jedynie pisanie samego kodu źródłowego, ale wzięcie na siebie całej odpowiedzialności za techniczną stronę produktu. – Powoduje to, że nasze zespoły mają realny wpływ na produkt i jego końcowy kształt – dodaje. ●

JAROSŁAW ZARADKIEWICZ

Poza granicami wyobraźni

Branża kreatywna tworzy produkty, z których już teraz korzystają zarówno przedszkolaki, jak i studenci medycyny, a nawet generałowie wojska. Za chwilę za jej sprawą sale wykładowe mogą się wypełnić ludzkimi hologramami. To już nie science fiction, ale całkiem możliwa przyszłość.

Gry komputerowe, które są częścią branży kreatywnej, przez wiele lat często postrzegano jako strzelanki, w których misją było zabicie przeciwników i czasu. Przemysł rozwoju gier, czyli gamedev, który na dobre zadomowił się w Łodzi, oferuje obecnie tysiące zastosowań dla swoich produktów, tworzonych przez wybitnych artystów i jeszcze doskonalszych programistów. Jednak świat, który odnajdziemy po drugiej stronie gier komputerowych, jest jeszcze bardziej fascynujący niż ten na ekranie telefonu czy telewizora.

WIZJONER W BANKU

Pierwsze łódzkie firmy z branży gamedev powstawały za pieniądze ich właścicieli. – Banki na początku zupełnie nie były dla nas partnerem. Dopiero po kilku latach prowadzenia firmy, gdy już miałem wyniki finansowe, mogłem też wreszcie porozmawiać z bankiem – wspomina Leszek Lisowski, założyciel i CEO Wastelands Interactive, wiodącej łódzkiej firmy zajmującej się produkcją gier. Lisowski opowiada, że kiedy narodziła się idea zajęcia się tworzeniem gier na serio, pojawiła się też potrzeba określenia nazwy. – Przyszło mi do głowy, że Polska to takie trochę pustkowie. Jeśli dodać do tego, że nieco wcześniej tworzyłem falloutową wersję świata do pewnej strategii, nazwa Wastelands nasunęła się sama. Interactive jakoś tak dokleiło się dla zasady – dodaje założyciel firmy, która oficjalnie powstała w 2009 roku, choć jej początki sięgają roku 2006. Wówczas założyciel Wastelands Interactive hobbystycznie zajmował się moderowaniem gier Paradoxu („Fallout” w „Hearts of Iron 2”). W pewnym momencie przestało mu to jednak wystarczać.

Tym, którym wówczas zamarzył się rozwój własnej firmy tworzącej gry, pozostało sięgnąć do własnej kieszeni, zapożyczyć się wśród rodziny lub szukać komercyjnych kredytów. Dziś jest łatwiej. – Pomału temat zaczynają rozumieć instytucje, np. z sektora venture capital czy anioły biznesu. Widzą, że jest to biznes, ale nie za bardzo wiedzą, jak go ugryźć, więc wchodzą w układy z twórcami gier – wyjaśnia założyciel Wastelands Interactive. Zdolni i aktywni w sieci mogą się też zdecydować na popularne zbiórki crowdfundingowe.

Jednak te wcale nie są łatwe, bo inwestorów także trzeba przekonać.

ROZWÓJ W ROZKROKU

– Jako firmy robiące gry komputerowe stoimy trochę w rozkroku. Jesteśmy branżą kreatywną i lubimy stawiać się jako twórcy w jednym rzędzie z filmowcami i pisarzami. Jednocześnie za tym, co robimy, bardzo mocno stoi technologia. Jesteśmy więc również związani z branżą IT, bo wraz z jej rozwojem możemy tworzyć coraz ciekawsze produkty – wyjaśnia Leszek Lisowski. Przy chyba najsłynniejszej polskiej grze, jaką był „Wiedźmin”, na którego Lisowski lubi się powoływać, pracowało około 400 osób. Wśród nich było 150 programistów i 200 grafików. – Liczba osób technicznych, których pracy nie widać bezpośrednio, jest bardzo duża – wyjaśnia Lisowski i dodaje, że grę robi się podobnie jak aplikację księgową. Tyle że w przypadku gry jest znacznie więcej kreacji i zdarza się, że rozmija się ona z budżetem. Wówczas trzeba go zwiększyć lub ograniczyć kreację.





Leszek Lisowski

Gry komputerowe opisują historie i stają się fabularyzowanymi uczestnikami naszego życia. – Jest coraz więcej gier, które można porównać z wzięciem udziału w dobrym serialu. Pozwalają nam się wcielić w rolę głównego bohatera i przeżyć fascynującą przygodę, która jest opowieścią o przyjaźni i uczuciach. Czasami chcielibyśmy zrobić coś więcej, ale jesteśmy ograniczeni do tego, co przewidzieli scenarzyści. Wiele osób odczuwa granie bardziej niż czytanie książki – uważa Leszek Lisowski. Branża mocno się rozwija, a dostawcy dostrzegają, że potrzebujemy gier, w których scenariusze można rozegrać w ciągu krótkiej podróży tramwajem między pracą a domem.

Znacznie więcej czasu muszą poświęcić żołnierze i ich dowódcy korzystający z symulatorów pola walki oraz studenci medycyny, którzy dzięki rozwojowi silników służących do napędzania gier mogą poznać tajniki ludzkiego ciała. – Żołnierze uczą się strzelania do wrogów, ale biorą w tym udział również dowódcy, którzy muszą planować działania zespołów taktycznych. Za to studenci medycyny, wykorzystując technologię

rzeczywistości wirtualnej, mogą poznać fizjologię organizmu człowieka – wyjaśnia Leszek Lisowski. Dziś stworzona przez niego firma jest określana jako znana i ceniona marka na rynku światowym, a koneserzy strategicznych gier komputerowych dobrze wiedzą, że Wastelands Interactive jest twórcą takich gier jak „Fall Weiss”, „World of Magic”, „World War2: Road to Victory”, „World War 2:Time of Wrath” czy „Storm over the Pacific”.

BRANŻA NIE DO PRZEWIDZENIA

Ścieżki, którymi podążają gry wideo, są nie do przewidzenia. Ich rozwój zaplanował scenarzysta o nieograniczonych kreacji i budżecie. – Nie wiem, co będzie za rok. Bardzo mocno rozwija się rzeczywistość wirtualna, ale być może za chwilę dostępne będą rzeczy, które trudno nam dziś sobie wyobrazić – spekuluje Lisowski. Jego zdaniem będą pojawiały się coraz nowsze



propozycje dla każdego. – Tak jak dziś wybieramy kanały spośród 200 dostępnych w kablówce, tak będziemy wybierać gry, które nas interesują – przewiduje Leszek Lisowski i dodaje, że obecnie swoje pięć minut ma rzeczywistość wirtualna. Zaczynają się nią interesować agencje kreatywne oraz firmy headhunterskie. – Mamy coraz potężniejszy sprzęt obliczeniowy, który pozwala w czasie rzeczywistym skanować postacie ludzkie. Rozwiązania takie jak chmura pomagają skracać barierę, która dzieli użytkowników po dwóch stronach komputera, i myślę, że wizja sali konferencyjnej wypełnionej hologramami to bardzo bliska nam przyszłość – snuje rozważania Leszek Lisowski. Jednak trudno przewidzieć, w jakim kierunku zmierza rzeczywistość wirtualna oraz rozszerzona rzeczywistość, a szczególnie branża gamedev. I nie jest w stanie zrobić tego nawet ekspert, który rozwojem gier zajmuje się od ponad dziesięciu lat. ●



Sklep z grami planszowymi
Gralnia.org w Łodzi
przy ul. Więckowskiego 6

Zostań szefem kuchni

JAROSŁAW ZARADKIEWICZ

Mariusz Milewski jest miłośnikiem dobrej kuchni. Zamiatowanie do tematyki kulinarnej połączył ze swoją drugą pasją: grami planszowymi. Tak powstała gra „TOP Kitchen”. Dzięki niej każdy może stać się szefem kuchni.

Z urodzenia warszawiak, z wyboru łodzianin. Milewski jest absolwentem Liceum Plastycznego w Kole i Łódzkiej Szkoły Filmowej na kierunku montaż. Pasionuje się filmami, książkami, fantastyką, komiksami, militariami, a zwłaszcza grami, głównie planszowymi. Właśnie został autorem pierwszej komercyjnej gry, którą przygotował wraz z żoną Pauliną. On jest autorem gry, grafikiem i szefem wydawnictwa. Ona zajmuje się sprawami formalnymi i promocją projektu „TOP Kitchen”.

POMYSŁ NA BIZNES

– Nasza firma Quantum Games powstała po prostu z pasji do planszówek. Od lat jesteśmy fanami gier bez prądu, animatorami łódzkiego środowiska graczy, aktywnie uczestniczymy w licznych inicjatywach związanych z tym tematem. Wybór takiego obszaru działalności dla firmy był więc naturalny, ponadto branża rozrasta się na naszych oczach – wyjaśnia Mariusz Milewski.

Gry planszowe na świecie od dawna są dynamicznie rozwijającym się rynkiem. Od kilku lat również w Polsce możemy zaobserwować zjawisko renesansu gier planszowych. Nie są to jednak gry znane z dawnych lat, typu chińczyk czy monopoli. Nowoczesne planszówki oferują intelektualną rozrywkę połączoną ze spotkaniem towarzyskim, a ich bogactwo i różnorodność sprawiają, że są produktem uniwersalnym, coraz bardziej znanym i pożądanym.

Milewscy początkowo planowali sprzedaż praw autorskich do wymyślonej gry i oddanie produkcji, dystrybucji i dalszych jej losów istniejącym wydawcom. Jednak chęć samodzielnego kreowania produktu od koncepcji do realizacji okazała się lepszym pomysłem, szczególnie że małżeństwo postanowiło z grami związać swoją zawodową przyszłość.

Postanowili skonfrontować swój projekt z szerszym audytorium. Wzięli więc udział w konkursie „Młodzi w Łodzi – Mam pomysł na biznes”. Zdobyte w nim wyróżnienie dodało im wiary we własne

możliwości. Kolejnym wyzwaniem było przygotowanie kampanii gry na portalu crowdfundingowym Wspieram.to. Jednocześnie intensywnie pracowali i pozyskiwali partnerów, szukali patronów i mecenasów. Równolegle przekonywali graczy do nowego produktu i nowej marki na zagęszczonym już rynku wydawniczym. Efekty ich pracy przerosły oczekiwania. Uzbierali 137 proc. kwoty zakładanej do wydania pierwszej gry. Mariusz Milewski uważa to za jeden ze swoich wielkich sukcesów. Udało im się zebrać ponad 40 tys. zł na produkcję pierwszego nakładu gry. Wydane egzemplarze trafią najpierw do ponad 200 osób, które wsparły projekt, oraz do sklepów z planszówkami, które również postanowiły pomóc w starcie nowego wydawnictwa i zostały mecenasami projektu. – Ten sukces to przede wszystkim duży kredyt zaufania, który dostaliśmy, i kolejny argument potwierdzający tezę, że nasz produkt ma szansę zdobyć szerokie grono klientów – wyjaśnia Mariusz Milewski.

OFERTA WYDAWNICTWA

Quantum Games w swoich planach zamierza skupić się na dwóch sferach działalności. Milewscy chcą kreować nowe produkty, czyli autorskie gry planszowe, które będą realizowali od pomysłu przez testy po zlecenie produkcji i dystrybucję. Drugim obszarem działalności firmy będzie wykonywanie gier na zamówienie różnych podmiotów, np. organizacji pozarządowych, instytucji kultury i edukacji oraz firm.

Obecnie zajmują się jednak promocją swojej pierwsze gry „TOP Kitchen”. To kulinarno-ekonomiczna gra planszowa, w której gracze zarządzają kartami, zdobywają zasoby, rzucają kostkami i podejmują wiele decyzji wpływających na ostateczny wynik rozgrywki. Uczestnicy stają się szefami profesjonalnej kuchni w eleganckiej restauracji, zarządzają nią i tworzą menu, kupują składniki oraz gotują potrawy. Gra powstała na fali popularności tematyki kulinarnej, więc przyciąga klientów również spoza kręgu fanów gier. „TOP Kitchen” jest przeznaczona dla dwóch do czterech osób w wieku od 11 do 111 lat, a jedna partia trwa w zależności od liczby graczy i ustalonych rund od 30 do 70 minut.

Gra zawiera ponad 150 kart i 90 kości, plansze graczy i planszę marketu, a także dodatkowy element, który przyciąga uwagę – niewielką patelnię pełniącą funkcję tacki do rzutów.

Podobne oryginalne komponenty oraz nowatorskie mechaniki znajdują się w kolejnych grach planszowych wydawnictwa Quantum Games. – W przyszłości planujemy wykorzystywanie nowych technologii w większym stopniu, np. druku 3D podczas prac nad

prototypami, czy stworzenie wersji na urządzenia mobilne – zapowiada Mariusz Milewski.

SZEROKIE PLANY

Gra „TOP Kitchen” jest dopiero pierwszą z linii produktów, skategoryzowana została jako „duża” gra planszowa, czyli posiadająca bogactwo różnych komponentów zawarte w dużym pudełku oraz kosztująca ok. 130–200 zł w sklepie. Nad kolejnym „dużym” tytułem wydawnictwo planuje rozpocząć prace w 2017 roku. – Chcemy sięgać po niewyeksplorowane jeszcze na rynku gier tematy i mechaniki. W najbliższych planach mamy wydanie mniejszej gry karcianej dostępnej w niewielkim pudełku i kosztującej klienta ok. 50–90 zł. Tego typu gry są zazwyczaj szybkie, lekkie i przystępne. Nasz pomysł na chwilę obecną czeka jeszcze „w szufladzie” na swoją kolej, lecz już wkrótce rozpoczniemy testy – zapowiada Mariusz Milewski.

Oprócz autorskich projektów komercyjnych Quantum Games chce również realizować gry na zamówienie dla różnych podmiotów. Gry planszowe i karciane, dzięki swojemu społeczno-edukacyjnemu charakterowi, cieszą się coraz większym zainteresowaniem przeróżnych organizacji, takich jak instytucje publiczne, centra kultury i nauki, fundacje, a nawet prywatne firmy wykorzystujące gry np. podczas szkoleń czy jako gadżet reklamowy. – Na zadany przez klienta temat będziemy w stanie opracować mechanikę, formę i stylistykę potrzebną do danego projektu i zagadnienia – wyjaśnia Milewski i dodaje, że usługa tworzenia gier na zamówienie nie jest jeszcze powszechna. Potraktowanie tej działalności jako mocnego elementu biznesu będzie miało pozytywne skutki i spowoduje większe otwarcie wydawnictwa na projekty związane z edukacją czy sektorem społecznym. •



Wirtualne gotowanie, czyli rzucamy kośćmi na patelnię – czy przepis się uda?

JAROSŁAW ZARADKIEWICZ

Podejmują wyzwania

Maciej Zasada pracował w londyńskim oddziale UNIT9 – międzynarodowej firmy interaktywnej działającej m.in. w dziedzinie filmów, gier, wirtualnej rzeczywistości i technologii cyfrowej. Gdy wrócił do Łodzi, postanowił otworzyć w niej pierwszy polski oddział firmy.



Maciej Zasada,
założyciel Le Polish
Bureau, Tech Lead
UNIT9

UNIT9 podjęło to wyzwanie i zdecydowanie wsparło go w tym pomysle. – Otwartość, zaufanie i chęć osiągnięcia czegoś wspólnie były wręcz niespotykane, dzięki czemu Le Polish Bureau powstało szybko i sprawnie – wspomina założyciel łódzkiego oddziału i dodaje, że w rozwoju firmy pomogli wszyscy entuzjaści, którzy pragnęli pracować w UNIT9 i dla których po otwarciu oddziału w Polsce stało się to możliwe. – To oni wkładali całą swoją pasję i całe serce w pierwsze projekty, które na liście twórców zawierały nazwiska kończące się na „ski” – wspomina Zasada. Dziś dla UNIT9 na całym świecie pracuje około 200 osób, w tym blisko 30 pracowników oddziałów w Polsce. Oprócz Łodzi firma ma zespoły w Warszawie i Poznaniu.

GRA SŁÓW

Łodzianin Maciej Zasada w 2010 roku podjął pracę w londyńskim biurze UNIT9. Najpierw był interactive developerem, a następnie liderem technicznym. Zawsze blisko technologii, aktywnie uczestniczył w procesie tworzenia projektów.

W 2011 roku podjął decyzję o powrocie do Łodzi, jednak nie chciał rozstawać się z firmą. W październiku

tego roku wspólnie z UNIT9 założył pierwszy polski oddział firmy. Chociaż otrzymał dużą pomoc przy rozkręcaniu polskiej działalności, nie zabrakło również przeszkód. – Pierwsze biuro, które wynajmowaliśmy, to była przestrzeń coworkingowa. Właściciel splajtował i z dnia na dzień musieliśmy szukać nowego lokalu. Przez kilka dni rozmowy rekrutacyjne przeprowadzaliśmy na korytarzu – uśmiecha się Maciej Zasada. Dlaczego nie zapożyczył nazwy firmy w polskim oddziale? Bo wolał stworzyć własną. Le Polish Bureau miało być grą słów wokół poważnych instytucji, takich jak np. Federal Bureau of Investigation (Federalne Biuro Śledcze).

PASMO SUKCESÓW

UNIT9 to obecnie druga na świecie firma produkcyjna w prestiżowym, branżowym rankingu FWA. Na swoim koncie ma takie wyróżnienia jak Cannes Lions czy nagrody Emmy. Sam Maciej Zasada zdobył dla firmy wiele nagród, w tym statuetkę Emmy za projekt „Just A Reflektor”, nagrodę Strony Roku Awwwards „Slavery Footprint” czy Złotego Lwa na festiwalu Cannes Lions za projekt „Mini Maps” dla BMW.

Jak mówią łódzcy współpracownicy, Zasada łączy zarówno umiejętności z zakresu programowania, kreatywności, kierowania zespołem, jak i optymalizacji samego procesu technologicznego. Jest specjalistą zaawansowanych aspektów wirtualnej rzeczywistości, języka tworzenia stron HTML5 oraz programowania na urządzenia mobilne. – Nic, co wiąże się z backendem, obliczeniami w chmurze czy sieciami komputerowymi, nie jest dla niego tajemnicą – mówi menedżer Jakub Brzózka.



Karol Sobiesiak i Fouad Valadbeigi, game developers, UNIT9

Łódzki oddział UNIT9 odpowiadał m.in. za drugi projekt Star Wars: Lightsaber Escape – którego liderem technicznym był osobiście Maciej Zasada. Projekt został zrealizowany na potrzeby kampanii promującej nową część filmu „Star Wars: Przebudzenie Mocy”. Również w Łodzi realizowane były działania dla projektu wirtualnej rzeczywistości „Samsung Bedtime Stories”. Ten innowacyjny projekt pozwala na wspólne, wirtualne spotkania rodziców i dzieci, którzy w danym momencie nie mogą przebywać razem.

Zespół Le Polish Bureau przygotował także projekt „Absolut deadmau5” czyli wirtualną podróż po studiu nagraniowym kanadyjskiego DJ-a oraz producenta muzyki progressive i electro house. Projekt ten został zrealizowany dla szwedzkiej marki Absolut.

Dzięki programistom z Le Polish Bureau gracze na całym świecie mogą też zagrać w „Headbatt”. To pierwszy na świecie remake klasycznej gry „Pong” w wersji osiągalnej w wirtualnej rzeczywistości.

OTWARCI NA PROJEKTY

Branża interaktywna jest nową, ale bardzo dynamiczną częścią przemysłu. UNIT9 od 20 lat konsekwentnie

realizuje technologiczne, eksperymentalne projekty będące na styku światów digital, filmu, instalacji interaktywnych i wirtualnej rzeczywistości. – Naszymi klientami są międzynarodowe agencje oraz ich klienci. Proponując rozwiązania, których nie podjął się przed nami nikt wcześniej, UNIT9 niezmiennie wyznacza trendy w szeroko rozumianym digital marketingu – mówi Jakub Brzózka.

Globalna firma i jej polski oddział mają wspólny cel: wyznaczać nowe trendy. – Zawsze staramy



Jakub Brzózka, marketing manager, UNIT9

się to robić i jest to naszym głównym założeniem na przyszłość. Nie sztuką jest podążać za innymi. Najlepszym można pozostać, jedynie tworząc coś nowego – wyjaśnia Jakub Brzózka i dodaje, że Le Polish Bureau chce pokazać też potencjalnym klientom w Polsce, że odwaga popłaca oraz że innowacyjne i odważne kampanie cyfrowe realnie przekładają się na sukces.

Oprócz prowadzenia komercyjnych projektów polski oddział UNIT9 przestrzega zasad CSR (corporate social responsibility – społeczna odpowiedzialność w biznesie). Firma aktywnie wspiera realizację projektów mających na celu zwrócenie uwagi na konkretne problemy. Przykładem może być projekt „Everything is not awesome”. To kampania, na której skutek marka Lego zerwała długoletnią współpracę z marką Shell. Był to efekt prowadzonych przez tę firmę odwiertów w Arktyce. Jedną z najnowszych realizacji wpisujących się w politykę CSR firmy jest film „Childhood in reverse” Pokazuje ona wojnę w Syrii z perspektywy dziecka, zwracając uwagę na to, że ofiarami każdego konfliktu są przede wszystkim najmłodszy. ●

JAROSŁAW ZARADKIEWICZ

Jest między nami chemia

Nazwa Makimo kojarzy się z Japonią. Jest akronimem pierwszych sylab imion lub nazwisk założycieli i faktycznie nawiązuje do Kraju Kwitnącej Wiśni. Dwójka z twórców firmy od dawna fascynuje się japońską kulturą, w tym mangą i anime.

Ponad pięć lat temu Makimo założyła trójka przyjaciół z I Liceum Ogólnokształcącego w Łodzi. Nazwę wywiedli od swoich imion i nazwisk: MAteusz Papiernik, Krzysztof Rychlicki-Kicior, Michał MOróz. Z czasem dołączyła do nich Justyna Papiernik.

BOGACTWO DOŚWIADCZEŃ I ZAINTERESOWAŃ

Prezesem zarządu jest Krzysztof Rychlicki-Kicior, który już w liceum pisał książki programistyczne, wydawane przez Helion. Jest uważany za jedną z nielicznych osób, które potrafią znaleźć skuteczne rozwiązanie problemu niezależnie od tego, czy tkwi on w jednej z aplikacji, czy jest to problem międzyludzki w kontakcie z klientem lub wewnątrz zespołu. W zarządzie zasiada Mateusz Papiernik (CTO), który sam o sobie mówi, że programowanie sprawia mu przyjemność. Potrafi pogodzić ze sobą pracę nad projektem i zarządzanie nim, a także kierowanie zespołem i komunikację z klientami. Natomiast CIO i członkiem zarządu jest Michał Moroz. To innowator, który poszukuje nowych rozwiązań do wdrożenia i zoptymalizowania działań firmy. W szkole podstawowej przeczytał książkę o układach cyfrowych, po czym zbudował zegar elektroniczny i tak rozpoczęła się jego przygoda z komputerami. Od dziecka lubi fantastykę – w szczególności twarde SF. W przerwach od pracy w firmie jest przewodniczącym organizacji Niezależne Zrzeszenie Studentów Regionu Łódzkiego oraz członkiem światowej organizacji skupiającej mówców Toastmasters.

Najmłodsza stażem wśród kadry zarządzającej Justyna Papiernik to z wykształcenia historyk sztuki, pełni funkcję CFO. Zajmuje się finansami firmy oraz prowadzi projekty informatyczne, w których świetnie wykorzystuje swoją intuicję do komunikacji z klientami oraz zmysł estetyki do ulepszania produktów. Jej hobby to gra na skrzypcach. Prywatnie Justyna, Krzysztof i Mateusz są koneserami wina – prowadzą blog Winne-przygody.pl.

Jak mówią założyciele firmy, w zmaganiach z przeciwnościami losu pomogło im wspólne zaufanie – chemia, która ich łączy i spaja zarząd.

STUDENCKI POMYSŁ

Trójka przyjaciół jeszcze na studiach wpadła na pomysł połączenia sił. Każdy z nich wcześniej z powodzeniem prowadził informatyczne działania freelancerskie. I każdy zmagał się z tymi samymi problemami. Z dotarciem do klientów, dostępem do większych projektów, których fizycznie nie da się wykonać w pojedynkę, oraz zamkniętymi drzwiami dla osób fizycznych, niemogących wystawić faktury. – Zamiast podejmować wyzwania działania w pojedynkę, zdecydowaliśmy o połączeniu sił i stworzeniu wspólnej firmy, która będzie godnie reprezentowała umiejętności, którymi dysponowaliśmy – wyjaśnia Michał Moroz i dodaje, że od zawsze przyświecała im misja rozwiązywania realnych problemów klientów. Dziś nazywają się software house'em do zadań specjalnych. Realizowali do tej pory projekty w wielu różnych branżach i dziedzinach. Od gier dla dzieci przez aplikacje tradingowe, e-commerce po systemy logistyczne i aplikacje mobilne wykorzystujące rozszerzoną rzeczywistość.

WSZYSTKO DLA KLIENTÓW

Choć założyciele firmy podkreślają, że droga do własnej działalności nie jest usłana różami, cieszą się ze swojego pomysłu. – Na początku byliśmy przywiązani do pojedynczych, dużych klientów. Potem pojawiło się pojęcie utrzymywania płynności firmy i budowanie zespołu. Problemy te stanowią fascynujące wyzwania, które pojawiają się przy tworzeniu każdej organizacji skupiającej ludzi wokół wspólnego celu. Tutaj pomaga różnorodność. Mimo że znaleźliśmy się od dość dawna, każdy z nas miał unikatowe doświadczenia i charakter, które można było przełożyć na działania firmy – od charyzmy po empatię potrzebną w rozwiązywaniu konfliktów – wspomina Michał Moroz.

Misja firmy polegająca na rozwiązywaniu problemów klientów nadal pozostaje im bliska. Ich celem



Od lewej: Michał Moroz, Mateusz Papiernik, Krzysztof Rychlicki-Kiciór

jest budowa marki, która każdemu klientowi wypracuje zysk poprzez wysoko wyprofilowane i dopasowane aplikacje.

Za największe osiągnięcia uważają m.in. przygotowanie i rozwój platformy Morphun.education dla firmy Morphun. Firma produkuje klocki i zabawki edukacyjne dla dzieci, a przygotowane przez Makimo gry pozwalają rozwijać dzieciom zdolności językowe oraz abstrakcyjne rozumowanie. Platforma wspiera tradycyjne zestawy klocków, dokładając do nich np. lektora czytającego poszczególne słowa, a firma ma gamę nowych pomysłów, które zamierza wdrożyć.

Klientem Makimo jest też X-Trade Brokers Dom Maklerski, dla którego stworzyli kilkanaście aplikacji na rynki Forex, umożliwiających śledzenie operacji finansowych, trading w oparciu o wiele kont, implementowanie specyficznych wskaźników finansowych oraz automatyczne alertowanie i wykonywanie transakcji w imieniu klienta.

Makimo pomaga też firmie Nutricia, liderowi rynku żywności dla niemowląt i dzieci w Polsce, w docieraniu do nowych odbiorców. – Makimo dopieszcza każde zlecenie tak, jakby miało być wizytówką i pomnikiem pasji, z jaką pracują. Mieliliśmy okazję współpracować już przy wielu projektach i każdy z nich skończył się w trochę innym miejscu, niż planowaliśmy... w znacznie lepszym miejscu – uważa Daniel Rogiński, e-commerce head w Nutricia.

Firma przygotowała też aplikację mobilną IceBreaker, która ma za zadanie przełamanie lodów pomiędzy przestrzenią miejską a ludźmi, umożliwiając użytkownikom znalezienie ciekawych wydarzeń

mających miejsce w okolicy i nagrywanie krótkich filmików, aby zachęcić znajomych do wzięcia w nich udziału. Natomiast dla firm jest to nowatorskie narzędzie pozwalające zarządzać zainteresowaniem koncertami, festiwalami oraz lokalami – za pomocą technologii video processingu i geolokalizacji.

PRZYSZŁOŚCIOWO ODPOWIEDZIALNI

Zarząd firmy zdaje sobie sprawę, że sukces opiera się na zintegrowanym, żywym zespole, który może na sobie polegać. – W ten sposób wystartowaliśmy i zamierzamy to kontynuować, rozwijając się nawzajem i tworząc zespół wysoko wykwalifikowanych specjalistów – wyjaśnia Michał Moroz i dodaje, że Makimo zamierza włączać kolejne nowoczesne technologie do swoich produktów. W grę wchodzi robotyka, internet rzeczy oraz doszlifowanie obecnych rozwiązań do poziomu, w którym staną się odrębnymi produktami lub własnym wkładem w świat open source.

Produkty oparte na otwartych źródłach to jeden z elementów realizowanej polityki społecznej odpowiedzialności biznesu (CSR). Ponadto firma dba o to, aby jej rozwiązania były możliwe do rozwijania w przyszłości, w oparciu o bieżące standardy jakości. – Nasze oprogramowanie można dzięki temu nazwać „przyjaznym dla środowiska”, ponieważ wymaga zużycia mniejszej ilości surowców, aby je rozwinąć, w porównaniu z rozwiązaniami, które nadają się tylko do napisania od nowa – wyjaśnia Michał Moroz. Makimo buduje też i rozwija aplikację Wampiriada dla studenckiej akcji honorowego krwiodawstwa. ●

JACEK BRYLSKI

Dobra komunikacja

Wieloletni partnerzy biznesowi Adam Trojańczyk i Marek Wawrzyniak podczas jednej z konferencji, w których brali udział, stwierdzili, że uczestnicy takich wydarzeń często potrzebują łatwego kontaktu z prelegentem, a nie zawsze jest to możliwe. Tak powstał pomysł na start-up Tap To Speak.



Adam Trojańczyk



Marek Wawrzyniak

Tap To Speak to jeden z kilku ich wspólnych startupowych pomysłów. Ten jednak osiągnął najwięcej i całkowicie zawładnął życiem zawodowym i prywatnym przedsiębiorców z Łodzi.

PROSTE NARZĘDZIE

– Program Tap To Speak to narzędzie, dzięki któremu widownia może komunikować się w czasie rzeczywistym z prowadzącym prelekcję lub warsztat. Zamienia on każdy z telefonów na sali w mikrofon, umożliwiając komunikację dźwiękową, tekstową, ale także przeprowadzanie ankiet czy sondaży – wyjaśnia Adam Trojańczyk i dodaje, że Tap To Speak pozwala na większe zaangażowanie widowni w wykład i sprawia, że prelekcje stają się lepsze niż kiedykolwiek.

Program jest bardzo prosty w użyciu. W smartfonach opartych na systemach Android czy Windows nie trzeba nawet instalować aplikacji, a cała komunikacja odbywa się poprzez wbudowaną w telefon przeglądarkę. Wyjątkiem są tylko urządzenia pracujące w systemie iOS, w których aby skorzystać z opcji przesyłania dźwięku, konieczna jest instalacja aplikacji.

Jak podkreślają założyciele start-upu, w pracach nad Tap To Speak duży udział miał

zespół oddanych i bardzo profesjonalnych osób. – Dzięki temu byliśmy w stanie wspólnymi siłami pociągnąć tak wielki projekt. Nasza współpraca bardzo w tym pomogła – zdradza Adam Trojańczyk. Współpomysłodawca przedsięwzięcia podkreśla, że jego software house Czarny Kod ma bogate doświadczenie, które zdobył, wytwarzając aplikacje webowe i pracując dla firm z różnych sektorów. Od początku istnienia firma wykonała z powodzeniem ponad 300 projektów, m.in. dla firm Aviva, Rossmann, Atlas, a także dla miast Łódź i Wrocław. Te doświadczenia przełożyły się na efektywną pracę nad nowym projektem.

W rozwoju start-upu pomocni okazali się także przychylni ludzie, którzy bezinteresownie polecali nowy produkt swoim znajomym i dzielili się kontaktami. – Bez tego nie zaszlibyśmy tak daleko – zauważa Adam Trojańczyk.

DOŚWIADCZENIE ZZA OCEANU

Nie bez znaczenia było również to, że jeden z założycieli start-upu, Marek Wawrzyniak, na stałe przebywa w Stanach Zjednoczonych. Zna tamtejszy rynek i ma rozbudowaną sieć kontaktów. Dzięki temu firma była w stanie w bardzo krótkim czasie dotrzeć do dużej grupy odbiorców, zweryfikować projekt i zrobić kilka zwrotów w podejściu do niego.

Marek Wawrzyniak jest obecny w branży agencji interaktywnych od 2008 roku, a wcześniej przez 17 latami pracował w IT i marketingu. Doświadczenia te pozwoliły mu na sprawne poprowadzenie prac nad Tap To Speak. Jego dotychczasowy wkład w kształtowanie branży sprawia, że często jest zapraszany na eventy i seminaria dotyczące marketingu internetowego, SEO, social media i inbound marketing przez firmy takie jak: Microsoft, Northwestern Mutual i wiele innych.

Drugim ze współników jest Adam Trojańczyk. To absolwent Politechniki Łódzkiej, z 11-letnim doświadczeniem w branży IT. Pracował w największych agencjach interaktywnych w naszym kraju. Jako pierwszy w Polsce został oficjalnym partnerem technologii MeteorJS, na której oparta jest platforma Tap To Speak, a w Łodzi jako pierwszy wprowadził w firmie płatność bitcoinami. Odpowiada za część wizualną i programistyczną projektu. Stworzył pierwsze MVP i nadal nieustannie pracuje nad rozwojem aplikacji.

KIERUNEK: ROZWÓJ

– Naszym priorytetem jest, aby wszystko, co robimy, było na jak najwyższym poziomie. Wiemy, jak ważną funkcję w rozwoju osobistym i zawodowym pełni rozwijanie swoich umiejętności i pozyskiwanie wiedzy. Rozumiemy, ile wyrzeczeń z tym się wiąże i jak wielka jest tego cena – mówi Adam Trojańczyk i wyjaśnia, że właśnie dlatego firma chce, aby jej produkt w przyjazny i elegancki sposób pomagał ludziom, zarówno tym, którzy wiedzy szukają, jak i tym, którzy się nią dzielą.

Takie podejście owocuje już pierwszymi nagrodami. W styczniu 2016 roku firma brała



Wykorzystanie programu Tap To Speak podczas konferencji

udział w konkursie dla start-upów w Business Link Polska w Łodzi – największej sieci akceleratorów biznesowych w Europie. Projekt Tap To Speak zdobył tam nagrodę dla najlepszego start-upu.

Kolejnym etapem prac nad projektem, a zarazem kluczowym osiągnięciem było wypuszczenie w marcu pierwszej, zamkniętej wersji beta. Do korzystania z niej zapisały się takie firmy jak Microsoft, Disney, Toshiba, Marriott, Ritz-Carlton, Metlife, Wholefoods, US Bank, Harvard University. – Zebraliśmy tak dużo opinii, które wpłynęły na rozwój projektu, że do tej pory nie możemy wyjść z podziwu – mówi Adam Trojańczyk.

Firma nieustannie pracuje nad rozwojem Tap To Speak. Narzędzie, które w pierwszej odsłonie służyło do przesyłania dźwięku z telefonu wprost do systemu nagłośnieniowego, obecnie przekształcono w program, który niesamowicie zwiększa wzrost zaangażowania i poprawia komunikację.

Specjalnie zaprojektowany ekran wydarzenia prezentuje wysyłane przez uczestników komentarze tekstowe, wyniki prowadzonych na żywo ankiet, aktualnie mówiącą do swojego telefonu osobę (zdjęcie, a w niedalekiej przyszłości także przekaz wideo). Dzięki temu zgromadzonym na sali nie tylko łatwiej jest podjąć rozmowę, ale mają także szansę, aby poznać się między sobą, np. podczas przerwy kawowej.

Aby ułatwić pracę prowadzącemu, dostępna jest nawet funkcja umożliwiająca zarządzanie swoim wydarzeniem za pomocą gestów rąk. Dodatkowo moderator eventu ma możliwość zbierania danych od uczestników wydarzenia oraz wyeksportowania ich do pliku. To on decyduje, czy chce umożliwić anonimowe logowanie, czy woli zbierać potrzebne mu informacje o swojej widowni. Dzięki temu nie musi się martwić, jak wysłać obiecane materiały lub personalizowaną ofertę. ●



Tap To Speak w użyciu

JACEK BRYLSKI

Miasto rozrywki

Od ćwierć wieku miłośnicy gier i komiksów spotykają się w Łodzi. Tegoroczna, 27. już edycja Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier, która odbyła się na początku października, przyciągnęła 20-tysięczną publiczność. Miesiąc zamknął VR Challenge – impreza dla fanów wirtualnej rzeczywistości organizowana przez polski oddział Le Polish Bureau UNIT9.

Finale ESL
Mistrzostw Polski

Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier jest największą tego typu imprezą w Polsce oraz Europie Środkowo-Wschodniej. To przede wszystkim miejsce spotkań twórców i miłośników sekwencyjnych historii obrazkowych oraz elektronicznych mediów interaktywnych. Renoma festiwalu wykracza poza granice Polski, przyciągając do Łodzi coraz więcej zagranicznych mediów.

LOWCY OKAZJI

Organizowany przez EC1 Łódź – Miasto Kultury oraz Stowarzyszenie Twórców „Contur” festiwal jest okazją do spotkania wyjątkowych autorów, rozmowy z nimi i do zdobycia autografów. W tym roku do Atlas Areny przybyło ponad 20 zagranicznych gości. Był wśród nich m.in. Milo Manara – słynny na całym świecie włoski rysownik, specjalizujący się w pikantnych historiach, znany ze współpracy z innym twórcą komiksu, Hugo Pratem czy filmowcem Federico Fellinim. Manara jest autorem komiksu „Klik” oraz m.in. kampanii reklamowej „Chanel no. 5”. Uczestnicy tegorocznego festiwalu mogli też spotkać Scotta McClouda – amerykańskiego rysownika i teoretyka komiksu, autora „Zrozumieć komiks” – fundamentalnego wykładu w formie historii obrazkowej na temat tego, czym jest komiks. Amerykanin jest w Polsce znany także z powieści graficznej „Stwórca”.

Wśród innych zagranicznych gości byli doskonale znani miłośnikom komiksów: Joan Cornella, Bedu, David B., Ulises Farinas czy Simon Bisley, który jest

autorem plakatu 27. Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier.

Nie zabrakło polskich twórców, w tym Grzegorza Rosińskiego, Marzeny Sowy, Katarzyny Niemczyk, Bereniki Kołomyckiej, Andrzeja Nowakowskiego, Mateusza Skutnika, Sebastiana Skrobola, Filipa Myszkowskiego, Krzysztofa Ostrowskiego, Roberta Trojanowskiego, Piotra Nowackiego, Łukasza Kowalczyka i wielu innych.

STREFY I WYSTAWY

Co roku festiwalowi towarzyszy wiele stałych wydarzeń. Są nimi m.in. wystawy, warsztaty i przeglądy portfolio. Bywalcy imprezy mogą odwiedzić strefę Star Wars inspirowaną Gwiezdnymi Wojnami lub zajrzeć do – poświęconego komiksowi japońskiemu – Manga Corner. W strefie komiksu można spotkać się z rysownikami i scenarzystami, wydawcami oraz znawcami tematu. W strefie gier organizowane są turnieje w gry „pęczkowe” i konsolowe oraz turnieje, nauka i wolne granie w planszówki, a także spotkania z twórcami i wydawcami gier oraz badaczami tematyki gamingowej.

W strefie targowej odwiedzający mogą kupić zarówno najnowsze, jak i te starsze wydawnictwa związane z grami i komiksami z całego świata, a także gadżety i książki. Wystawiają się tam też producenci profesjonalnego sprzętu dla grafików. W tym roku swoje stoiska miało w niej ponad 130 wystawców, a niewątpliwym wydarzeniem była premiera antologii

komiksów z legendarnego magazynu „Relax”, przygotowana przez Egmont Polska.

Festiwalowi towarzyszą też przekrojowe wystawy komiksu zagranicznego oraz ekspozycje, na których pokazywany jest dorobek polskich klasyków i młodych rysowników.

KONKURSY FESTIWALOWE

Nieodłączną częścią festiwalu jest międzynarodowy konkurs na krótką formę komiksową. To najważniejszy w Polsce konkurs dla twórców komiksu. Artyści przysyłają do Łodzi prace o dowolnej tematyce, których objętość nie przekracza ośmiu stron. Komiksy pokazywane są na wystawie, a wybrane trafiają do festiwalowego katalogu. Najlepszą pracę jury nagradza statuetką Grand Prix. Przyznaje też trzy kolejne nagrody oraz trzy wyróżnienia. W tym roku jury przyznało nagrodę Grand Prix Bartoszowi Sztyborowi (scenariusz) i Bartkowi Glazie (grafika) za pracę pt. „Coś pękło”. Zwycięzcy otrzymali 7 tys. zł, a cała pula nagród wyniosła 20 tys. zł.

w Polsce festiwal wirtualnej rzeczywistości. W ramach tegorocznej edycji zorganizowano konferencję, targi i konkurs na najlepszą instalację. Impreza w całości poświęcona jest VR i skierowana przede wszystkim do pracowników agencji marketingowych i interaktywnych, firm produkcyjnych i środowisk filmowych oraz wszystkich pasjonatów VR. Jej cel to pokazanie licznych zastosowań rzeczywistości wirtualnej w marketingu i branży rozrywkowej.

– W konferencji UNIT9 VR Challenge 2016 wzięło udział niemal 300 osób, głównie przedstawiciele agencji marketingowych i interaktywnych, domów mediowych i firm produkcyjnych. Uczestnicy, którzy przyjechali na wydarzenie z całej Polski, mieli szansę wziąć udział w ponad 30 prelekcjach i panelach dyskusyjnych, które prowadzili specjaliści z branży VR z obszarów marketingu, filmu i technologii. W tym roku, poza konferencją, imprezie towarzyszyły dodatkowo konkurs na najlepszą instalację wirtualnej rzeczywistości oraz targi, na których pokazały się firmy produkujące VR – mówi Jakub Brzózka, marketing manager UNIT9,



Bedu



Scott McCloud



Simon Bisley

Festiwalowi towarzyszyły niezwykle atrakcyjne przedsięwzięcia. W Atlas Arenie odbył się Komiks Game Jam 3 – konkurs tworzenia gier przez jedyne 48 godzin. Najlepszą skończoną propozycją został „Gnidaol” (czyli „loading” czytane wspak) autorstwa drużyny Insecure Shark. Dla profesjonalnych grafików pracujących w branży gier wideo, filmów i efektów specjalnych przygotowano Promised Land Art Festival. Jego uczestnicy mogli spotkać m.in. twórców gry „Wiedźmin 3: Dziki Gon”.

Wśród konkursów rozgrywanych w czasie festiwalu są finały ESL Mistrzostw Polski – jeden z najważniejszych eventów na polskiej mapie sportów elektronicznych. W ich trakcie odbyła się rywalizacja w „Counter-Strike: Global Offensive” oraz „League of Legends”. Tutaj pula nagród wyniosła 90 tys. zł.

WIRTUALNE WYZWANIE

Końcówka października należała w Łodzi do miłośników wirtualnej rzeczywistości. Po raz drugi odbyło się wydarzenie UNIT9 VR Challenge 2016. To pierwszy

organizator imprez i dodaje, że UNIT9 VR Challenge to wydarzenie unikatowe, łączące świat biznesu i technologii. Skierowane do wszystkich entuzjastów VR, zarówno twórców, jak i potencjalnych odbiorców.

Impreza odbyła się w łódzkim EC1 w ramach Łódzkie Innovation Days. Uczestnicy VR Challenge mieli okazję wziąć udział w prezentacjach, panelach dyskusyjnych, case studies, pokazach ma żywo oraz konkursie na najlepszą instalację. Uzupełnieniem oferty były strefa targowa i networking. Organizatorzy zaprosili do współpracy ekspertów z całego świata: producentów, reżyserów, pracowników agencji marketingowych i deweloperów. Prezentacje poprowadzili m.in Anrick Bregman i Henry Cowling z londyńskiego oddziału UNIT9, firma Senfino odpowiedzialna za promocję Microsoft HoloLens, Kristoffer Rus odpowiedzialny za produkcję pierwszego serialu 360 „Para nie do pary”, Sebastian Umiński z agencji 3M, Rafał Broniarek z Ogilvy & Mather, Piotr Baczyński z Immersion i Maciej Zasada z Le Polish Bureau, polskiego oddziału UNIT9. ●

WYSTAWA GRUPY ZERO-61
7 PAŹDZIERNIKA – 8 STYCZNIA
 MS¹, UL. WIĘCKOWSKIEGO 36
 WWW.MSL.ORG.PL

XX FESTIWAL KULTURY
CHRZEŚCIJAŃSKIEJ
6–20 LISTOPADA
 KOŚCIÓŁ ŚRODOWISK TWÓRCZYCH
 UL. MARII SKŁODOWSKIEJ-CURIE 22
 WWW.FCHK.WLODZI.COM

TANSMAN FESTIVAL
15 LISTOPADA – 2 GRUDNIA
 TEATR WIELKI W ŁODZI, MUZEUM
 KINEMATOGRAFII, MUZEUM MIASTA ŁODZI,
 FILHARMONIA ŁÓDZKA
 WWW.TANSMAN.LODZ.PL

ŁÓDZKI FESTIWAL CHÓRALNY
– CANTO LODZIENSIS
19–21 LISTOPADA
 ŁÓDZKI DOM KULTURY, UL. TRAUGUTTA 18
 WWW.LDK.LODZ.PL

IV AŻ FESTIWAL
19 LISTOPADA – 3 GRUDNIA
 SALA KONCERTOWA AKADEMII MUZYCZNEJ
 W ŁODZI, UL. ŻUBARDZKA 2A
 WWW.AMUZ.LODZ.PL

XXVI FESTIWAL MEDIÓW W ŁODZI
„CZŁOWIEK W ZAGROŻENIU”
22–26 LISTOPADA
 MUZEUM KINEMATOGRAFII, PL.
 ZWYCIĘSTWA 1
 WWW.FESTIWALMEDIOW.ART.PL

TARGI EFEKTYWNOŚCI ENERGETYCZNEJ
I OZE
23–24 LISTOPADA
 MIĘDZYNARODOWE TARGI ŁÓDZKIE,
 UL. KS. SKORUPKI 21
 WWW.TTWW.PL, WWW.OZE.TARGI.PL

TARGI LOGISTYKI MAGAZYNOWEJ
INTRALOMAG
23–24 LISTOPADA
 MIĘDZYNARODOWE TARGI ŁÓDZKIE,
 UL. KS. SKORUPKI 21
 WWW.TTWW.PL

ŁÓDZKIE REGIONALNE TARGI PRACY
23–24 LISTOPADA
 MIĘDZYNARODOWE TARGI ŁÓDZKIE,
 UL. KS. SKORUPKI 21
 WWW.TTWW.PL

XXI FORUM KINA EUROPEJSKIEGO
CINERGIA
25 LISTOPADA – 2 GRUDNIA
 CENTRUM FESTIWALOWE HELIOS
 SUKCESJA, AL. POLITECHNIKI 1
 WWW.CINERGIAFESTIVAL.PL

PREMIERA OPERY „ZŁOTE RUNO”
2 GRUDNIA, GODZ. 19.00
 TEATR WIELKI, PL. DĄBROWSKIEGO 1
 WWW.OPERALODZ.COM

MOSCOW CITY BALLE
„JEZIORO ŁABĘDZIE”
11 GRUDNIA, GODZ. 19.00
 TEATR WIELKI, PL. DĄBROWSKIEGO 1
 WWW.OPERALODZ.COM

QUEEN SYMFONICZNIE
17 GRUDNIA, GODZ. 19.00
 ATLAS ARENA, AL. BANDURSKIEGO 7
 WWW.ATLASARENA.PL

KONCERTY EDUKACYJNE
AKADEMIA PEŁNA DŹWIĘKU
21 LUTEGO
 SALA KONCERTOWA AKADEMII MUZYCZNEJ
 W ŁODZI, UL. ŻUBARDZKA 2A
 WWW.AMUZ.LODZ.PL