



Bednarczyk M., Nessel K. (red.), „Przedsiębiorczość w sporcie: zasady i praktyka”, CeDeWu, 2016

Materiał dodatkowy do rozdziału 3: „Źródła inspiracji przedsięwzięć na rynku sportowym”

www.turystyka.uj.edu.pl/przedsiębiorczosc-w-sporcie

Rozmowa z Sebastianem Grabowskim, twórcą inicjatywy BIHAPI¹



BIHAPI Business Intelligence
Hackathon API

Sebastian Grabowski, Dyrektor Centrum Badawczo Rozwojowego Orange Labs oraz twórca inicjatywy BIHAPI przekonuje, że konkurs poświęcony innowacyjnym aplikacjom mobilnym opartym na danych udostępnionych przez miasta oraz operatorów telefonicznych to inicjatywa w pełni interdyscyplinarna, a projekty sportowe mają w niej duże szanse powodzenia.

Dlaczego warto brać udział w projekcie BIHAPI?

Moim zdaniem warto ze względu na 3 kluczowe powody. Pierwszy to rozwój osobisty – uczymy tworzyć często od podstaw projekty dotyczące bardzo realnych problemów. Jesteśmy kreatorami przestrzeni miejskiej a technologia tele-informatyczna (ang. ICT) doskonale wspiera ten cel. Ta sprawczość w rękach pojedynczej osoby wyposażonej w technologię wymaga nowej roli społecznej nazywanej przez mnie architektem społecznym XXI wieku. Drugi powód to wpływ społeczny – nasze rozwiązania pomagają ludziom, miastom a w konsekwencji czynią nasz świat lepszym. BIHAPI to sposób myślenia o wpływie technologii na lepszy świat, co więcej ten lepszy świat może być również pomysłem na życie, bo niejednokrotnie dana aplikacja społeczna ma również potencjał biznesowy. Trzecim powodem jest budowa sieci społecznościowej - podczas BIHAPI poznajemy setki fajnych, zdolnych osób często myślących i działających podobnie jak my sami.

¹ Jest to całość rozmowy, której skrót został opublikowany w Podręczniku na str. 59. Rozmowę przeprowadził Szczepan Kościółek w marcu 2016 r.

To korzyści dla uczestników. A co zyskują inni partnerzy konkursu?

Miasta wychowują świadomego, inteligentnego mieszkańca - uczą tworzenia rozwiązań teleinformatycznych wykorzystujących otwarte dane dla siebie, dla społeczeństwa czy też dla biznesu. Cały proces zapoczątkowany w konkursie stwarza nową szansę dla obywateli, a miastom pozwala rozwijać się w kierunku wymarzonych „inteligentnych miast” przyszłości.

Korzyść odnoszą też inwestorzy – mają bezpośredni dostęp zarówno do innowacyjnych pomysłów, jak i młodych zdolnych programistów. Większość aplikacji posiada też wymiar społeczny, o czym już wspominałem. Nierzadko pomagają w walce z barierami społecznymi czy likwidują konkretne bolączki społeczne.

BIHAPI to konkurs nie tylko dla programistów?

Oczywiście, że nie. Jest to bardzo interdyscyplinarna inicjatywa, a ta różność jest chyba jej największą wartością. Humanista trafnie opisuje pewien problem lub zjawisko społeczne, ale ograniczać go mogą umiejętności programistyczne. Świetnie pokazał to przypadek krakowski. Studenci zarządzania Uniwersytetu Jagiellońskiego mieli bardzo dobry pomysł ułatwiający życie rowerzystów. Samodzielnie nie byłoby go w stanie wykonać, pozostawali na etapie konceptu. Dzięki inicjatywie BIHAPI połączyli swoje siły z programistą Politechniki Warszawskiej. Wspólnie zaprojektowali produkt, który został laureatem konkursu. I to jest największa wartość modelu komunikacyjnego, na bazie którego stworzyłem BIHAPI: łączyć różnorodne kompetencje ku dobru wspólnego jakim są Otwarte Dane re-używane oraz wykorzystywane w polskich miastach.

Często w konkursie pojawiają się projekty dotyczące sportu?

Bardzo często. W ciągu czterech ostatnich lat BIHAPI, sport i turystyka stanowiły około 20-30% wszystkich zgłaszanych aplikacji. Z punktu widzenia biznesowego sport jest domeną wymagającą bardzo dużej interakcji z ludźmi. Zarządzając obiektem sportowym czy też świadcząc usługi sportowe, trzeba nieustannie kontaktować się otoczeniem, a więc także wykorzystywać Internet oraz dostępne narzędzia teleinformatyczne. BIHAPI jest więc doskonałą okazją do budowy aplikacji, zawierającej szereg różnych funkcji począwszy od Otwartych Danych a skończywszy na usługach telekomunikacyjnych jak MMS czy też SMS.

Doskonałym przykładem połączenia pasji z programowaniem jest aplikacja „Rolkowa Mapa Warszawy (jeden z laureatów innego konkursu, którego byłem współtwórcą „Dane po warszawsku”). Zapaleni rolkarze stworzyli aplikację dla siebie oraz dla innych pasjonatów jazdy na rolkach. Okazuje się, iż aplikacja cieszy się dużą popularnością. Ma kilkanaście tysięcy pobrań, co czyni ją również atrakcyjną z punktu widzenia biznesowego. Kierunek rozwoju pomysłu promującego jazdę na rolkach jest spójny ze światowymi trendami stanowiącymi, iż lokalne w ujęciu globalnym nabiera nowej biznesowej perspektywy, a osobiste przeżycia uwiarygadniają produkt w zglobalizowanym świecie niematerialnych usług.

Jak daleka droga dzieli zwycięskie projekty od pierwszego kontaktu z BIHAPI do wdrożenia ich w życie?

Tutaj nie ma reguły. Wszystko zależy od determinacji osób tworzących dany produkt. Dwie aplikacje z tegorocznego konkursu są już wdrożone: *Zdążyć* i *Warszawski Ninja*. Dwie kolejne *EkoWarszawa* oraz *PSI Stat info* zostaną wdrożone w najbliższym czasie. Inne aplikacje, nigdy nie zostaną wdrożone, celem ich powstania była zabawa czy też chęć sprawdzenia się w gronie innych programistów.

Na bazie swojego doświadczenia mogę stwierdzić, że im zespół jest bardziej interdyscyplinarny, tym szansa na realizację projektu jest większa. To różnorodność doświadczeń oraz kompetencji z jednej strony uzupełnia braki zespołu, a z drugiej mocno scala zespół.

Powodzenie projektów czy rozwój samej inicjatywy daje większą satysfakcję?

Efekty czuję na wielu poziomach. Cieszę się, że projekt BIHAPI ma już swoich wychowanków, którzy rosną na rynku inicjatyw społecznych czy też stricte biznesowych. Największą satysfakcję daje jednak świadomość, że udało nam się dokonać w Polsce zmiany społecznej – otworzyć dane² miejskie. Pamiętajmy, że wcześniej w Polsce ta przestrzeń była marginalna. A teraz? Warszawa, Kraków, Poznań czy też Gdańsk udostępniają swoje dane. To zmiana, która daje społeczeństwu nową wartość. I to jest największy sukces.

PROCES PRZEDSIĘBIORCZOŚCI W KONKURSIE BIHAPI

Według Sebastiana Grabowskiego proces przedsiębiorczości w odniesieniu do projektów zgłaszanych do konkursu BIHAPI obejmuje 4 fazy:

Etap 1: Antycypacja (praca nad wyzwaniem społecznym)

Etap poświęcony szukaniu wyzwań oraz pracy nad wizją oraz użytecznością rozwiązania. Jest to okres w całości poświęcony pracy twórczej oraz „słuchaniu miasta”. Zespoły, które znajdują czas na przemyślenie oraz skonfrontowanie swoich pomysłów w okresie antycypacji mają znacznie ułatwione zadanie podczas kolejnych faz BIHAPI. Jest to też ważny okres dla miast, poświęcony definiowaniu problemów oraz wyzwań społecznych.

Etap 2: Tworzenie koncepcji rozwiązania

Faza konkretyzowania celów stawianych danemu rozwiązaniu. Etap rozpoczyna się w momencie ogłoszenia kolejnej edycji programu BIHAPI. Wszystkie otwarte dane oraz funkcje teleinformatyczne zostają udostępnione. To okres materializacji pomysłów w formie prostych arkuszy internetowych. Czas trwania to około miesiąca czasu. Po tym okresie jury ocenia innowacyjność pomysłu, spójność konceptu, potencjał zespołu. W tej fazie odsiewane są pomysły mało innowacyjne, źle opisane oraz niegenerujące nowej wartości w przestrzeni miast.

Faza 3: Prototypowanie/przygotowanie produktu

Tworzenie produktów – do tej fazy dopuszczane są zarówno produkty finalne, jak i demonstracyjne. Czas trwania to średnio 3 tygodnie. Uczestnicy mają dostęp do wszystkich dostępnych funkcji przez API oraz pełnego wsparcia zespołu, materiałów pomocniczych oraz mentorów BIHAPI. Faza kończy się oceną pomysłów przez jury oraz wyborem najlepszych aplikacji.

Faza 4: Komercjalizacja/rozmowy inwestycyjne

Najlepsi uczestnicy konkursu w tej fazie komercjalizują swoje produkty. Nie ma zależności między nagrodzonymi a resztą uczestników. O sukcesie wdrożenia tylko i wyłącznie decyduje zespół bądź osoba indywidualna. Często fazie komercjalizacji towarzyszą rozmowy inwestycyjne. Inwestycja w BIHAPI ma szerokie znaczenie, miasta dając ochronę oraz promując

² Tzw. otwieranie danych to udostępnianie publiczne i bezpłatne danych (w posiadaniu np. instytucji publicznych) w sposób przejrzysty, przydatny i zgodny ze standardami.

dane rozwiązanie, inwestują więcej niż niejeden inwestor prywatny. Inwestowaniem nazywam również czas mentorów poświęcony na tzw. szlifowanie pomysłu.

Aplikacja Rowerem po Krakowie została nagrodzona podczas III edycji konkursu BIHAPI nagrodą Orange.

Autorami Projektu byli: Waldemar Ignaciuk i Karol Wilczek z Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz programista Łukasz Ławniczak z Politechniki Warszawskiej.

Aplikacja ma na celu dostarczanie informacji o trasach rowerowych, pozostałej infrastrukturze rowerowej, obiektach i miejscach przystosowanych dla rowerzystów, jak i miejscach przydatnych, wartych odwiedzenia. Ma również zawierać opisy tych miejsc, jak i możliwość oceny tras i innych obiektów przez użytkowników aplikacji. Taka aplikacja nie jest jeszcze dostępna, byłaby ona przydatna dla mieszkańców oraz turystów odwiedzających. Jednym z najważniejszych jej elementów jest możliwość dodawania nowych tras przez samych użytkowników. Następnie kolejni uczestnicy mogliby je oceniać. Aplikacja działa w systemie operacyjnym Android 6.0. Została tak napisana, że z łatwością można ją poszerzyć o kolejne miasta.

