Anima autorstwa studentów PB zadebiutowała na Kickstarterze

W poniedziałek, 29 października, na międzynarodowej społecznościowej platformie crowdfundingowej Kickstarter zadebiutowała Anima - elektroniczny lisek przypominajka - urządzenie skonstruowane przez zespół studentów i absolwentów Politechniki Białostockiej. Konstruktorzy poinformowali o tym na spotkaniu w Akademickim Inkubatorze Przedsiębiorczości i Wybranych Nowych Technologii Politechniki Białostockiej. Tam mieści się siedziba założonego przez nich start-upa.

Mateusz Bajko, Mateusz Markiewicz i Michał Jaszczuk skonstruowali przypomninajkę - elektronicznego pomocnika w organizacji naszego codziennego życia. Anima może stać w domu lub w biurze i przypominać o ważnych wydarzeniach i sprawach do załatwienia. Postawione na półce lub przy drzwiach wejściowych urządzenie odnotuje nasze wejście do pomieszczenia i przy wykorzystaniu Bluetooth'a aktywuje notatkę zapisaną w aplikacji. W podobny sposób wiadomości mogą przekazywać sobie zalogowani do systemu użytkownicy. Animę można też bez problemu integrować z innymi systemami zarządzania zadaniami i kalendarzami (np. kalendarzem Google).

- Zauważyliśmy, że ważny jest kontekst miejsca, w którym dostajemy powiadomienie. SMS otrzymany rano o tym, że mamy coś zrobić po południu nie zadziała. Anima, jest takim pomocnikiem, który zauważy nas w pewnym miejscu i wyśle wiadomość na smartfona w określonym czasie - tłumaczył Mateusz Bajko. Zapowiedział także integrację urządzenia z systemami zarządzania "inteligentnym domem"

Od pomysłu do prototypu - Anima przeszła już dość długą drogę. Projekt zdobył drugie miejsce w finałach krajowych Imagine Cup 2017 - największego konkursu technologicznego firmy Microsoft. Wygrał konkurs Technotalent 2017 w kategorii Technotalent PB i Biznes. Znalazł się także w TOP 10 Start-up Polski Wschodniej 2017. W grudniu Anima 2017 roku uzyskała dofinansowanie na prace przedwdrożeniowe w wysokości 100 tysięcy zł od Instytutu Innowacji i Technologii Politechniki Białostockiej w ramach projektu Inkubator Innowacyjności +. To projekt dofinansowany przez Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego w ramach działania pn. "Wsparcie zarządzania badaniami naukowymi i komercjalizacja wyników prac B+R w jednostkach naukowych i przedsiębiorstwach" (Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020).

- Urządzenie to rozwiązuje problem, który do tej pory nie miał dobrego rozwiązania, czyli zapominanie o niektórych rzeczach - mówił Tomasz Stypułkowski, dyrektor Instytutu Innowacji i Technologii Politechniki Białostockiej. *Anima ma szansę skutecznie nas wyręczyć i przypomnieć o ważnych sprawach i to na zasadach, które podyktujemy sami, a nie narzuconych przez obecne na rynku narzędzia. Silnym fundamentem tego projektu jest także zespół. To dwa atuty , które zadecydowały o wsparciu projektu przez Instytut Innowacji i Technologii Politechniki Białostockiej. Dzięki wsparciu Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego oraz działalności Instytutu mamy narzędzia i możliwości, aby co roku wesprzeć kilka projektów, które idą w stronę komercjalizacji i dobrze rokują*

rynkowo. W ten projekt głęboko wierzę także osobiście, nie tylko jako dyrektor Instytutu Innowacji i Technologii, dlatego dziś rano wsparłem już Animę na Kickstarterze - dodawał Tomasz Stypułkowski.

Dr inż. Maciej Kopczyński, mentor Animy i współtwórca sukcesu robota edukacyjnego Photon, podkreślał, że projekt ma szansę powtórzyć sukces innych studenckich pomysłów na innowacje. *W Animie widzę podobny potencjał, jak w każdym z poprzednich projektów, którym pomagałem, w które jestem zaangażowany. Mowa tu o spółce Riftcat, która zajmuje się wirtualną rzeczywistością i ma w tej chwili ponad 250 tys. użytkowników na świecie; o robocie edukacyjnym Photon, który wyszedł już poza nasz kraj i jest dostępny w Singapurze, Australii, a niebawem będzie dostępny na rynkach arabskich. Jeśli chodzi o innowacyjność rozwiązania i zespół, który jest w stanie przeprowadzić projekt od pomysłu do prototypu i produktu gotowego do sprzedaży, Anima ma spore szanse powtórzyć ich sukces* - podkreślał Maciej Kopczyński z Wydziału Informatyki PB.

Zespół konstruktorów Animy chce zebrać środki na wejście rynek na Kickstarterze. *To najbardziej popularna platforma crowdfundingowa - dociera na większość rynków zagranicznych. Jest tam liczna społeczność, która wspiera projekty takie, jak nasz - które mogą zaistnieć komercyjnie, ale potrzebują doinwestowania w ostatniej fazie. Ludzie inwestują tutaj w pomysł, który chcą żeby pojawił się na rynku. Stają się poniekąd udziałowcami projektu. W naszym przypadku "pionierzy" otrzymują dość dużą zniżkę - 38 % - na zakup Animy. Suma, którą chcemy zebrać za pośrednictwem Kickstartera to 40 tys. dolarów* - mówił Mateusz Markiewicz.

Kampania Animy na Kickstarterze potrwa 29 dni.

https://www.kickstarter.com/projects/mbajko/anima-the-smartest-reminder-system-based-on-locati