

Udany start z nowatorskim biznesem

Kto z nas nie korzysta z Facebooka? A może wasze dzieci wysyłają sobie zdjęcia przez Snapchat, a pliki przesyłają przez Dropbox. Codziennie większość z nas korzysta z produktów powstałych w ramach start-upów. Słowo to słyszymy bardzo często, wydaje się być wręcz przykładem nowomowy korporacyjnej.

Czym w takim razie jest start-up? To przedsiębiorstwo lub tymczasowa organizacja, która powstała w celu poszukiwania modelu biznesowego, gwarantującego rozwój. Chodzi oczywiście o pozyskanie inwestorów, którzy swoimi pieniędzmi wspomogą niezbędne działania. Ciężko jest dokładnie scharakteryzować start-up, ponieważ ten model biznesowy realizowany jest na kilka sposobów. W ostatnich latach praca przy start-upach stała się modną. Można powiedzieć, że powstała nawet na nie moda. Na tyle, że ten model biznesowy staje się nawet tematem seriali telewizyjnych, jak np. „Silicon Valley”, a bohaterowie pracujący przy start-upach pojawiają się w różnych produkcjach.

Czym charakteryzuje się ta moda? Start-upy to nie tylko nowe technologie, ale także styl pracy odróżniający je od dużych korporacji. Oczywiście nie oznacza to, że polega to na totalnej anarchii w miejscu pracy. Chodzi o to, że luźniejsza atmosfera ma dodatkowo pobudzić kreatywność zespołu. W filmie Davida Finchera „Social network” założyciele Facebooka na jedno z pierwszych biur wynajęli duży dom z basenem. To przykład raczej ekstremalny, jednak pokazuje, że tradycyjne biuro to nieodpowiednie miejsce dla kreatywnej atmosfery start-upu. Wokół projektów skupiają się najbardziej twórcze jednostki i zespoły: programiści, projektanci graficzni, informatycy. Start-up może być pomysłem na aplikację na telefony komórkowe, projektem nowatorskiego urządzenia, grą komputerową. Można powiedzieć, że ograniczeniem jest tylko wyobraźnia i oczywiście technologia. Dlatego tak ważna jest przestrzeń, w której start-upy funkcjonują.

W ostatnich latach na terenie całego kraju zaczęły powstawać parki naukowo-technologiczne, które miały przyciągnąć kreatywnych młodych ludzi i ich start-upy. Co najważniejsze, nie powstały tylko w okolicy dużych ośrodków miejskich. Zlokalizowane są także przy średniej wielkości miejscowościach, jak stolica Warmii i Mazur. Olsztyński Park



Olsztyński Park Naukowo-Technologiczny to kompleks nowoczesnych budynków, gdzie czas ciekawie spędzą zarówno dorośli jak i dzieci



Fot. Grzegorz Czykwin



Naukowo-Technologiczny powstał w 2013 roku i jest miejscem dla przedsiębiorstw i instytucji naukowych, w którym stymuluje się i zarządza przepływem wiedzy i technologii pomiędzy uczelniami wyższymi, instytucjami badawczo-rozwojowymi, przedsiębiorstwami oraz rynkiem. Wspiera tworzenie i rozwój przedsiębiorstw innowacyjnych przy pomocy procesów inkubacyjnych. W ciągu pierwszych lat działalności OPNT stał się domem dla ciekawych start-upów z Olsztyna i okolic. Olsztyn być może nie zostanie nigdy drugą Doliną Krzemową, ale warto wspierać młodych kreatywnych studentów i naukowców, którzy przyjechali do stolicy Warmii z różnych miejsc w Polsce.

Aktualnie w Olsztyńskim Parku Naukowo-Technologicznym realizowany jest wspólny projekt technoparków z województwa podlaskiego i warmińsko-mazurskiego pod nazwą „Hub of Talents”, którego liderem jest Białostocki Park Naukowo-Technologiczny. Dzięki niemu młodzi naukowcy i przedsiębiorcy mogą rozwijać swoje badania i wdrażać w życie nowatorskie pomysły. Prezentujemy je na kolejnych stronach. **Michał Krawiec**

OLSZTYŃSKI PARK NAUKOWO-TECHNOLOGICZNY W LICZBACH:

- prawie 14 000 mkw. powierzchni
- 140 pomieszczeń biurowych o wysokim standardzie
- 20 nowoczesnych jednostek laboratoryjnych
- 22 w pełni wyposażone, klimatyzowane sale konferencyjne
- terminal do ładowania pojazdów o napędzie elektrycznym
- wirtualne biuro
- restauracja



Platforma do obsługi pojazdów elektrycznych

Wydaje się, że przyszłość będzie należała do samochodów elektrycznych... To nawet pewne. Coraz więcej takich aut jeździ po drogach zachodniej Europy. Częściej można je zobaczyć również w naszym kraju. Prawdziwy boom jednak jeszcze przed nami i będzie on w dużej

mierze zależał od tego, na ile przygotowany będzie system umożliwiający ładowanie aut elektrycznych. Jedno z takich urządzeń znajduje się na terenie Olsztyńskiego Parku Naukowo-Technologicznego i jest zarządzane przez Chargelity. — Jak na razie „tankowania” nie zdarzają się zbyt często, ale w przyszłości na pewno to się zmieni — mówi Herman Sadik z Chargelity. Firma opracowała platformę do obsługi pojazdów

elektrycznych. Po pierwsze pozwala ona namierzyć terminale znajdujące się na trasie, którą zamierzamy pokonać, a po drugie pozwala je niejako zarezerwować. — W przypadku aut elektrycznych ma to znaczenie, bo ładowanie trwa nawet kilka godzin — mówi Herman Sadik. Przykładowo, niewielkie renault zoe ładuje się dwie godziny, ale już pokazna tesla potrzebuje dwa razy więcej

czasu. Dojeżdżając do terminala, warto wiedzieć, czy nie jest zajęty, w innym razie będziemy sterczeć w oczekiwaniu na swoją kolej... — Nasza aplikacja pozwala zarezerwować dany terminal — mówi Herman Sadik. — W ten sposób możemy sobie zaplanować czas. Na urządzeniu mobilnym będziemy wiedzieli, kiedy nadejdzie nasza kolej. Dostaniemy również informację, jak przebiega samo ładowanie baterii.

Harry Potter oprowadzi nas po Londynie

Od dawna żyją w świecie książek... Małgorzata Sieniewicz prowadziła księgarnię kawiarnię, a Urszula Witkowska pracowała w dużej sieci księgarskiej. W ich projekcie zaangażowani są również Dominika Złakowska-Cieślak oraz Krzysztof Sobczak. Połączyła ich miłość do książek z pomysłem na dobry biznes...

Wspólnie tworzą aplikację Plot On Spot — literacką mapę świata, która ma być swego rodzaju przewodnikiem po miejscach, które opisane zostały w książkach.

— Często zdarzało się, że do mojej księgarni przychodziły osoby, które wyjeżdżają na wakacje, pytały o książki związane z celem swojej podróży — opowiada Małgorzata Sieniewicz. — Nie chcieli tylko zwiędzać miejsc opisanych w setkach tradycyjnych przewodników, szukali czegoś więcej, chcieli poczuć magię danego miejsca!

Zadaniem aplikacji, nad którą pracują,

jest zaprowadzenie podróżnika czytelnika w wyjątkowe miejsca na czytelniczej mapie świata.

— Każdy będzie mógł oznaczyć realnie istniejące miejsce za pomocą cytatu z książki, a eksperci połączą te punkty w szlaki do zwiedzania. Tak powstanie baza, dzięki której w prosty sposób można będzie odnaleźć książki wiążące się z miejscami podróży, a nawet pobrać ebook lub zamówić tradycyjną książkę — mówi Małgorzata Sieniewicz.

— Chcemy stworzyć portal społecznościowy, który połączy miłośników podróży i czytania, będzie im zapewniał ciekawą, merytorycznie przygotowaną treść, a jednocześnie da swobodę dzielenia się wrażeniami z podróży, emocjami — dopowiada Urszula Witkowska.

Wystarczy naprowadzić kursor i kliknąć myszką na dane miasto i dzielnicę, aby pojawiła się książka z wybranym cytatem. W ten sposób można zwiędzać konkretne miejsce z bohaterem naszej ulubionej powieści.



Małgorzata Sieniewicz i Urszula Witkowska z Literackiej Mapy Polski Fot. Przemysław Getka

— Chcemy propagować turystykę kulturową, która coraz aktywniej rozwija się na świecie — mówi Urszula Witkowska. — Przykładem może być Ystad i postać śledczego Kurta Wallandera, któ-

ra opisał Henning Mankell. To miasteczko notuje ogromne zyski z turystyki śladami tego literackiego bohatera. Tak daleko jednak nie trzeba jechać, by wejść na literacki szlak. Olsztyn zwiędzać

można chociażby śladami prokuratora Szackiego, bohatera „Gniewu” Zygmunta Miłoszewskiego, albo odkrywać oblicze miasta skryte „Po drugiej stronie cienia” Piotra Sendera.

O kontent literackiej mapy świata mają dbać znawcy tematu. Autorki zapowiadają, że nie może ona ograniczyć się tylko do naszego kraju. Na czytelników czekają więc Londyn, Barcelona czy Tokio.



Leczniczy ekstrakt z bursztynu

Igor Kaczmarczyk, pochodzący z miejscowości Osiniak-Piotrowo w województwie warmińsko-mazurskim, student medycyny i biotechnologii na Uniwersytecie Jagiellońskim, w ramach „Hub of Talents” pracuje nad ekstraktem z bursztynu bałtyckiego, który ma zwalczać oporne na antybiotyki bakterie, m.in. gronkowca złocistego.

— Często zarażają się nim pacjenci w szpitalach, nawet noworodki, a infekcje np. ran pooperacyjnych są bardzo trudne w leczeniu — mówi Igor Kaczmarczyk.

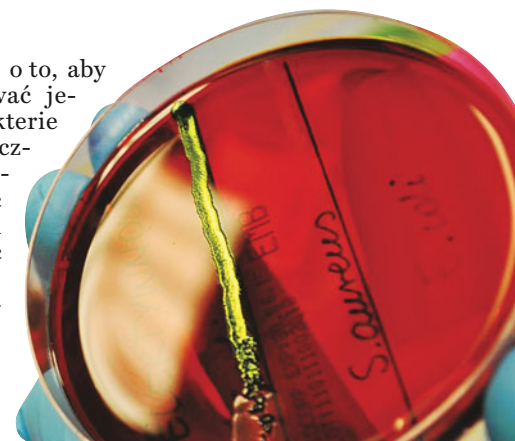
Inspiracją do poszukiwania przez niego nowych sposobów zabijania bakterii był fakt, że coraz więcej stosowanych obecnie antybiotyków nie radzi sobie z niebezpiecznymi dla zdrowia bakteriami. Z drugiej strony, silne preparaty antybiotyko-

we zabijają również pozytywne dla człowieka mikroorganizmy.

Antidotum na bakterie ma być wspomniany ekstrakt z bursztynu bałtyckiego.

— Żadne inne bursztyny ze świata nie wykazały działania bakteriobójczego, jak ten znad Bałtyku — opowiada młody naukowiec, który podjął się opracowania innowacyjnego produktu, który działa leczniczo w nowatorski sposób, i dodaje:

— Chodzi o to, aby zlikwidować jedynie bakterie niebezpieczne, pozostawiając przy życiu większość naturalnej flory bakteryjnej.





Dron, który pracuje jak helikopter

Zazwyczaj do rozwieszania lin wysokiego napięcia używa się ciężkiego sprzętu i helikoptera. Błażej Szpakowski z Aronem Michalczykiem oraz Marcinem Lipińskim wpadli na pomysł, aby do tej czynności wykorzystać... drona.

Kiedy słyszy się o ich projekcie, do głowy przychodzi myśl: na ile dron może zastąpić helikopter?

— Jeżeli chodzi o helikopter, to on rozwiesza liny

o grubości kilkunastu milimetrów, my natomiast o grubości kilku milimetrów — wyjaśnia Błażej Szpakowski, informatyk z podolsztyńskiego Nikielkowa.

Dron, konstrukcji spółki SAL MPS, ma dość spory udźwig. Takiej maszyny nie spotka się w sklepie z elektroniką. Na czterech ramionach zamontowane zostały po dwa śmigła. Wystarczy, aby ważącą kilkanaście kilogramów linę rozciągnąć

między słupami wysokiego napięcia.

— Dzięki temu, że zamontowaliśmy aż osiem śmigieł, nasz dron ma większy ciąg i jest bardziej przewidywalny, pracując na wysokości, gdzie nieraz potrafi mocno zawiać — opowiada Błażej Szpakowski.

Swoją przygodę ze statkami bezzałogowymi rozpoczęli od konstruowania dronów i nagrywania filmów promocyjnych. Teraz skupili się głównie na branży budow-

nictwa elektroenergetycznego.

— Pewnego razu widzieliśmy pracę helikoptera, kiedy rozwieszał liny, i pomyśleliśmy, czy nie dałoby się wykorzystać do tej czynności drona — wspomina. — Teraz nasze plany się realizują, chociaż w przyszłości chcemy zbudować drona o jeszcze większym udźwigu.



Borowy będzie czekał w lesie, a rusałka nad jeziorem

W szkole podstawowej grałem w pokemony, wówczas jeszcze na przenośnej konsoli — przyznaje Marek Maruszczak, dziś autor projektu geolokalizacyjnej gry mobilnej mającej wprowadzić użytkownika w świat mitologii słowiańskiej. Nasuwa się podobieństwo do popularnej w świecie gry na urządzenia mobilne Pokemon Go, gdzie łapie się stwory w realnym świecie. Wydaje się jednak, że olsztynianin wraz ze swoim zespołem ma więcej do zaoferowania potencjalnemu użytkownikowi. Chodzi między innymi o interesującą otoczkę kulturową. Okazuje się, że jedne ze stworów można spotkać w lesie, inne nad jeziorem. Co więcej, możliwość ich wytopienia zależeć będzie od danego regionu w Polsce i legend z nim związanych.

— Mamy z czego czerpać pomysły, bo w mitologii słowiańskiej funkcjonuje co najmniej kilkaset stworów

— opowiada Marek Maruszczak.

Jedną z postaci jest borowy, znany z popularnych komiksów „Kajko i Kokosz”. W biurze, gdzie pracują Marek Maruszczak i jego zespół, można nawet zobaczyć jego wielką podobiznę.

W pomysły olsztynianina nie brakuje również stworów kojarzonych i popularnych niegdyś na Warmii. Mowa o kłobuku, który w wierzeniach słowiańskich miał opiekować się dobytkiem. Przybierał on postać zmokej kury, nieraz kaczki, gęsi, kota, a nawet człowieka. Czy zespół Slavic Monsters poradzi sobie z zaprojektowaniem tej postaci?

— Jeszcze nad nią pracujemy — mówią.

Okazuje się, że gry oparte na mitologiach interesują dziś setki milionów osób na świecie, nie tylko młodych użytkowników urządzeń mobilnych. Japońskie czy

Nasze stwory chcemy nieco „spokemonizować”, aby były atrakcyjniejsze dla masowego odbiorcy. To pierwszy krok do poznania mitologii słowiańskiej.



Marek Maruszczak i Paweł Zelmański ze Slavic Monsters Fot. Przemysław Getka

skandynawskie biją rekordy popularności.

— Dlaczego my, Słowianie, mamy być gorsi — mówi Marek Maruszczak. — Oczywiście na-

szcze stwory również chcemy nieco „spokemonizować”, aby były atrakcyjniejsze dla masowego odbiorcy. To pierwszy krok do poznania mitologii słowiańskiej.

Pomysłodawca projektu podkreśla, że jest on kierowany również do potencjalnego turysty, który chciałby odwiedzić dany region. —

Skoro jesteśmy krainą tysięcy jezior, to możemy słysząc ze stworzeń wodnych, np. brzeginek, wodników, rusalek czy utopców — przekonuje.



Czy sterowce powrócą na nasze niebo?

W Diwita Chkolo Olsztynia wiek temu istniała baza sterowców... Czy w przyszłości do naszego regionu powrócą te majestatyczne pojazdy powietrzne? Czy jest to możliwe?

— My zaczynamy od drona, ale kto wie, jak to się potoczy... —

swoje plany snuje Wojciech Siemak z Joint Peripherals, pomysłodawca hybrydowego statku drona, który ma się unosić za pomocą kopuły wypełnionej helem, lżejszym od powietrza.

Projektowany dron ma mieć długość około siedmiu metrów. Zespół, który nad nim pracuje, składa się z trzech osób.

— Jestem studentem biofizyki molekularnej na Uniwersytecie Warszawskim, a po-

chodzę ze Szczytna — mówi Wojciech Siemak.

Lotnictwem fascynuje się od dziecka. Później odkrył w sobie zainteresowania elektroniczne. Jego marzeniem jest zaprojektowanie drona bez wad typowych dla wirnikowców. Taki pojazd nie potrzebowałby silnika do unoszenia się w powietrzu, wystarczyłoby gaz lżejszy od powietrza. Jednocześnie pojazd taki byłby bezpieczny dla samego użytkownika,

jak i otoczenia. To bardzo ciche urządzenie miało by sprawdzić się jako mobilny monitoring lub jako powietrzna reklama. Można by nim także realizować usługi fotograficzno-filmowe...

— Teraz jesteśmy na etapie konstrukcji kadłuba — mówi pomysłodawca drona. — Silnik już jest gotowy.

Ale to nie koniec marzeń i planów, bo w dalszej perspektywie marzy mu się, by sterowiec sięgnął stratosfery.



Pomogą zrozumieć zachowania klienta

Ci, którzy potrafią „rozgryźć” klienta, prędzej czy później osiągają sukces w biznesie. Andrzej Sadowski, Paweł Harajda, Jerzy Mackiewicz i Paweł Szczur z Olsztyna opracowali system badania zachowań klientów. W ten sposób chcą poznać ich potrzeby, preferencje i gusta.

— Od wielu lat wykorzystujemy w pracy internet

i nowe technologie — mówi Andrzej Sadowski. — Te doświadczenia przekuwamy na rozwiązanie, które pomoże innym przedsiębiorcom. Dla przykładu, mając dostęp chociażby do statystyk wejść na daną stronę internetową, możemy sprawdzić, kto wchodzi na dany portal i ile czasu tam spędza. To informacje bardzo przydatne w biznesie. My takie dane

chcemy sprawdzać w świecie realnym.

Projekt powstał po to, aby przedsiębiorcy mogli mierzyć zachowania swoich klientów i sprawniej odpowiadać na potrzeby rynku. Na czym polega i jak działa system?

— Badanie opiera się na aktywności telefonów komórkowych — mówi Andrzej Sadowski. — Jesteśmy w stanie mierzyć wiele wskaźników,

np. czas przebywania klienta w danym miejscu lub jego powracalność. Dzięki nim restauratorzy i właściciele sklepów mogą m.in. weryfikować prowadzony marketing, by nie wyrzucać pieniędzy na niepotrzebne działania.

System opracowany przez Hello Again może badać zachowania klientów w restauracjach, obiektach sportowych, teatrach czy sklepach.

Przenoszą rajdy samochodowe na wyższy poziom

Piotr Chojnowski i Marek Dominiak to młodzi przedsiębiorcy z Olsztyna. Wspólnie opracowali innowacyjny pomysł związany z nową formą tworzenia relacji z imprez sportowych, wykorzystując... kibiców jako operatorów kamer.

Stworzenie relacji z imprez takich jak rajdy samochodowe jest wyjątkowo trudne. Na tak dużych obszarach nawet bardzo profesjonalna ekipa napotyka spore problemy.

— Wpadliśmy na pomysł, aby do tworzenia relacji wykorzystywać kibiców, którzy stoją przy trasie — mówią Piotr Chojnowski i Marek Dominiak. — Korzystając z aplikacji Rally Viewer, wspólnie nagrywają przejazdy rajdowych samochodów. Aplikacja, wykorzystując materiał video zebrany od wszystkich kibiców, generuje pełną i bardzo szczegółową relację.

Wystarczy tylko zachęcić kibiców, aby nagrywali ujęcia z rajdu i dzielili się tym.

Swoją produkcję chcą dedykować przede wszystkim jednak organizatorom rajdów. Korzystając z doświadczenia, udało im się zdiagnozować sporo powtarzających się problemów, które napotyka organizatorzy. Przykładem może być logistyka kibiców w czasie rajdów. Zwykła nawigacja GPS w wielu przypadkach nie zdaje egzaminu, bo prowadzi kibiców przez zamkniętą dla ruchu trasę rajdu.

Aplikacja, którą opracowali, omija wszystkie zamknięte drogi i prowadzi do najciekawszych punktów widokowych przy trasie rajdu. Punkty te są wcześniej profesjonalnie opisane i przedstawione kibicom — wiedzą oni czy jada oglądać widowiskową hoję, czy sekcję trudnych technicznie zakrętów — nawet jeżeli tam wcześniej nigdy nie byli. Dzięki temu organizatorzy wiedzą, gdzie pojawi się większa liczba kibiców, a sponsorzy wiedzą, gdzie rozwieszać reklamy.

Co więcej, wykorzystując GPS, są w stanie zlokalizować kibiców, którzy stoją w niedo-

zwolonych lub niebezpiecznych miejscach na trasie.

— Taka osoba otrzyma wiadomość na telefon z informacją o konieczności opuszczenia zajmowanego terenu — wyjaśniają.

Wstępną wersję aplikacji testowali już podczas Rajdu Polski, jednej z eliminacji najważniejszego na świecie cyklu World Rally Championship.

— Kibice byli bardzo zainteresowani produktem i sami wysyłali nam e-maile, co jeszcze można by zrobić lepiej. Asamą aplikację pobrała ekipa techniczna jednego z zawodników, który ścigał się w rajdzie — przyznają Marek i Piotr.

Swojemu projektowi poświęcają wiele uwagi i własnych środków. W Rally Viewera zainwestowali już ponad 200 tys. złotych.

— Dużym ułatwieniem jest dla nas to, że z bardzo dobrym wynikiem dostaliśmy się do platformy startowej „Hub of Talents” realizowanej przez Olsztyński Park Naukowo-Technologiczny — mówią. — Mamy do swojej dyspozycji nie tylko super-



Piotr Chojnowski i Marek Dominiak z Rally Viewer Fot. Przemysław Getka

biuro, ale również księgową i pomoc prawną, bierzemy też udział w specjalnych szkoleniach. OPN T to dla nas bardzo przyjazne miejsce. Przed rajdowym sezonem mamy bardzo intensywny okres, ale nasi programiści dostali zgodę od dyrektora

na możliwość wykorzystania stanowisk pracy do późnych godzin nocnych.

Jakie plany na najbliższy rok? Szukają inwestora, który wsparłby ich projekt.

— Jesteśmy z Olsztyna i fajnie by było znaleźć kogoś, kto by się nami lokalnie zainteresował — mówią. — Teraz czeka nas mnóstwo pracy, bo nasza aplikacja w sezonie 2017 będzie oficjalnym narzędziem wykorzystywanym na wszystkich eliminacjach rajdowych mistrzostw Polski, które będą również odbywać się poza granicami naszego kraju.

Chcą okiełznać energię słoneczną

— Pracujemy nad innowacyjnym wymiennikiem ciepła, który pozyskiwałby energię słoneczną z całej powierzchni dachu — mówi Jakub Matysiak z Termdachu, student energetyki na UWM.

Urządzenie będzie działało na zasadzie kolektora słonecznego, tyle że będzie niewidoczne dla oczu...

— Nasz produkt dedykujemy osobom budującym lub remontującym dachy domów jednorodzinnych czy hoteli, jak również klientom indywidualnym — zdradza zaan-

gazowany w projekt Jakub Matysiak. — Dzięki innowacyjnemu wymiennikowi ciepła będzie można latem podgrzać wodę, redukując koszty, a zimą odmrozić wjazd do garażu czy zalegający śnieg na dachu.

We wnętrzu wymiennika znajduje się materiał absorbujący ciepło, który oddaje je długo jeszcze po zachodzie słońca. Jego przewagą nad tradycyjnymi kolektorami jest duża powierzchnia pozyskiwania energii oraz to, że byłby schowany, tym samym zachowywałby estetykę budynku.

Autobus elektryczny on-line

Filip Jankun opracował innowacyjny system informatyczny, który ułatwi codzienną eksploatację flot autobusów elektrycznych w europejskich miastach.

— Jego celem jest wspomaganie operatorów komunikacji miejskiej i zapewnienie im optymalnego wykorzystania floty — mówi Filip Jankun z Warszawy, który tematem autobusów elektrycznych interesuje się od kilku lat. Z Warmią i Mazurami wiąże go więzy rodzinne.

W ramach realizowanego przez niego projektu ma po-

wstać innowacyjne rozwiązanie informatyczne, które będzie instalowane na specjalnym komputerze montowanym w autobusie elektrycznym. Urządzenie to w czasie rzeczywistym będzie zbierało kluczowe dane o stanie pracy głównych systemów pojazdu: baterii trakcyjnej, silnika elektrycznego, ładowarki oraz komputera sterującego.

— Zebranie danych pozwoli użytkownikom autobusów jeszcze bardziej przekonać się do tego środka transportu — mówi Filip Jankun.

Druk 3D najnowszej technologii

Piotr Kulicki wychował się w kampusie uniwersyteckim na olsztyńskim Kortowie. Przez pięć lat studiował mechatronikę na Politechnice Warszawskiej, a teraz pracuje nad unowocześnieniem druku 3D w technologii digital light processing.

— Chciałem skonstruować taką drukarkę, więc zgłosiłem akces do platformy startowej „Hub of Talents” — mówi Piotr Kulicki, prezes spółki 3D Automation. — Mam nadzieję, że mój po-

mysł na biznes się sprawdzi. Technologia, którą zamierzam stosować na szeroką skalę, polega na warstwowym utwardzaniu płynnego fotopolimeru światłem UV generowanym przez projektor DLP.

— To nowatorskie podejście do tematu drukarek w technologii 3D — mówi. — Powstałe w ten sposób elementy są dużo lepszej jakości od tych wytworzonych w najpopularniejszej dotychczas technologii druku FDM.