

wrzesień 2015

Bez kabli

Mobilny internet motorem zmian społecznych i ekonomicznych

AUTORZY

Piotr Arak

starszy analityk ds. społecznych

Andrzej Bobiński

starszy analityk ds. gospodarczych

Anna Wójcik

REDAKCJA

Anna Chyckowska

Copyright © Polityka Insight / Play

Opracowanie tekstów:

Piotr Arak

Andrzej Bobiński

Anna Wójcik

Opracowanie graficzne:

Anna Olczak

Redakcja:

Anna Chyckowska

Polityka Insight

ul. Słupecka 6, 02-309 Warszawa

tel. +48 691 916 986

politykainsight.pl

Kluczowe wnioski

Dynamiczny rozwój rynku smartfonów i aplikacji na urządzenia mobilne jest w Polsce możliwy. Jedyнным zagrożeniem, które dla tego rynku widzimy, jest zahamowanie rozwoju mobilnych technologii. Polacy chętnie bowiem korzystają ze smartfonów – w przyszłym roku prawdopodobnie dwie trzecie społeczeństwa będzie miało tego typu telefon. Co więcej, nie mają zamiaru rezygnować ze swoich cyfrowych przyzwyczajęń, a nawet w coraz większym stopniu będą realizować różne życiowe zadania za pomocą rozwiązań IT. Już dziś silną obecność aplikacji w ludzkiej codzienności zobrazowaliśmy z jednej strony analizą ilościową appek popularnych w określonych obszarach życia, a z drugiej – jakościową interpretacją tych danych. Omówiliśmy, jakie aplikacje i w jaki sposób są wykorzystywane w Polsce i na świecie.

- **Najważniejsza dla użytkowników smartfonów jest rozrywka.** Bardzo popularną w Polsce kategorią aplikacji są gry i zabawy dla dzieci. Niestety wolniej rozwija się rynek gier, które uczą czy pozwalają kształtować inne umiejętności niż rywalizacja. Właściciele telefonów mają też duże zamiłowanie do zgadywanek, ściągają również appki, które służą do zabijania czasu np. na nudnych spotkaniach biznesowych. Rozrywka to ponadto aplikacje do słuchania muzyki, oglądania filmów czy czytania książek.

- **Cyfrowa edukacja i praca będą coraz bardziej demokratyczne i mobilne.** Dzisiaj dzieci uczą się na tabletach programować za pomocą aplikacji ScratchJr napisanej przez MIT, niedługo będą się uczyć matematyki przez serwis Coursera, a potem w ten sam sposób zdobywać dyplomy inżyniera (Udacity). Spodziewamy się, że w przyszłości pośrednictwo pracy będzie działało jak serwisy do poszukiwania pracy (np. LinkedIn) z aplikacjami dla bezrobotnych (np. PUP24).

- **Polacy są mobilni w kraju, ale i poza nim – komunikacja z bliskimi jest dla nas ważna.** Wysyłając dziecko na studia za granicę, dołączamy do rzeszy 200 tys. rodziców, którzy muszą regularnie kontaktować się ze swoimi bliskimi przez Skype'a, Facebooka czy inne aplikacje typu Viber. Aplikacje wkroczyły nawet do naszego życia intymnego i pomagają w życiu osobistym (pozwalają np. sprawnie i na odległość opiekować się dziećmi i starszymi). Są wygodne, bo dużo pracujemy i mamy coraz mniej czasu na sprawy prywatne. Smartfon może też pełnić funkcję różańca albo innego przedmiotu modlitewnego.

- **Bezpieczeństwo dla użytkowników smartfonów jest ważne, zwłaszcza gdy chcą dojechać z jednego miejsca do drugiego.** Polacy chętnie korzystają z aplikacji typu Yanosik, by uniknąć kontroli drogowej. Ale appki może też wykorzystywać państwo, np. by lepiej zapewniać porządek publiczny (wykorzystać rozwiązania do kontaktu obywatela z policją i zgłaszania przestępstw). Także armia ochroniarzy, policjantów i wojskowych będzie ich potrzebowała, by np. zwiększać możliwości bojowe używanego przez nich sprzętu.

- **Coraz więcej Polaków robi zakupy przez komórki.** Dziś największą popularnością cieszą się przede wszystkim aplikacje do kupowania odzieży oraz serwisy aukcyjne, na które weszło wielu polskich mikroprzedsiębiorców. W przyszłości z pewnością rozwiną się też te służące do zamawiania posiłków, personalizacji ubrań i określonych dóbr luksusowych niedostępnych w normalnym obrocie handlowym. W Polsce już dziś rośnie natomiast sektor usług przewozowych zamawianych przez internet.

- **Bez prywatnych ubezpieczeń zdrowotnych aplikacje medyczne będą się rozwijać powoli.** Szacuje się, że z telemedycyny korzysta 300 tys. Polaków, a w 2017 r. liczba ta może wynieść 1,8 mln. Rozwój dostępnych przez sieć usług publicznych jak e-zwolnienia, a także zalew informacji o kolejkach w publicznych przychodniach zachęci firmy do tworzenia kolejnych appek, które będą nadbudowami do publicznych treści, dziś trudno dostępnych dla użytkownika.

- **Życie społeczne również przenosi się do świata wirtualnego.** Aktywizm nowej generacji to hackathony (maratony programistów) polegające na społecznym przerabianiu ogromu danych dla dobra publicznego, ale też klikanie „Lubię to” zamiast wychodzenia na ulice. Powstaje też coraz więcej aplikacji do koordynacji protestów, tworzenia petycji czy zgłaszania problemów dotyczących naszego sąsiedztwa.

- **Polacy nie cenią jeszcze mobilnych usług do zarabiania i oszczędzania.** Wiążemy to z wyższym niż w innych krajach wykluczeniem bankowym. W USA powstały już pierwsze serwisy do mikrokredytów, w Polsce – na razie tylko aplikacje bankowe i kantorowe. Naszym zdaniem powinno się pojawić więcej usług mobilnych oferowanych m.in. przez ZUS i OFE, by zwiększać świadomość oszczędzających na emeryturę.

Autorzy



Piotr Arak

starszy analityk ds. społecznych
p.arak@politykainsight.pl
(+48 22) 436 73 17



Andrzej Bobiński

starszy analityk ds. gospodarczych
a.bobinski@politykainsight.pl
(+48 22) 436 73 13



Anna Wójcik

niezależna ekspertka

Niniejszy raport powstał na zlecenie Play. Polityka Insight dołożyła wszelkich starań, by był on bezstronny i obiektywny, a zleceniodawca nie miał wpływu na tezy ani wymowę opracowania.



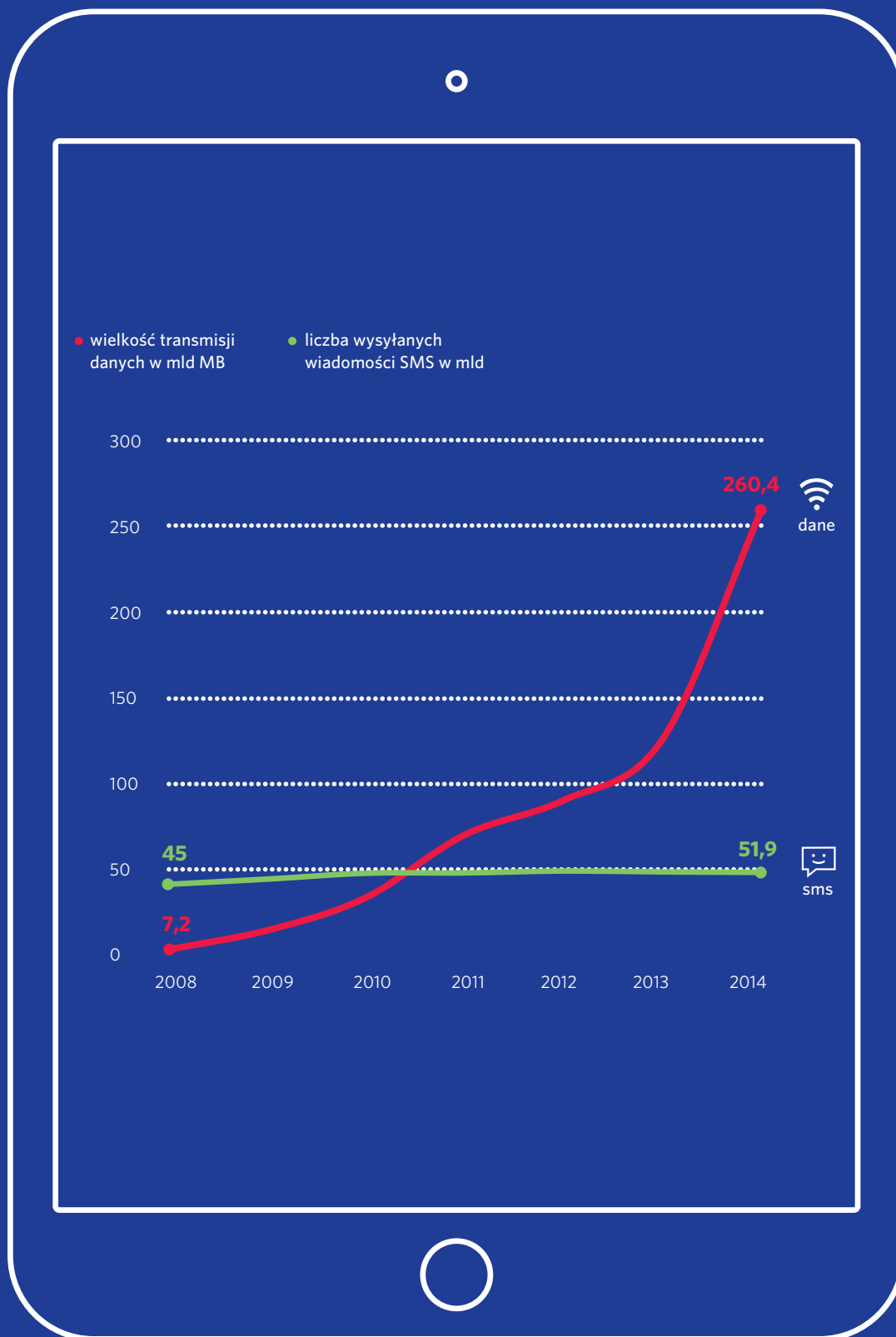
POLITYKA INSIGHT jest wiodącym centrum analiz polityczno-gospodarczych w Polsce i wydawcą codziennego serwisu, skierowanego do decydentów w polityce, biznesie i dyplomacji. W ramach **PI RESEARCH** wykonujemy badania ilościowe i jakościowe na zlecenie klientów, przygotowujemy analizy na użytek wewnętrzny, a także briefujemy zarządy firm na temat aktualnej sytuacji polityczno-gospodarczej w Polsce.

Spis treści

	Rynek urządzeń i aplikacji mobilnych w Polsce	5
	<i>Z urządzeniami mobilnymi spędzamy coraz więcej czasu – i tendencja ta będzie się tylko nasilać. Jeżeli jednak Polska nie rozwinie technologii mobilnej, konkurencyjność krajowej e-gospodarki spadnie.</i>	
	Technologia zwiększa możliwości człowieka	8
	<i>O ile technologie szybko się rozwijają, o tyle katalog potrzeb człowieka nie ulega aż tak dynamicznym przekształceniom. W ostatnich latach tę sytuację nieco zmienił smartfon.</i>	
	Czas wolny, rozrywka, kultura i gry	11
	<i>Polacy nie są narodem nadmiernie rozrywkowym. To, co nas bawi i cieszy, to gierki i sposoby na zabijanie nudy.</i>	
	Edukacja i praca	13
	<i>Świat zmierza do nauczania na dystans, a pracodawcy do wstępnego rekrutowania poprzez appki.</i>	
	Rodzina, związki i wspólnota	15
	<i>Rodzina i więzi są dla Polaków najważniejsze, dlatego często i intensywnie korzystamy z apek do komunikacji.</i>	
	Bezpieczeństwo	17
	<i>Bezpieczeństwo to dla Polaków głównie bezpieczny dojazd, ale może już niedługo będziemy mogli zgłaszać przestępstwa na wirtualnym komisariacie.</i>	
	Konsumpcja	19
	<i>Kupujemy, więc jesteśmy. Coraz częściej także na urządzeniach mobilnych, ale nadal wydajemy ogółem mniej niż inni Europejczycy.</i>	
	Zdrowie, sport, fitness	21
	<i>Technologie pozwalają nam dbać o kondycję, sprawniej się leczyć, zapewniają większy dostęp do specjalistów. Czekamy na rozwój telemedycyny.</i>	
	Media, społeczeństwo obywatelskie i polityka	23
	<i>Aplikacje mobilne ułatwiają partycypację w sprawach wspólnoty lokalnej i państwowej nie cieszą się w Polsce zbyt dużą popularnością. Wyjątki to Facebook i Twitter.</i>	
	Zarabianie, oszczędzanie i innowacje społeczne	25
	<i>Co piąty Polak nie ma rachunku bankowego. Może to też wyjaśniać niedużą popularność aplikacji do oszczędzania i zarabiania.</i>	
	Bibliografia	27

Dane są najważniejsze

Wzrost mobilnego internetu i stagnacja SMS-ów



Źródło: UKE.

Rynek urządzeń i aplikacji mobilnych w Polsce

Telefony komórkowe i tablety to obecnie sprzęt codziennego użytku. Z urządzeniami mobilnymi spędzamy coraz więcej czasu – i tendencja ta będzie się nasilać. Jeżeli jednak Polska nie rozwinie technologii mobilnej, konkurencyjność krajowej e-gospodarki znacząco spadnie.

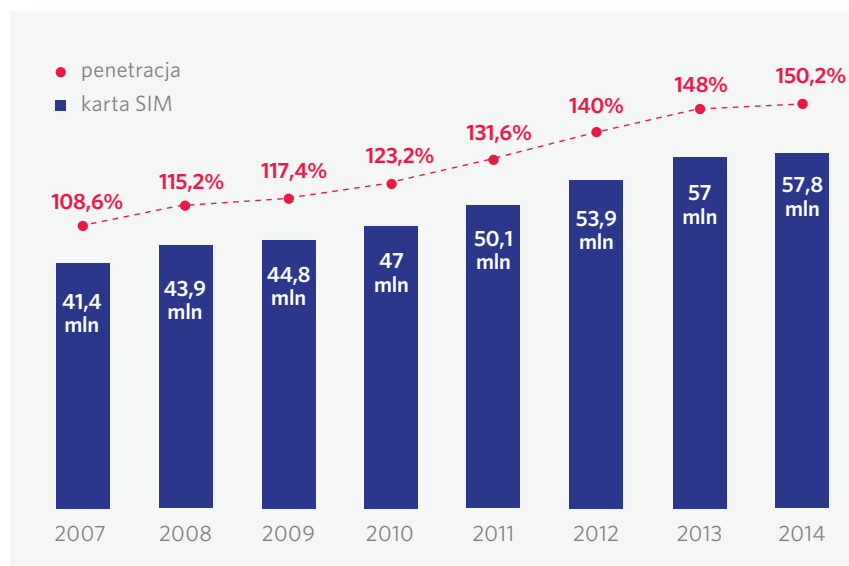
W slangu branżowym „smartfon” to telefon cyfrowy, który łączy funkcję telefonu komórkowego i przenośnego komputera, a „smartfonizacja” oznacza współczynnik smartfonów pośród ogólnej populacji telefonów. Ponieważ jednak smartfony nie działają w pełni bez mobilnego internetu, warto przyjrzeć się jego rozwojowi – liczbie przesyłanych danych czy cenom usług mobilnych.

Coraz więcej urządzeń

Jak wynika z badań rynkowych¹, Polska jest powyżej unijnej średniej, jeżeli chodzi o usprzętowanie. W maju 2015 r. w kieszeniach Polaków (w wieku 15+) znajdowało się niemal 19 mln smartfonów. Co więcej, niebawem (możliwe, że już na początku 2016 r.) 60 proc. społeczeństwa będzie miało smartfon – pośród 20-latków ten odsetek już teraz sięga 90 proc. Polubiliśmy też płaskie ekrany dotykowe – 37 proc. użytkowników internetu korzysta z tabletów. Na każdego Polaka przypada ponad półtora komórki – według danych UKE w 2014 r. zarejestrowanych było 57,8 mln kart SIM². Dla porównania: na świecie jest około 7,4 mld kart, a w 2019 r. będzie ich pewnie 11,5 mld. Udział smartfonów wśród wszystkich tych urządzeń wzrośnie z obecnych 29 proc. do 40, a tabletów z 1 do 3 proc.

Liczba kart SIM zarejestrowanych w Polsce oraz ich proporcja do populacji kraju w latach 2007-2014

Źródło: UKE 2014, *Raport o stanie rynku telekomunikacyjnego w Polsce w 2014 r.*



1. Google, 2013.
2. UKE, 2014.
3. TNS Polska, 2015.
4. UKE, 2014.
5. Ibidem.
6. Gemiusranking.pl (dostęp: sierpień 2015).
7. S. Kemp, 2015.

Ilość przesyłanych danych

Rośnie liczba urządzeń mobilnych, przesyłamy też coraz więcej danych. Właściciele smartfonów dziennie korzystają z tych urządzeń przeciętnie przez trzy godziny, z czego dwie spędzają w internecie³. W 2014 r. podwoiła się zaś liczba danych pobranych przez telefon. W zeszłym roku przeciętny użytkownik telefonii mobilnej ściągnął 6767 MB⁴.

Rozwój mobilnego internetu

Dziś każdy ma dostęp do 3G. W 2014 r. UKE (opierając się na informacjach operatorów) raportował, że 100 proc. społeczeństwa ma taki zasięg. Natomiast LTE – szybki internet mobilny czwartej generacji – rozwija się powoli. Jeden z operatorów twierdzi, że zapewnia dostęp czterem piątym Polaków, pozostali deklarują dostępność dla 60–73 proc.⁵ społeczeństwa. W styczniu 2015 r. liczba użytkowników modemów, kluczy i kart SIM przekroczyła 6 mln. 80 proc. użytkowników sieci mobilnych ma możliwość korzystania z internetu. To stawia Polskę na piątym miejscu w Unii, średnia unijna to niecałe 67 proc. Mimo to ruch z urządzeń mobilnych w Polsce generuje od 21⁶ do 46 proc.⁷ wejść na strony internetowe (dla porównania: jeszcze trzy lata temu było to mniej niż 10 proc.).

Barierą rewolucji mobilnej może zatem okazać się infrastruktura. Ważna dla tańszego i skutecznego rozwoju LTE jest tocząca się w Polsce aukcja na częstotliwości 800 MHz. Prawdopodobnie nie uda się jej rozstrzygnąć za kadencji tego Sejmu, można się jednak spodziewać, że następny rząd aukcję unieważni. W konsekwencji pasmo 800 MHz nie zostanie rozdysponowane pomiędzy firmy telekomunikacyjne, inwestycje w maszyny i przekazniki się opóźnią, a przyrost ruchu w internecie mobilnym spowolni.

Dobre ceny

Ceny usług mobilnych plasują nas w okolicach unijnej średniej i mają neutralny wpływ na rozwój technologii mobilnej w Polsce. OECD Mobile Voice Price Benchmarking⁸ analizuje średnie ceny usług mobilnych dla trzech koszyków. Polska znajduje się zdecydowanie poniżej średniej unijnej w tym pierwszym, najtańszym. Z kolei w najwyższym, najdroższym, jest powyżej – mamy najdroższe usługi mobilne dla osób często korzystających ze wszystkich usług po Włoszech i Niemczech. Wreszcie w średnim koszyku trafiamy prawie idealnie w średnią unijną. Jednak metodologia obrona przy liczeniu cen rodzi kontrowersje – porównywane są przykładowe plany taryfowe, ponadto nieuwzględniane są ceny taryf nielimitowanych, a pod tym względem Polska znajduje się w czołówce europejskiej (np. w ofercie Nju.mobile taryfa nielimitowana dostępu do internetu zaczyna się od 19,90 zł brutto).

Dominuje Android

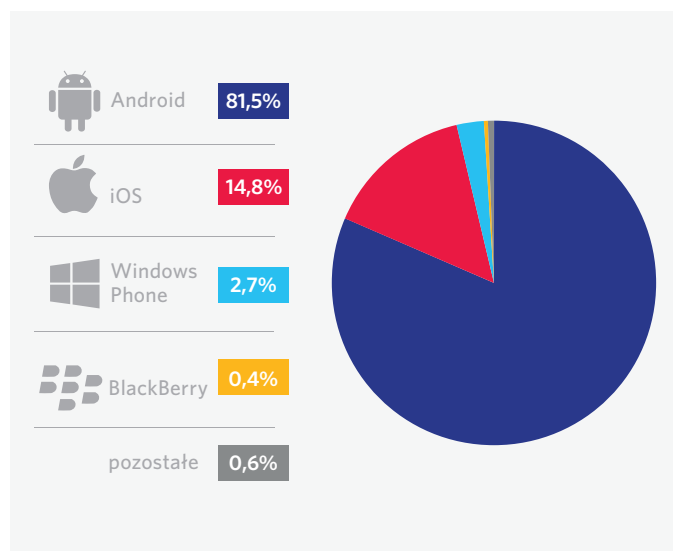
Na rynku systemów operacyjnych wykorzystywanych na urządzeniach mobilnych najważniejszym graczem jest Android stworzony przez Google'a⁹. Platforma wykorzystywana jest przez większość użytkowników smartfonów – 75 proc. udział w rynku. Na drugim miejscu uplasował się Windows – 14,2 proc. (rok temu miał tylko 9 proc. rynku), a trzeci jest iOS – 9,5 proc. Do tych liczb trzeba jednak podchodzić z ostrożnością, nadal bowiem 7,5 proc. Polaków nie wie, jaki system operacyjny ma na swoim telefonie. Podobna sytuacja jest z tabletami – udział Androida to 63,8 proc., ale użytkowników odbierają mu tablety z Windows i iOS, które osiągnęły po niecałe 10 proc. udziału w rynku. Przy czym – ponownie – część użytkowników (7,4 proc.) nie wie, jaki system ma na tablecie.

Mobilne zamieszanie w gospodarce cyfrowej

Urządzenia mobilne zmieniają modele biznesowe wielu firm, bo informacje o zwyczajach konsumentów łatwo można zbadać i przeanalizować. Ważnym kryterium wyborów Polaków stała się np. wygoda użycia (*user friendliness*), co powoduje, że usługodawcy prześcigają się w oferowaniu coraz wygodniejszych aplikacji. Dlatego część naukowców i badaczy internetu uważa,

że przyszłością mediów są aplikacje – to dzięki nim będziemy korzystać np. z wszelkich serwisów informacyjnych. Do internetu powoli zresztą przenosi się cała gospodarka. Symbolem zmiany, jaką przyniosły urządzenia mobilne, jest hasło Google z roku 2012 – „Mobile First”. To deklaracja, że cała korporacja przedstawia się na rozwój serwisów dla urządzeń mobilnych¹⁰, a urządzenia typu PC mają dla niej znaczenie drugorzędne i wspierające. Podobną strategię ogłosił Microsoft (jej elementem było przejęcie Nokia Mobile Phones). Namacalnym przejawem tego zjawiska jest wzrost handlu elektronicznego (czyli *e-commerce*).

Udział poszczególnych platform w sprzedaży smartfonów w 2014 r.



Źródło: IDC.

Różne formy apek

Aplikacje mobilne to „wolnostojące” programy, napisane na telefony i tablety. Często są to gry lub inne gadżety technologiczne. Ale appki mogą zastąpić SMS-y i służyć do komunikacji, dzięki nim można też zamówić taksówkę czy śledzić prognozę pogody. Niektóre zachodnie media (np. New York Times czy Guardian) obok wersji mobilnych inwestują w aplikacje, dzięki którym można korzystać z oferowanych przez nie treści. W polskich mediach wersje mobilne jeszcze zdecydowanie przeważają. Zdaniem badaczy internetu ten trend ulegnie jednak zmianie¹¹. Użytkownicy najczęściej ściągają gry, aplikacje portali społecznościowych oraz użytkowe appki (do słuchania

8. OECD, 2015.

9. SW Research, 2015.

10. Juniper Research, 2014.

11. Nielsen, 2014a.

muzyki, nawigacji czy monitorowania stanu zdrowia). Aplikacje dzielą się na płatne i bezpłatne – różnią się też w zależności od systemu operacyjnego telefonu, na który są ściągane. Użytkownicy iOS na urządzenia Apple'a ściągają procentowo mniej gier niż właściciele telefonów innych marek, których interfejsem najczęściej jest Android. Spośród wszystkich aplikacji ściągniętych na początku sierpnia 2015 r. przez właścicieli iPhone'ów gry odpowiadały za około 30 proc. downloadów, a w Google Play za dwie trzecie.

Internet mobilny jest dzisiaj podstawowym źródłem wiedzy przy organizacji wyjazdów¹². Telefony służą do zamawiania noclegu (Booking.com), ale też do złapania taksówki w obcym mieście, jak Uber, myTaxi, iTaxi czy BlaBlaCar. Dzięki tej ostatniej appce w ogóle można przejechać z jednego miasta do drugiego w Polsce i zagranicą.

App economy

W 2013 r. szacuje się, że prawie 95 mld apek zostało ściągniętych na urządzenia mobilne, w 2014 r. ta liczba miała wzrosnąć do 179 mld¹³. Wartość tzw. *app economy*, czyli łączna wartość europejskich aplikacji mobilnych, w 2013 r. osiągnęła 17,5 mld euro. Sprzedaż wyniosła 6 mld euro, podwykonawcy zarobili 11,5 mld. W USA wartość tej branży przerosła wartość Hollywood i odpowiada za 627 tys. zatrudnionych w gospodarce, gdy przemysł filmowy odpowiada tylko za 327 tys. miejsc pracy. Zatrudnienie przy pisaniu aplikacji nadal będzie rosnąć¹⁴.

Europa pozostaje w tyle za USA. Młode, małe i średnie firmy, które tworzą aplikacje i sprzedają je większym graczom, narzekają na nadpodaż i wynikające z niej niskie ceny. Na rynku nadal jest miejsce na start-upy, ale ich rozwój jest blokowany przez wysokie ryzyko biznesowe (stosunkowo niewiele aplikacji się przyjmuje, a w gospodarce sieciowej opartej na niskich marżach najważniejsza jest popularność) oraz niską stopę zwrotu (konsumenci nadal niechętnie płacą za appki).

Według raportu *European App Economy 2015* przez najbliższe pięć lat branża aplikacji ma zarobić 63 mld euro, a zatrudnienie ma wzrosnąć z 1,8 mln do 4,8 mln osób¹⁵. Szacuje się, że w 2015 r. „branża aplikacyjna” wytworzy w Europie 2 mln miejsc pracy:


850 tys. stanowisk dla programistów, 450 tys. dla pracowników zajmujących się sprzedażą, marketingiem czy zarządzaniem małymi i średnimi przedsiębiorstwami z tej branży. A ponadto 650 tys. miejsc pracy w firmach zależnych, u poddostawców itp.

Przyszłość rozwoju sektora aplikacji mobilnych zależy od siły roboczej, popytu na lokalnych rynkach (wynikającego z korzystania z technologii mobilnych) oraz siły samych firm. Mimo że duża fragmentaryzacja branży sprzyja powstawaniu pomysłów, to koncentracja i silniejsze podmioty pozwalają na skuteczniejsze wdrożenie i komercjalizację aplikacji.

Obok e-commerce rozwija się m-commerce

W 2014 r. prawie połowie Polaków „zdarzyło się robić zakupy przez internet” – to trzy czwarte internautów. 35 proc. twierdzi zaś, że korzysta przy tym z telefonów komórkowych¹⁶. Według badania RetailMeNot sprzedaż detaliczna, która spadła o jeden procent w stosunku do 2014 r., wzrosła online o 21 proc. Nie ma dokładnych źródeł, ale autorzy raportu *mShopper*¹⁷ szacowali wartość rynku online w 2014 r. na około 30 mld zł.

Zarazem rośnie *m-commerce*, czyli handel mobilny. Według szacunków¹⁸ wartość tego rynku to około 1 mld zł. Cechuje go też duża dynamika wzrostu (113 proc. rdr), a w 2015 r. jego wartość ma wynieść około 2,5 mld zł. Obecnie tylko około 5 proc. stron ma wersje mobilne, ale jednocześnie już większość dużych sklepów poszła w tym kierunku – można w nich robić zakupy przez internet i na smartfonie. Jak na to reagują Polacy? Według Mobile Institute w 2014 r. jedna czwarta internautów kupowała przez internet, korzystając z urządzenia mobilnego (23 proc. z telefonu, 16 proc. z tabletu).

 *Zagrożeniem dla przyszłości rynku smartfonów jest zastój w rozwoju technologii mobilnych – ruch w sektorze mobilnym prawdopodobnie spowolni wskutek nierozstrzygniętej aukcji na częstotliwości 800 MHz, a to może wydatnie obniżyć konkurencyjność polskiej e-gospodarki. Pod względem zaś e-handlu i m-commerce Polska nadal goni Zachód. Mimo to udział sprzedaży internetowej w sprzedaży ogółem to 2,8 proc. (przy średniej unijnej 7,2 proc.). Dynamika zmian wskazuje jednak na to, że i w tym obszarze podejmiemy pościg za europejskimi sąsiadami.*

12. Związek Pracodawców Branży Internetowej, 2015; Polska Organizacja Turystyczna, 2014.

13. TNS Polska, 2015.

14. H. Dediu, 2015.

15. VisionMobilne, 2015.

16. Gemius, 2014.

17. Mobile Institute, 2015.

18. Ibidem.

Technologia zwiększa możliwości człowieka

O ile technologie szybko się rozwijają, o tyle katalog potrzeb człowieka nie ulega aż tak dynamicznym zmianom. W ostatnich latach tę sytuację zmienił smartfon – pozwolił użytkownikom korzystać z usług, które kiedyś mogli realizować wyłącznie przy użyciu urządzeń stacjonarnych, a także stworzył zupełnie nowe możliwości.

Według naukowców nie ma jednej wyczerpującej listy potrzeb, które są uniwersalne dla każdej kultury, a także dla każdego społeczeństwa¹. Różne grupy społeczne czy społeczeństwa na różnym poziomie rozwoju mogą przykładać różną wagę do pewnych spraw. Indyjski noblista z dziedziny ekonomii Amartya Sen dowodził zaś, że na rozwój składają się dwa czynniki²: kreowanie nowych „możliwości” (*functionings*)³ dla ludzi (takich jak poprawa zdrowia, zwiększanie wiedzy) oraz użytek, jaki z tych nowo nabytych możliwości robią w celu produkcji, rozrywki i uczestnictwa w polityce. Kombinacje rozmaitych sposobów funkcjonowania tworzą zaś zbiory możliwości (*capabilities sets*), z których wzorce i schematy zachowań może wybierać dla siebie każda jednostka⁴.

Ta teoria – znana jako *capabilities approach* – stała się jednym z najważniejszych punktów odniesień w naukach ekonomicznych i społecznych w XXI w.⁵. Dla Sena technologia jest przede wszystkim narzędziem, które może zwiększać nasze możliwości (ale nie musi)⁶. Swoją stosunek do sprawy trafnie ujął, operując

prozaicznym przykładem: wszyscy właściciele rowerów są sobie równi – każdy posiada ten sam typ środka lokomocji – ale część osób (z braku np. ścieżek rowerowych czy dróg) nie jest w stanie w pełni z własnego roweru korzystać. Rower w Holandii da nam zatem więcej możliwości niż mieszkającym na Saharze. Podobnie zresztą mieszkańcom Polski.

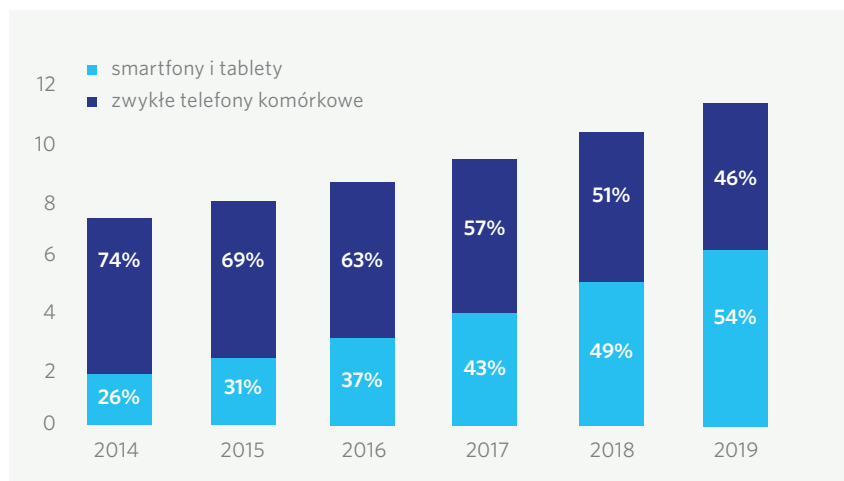
Amartya Sen wyliczał wiele przykładów różnych „możliwości”, które są ważne dla rozwoju jednostki, ale nigdy nie stworzył wyczerpującej ich listy⁷. Filozofka Martha Nussbaum opublikowała zaś katalog 10 takich możliwości, ale nie da się ich wprost przenieść na relacje człowieka i technologii⁸.

Życie wspomagane przez technologię

Według różnych obrazów umieszczanych na portalach typu kwejk.pl czy wykop.pl internet w piramidzie potrzeb Abrahama Masłowa⁹ znajduje się poniżej potrzeb fizjologicznych, a zatem jest fundamentem życia. Trzeba to, oczywiście, traktować w kategorii żartu, niemniej nowe technologie, smartfony

Globalny wzrost smartfonów i urządzeń mobilnych (w mld urządzeń)

Źródło: Cisco, 2015, Cisco Visual Networking Index: Global Mobile Data Traffic Forecast Update, 2014–2019.



1. T. Panek, 2007.

2. A. Sen, 1993.

3. Wspomniane w definicji „możliwości” należy rozumieć jako różne kombinacje postaw i działań składających się na to, co jest „dobrym życiem” z punktu widzenia jednostki.

4. T. Panek, 2007.

5. Ibidem.

6. A. Sen, 1983; A. Sen, 1985.

7. A. Sen, 2010; podobnie zresztą pisali M. Smith, R. Spence, A. Rashid, 2011.

8. Nussbaum pisała m.in. o samym byciu czy zdrowiu fizycznym i integralności cielesnej, por. M. Nussbaum, 2000.

9. Maslow dokonał podziału potrzeb na te wyższego oraz niższego rzędu. Potrzeby niższego rzędu wynikają z braku czegoś (fizjologiczne czy też bezpieczeństwa), te wyższego rzędu zwane są także potrzebami rozwoju. Był też zdania, że aby zostały zaspokojone potrzeby wyższe – np. uznania, samorealizacji, przynależności – muszą być zaspokojone przynajmniej w czterech piątych potrzeby niższe, por. A. Maslow, 1996.

i tablety oraz jeszcze nowsze sposoby korzystania z sieci rzeczywiście mogą być wykorzystywane na wszystkich poziomach naszych potrzeb – co więcej, od wielu lat (w różnych postaciach) już tak się dzieje¹⁰.

Wzorując się m.in. na wieloletnich pracach OECD, których podłożem intelektualnym jest teoria możliwości¹¹, można stworzyć listę obszarów życia, w których telefony odgrywają istotną rolę¹². Są to: **bezpieczeństwo** (wszystko, co pomaga nam bezpiecznie dojechać do celu, ale też chroni nas i nasze urządzenie); **rodzina, związki i wspólnota** (kontakt, ale w celach intymnych i związany z relacjami intymnymi oraz związanymi z naszą najbliższą wspólnotą – w tym tą religijną); **media, społeczeństwo obywatelskie i polityka** (różne formy uczestnictwa i partycypacji); **zdrowie, sport i fitness** (wszystkie narzędzia umożliwiające wydłużenie naszego życia w zdrowiu); **edukacja i praca** (aplikacje, które pomagają nam znaleźć pracę i się uczyć); **zarabianie, oszczędzanie i innowacje społeczne** (narzędzia pozwalające oszczędzać, zarabiać na rynkach finansowych, a także uzyskać np. świadczenia społeczne); **konsumpcja** (kupowanie produktów, towarów i usług na aukcjach internetowych, ale też w sklepach; narzędzia umożliwiające gotowanie i zamawianie jedzenia); **czas wolny, rozrywka, kultura i gry** (rozwiązania pozwalające na wymianę informacji, różne formy uczestnictwa w kulturze, np. poprzez słuchanie muzyki, oglądanie filmów – w tym tych zabawnych w mediach społecznościowych – po sprawdzenie pogody przed podróżą).

Priorytety polskich użytkowników


Jak wynika z naszych badań, ze względu na popularność smartfonów wśród młodych ludzi, a także nadal rozwijający się w Polsce rynek aplikacji, najczęściej ściąganyymi appkami są gry i narzędzia do spędzania wolnego czasu (54,1 pkt.)¹³, takie jak

Angry Birds, ale też umożliwiające zaplanowanie weekendu, np. pogodowe, czy odtwarzacze muzyki pomagające odciąć się od rzeczywistości w podróży. To także mniej ambitne aplikacje, które służą do zabicia czasu.

Drugie pod względem popularności są aplikacje służące do uczenia się i szukania pracy (7,2 pkt.). To zarówno LinkedIn – sieć społecznościowa profesjonalistów – jak i aplikacje, które pomagają uczyć się anatomii studentom medycyny.

Trzecia popularna kategoria to narzędzia służące do kontaktu z najbliższą wspólnotą, rodziną i poszukiwania partnera (5,8 pkt.). Czwarta – bezpieczeństwo (5,3 pkt.), piąta – konsumpcja (5 pkt.), szósta – aplikacje związane ze zdrowiem i sportem (4,4 pkt.), siódma – związane z zaangażowaniem obywatelskim i partycypacją publiczną (1,6 pkt.), a ostatnia – appki, które służą do oszczędzania, zarabiania itp. (1,5 pkt.)¹⁴.

W dalszej części raportu przeanalizujemy powyższe obszary, pominiemy natomiast dziedziny (czy raczej kategorie aplikacji na telefony), które pełnią czysto narzędziowe funkcje – te bowiem zwiększają funkcjonalność telefonu, a nie człowieka. To aplikacje służące np. kreatywnej działalności typu edycja zdjęć oraz filmów na potrzeby mediów społecznościowych.

 *Polacy – zwłaszcza młodzi – chętnie korzystają z możliwości, które stwarza smartfon. Głównie jednak wykorzystują mobilne urządzenia do rozrywki. Nawet zsumowane wszystkie inne zastosowania aplikacji mobilnych (jak edukacja, zdrowie czy konsumpcja) nie są tak popularne, jak te związane z czasem wolnym. Będzie to jednak się zmieniać. Możliwe, że za pięć lat hierarchia ważności smartfonowych dziedzin życia będzie bardziej przypominać walec, gdzie każdy obszar jest tak samo ważny.*

10. Przy czym podobnie jak Hal Varian (główny ekonomista Google'a) nie uważamy, że internet jest dobrem społecznie pożądanym, czyli dostępnym dla wszystkich.

Do tej kategorii powinny się raczej zliczać takie podstawowe artykuły i usługi, jak żywność, mieszkania i opieka medyczna, a nie usługi telefoniczne czy dostęp do internetu – por. C. Shapiro, H. Varian, 2007.

11. OECD, 2013.

12. Nie chcemy tworzyć nowej hierarchii potrzeb Polaków wynikających z korzystania z urządzeń mobilnych. Po długich dyskusjach uznaliśmy, że lepiej odwołać się do istniejącej listy dziedzin i zaadaptować ją do możliwości, jakie daje smartfon i tablet. Nie jest to jednak zestawienie idealne – i różni się od prostych kategorii stworzonych przez właścicieli sklepów z aplikacjami na smartfony.

13. Udział aplikacji (500 najpopularniejszych w PlayStore i 200 w AppStore) zaklasyfikowaliśmy do wybranych kategorii na podstawie miejsca w hierarchii popularności użytkowników i częstości występowania wśród najpopularniejszych aplikacji. Aplikacje płatne i bezpłatne liczyliśmy osobno.

14. To, czego nie uwzględniamy ze względu na ograniczone informacje handlowe, to liczebność aktywnych użytkowników, która najwięcej by nam mówiła o stosowaniu aplikacji w różnych obszarach życia.

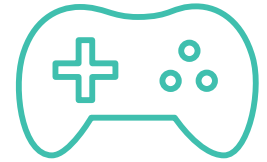
Piramida smartfonowych potrzeb Polaków

W jakich dziedzinach życia Polacy najczęściej wykorzystują aplikacje smartfonów i tabletów?



Udział aplikacji (500 najpopularniejszych w PlayStore i 200 w AppStore) zaklasyfikowaliśmy do wybranych kategorii na podstawie miejsca w hierarchii popularności użytkowników i częstości występowania wśród najpopularniejszych aplikacji. Aplikacje płatne i bezpłatne liczyliśmy osobno.

Czas wolny, rozrywka, kultura i gry



Polacy nie są narodem nadmiernie rozrywkowym. Według badań życie towarzyskie i rozrywki zajmują nam średnio nieco ponad półtorej godziny dziennie¹. Ale im jesteśmy starsi, tym mniej czasu poświęcamy na hobby, za to oglądamy coraz więcej telewizji.

91 proc. Polaków ogląda telewizję i słucha radia średnio przez 2,5 godz. dziennie. Jeden na czterech Polaków uprawia sport i wówczas poświęca mu 1,5 godz. na dobę. 31 proc. respondentów czyta. Czytelnicy oddają się tej czynności przez 76 min dziennie. Wreszcie 34 proc. Polaków zdarza się odpoczywać biernie, np. nic nie robić, wyglądać przez okno czy medytować. Wraz z wiekiem spada odsetek osób poświęcających czas na hobby (z 61 proc. w wieku 20–24 lata do 21 proc. w wieku 65 lat i więcej), rośnie natomiast czas przeznaczony na korzystanie z radia i telewizji (w najstarszej grupie wiekowej wynosi 4 godz. dziennie). 67 proc. Polaków poświęca swój czas wolny na życie towarzyskie, a dla 27 proc. Polaków samo korzystanie z komputera czy internetu jest rozrywką.

Gry mobilne

Gry rozrywkowe można podzielić na silne, wieloletnie marki oraz takie, które robią szybką, ale krótką karierę i następnie są zapomniane. W tej pierwszej kategorii legendą są Angry Birds – gra wypromowała bardzo silną markę i pozwoliła zbudować bogatą i rosnącą firmę. Pisana była z myślą o telefonach komórkowych. Inny hit – Candy Crush Saga – zaczął w 2012 r. jako gra na Facebooka, w odległych czasach, kiedy biznes mobilny stanowił ułamek przychodów największej sieci społecznościowej. Jeszcze dłuższą drogę przebyło Worms, napisane na Amigę w 1995 r. Dziś, w jej trzecią już wersję, grają co najmniej dwa pokolenia graczy. Z kolei hitem lipca na całym świecie jest proste, ale wciągające Agar.io – reprezentant popularnego trendu *massively multiplayer games*. Pozwala rywalizować z całym światem w czasie rzeczywistym. Gry sezonowe zdobywają popularność dzięki prostocie, dostępności, ale też walorom estetycznym (grafika, muzyka, atmosfera). Dobrym przykładem jest gra logiczna Monument Valley, która zdobyła nagrody m.in. za najlepszą grę mobilną 2015 r. (BAFTA), zaistniała w trzecim sezonie serialu *House of Cards* (grał w nią prezydent Frank Underwood), ale ostatnio była sprzedawana w promocji za 2 euro. Stała się ofiarą własnej popularności – producent nie nadążył z zaprojektowaniem kolejnych etapów gry, a użytkownicy nie są skorzyc płacić za nie coraz więcej.

Rodzice kupują czas

Oddzielna kategoria cyfrowych zabawek to gry dla dzieci. Telefon komórkowy i tablet stały się narzędziami wychowawczymi, które pozwalają zająć dziecko, a opiekunowi pozyskać czas dla siebie. Gier i zabawek dla dzieci jest mnóstwo. Małe dzieci fiksują się na swoich ulubionych bajkach czy postaciach. Dlatego dużą popularnością cieszą się aplikacje, które zmieniają

wygląd telefonu, czerpiąc z popularności jednego z najbardziej dochodowych filmów animowanych *Toy Story*. Płatna aplikacja poza tapetą pozwala korzystać z innych dźwięków, ikon, wygaszaczy itp. Popularne są aplikacje (np. Talking Tom i My Talking Angela) pozwalające dzieciom wchodzić w interakcję z postacią na ekranie (można ją dotykać, drapać, rozmawiać z nią etc.). Aplikacje te są *de facto* odpowiednikami zabawek czy lalek – Angelę trzeba nakarmić, ubrać, umyć i położyć. Popularne są też aplikacje, które „bawiąc, uczą”. Ich poziom trudności jest różny: od tych dla najmłodszych, które uczą rozpoznawania poprzez łączenie obrazka kaczkę z kwakaniem, po gry uczące programowania (np. Scratch Jr). Wreszcie w najwyższej kategorii wiekowej są gry, w które grają duże dzieci i dorośli. Dobrym przykładem takich aplikacji jest Lego Star Wars.

Aplikacje „bez sensu”

Oddzielną kategorią aplikacji są appki, które można uznać za cyfrowy odpowiednik wyglądania przez okno (w najlepszym przypadku służą do robienia rzeczy śmiesznych). Promowane są jako wypełniacz czasu – np. na nudnym spotkaniu w pracy. Jedną z nich jest Bullshit Bingo – aplikacja generująca plansze do bingo, na których zamiast liczb znajdują się słowa ze słownika korporacji. Uczestnicy zaznaczają je na urządzeniach mobilnych, w ukryciu przed prezentującym. Gdy wyrazy układają się w zaznaczony ciąg, pozostali gracze dostają bezgłośny sygnał, że mają bingo. Inny przykład aplikacji „bez sensu” to kosztujące 1 tys. dol. (ówczesny limit cenowy nałożony w App Store) I am rich – obrazek klejnotu, który po kliknięciu wygłaszał 5-linijkową mantrę utwierdzającą użytkownika appki w przekonaniu, że jest bogaty. Twórcy deklarowali, że ich produkt to dzieło sztuki nowoczesnej, bazujące na paradoksie Veblena, który postuluje, że to wysoka cena ustanawia atrakcyjność produktu, a nie na odwrót. Jednak zostali pozwani za oszustwo i I am rich, choć doczekało się naśladowców, zostało wycofane z rynku.

Konsumpcja kultury i seks

Aplikacje używane są do słuchania muzyki, oglądania filmów czy czytania książek. Muzykę można pozyskiwać dzięki FreeMusic mp3, które pozwala ściągać utwory za darmo. Z kolei Shazam łapie dźwięki i pomaga zidentyfikować utwór czy wykonawcę. Poza aplikacjami, które skategoryzowaliśmy jako narzędzia służące do robienia, obrabiania albo montowania filmów, istnieją też te będące emanacjami portali filmowych (dla miłośników i profesjonalistów) jak Filmweb czy IMDB. W Polsce mało zaś ściąga się aplikacji, które są książkami lub służą do czytania książek, mimo że e-czytelnictwo rośnie (choć

1. Wszystkie dane za: GUS, 2014.

czytelniczo ogółem pikuje). Według badań z 2014 r. ten rynek opanował bowiem Kindle². 73 proc. e-czytelników korzysta z Kindle'a, 3 proc. czyta książki na telefonach, a tylko 1,8 proc. na i-Padach. Kindle jest urządzeniem, ale marka stworzyła też aplikację, która synchronizuje się z innymi urządzeniami, a także chwilowo robi z innych tabletów Kindle'a – ta jednak nie przyjęła się w Polsce. Użytkownicy ściągną też aplikacje do czerpania przyjemności z seksu, które pomagają kochankom rozwijać swoje życie erotyczne poprzez poznawanie nowych pozycji (są to appki: iKamasutra sex positions, 69 sex positions, a także 3d sex positions).



Rozrywka jest dla użytkowników smartfonów najważniejsza. Bardzo popularną w Polsce kategorią aplikacji są gry i zabawy dla dzieci. Niestety wolniej rozwija się rynek gier, które uczą czy pozwalają rozwijać inne umiejętności niż rywalizacja. Właściciele telefonów mają też duże zamiłowanie do teleturniejów, quizów oraz innych zgadywanek. Poza grami ściągną appki, które służą do zabijania czasu. Rozrywka to też aplikacje do słuchania muzyki czy czytania książek. Te ostatnie do najpopularniejszych nie należą – polski e-czytelnik najczęściej korzysta z urządzenia Kindle'a. Podsumowując, nie ma wielkich różnic w sposobach spędzania wolnego czasu przez Polaków on- i offline.

Czas wolny, rozrywka, kultura i gry: popularne appki w Polsce

Quizowanie Premium

50-100 tys. pobrań³

Polacy uwielbiają teleturnieje. Jedną z wielu aplikacji ściągniętych w Polsce jest Quizowanie Premium. Gracz ściga się z przeciwnikiem na wiedzę w sześciu rundach składających się z trzech pytań każda. Producent chwali

się 25 tys. pytań, ale krytykowany jest za brzydką grafikę. Można odnieść wrażenie, że słowo „quiz” to jeden z elementów sukcesu aplikacji mobilnej w Polsce.

This War of Mine

1-5 tys. pobrań

Polska gra komputerowa, która w czerwcu tego roku miała premierę na urządzeniu mobilne. Produkt 11 bit studios zwrócił koszty w pierwszych dwóch dniach sprzedaży. TWoM odniosło sukces przede wszystkim dzięki oryginalnemu

pomysłowi – gra jest na wskroś pacyfistyczna. Inspirowana jest oblężeniem Sarajewa w latach 90. i polega na zarządzaniu grupą cywilów, którzy starają się przeżyć w ciężkich okolicznościach, pod ogniem snajperów i bez jedzenia.

Kim Kardashian

10-50 mln pobrań

Aplikację firmuje jedna z amerykańskich gwiazd. Dziedziczka bogatej rodziny Kardashianów, była przyjaciółka Paris Hilton i obecna żona rapera Kayne Westa, stworzyła aplikację, która polega na byciu jej koleżanką, czyli prowadzeniu życia celebrytki. To w pewnym sensie połączenie japońskich zabawek *tamagotchi* i gry RPG (*role playing game*) dla nastolatków.

Aplikacja jest darmowa, ale żeby czerpać z niej przyjemność, trzeba w nią dużo grać i najlepiej dodatkowo wydawać (prawdziwe) pieniądze na elementy w grze, które pozwalają zdobywać pozycję. Bez nich nie poderwie się kalifornijskiego pedikiurzysty gwiazd. Kim Kardashian to przykład aplikacji mobilnej, która zjada dużo czasu i uwagi, nie wiele dając w zamian.

AR.FreeFlight 2.4.10

1-5 mln pobrań

Zazwyczaj drony są kontrolowane przez dedykowane programy producenta. Jednak niektórzy twórcy dronów uznali, że można stworzyć open-source'owe oprogramowanie do kontrolowania lotu, które może być ulepszone i rozwijane przez programistów i szeregowych użytkowników. W ten

sposób utworzył się rynek na aplikacje, które ściąga się i które pozwalają lepiej i wygodniej kontrolować drona. Przykładem takiego programu jest FreeFlight, które służy do pilotowania Parrot AR.Drone i AR.Drone 2.0 – popularnych dronów, które można kupić za niecałe 4 tys. zł.

2. Virtualo, 2014.

3. Podawana przez nas w przedziałach liczba pobrań aplikacji od momentu, kiedy appka jest dostępna do ściągnięcia, pochodzi z GooglePlayStore. AppStore nie podaje nawet przybliżonej liczby ściągniętych kopii aplikacji.

Edukacja i praca



Wykorzystując aplikacje, najwięcej w Polsce uczą się młodzi lekarze. Można jednak przypuszczać, że niebawem dołączą do nich inni profesjonalści, np. studenci prawa. Świat zmierza do nauczania na odległość, a pracodawcy do wstępnego rekrutowania wyłącznie poprzez appki.

Wśród dorosłych mieszkańców Polski, którzy już zakończyli edukację, zaledwie 4 proc. dokończyła się lub uczęszcza na szkolenia (według danych Eurostatu). To dwuipółkrotnie mniej niż wynosi średnia w pozostałych krajach Unii. Polacy i Polki niestety nie chcą uczyć się przez całe życie, mimo że nabywanie nowych i udoskonalanie starych kompetencji bywa warunkiem znalezienia nowej pracy. Ta bierność może tłumaczyć niewielką popularność w Polsce aplikacji do nauki i poszukiwania pracy.

Kompetencje cyfrowe młodych

Uczniowie gimnazjów w Polsce nie radzą sobie dobrze z rozwiązywaniem problemów oraz czytaniem ze zrozumieniem tekstów w formie cyfrowej¹. Z tego powodu rząd wprowadził program *Cyfrowa szkoła*, który miał włączyć w lekcje korzystanie z nowoczesnych narzędzi multimedialnych, a przede wszystkim przygotować nauczycieli do ich używania². Do początku 2016 r. ma powstać 18 e-podręczników do 14 przedmiotów w klasach szkoły podstawowej i gimnazjum. Rząd miał ambicje, by zapewnić tablet każdemu dziecku w szkole podstawowej, ale na szczęście zamiast tego skupił się na inwestowaniu w dokończanie nauczycieli, co długofalowo poprawia wyniki uczniów³.

Cały świat uczy się online

Tymczasem w Stanach Zjednoczonych kwitnie nowy przymysł kursów internetowych skierowanych do wielu odbiorców (*massive open online course*, MOOC), w różnym wieku i przebywających nie tylko na terenie USA. Dzięki tym zajęciom można uzupełnić luki w wykształceniu. Na najpopularniejsze kursy online uczęszcza nawet 100 tys. słuchaczy, co oznacza, że jeden wykładowca w trakcie semestru dociera do takiej samej liczby studentów, jak gdyby nauczał przez 250 lat ciągłych wykładów. Najpopularniejsze platformy MOOC to Coursera, Udacity, EdX, ale praktycznie każda licząca się amerykańska i brytyjska uczelnia zaczyna udostępniać swoje kursy online – także na urządzenia mobilne.

Języki obce

Nasz przegląd płatnych aplikacji edukacyjnych wskazuje, że Polacy i Polki chcą przede wszystkim poprawiać swoją znajomość języków obcych – swobodną rozmowę o pogodzie może poprowadzić w obcym języku 22 proc. Polaków⁴ (i 25 proc. Europejczyków). Dla wielu użytkowników smartfonów

ważne jest posiadanie w zanadrzu bezpłatnych słowników polsko-angielskich lub aplikacji uczących poprawnej wymowy. Popularnością cieszą się też kieszonkowe, elektroniczne rozmówki polsko-niemieckie, iFiszki do nauki francuskiego, portugalskiego bądź rosyjskiego. Do najpopularniejszych i najciekawszych aplikacji w tej kategorii należy oparta na zasadzie grywalizacji Duolingo – dzięki niej nie tylko powtarzamy słownictwo i gramatykę, lecz także zdobywamy nagrody za każdy pokonany poziom.

Repetitorium

Zalety powtarzania zapamiętanego materiału za pomocą smartfona doceniają ponadto dwie charakterystyczne grupy: osoby przygotowujące się do zdania egzaminu na prawo jazdy, które korzystają z aplikacji z testami, a także studenci medycyny. Przyszli lekarze nie tylko uczą się anatomii dzięki Pocket Anatomy Atlas i Human Anatomy Atlas. Wśród tej grupy zawodowej hitem jest aplikacja LEPELEK, która zawiera 2,8 tys. pytań z lekarskich egzaminów końcowych z lat 2008–2015.

Warto również wspomnieć o aplikacjach takich jak Peak Brain Training, Cognito: Brain Training Games, Super Memo czy Memorando Brain Game, które służą do trenowania pamięci. Kolejną ciekawą kategorią są aplikacje konwersatoryjne – służące do dowiadywania się ciekawostek, którymi można zainteresować rozmówcę podczas kolacji biznesowej czy przyjęcia: Historia Polski Quizz, Synonimy, a także przedstawiające nam codziennie nowe arcydzieło sztuki – Daily Art.

Nauka programowania

Inne szczególnie użyteczne aplikacje (choć jeszcze niepopularne w Polsce) to appki do nauki programowania i tworzenia algorytmów, takie jak Scratch (język programowania i platforma MIT) i ScratchJr (aplikacja na tablety). W programie *Mistrzowie Kodowania* realizowanym w polskich szkołach przez Samsung używane są także App Inventor do programowania obiektowego, a także Greenfoot do rozpoczęcia przygody z kodowaniem Java.

Dowodem na to, że nauka ścisła może być atrakcyjna dla masowego odbiorcy, są kolejki w stołecznym Centrum Nauki Kopernik, ale też popularność aplikacji typu *pop-science*. Do tej kategorii zaliczają się aplikacje do nauki astronomii (Star Walk

1. OECD, 2011.

2. IBE, 2013.

3. R. W. Fairlie, J. Robinson, 2013.


4. Eurobarometer, 2012.

Guide to the Sky, Stellarium Mobile Sky Map, Sky View) czy narzędzia pozwalające na szybki dostęp do nagrań wykładów TED (*Technology, Entertainment and Design*), popularyzujące „idee warte rozpowszechniania”: TED Talks i TED Books.

Aplikacje a życie zawodowe

Po ukończeniu etapu edukacji najważniejszy jest udany transfer na rynek pracy. Podstawowym narzędziem używanym dzisiaj w tym celu jest LinkedIn, na którym konto musi mieć praktycznie każdy specjalista. Switch to aplikacja, która pozwala szukać pracy w sposób zbliżony do serwisu randkowego Tinder. Wykorzystuje ona nasze dane z LinkedIn (na podobnej zasadzie Tinder wykorzystuje dane z Facebooka), a dzięki temu umożliwia wyszukanie idealnych dla nas propozycji zawodowych. Interesująca jest także wersja mobilna strony Glassdoor, która daje dostęp do opinii pochodzących bezpośrednio od obecnych

i wcześniejszych pracowników danej firmy – przydaje się zwłaszcza wiedza o widełkach wynagrodzeń na określonych stanowiskach. W Polsce kilka urzędów pracy korzysta z aplikacji PUP24, która umożliwia przeglądanie ofert pracy i błyskawiczne wysyłanie ich do potencjalnie zainteresowanych bezrobotnych.

 *Cyfrowa edukacja będzie bardziej mobilna. Już teraz można łatwo studiować w innym kraju, ale uzyskanie dyplomu bez pobytu w kampusie obcej uczelni jest na wyciągnięcie ręki. Dzisiaj dzieci uczą się na tabletach programować, niedługo będą się uczyć matematyki, a potem w ten sam sposób zdobywać dyplomy inżyniera. Co więcej, spodziewamy się, że w przyszłości pośrednictwo pracy będzie działać tak jak serwisy do poszukiwania pracy i ich aplikacje. Zadania urzędów pracy będą zaś sprowadzać się do korekty CV bezrobotnych, wysyłania ich np. na dodatkowe MOOC z programowania i przyznawania świadczeń.*

Edukacja i praca: popularne narzędzia na świecie

LinkedIn Job Search

1-5 mln pobrań

LinkedIn oferuje dwie aplikacje: jedna ma charakter networkingowy, a druga służy poszukiwaniu pracy. Ta druga umożliwia filtrowanie wyników wyszukiwania po lokalizacji, odległości, firmie, dziale gospodarki i wymaganemu doświadczeniu, dzięki

czemu bardzo łatwo znaleźć odpowiednią ofertę. Dodatkowo wskazuje, do których firm można złożyć podanie bezpośrednio przez profil LinkedIn. Ta aplikacja jest najbliższa naszemu wyobrażeniu przyszłości pośrednictwa pracy.

ScratchJr

10-50 tys. pobrań

Program ten wykorzystuje prosty język programowania (tworzenia algorytmów), który umożliwia dzieciom w wieku od pięciu lat na tworzenie własnych interaktywnych opowieści i gier. Łącząc ze sobą graficzne bloczki, kreują program pozwalający wybranym postaciom poruszać się, skakać, tańczyć i śpiewać. Dzieci mogą modyfikować

postacie w edytorze graficznym, dodawać własne głosy i dźwięki, a nawet wstawić zdjęcia samych siebie, a następnie je ożywić. ScratchJr został stworzony przez naukowców MIT i wykorzystywany jest m.in. w programie *Mistrzowie Kodowania* realizowanym w polskich szkołach, który objął do tej pory 50 tys. młodych Polaków.

Udacity

0,5-1 mln pobrań

To znana platforma e-learningowa ucząca podstaw technologii webowych (HTML, CSS, JavaScript itd.) czy mobilnych (Android, iOS), choć dostępne są w niej też bardziej zaawansowane tematy (Java, Python). Oferuje profesjonalne kursy przygotowane przez pracowników m.in. Google'a

czy Facebooka. Kursy te bazują na filmach instruktażowych oraz ćwiczeniach do samodzielnego wykonania przez ucznia. Są odpłatne, ale dostępne dla każdego na każdej szerokości geograficznej. Nano-dyplomy wręczane przez Udacity powoli zyskują uznanie wśród rekruterów w sektorze ICT.

Indeed.com - Szukaj Pracy

10-50 mln pobrań

To na polskim rynku jedno z najlepszych narzędzi poszukiwania pracy skupia ponad 50 tys. ofert w Polsce (ale można też szukać pracy w 49 innych krajach). Poszukujący może dostawać cyklicznie informację

o ofertach pracy na wybrane stanowiska, a także wykorzystać wcześniej załadowane CV do złożenia oferty. Narzędzie to jest szczególnie przydatne dla specjalistów z innych sektorów niż ICT.

Rodzina, związki i wspólnota



Hierarchia wartości Polaków jest stabilna – na jej szczycie od lat plasuje się szczęście rodzinne. Dlatego dla użytkowników smartfonów trzecim najważniejszym obszarem życia jest rodzina i kontakt z bliskimi. 13 mln Polaków jest na Facebooku; w utrzymaniu kontaktu z najbliższymi pomagają też komunikatory.

Dzięki aplikacjom wymieniamy informacje za pomocą tekstu, dźwięku, obrazu, a ostatnio również emotikonów. Nieodłącznym elementem stałej lub czasowej migracji jest niebieska ikonka komunikatora Skype, który pozwala łączyć się z najbliższymi 300 mln użytkowników. Alternatywą są komunikatory głosowe WhatsApp i Viber. Żyjemy w czasach coraz bardziej zdominowanych przez przekaz wizualny. Stąd niezwykła popularność Instagramu oraz Snapchata, dzięki którym możemy utrwać ważne dla nas chwile i dzielić się nimi z siecią rodziny i znajomych. Z kolei dzięki obrazkowym mikrobłogom Tumblr czy Pinterest wysyłamy w świat spójne komunikaty o własnym guście estetycznym i zainteresowaniach – te platformy cieszą się powodzeniem zwłaszcza wśród miejskiej klasy kreatywnej.

Kontrola rodzicielska

Większość rodziców (nie tylko w Polsce) przyznaje, że media społecznościowe są dla nich narzędziem miękkiej formy nadzoru. Inne pozytywne efekty wirtualnych znajomości wewnątrz rodziny to m.in. bezpośredni kontakt przez wiadomości (22 proc. wskazań przez rodziców nastolatków), oglądanie najnowszych zdjęć (20 proc.), poznawanie cudzych zainteresowań (18 proc.)¹. Nie powinno więc dziwić, że w zależności od kraju od 9 do 22 proc. młodzieży usuwa swoich rodziców spośród znajomych z portali społecznościowych.

Solidarność pokoleń w aplikacjach

Solidarność międzypokoleniowa zakłada, że przedstawiciele różnych generacji troszczą się o siebie i wspierają się nawzajem – mamy do tego system emerytalny czy politykę rodzinną, ale widać to też w aplikacjach na smartfony. Baby Sleep Explorer monitoruje sen noworodków, a White Noise Baby ułatwia im zasypianie. Our Family Wizard pomaga w dzieleniu się obowiązkami – od ustalania, kto odprowadza dziecko do szkoły, po kalendarz szczepień. Mobile Guardian ułatwia kontrolowanie bezpieczeństwa dzieci, kiedy posługują się nowymi technologiami. Tylko czekać, aż ktoś zaprojektuje aplikację, która pokaże, jakie możliwości oferuje ogólnopolska Karta Dużych Rodzin – gdzie wielodzietni mają zniżki. Do opieki nad starszymi członkami rodziny służy zaś Pillboxie – przypomina

o porach przyjmowania leków. For Alzheimer Caregivers to natomiast kompendium wiedzy dla opiekujących się chorymi na demencję czy Alzheimerem. Z kolei Fall Detector alarmuje, kiedy starsza osoba upada.

Związki intymne

Aplikacje mobilne pozwalają nie tylko dbać o dobre relacje z osobami, które już znamy. Wielu użytkowników smartfonów korzysta z cyfrowych swatek, czyli sieci społecznościowych nastawionych na poszukiwanie partnera. Kojarzone z amerykańską *hook-up culture* serwisy Tinder i Grindr mają ułatwiać zachowania promiskuityczne, podczas gdy portale randkowe OK Cupid czy Sympatia.pl w teorii są obliczone na budowanie trwalszych relacji. Ciekawostką jest Kindu – aplikacja ułatwiająca parom rozmowy o erotycznych fantazjach. Na przeciwnym biegunie znajdują się aplikacje przydatne podczas rozstań. BreakupText wyśle wiadomość o zerwaniu, a KillSwitch usuwa informacje o dawnej miłości z serwisów społecznościowych.

E-wiara

Katolicy korzystają z elektronicznej Polskiej Biblii Gdańskiej oraz wyszukiwarki mszy i kościołów Prayo. Mogą też odmawiać różaniec za pomocą minimalistycznej aplikacji Pure Rosary. Wyznawcom judaizmu przydaje się appka przypominająca o szabacie (Shabbat alarm), a muzułmanom – jeden z kompasów wskazujący kierunek, w którym położona jest Mekka, np. QuiblaMekka. Zaskakująco dużą popularnością w Polsce cieszą się appki z buddyjskimi mantrami: Ganesh Mantra App oraz Krishna Mantra Jaap Pro.

P Na świecie rozsiane jest około 20 mln Polaków, z którymi częsty kontakt możliwy jest tylko przez internet i urządzenia mobilne (w tym aplikacje: Viber, Skype, Facebook etc.). Dla rodzica jednego z blisko 100 tys. Polaków studiujących w innym kraju to podstawowe narzędzie kontaktu z własnym dzieckiem. Aplikacje wchodzą też do naszego życia osobistego – ułatwiają znalezienie partnera na stałe czy na jedną noc, sprawiając, że czas poszukiwania jest krótszy. Pozwalają też łatwiej i na odległość opiekować się dziećmi oraz starszymi.

1. Na zlecenie Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) w 2013 r.

Rodzina, związki i wspólnota: popularne narzędzia na świecie

Snapchat

100-500 tys. pobrań

Sieć społecznościowa umożliwiająca wysłanie do wielu osób na raz zdjęć opatrzonych tekstowym lub graficznym komentarzem. Obrazy pozostają na urządzeniu odbiorcy tylko przez kilkanaście sekund, po czym znikają. Snapchat pozwala kanalizować potrzebę dzielenia

się rzeczami błahymi zarazem z osobami bliskimi i zupełnie nieznanymi. Obok Instagrama jest też jednym z najważniejszych nowych kanałów komunikowania marek. M.in. Hillary Clinton posługuje się Snapchatem w swojej kampanii prezydenckiej.

The League

„Serwis randkowy dla elit” dobiera partnerów na podstawie profili zamieszczanych w sieci dla profesjonalistów LinkedIn. Aplikację postrzegamy jako ciekawostkę – dotychczasowy żywot serwisów społecznościowych, które z zasady blokują dostęp użytkownikom ze względu na status

społeczny, był krótki. Niewiele osób pamięta dziś o aSmallWorld czy DiamondLongue, które także starały się ograniczać liczbę swoich członków. Większą popularnością cieszą się te serwisy, które są egalitarne, a nie elitarne.

Rosary Marathon

1-5 tys. pobrań

Różańcowa wspólnota biegaczy. Aplikacja umożliwia wymienianie się intencjami z innymi uczestnikami, ale też z mediami społecznościowymi. Biegając, modlisz się w intencji własnej, innych użytkowników

bądź zbiorowej. Można wybierać Tajemnice, które chce się odmówić w zależności np. od przyznanej pokuty. Aplikacja jest wyposażona w GPS i pozwala zapisywać trasy biegów.

Couple

1-5 mln pobrań

Appka pomaga utrzymywać romantyczne relacje na odległość. Umożliwia parom okazywanie uczuć i dzielenie wspólnych doświadczeń. Komunikator oprócz wymiany zdjęć, filmików i wiadomości pozwala

też tworzyć np. wspólne listy zakupowe. Funkcja ThumbKiss sprawia, że ekrany telefonów wibrują, gdy oddaleni od siebie geograficznie partnerzy dotykają ich w tym samym miejscu.

MamaBear

100-500 tys. pobrań

Aplikacja nadzoru dla rodziców nastolatków. Opiekunowie śledzą, gdzie przebywa ich dziecko, monitorują jego aktywność w sieciach społecznościowych i sprawdzają, czy nie prowadzi auta zbyt szybko.

Dla młodego człowieka to natomiast ułatwienie, bo nie musi cały czas wysyłać wiadomości o tym, gdzie jest, a w sytuacji zagrożenia może przesłać komunikat alarmowy „zabierz mnie stąd”.

Bezpieczeństwo



Polska jest bezpiecznym krajem, a spokój jest relatywnie ważną dla Polaków wartością. Aplikacje, które służą jego zachowaniu, są czwarte w hierarchii ważności rodzimych konsumentów. Pytanie, kiedy np. będziemy mogli zgłosić przestępstwo przez appkę na telefonie.

W ciągu ostatniej dekady ponaddwukrotnie wzrósł odsetek badanych oceniających, że Polska jest krajem, w którym żyje się bezpiecznie; obecny poziom poczucia bezpieczeństwa należy do najwyższych od 1989 r.¹, a przez ostatnie 10 lat przestępczość spadła o jedną czwartą.

W świecie mobilnych urządzeń istnieje wiele aplikacji, które pozwalają nam zabezpieczyć się przed zgubieniem telefonu (Find My iPhone), ale i takich, które pomagają bezpiecznie dotrzeć do celu lub skontaktować się z policją.

Co 20. Polak pracuje w bezpieczeństwie

Zatrudniamy wielu ochroniarzy i lubimy ogrodzone osiedla, których w Polsce przybywa. Według różnych szacunków w kraju pracuje około 300 tys. ochroniarzy. To armia odpowiadająca mniej więcej liczbie polskich rezerwistów (tych jest około 400 tys.). Do tego jest po niespełna 100 tys. policjantów i zawodowych żołnierzy oraz 10 tys. strażników miejskich. Rozwój rynku aplikacji mobilnych dociera także do branży ochroniarskiej, np. Securitas stworzył aplikację Safe Trip, która służy do bezpiecznego planowania podróży i ograniczenia ryzyka kradzieży.

Mobilne bezpieczeństwo publiczne

Z myślą o zwiększaniu bezpieczeństwa publicznego powstają aplikacje, które pozwalają łatwiej zgłosić się na policję, ale nie ze sprawami nagłymi, z którymi trzeba dzwonić pod numer 112. Ministerstwo Spraw Wewnętrznych uruchomiło aplikację Moja komenda, która pozwala zlokalizować najbliższą komendę (w innych krajach funkcjonują podobne, takie jak MyPoliceDepartment, które dają możliwość szybkiego zgłaszania spraw). W USA prowadzony jest też rejestr osób, które dopuszczały się przestępstw na tle seksualnym. Aplikacja Sex Offender Search umożliwia przeszukiwanie międzystanowego rejestru oraz pokazuje, ile osób skazanych za te przestępstwa mieszka w okolicy. Istnieje też (niestety nie w Polsce) program umożliwiający zgłaszanie organizacji społecznej aktów znęcania się nad zwierzętami – to ALDF Crime Tips.

Sytuacje kryzysowe

W Polsce od 2015 r. funkcjonuje Regionalny System Ostrzeżenia, który powstał z inicjatywy Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji². Pozwala on na powiadamianie mieszkańców

regionu albo całego kraju o grożących im niebezpieczeństwach (w te wakacje informowano np. o falach upałów). Co ciekawe, było wiele pomysłów na to, za pomocą jakiej technologii należy wysłać wiadomości do użytkowników (m.in. SMS), ale ostatecznie okazało się, że najszybszą drogą komunikacji w Polsce będzie aplikacja na smartfon.

Do szybkiego powiadamiania w sytuacjach kryzysowych służy też CrimePush Security – pozwala on o niechcianym zdarzeniu poinformować innych użytkowników aplikacji. ICE – In Case of Emergency – to zaś program przechowujący najpotrzebniejsze dane: kontakt do najbliższych i lekarza, grupę krwi, listę zażywanych leków i chorób, na które cierpimy. Wszystko po to, by lekarz-ratownik mógł odpowiednio zareagować, gdy jesteście nieprzytomni.

E-gliniarz

Zapewne polscy policjanci w większości posiadają smartfony, ale to funkcjonariusze w USA mają do dyspozycji szereg dedykowanych im aplikacji. Korzystają m.in. z rozmówek angielsko-hiszpańskich (np. Police Spanish Guide), ale też z Patrolman's Vehicle Guide do identyfikacji samochodów na drogach, Police Field Interview Cards, by szybko zapisywać informacje uzyskane od świadków i skatalogować przydatne w śledztwie zdjęcia. Podobną funkcję pełni też Crime Scene Tracker, a do zarządzania śledztwami służy Police Pad, choć policjanci równie często korzystają z uniwersalnych aplikacji do zbierania różnego typu informacji i notatek (np. Evernote). Co ciekawe, mają też do dyspozycji appkę Shooter, która pomaga sporządzać tabele liczbowe, zawierające dane o elementach toru pocisku z uwzględnieniem odstępstw od typowych warunków.

Mobilne cyberbezpieczeństwo

Bezpieczeństwo ma też cyfrowy wymiar, bo urządzenia mobilne są podatne na ataki jak każde komputery. Szacuje się, że jedna na pięć aplikacji na komórki z systemem Android zawiera malware³, czyli formę wirusa, która może kraść informacje i szkodzić użytkownikowi. Metodą na nie jest instalowanie programów antywirusowych takich jak Lookout, AVG lub Symantec/Norton. Ostatnio jedna z wykrytych luk w systemie Android pozwalała hakerowi po wysłaniu wiadomości MMS uzyskać pełną kontrolę nad telefonem i nawet rejestrować rozmowy – problem dotyczył 950 mln telefonów⁴.

1. Według większości badanych – 70 proc. – Polska jest krajem, w którym żyje się bezpiecznie; innego zdania jest jedna czwarta respondentów.

2. Od 1 lipca 2015 r., dzięki współpracy z operatorami telefonii komórkowej, w bardzo poważnych sytuacjach, dotyczących m.in. ewakuacji, ostrzeżenia mogą być także wysyłane poprzez SMS.

3. Symantec, 2015.

4. TVN24BIS.PL, 2015.

Drogowskazy

Bezpieczeństwo można też rozumieć bardziej prozaicznie – jako coś, co ułatwia nam spokojne przedostanie się z punktu A do punktu B. GPS był wojskowym wynalazkiem, który umożliwił łatwiejsze zarządzanie amerykańskimi wojskami lądowymi – w ZSRR był to system CYKADA. Dzisiaj częściej z nawigacji korzystamy podczas podróży, bo Polacy przeważnie jeżdżą samochodem osobowym (81 proc.)⁵. Dlatego popularnością cieszą się aplikacje takie jak Tom Tom czy NAVIGON, a także Yanosik – sieć społecznościowa kierowców. Nie ustępują im appki, które umożliwiają szybkie podróżowanie z przesiadkami komunikacją miejską w polskich miastach (jakdojade.pl).



Bezpieczeństwo dla polskich użytkowników smartfonów jest ważne przede wszystkim, gdy chcą dojechać z jednego miejsca do drugiego – ale będzie się to zmieniać. Biorąc bowiem pod uwagę, jak wiele aplikacji zwiększających bezpieczeństwo powstaje w krajach zachodnich, spodziewamy się, że w Polsce ten obszar zostanie zagospodarowany.

Co więcej państwo może wykorzystać appki, by lepiej zapewnić porządek publiczny. Także armia ochroniarzy, policjantów i wojskowych będzie potrzebowała nowych aplikacji, by np. zwiększać możliwości bojowe używanego przez nich sprzętu. Rynek będzie się rozwijał.

Bezpieczeństwo: popularne appki na świecie

MyPD

100–500 tys. pobrań

Program stworzony do kontaktu i obsługi jednego z 200 oddziałów lokalnej policji w USA. Komendy mogą wysłać powiadomienia na komórki użytkowników, m.in. o zmianie na listach poszukiwanych przestępców, ale też udostępniać informacje o kontakcie i sposobie dojazdu do najbliższego komisariatu i danych

o przestępczości. Użytkownik aplikacji może wysłać zaszyfrowane wiadomości, które są zanonimizowane, by powiadamiać o przestępstwach, wypełniać kwestionariusze i – co bardzo przydatne – składać skargi oraz oceniać policjantów, z którymi miał do czynienia.

Yanosik

1–5 mln pobrań

Ta aplikacja to CB-radio 2.0, czyli sieć użytkowników polskich dróg, którzy powiadamiają się o fotoradarach, kontrolach prędkości, wypadkach i remontach. Dzięki aplikacji wiemy też, jaka prędkość obowiązuje na drodze, którą jedziemy, a także mamy dostęp do nawigacji satelitarnej. Program pozwala „mobilkom”, jak mówili o sobie

CB-radiowcy, unikać płacenia mandatów i jest to jeden z największych hitów na polskim rynku smartfonów. Producent wszedł w ścisłą współpracę z Orlenem i appka wysyła też informację o tym, gdzie jest najbliższa stacja benzynowa polskiego publicznego giganta.

Regionalny System Ostrzeżenia

100–500 tys. pobrań

RSO umożliwia powiadomianie o zagrożeniach. Ostrzeżenie trafia do obywateli zarówno dzięki stronom internetowym urzędów, jak i poprzez telewizję naziemną, cyfrową, SMS-y i aplikację do tego dedykowaną. Chodzi przede wszystkim

o zagrożenia związane z klimatem (trąby powietrzne, powodzie) i te na drogach. RSO zawiera też informacje o stanie wody w rzekach i gwarantuje dostęp do poradników postępowania w różnych sytuacjach kryzysowych.

True Caller

100–500 mln pobrań

Aplikacja w sprytny i użyteczny sposób zastępuje książkę telefoniczną. Przede wszystkim jednak identyfikuje nieznane połączenia przychodzące. Ponadto pozwala wyszukiwać poza listą

kontaktów użytkownika (np. gdy szukamy ślusarza), blokuje połączenia, których użytkownik nie chce otrzymywać, oraz sugeruje nowe kontakty, opierając się na lokalizacji telefonu.

5. Polska Organizacja Turystyczna, 2014.

Konsumpcja



Kupowanie jest jednym z istotnych elementów współczesnego życia Polaka. Warto jednak pamiętać, że przeciętny polski konsument wciąż kupuje o jedną czwartą mniej towarów i usług niż inny Europejczyk¹. Coraz chętniej jednak wydaje pieniądze przez internet. To duża szansa dla rynku aplikacji mobilnych.

Aż 91 proc. badanych użytkowników sieci w Polsce porównuje ceny produktów, czyta opisy oraz komentarze innych konsumentów, a prawie połowa kupuje przez internet raz lub kilka razy w miesiącu². Co ciekawe, coraz częściej decydujemy się też na zamawianie online posiłków – robi to 64 proc. Polaków zamawiających jedzenie do domu³.

Zakupów w sklepach internetowych najchętniej dokonujemy w poniedziałki⁴. Mieszkańcy średniej wielkości miast korzystają z tej formy nabywania towarów nawet częściej niż mieszkańcy metropolii, którzy mają do dyspozycji więcej infrastruktury handlowej.

Na rynek e-zakupów przebojem wkraczają aplikacje mobilne. Co piąty polski internauta kupuje za pomocą smartfona, co dziesiąty – przy użyciu tabletu⁵. O wygodzie takiego sposobu zamawiania produktów spożywczych świadczy np. przyrost transakcji w sklepie internetowym Tesco – na początku 2014 r. poprzez aplikacje składano 2 proc. wszystkich zamówień, pod koniec roku już czterokrotnie więcej⁶.

Jednakże najchętniej w sieci kupujemy sprzęt gospodarstwa domowego i elektronikę, wyposażenie wnętrz, ubrania i kosmetyki⁷. Badani deklarują również, że chętnie przez internet kupowaliby książki – niestety w zeszłym roku połowa z nas nie dodała do swojej biblioteczki żadnej publikacji, ani za pomocą tradycyjnej, ani cyfrowej księgarni⁸.

E-galerie handlowe

Aplikacje mobilne przenoszą galerie handlowe do naszych telefonów. Zabudowane paryskie pасаże handlowe, kopiowane przez całą XIX-wieczną Europę, były według filozofa Waltera Benjamina przykładami narodzin świata nowoczesnego⁹. Dzisiaj cyberflâneurzy przechadzają się po wirtualnych galeriach handlowych. Największą popularnością cieszą się aplikacje do robienia zakupów takie jak Allegro, OXL.pl, Amazon czy eBay. Przydatnym narzędziem są też porównywarki cenowe (m.in. Ceneo.pl, Nokaut).

Jednak w zestawieniu 50 najczęściej pobieranych appek ilościowo przeważają aplikacje marek, które Polki i Polacy znajdują z weekendowych wypadów do centrów handlowych. Wirtualne ścieżki pokrywają się z tymi znanymi ze świata rzeczywistego: zaczynamy od wyboru wyposażenia wnętrz w Ikea, dokupujemy wiertarkę w Leroy Merlin, a w czasie przerwy w fastfoodzie (McDonald's, KFC) wertujemy gazetki promocyjne w poszukiwaniu jeszcze bardziej korzystnych ofert (Groupon, Blix gazetki promocyjne). Aplikacje mobilne okazują się niezastąpione podczas szukania okazjonalnych nieruchomości (Gumtree, Gratka, mójDom) i samochodów (OTOMOTO.pl)

Robienie zakupów odzieżowych online jest szczególnie popularne wśród młodych kobiet (między 13. a 35. rokiem życia), które polują na najnowsze hity *fast fashion* w globalnych sieciówkach. Co ciekawe, modne polskie nastolatki chętnie kupują też u rodzimych projektantów – w zestawieniu wysoko uplasowała się aplikacja Local Heroes. Marka, założona przez dwudziestoparoletnią Aretę Szpurę, jest promowana za pomocą Instagramu i Snapchata.

Nowy typ aplikacji do kupowania odzieży koncentruje się nie tyle na markach, ile na kreowaniu własnego stylu oraz interakcji z innymi ludźmi. Aplikacja The Hunt (Polowanie) łączy funkcje serwisu społecznościowego i e-sklepu. W wyszukiwaniu produktów opiera się nie na zaawansowanych technologiach obliczeniowych, ale na crowdsourcingu – wskazujemy typ, kolor i wymiary poszukiwanego produktu, a pozostali użytkownicy podsyłają nam linki do e-sklepów, które oferują produkt najbliższy naszemu opisowi. Z kolei fani Instagramu doceniają LIKEtoKNOW.it, która od polubionego zdjęcia odsyła nas bezpośrednio do strony, gdzie możemy kupić obiekt naszej fascynacji.

Gotowanie

Druga znacząca grupa aplikacji ułatwiających konsumpcję to appki służące do przygotowywania oraz zamawiania posiłków i napojów. Lista płatnych aplikacji (takich jak Hippie Lane) to spełnienie gastronomicznych marzeń polskiej klasy średniej.

1. Forsal.pl, 2015.

2. SW Research, 2014.

3. Homo Homini, 2014.

4. PortalSpozywczy.pl, 2015.

5. Allegro, GoMobi.pl i Mobile Institute, 2014.

6. Wprost.pl, 2015.

7. TNS Polska, 2014.

8. MillwardBrown, 2014.

9. W. Benjamin, 2010.

Oprócz appek z poradami najpopularniejszych mistrzów gotowania, takich jak Gordon Ramsey czy Jamie Olivier, spragnieni prestiżu konsumenci szukają przepisów na wyrafinowane koktajle i sushi (Teach Me Sushi). Przeglądają też recenzje win, piw, whisky czy gatunków kawy (Corkz Wine Reviews, Gret Coffee), a później gotują jajka po benedyktyńsku z Perfect Egg, piją orzeźwiający *smoothie* (Smoothies), obiecują sobie przejście na dietę (Eat Fit Diet and Health), a w końcu wszystko wrzucają na Instagram za pomocą InstaFood Pro.

Osoby pobierające bezpłatne aplikacje przede wszystkim polują zaś na dobre okazje. W tej kategorii prym wiodą appki popularnych dyskontów (Twoja Biedronka, Lidl, Tesco), a także sieci fastfoodów (kupony rabatowe do McDonald's, Burger King, KFC, North Fish). Wzrasta też liczba użytkowników

zamawiających za pomocą appek pizzę (Pizzaportal.pl, Domino's Pizza PL) czy inne smakołyki (Zomato Food and Restaurant). Szukają oni także przepisów (Durszlak, Przepisy.pl) i recenzji restauracji (Foursquare).



Coraz więcej Polaków decyduje się na zakupy w sieci.

To duża szansa dla rynku aplikacji mobilnych, bo dynamika przyrostu zakupów za ich pośrednictwem będzie przynajmniej taka sama jak sprzedaży mobilnej. Dziś największą popularnością cieszą się przede wszystkim aplikacje do kupowania ubrań oraz serwisy aukcyjne, na które weszło wielu polskich mikroprzedsiębiorców. W przyszłości z pewnością rozwiną się też te służące do zamawiania jedzenia, personalizacji ubrań i określonych dóbr luksusowych niedostępnych w normalnym obrocie handlowym.

Konsumpcja: popularne narzędzia w Polsce

TripAdvisor

100-500 mln pobrań

Największy globalny serwis z recenzjami restauracji, hoteli oraz innych usług skierowanych do turystów. Opiera się na crowdsourcingu, czyli wykorzystywaniu opinii samych podróżników. Opisy

miejsc i informacje o usługach pomagają niwelować asymetrię wiedzy między lokalnymi mieszkańcami a turystami od Kamczatki po Karaiby.

Fun in Design

(nie ma aplikacji)

Polski portal umożliwiający samodzielne zaprojektowanie pary eleganckich butów, od zelówek po sznurówki. To przykład na to, jak dzięki *m-commerce* łatwiej realizujemy potrzebę wyróżnienia się

i indywidualizacji, odchodząc od masowej mody. O indywidualizacji konsumpcji pisał już w latach 70. futurolog Alvin Toffler¹⁰, ale dzisiaj coraz więcej usług udostępnia takie możliwości.

Hippie Lane

1-5 tys. pobrań

Książka kucharska z przepisami na wegańskie, bezglutenowe słodycze. Według CBOS wegetarianizm jest postrzegany jako dobry sposób odżywiania przez nieco ponad połowę Polaków¹¹, ale zwolenników diety

roślinnej przybywa. Podobno aplikacja jest wyjątkowo popularna wśród towarzystwa przebywającego w okolicach warszawskiego placu Zbawiciela oraz placu Szczepańskiego w Krakowie.

Blix gazetki promocyjne

0,5-1 mln pobrań

Aplikacja informuje o aktualnych promocjach w najpopularniejszych sklepach w okolicy. Dzięki niej wiadomo, gdzie „rzucają” produkty w korzystnych cenach. Lista marek, które znalazły się w programie,

jest bardzo obszerna (nie zabrakło Lidla, Rossmanna, Biedronki, Tesco czy Realu). Oprócz sklepów znajdują się tam restauracje, które kuszą tańszymi posiłkami ze swojego menu.

10. A. Toffler, 2006.

11. CBOS, 2014b.

Zdrowie, sport i fitness



Zachowanie dobrego zdrowia jest drugą najważniejszą wartością dla Polaków – za istotne uważa to trzy czwarte mieszkańców naszego kraju¹. Technologie pozwalają nam dbać o kondycję, sprawniej się leczyć, zapewniają większy dostęp do specjalistów. Ochrona zdrowia to obszar, w którym aplikacje będzie coraz więcej.

Statystycznie każdy Polak chodzi do lekarza prawie osiem razy w roku – częstotliwość tych wizyt jest oczywiście zależna od wieku, ale dzięki technologiom i rozwojowi telemedycyny może spadać – i zapewne dzięki wykorzystaniu aplikacji medycznych na urządzeniach mobilnych wydatnie się zmniejszy. Zdaniem firmy doradczej Deloitte² model świadczeń ochrony zdrowia z użyciem technologii cyfrowych (w tym telemedycyny, teleopieki i telezdrowia) pomoże w zmniejszeniu luki pomiędzy rosnącymi potrzebami pacjentów a dostępnością usług medycznych i opieki nad osobami chorymi oraz starszymi.

Leczenie bez lekarza

Coraz częstsze korzystanie „doktora Google’a” i aplikacji medycznych niesie dobre implikacje, jak wspomniane ograniczenie częstości wizyt u lekarzy, ale też powoduje, że Polacy zażywają ponadprzeciętnie wiele leków bez recepty na tle innych krajów OECD. Z aplikacjami zdrowotnymi na telefony trzeba postępować podobnie jak z lekami – czytać instrukcje i w razie wątpliwości „skonsultować się z lekarzem lub farmaceutą”.

Telemedycyna

Liczne programy dotyczące diagnostyki wzroku mogą okazać się nieskuteczne, ale jest wiele takich jak DoctorOnDemand czy HealthTap, które za dodatkową opłatą umożliwiają bezprzewodową konsultację z lekarzem podstawowej opieki zdrowotnej.

W Polsce ZnanyLekarz.pl jest największą wyszukiwarką wizyt. W ciągu kilku sekund pozwala odnaleźć dostępną wizytę u lekarza dowolnej specjalizacji w wybranym mieście w Polsce (a na międzynarodowej platformie docplanner.com i w innych krajach europejskich). Są też aplikacje takie jak HelloMD, które pozwalają znaleźć lekarza (i lekarza specjalistę) najbliższej naszej lokalizacji, gdy przez wideokonferencję trudno jest zdiagnozować chorobę. W Polsce takie funkcjonalności udostępniają swoim klientom sieci medyczne typu LuxMed.

Monitoring

Jedną z nich jest Uczymy Ratować, który pomaga zdiagnozować osobę, której coś dolega, i jednocześnie wykonać odpowiednie czynności ratownicze (np. ułożenia w pozycji bocznej ustalonej). Takie aplikacje to też elektroniczne dzienniczki pacjentów, jak Ciśnienie Krwi (do zapisywania historii pomiarów), Microsoft

HealthVault czy INR Tracker (do tworzenia dzienników leczenia przeciwkrzepliwego). Są też programy do autodiagnozy (jak Cardio, która w kilkanaście sekund mierzy częstości pracy serca na podstawie fali tętna rejestrowanej na podstawie subtelnej zmiany koloru twarzy, czy też LifeWatch, który przez czujniki zainstalowane na urządzeniu są w stanie m.in. zbadać puls, wykonać EKG, zmierzyć temperaturę ciała, poziom stresu, nasycenie krwi tlenem) itp. Z kolei Doktor Medi to wirtualny lekarz, który pomaga wskazać potencjalne przyczyny dolegliwości oraz podpowie, jaki specjalista najlepiej zajmie się naszym problemem. Mogą to być też aplikacje, które integrują się z urządzeniami pomiarowymi (np. tego, czy przyjęliśmy lek – Drug Infusion) i mogą m.in. udostępniać wyniki lekarzowi i bliskim.

Komórki diagnostyczne

Trzecią grupą appek stanowią te, które są wsparciem dla personelu medycznego. W Polsce to najczęściej aplikacje ułatwiające współpracę z publicznymi regulacjami, jak np. Marian Mówi (od imienia ministra zdrowia) – wyszukiwarka leków refundowanych potrzebna, by lekarz nie pomylił się na recepcie. To też eWUŚ, który umożliwia weryfikację statusu ubezpieczonego przez pielęgniarki i lekarzy (jest i drWidget eWUŚ). Są to również narzędzia wspomagające podejmowanie decyzji o diagnozie, jak eMPendium – aktualizowany na bieżąco system informacji o lekach (podobna to też dr Widget Baza Leków). Dostępne do ściągnięcia są ponadto różne słowniki klasyfikacji chorób opierające się na kategoriach ICD-9 i ICD-10 Światowej Organizacji Zdrowia (np. ICD-10 PL), a także aplikacje takie jak iDoctor Office, które pomagają lekarzom prowadzić własną praktykę, oraz takie, które ułatwiają przechowywanie zdjęć wysokiej rozdzielczości, np. rentgenów (jak OsiriX HD).

Sport

Czwartą kategorię będą stanowiły aplikacje wellness i fitness. 65 proc. Polaków deklaruje, że podejmowało w ciągu ostatniego pół roku jakąś formę sportu. Jedna piąta jeździła na rowerze lub biegała, ale popularne jest też pływanie, fitness czy nordic walking³. Sport to zarówno element spędzania czasu wolnego i rozrywki, lecz także istotny element zdrowia publicznego – im więcej osób jest aktywnych, tym mniejsze koszty poniesie system zdrowia w przyszłości. Aplikacje, które mierzą nasze postępy i treningi (jak RunKeeper czy Endomondo) to jedne z najczęściej ściąganych appek na urządzenia mobilne w ogóle.

1. CBOS, 2013a.

2. Deloitte, 2014.

3. WirtualneMedia.pl, 2015a.

To także mniej ambitne programy jak Krokomierz, które przyspieszają do częstszego chodzenia. Są też narzędzia takie jak Calorie Counter, które ułatwiają utrzymanie diety lub pełnią rolę osobistego trenera – Fitness Buddy.

P W Polsce nie ma rozbudowanego systemu prywatnych ubezpieczeń zdrowotnych, które mogłyby wspierać dynamiczny rozwój rynku aplikacji związanych ze zdrowiem, a to prywatni usługodawcy są najczęstszym motorem zaspokajania potrzeb

w tym obszarze. Tym niemniej rozwój telemedycyny postępuje. Szacuje się, że korzysta z niej dzisiaj 300 tys. Polaków, a w 2017 r. może to być nawet 1,8 mln. Przybywa także aplikacji medycznych. Czynnikiem, które popularyzują je wśród pacjentów, są zaś: zaufanie (69 proc.), łatwość obsługi (66 proc.) oraz gwarancja bezpieczeństwa danych (62 proc.)⁴. Rozwój dostępnych przez sieć usług jak e-zwolnienia, a także większa ilość informacji o kolejkach etc. zachęci pewnie kolejne firmy do oferowania aplikacji dla polskich użytkowników.

Zdrowie: popularne narzędzia w Polsce

Portal Pacjenta Lux Med

50-100 tys. pobrań

Program dla klientów sieci Lux Med, czyli 1,6 mln osób w Polsce (w tym 0,9 mln klientów korporacyjnych). Umożliwia logowanie się do internetowego konta klienta sieci medycznej (korzysta z niego 0,5 mln osób) i: umawianie wizyt, odbieranie

wyników badań laboratoryjnych, wgląd do własnej historii medycznej i opisu diagnostycznego sporządzonego przez lekarzy, a także zadawanie im uzupełniających pytań do wizyty, oraz dostęp do ich grafiku.

Doz.pl

10-50 tys. pobrań

Sieć aptek Dbam o Zdrowie (1,7 tys. punktów w Polsce) oferuje mobilny interfejs pozwalający znaleźć najbliższą aptekę, ale także złożyć zamówienie na specyficzne leki. Za darmo do wybranej apteki może zostać

dostarczony jeden z 20 tys. produktów medycznych, w tym leków bez recepty, suplementów oraz około 5 tys. leków na receptę. Czas realizacji specjalnego zamówienia wynosi 24–48 godz.

Petralex Hearing aid

50-100 tys. pobrań

Głuchota to łatwa do przewidzenia konsekwencja starzenia się i częstego korzystania ze słuchawek – dziś aż 6,5 mln mieszkańców kraju może mieć problem ze słuchem. Zaledwie 30 proc. osób powyżej 60. roku życia wie o istnieniu implantów usznych⁵. Na telefony niedosłyszający mogą ściągnąć

kilka aplikacji, które służą jako proteza dzięki zestawowi słuchawkowemu. Główna zaleta takiego rozwiązania to to, że są one dyskretne. Ciekawe, czy w przyszłości telefony będą mogły wspomagać osoby, które mają określone wady wzroku, takie jak daltonizm⁶.

How Are You - Mood Tracker

0,5-1 tys. pobrań

23 proc. Polaków cierpi na jakiś rodzaj zaburzeń psychicznych, w tym 3,5 proc. ma depresję⁷. Aplikacja umożliwia monitorowanie nastroju przez cierpiących z powodu depresji, lęków, stresu, zaburzeń afektywnych dwubiegunowych oraz zaburzeń obsesyjno-kompulsywnych. Bazuje na teście

psychologicznym, który umożliwia śledzenie zmian nastroju i porównanie ze średnią światową. Nie jest to prawdziwa terapia, ale może być jej uzupełnieniem. Według producentów aplikacja poprawia nastrój o 18 proc. w ciągu 21 dni.

4. Deloitte, 2014.

5. TNS Polska, 2014b.

6. The Telegraph, 2015.

7. NIZP-PZH, 2012.

Media, społeczeństwo obywatelskie i polityka



Skupieni na rodzinie i życiu zawodowym Polacy nie angażują się w sprawy publiczne. Aplikacje mobilne ułatwiające partycypację w sprawach wspólnoty lokalnej i państwowej nie cieszą się w Polsce zbyt dużą popularnością. Do wyjątków należą wielofunkcyjne serwisy społecznościowe Facebook i Twitter.

Frekwencja w tegorocznych wyborach prezydenckich w Polsce wyniosła 49 proc., podczas gdy średnia dla krajów OECD to 68 proc.¹. W rankingach prestiżu społecznego posłowie na Sejm i działacze partyjni zajmują ostatnie miejsca². Polacy nie wierzą w merytokrację i wykazują niskie zaufanie społeczne³. Obserwujemy też spadek zaufania do mediów publicznych i prasy⁴. Tylko 6 proc. Polaków deklaruje przynależność do związku zawodowego, a zaledwie co szósty działa w organizacjach obywatelskich takich jak stowarzyszenia czy fundacje⁵. Jednocześnie aż 77 proc. mieszkańców Polski podziela pogląd, że działając razem, można przyczynić się do rozwiązania niektórych problemów swojego środowiska czy społeczności lokalnej⁶.

Lajkowanie

Facebook przydaje się w samoorganizacji grupom interesu sytuującym się we wszystkich miejscach ideowego spektrum. Niestety *liking is not helping*, a deklaracje o uczestniczeniu w wydarzeniach czy popieraniu społecznych inicjatyw tylko z rzadka przekładają się na realne działania. W 2012 r. fanpage „Nie dla ACTA w Polsce” polubiło 200 tys. użytkowników. Kilka tysięcy osób protestowało w Warszawie, 15 tys. na ulicach Krakowa – były to jedne z największych oddolnie zorganizowanych demonstracji w ostatnich latach, ale i tak mniej niż co dziesiąty deklaracyjny aktywista coś zrobił. Niestety zazwyczaj faktyczna partycypacja jest znacznie mniej spektakularna.

Prawdziwy aktywizm

Istnieją jednak internetowe narzędzia, które pozwalają na wyjście poza slaktywizm, czyli bycie aktywistą-pozorantem⁷. Zaangażowani ludzie z całego świata za pomocą portali Avaaz czy Change.org walczą o ochronę środowiska, prawa człowieka, prawa zwierząt, sprawiedliwość społeczną, a także równe prawa ekonomiczne. Sukey ułatwia organizatorom protestów koordynację działań i wymianę informacji o funkcjonowaniu służb

porządkowych i ruchach politycznych przeciwników. Gibberbot, appka wymyślona w laboratorium brytyjskiego dziennika „The Guardian”, to komunikator szyfrujący wysyłane wiadomości. Obywatele odzyskują prawo do miasta m.in. dzięki PublicStuff – aplikacji ułatwiającej komunikację między mieszkańcami a miejskimi urzędnikami. Zgłaszając np. nielegalne graffiti czy niedziałające hydranty, również włączamy się w funkcjonowanie lokalnej społeczności.

Zmienić świat

Czy za pomocą aplikacji można zmienić świat? Na pewno warto się starać. Redagowanie Wikipedii to też forma działania na rzecz wspólnoty. Twitter ma w Polsce 2,5–3 mln użytkowników miesięcznie⁸. Czy tyle osób liczy wspólnota aktywnych uczestników dyskursu publicznego? Nad Wisłą na pewno jest to narzędzie istotne dla zawodowych polityków, dziennikarzy i liderów opinii skupionych wokół kluczowych instytucji państwowych i organizacji pozarządowych. Pozostali użytkownicy przyjmują raczej pozycję biernych obserwatorów politycznego teatru, dla których Twitter jest dostarczycielem newsów.

65 proc. mieszkańców Polski codziennie ogląda telewizję, średnio przez 4,5 godz.⁹ – to medium wciąż dzierży rząd dusz, najsilniej kreując opinię publiczną. Jednak medioznawcy przewidują, że w niedalekiej przyszłości aplikacje na smartfony zdetrionizują serwisy informacyjne jako główne źródło wiedzy o życiu politycznym i społecznym¹⁰. Póki co najpopularniejszą płatną aplikacją informacyjną w Polsce jest europejskie wydanie tygodnika „The Economist”. Sugeruje to, że aplikacje tego typu są obecnie atrakcyjne dla wąskiego grona odbiorców. Trzeba przy tym pamiętać, że urządzenia mobilne generują ponad jedną piątą ruchu na popularnych serwisach informacyjnych – Gazeta.pl (31 proc., ale rok wcześniej było to 16 proc.), TVN (22 proc.), Interia.pl (18 proc.) i Onet.pl (16 proc.)¹¹.

1. OECD, 2013.

2. CBOS, 2013b.

3. Centrum Badań nad Uprzedzeniami, 2013; Wyniki European Social Survey z 2012 r.

4. Homo Homini, 2011.

5. CBOS, 2015.

6. CBOS, 2014a.

7. *Slactivism* to zbitka angielskich słów *slack* – len i *activist* – działacz.

8. PBI/Gemius, 2015.

9. Nielsen, 2014b.

10. Pew Research Center, 2015.

11. WirtualneMedia.pl, 2015a.

Ponadto pięć najpopularniejszych aplikacji informacyjnych w naszym kraju to Komunikator GG, Czateria, Gazeta.pl Live, Sport.pl Live oraz Pudelek.pl¹².

Polacy nie są więc zbyt wyrafinowani w konsumpcji politycznych newsów. Może to wynikać z małego zainteresowania sprawami publicznymi ogółem, szczególnie wśród młodych, w przypadku których tylko 56 proc. przyznaje, że śledzi bieżące wydarzenia polityczne i gospodarcze.

P Aktywizm nowej generacji to hackathony (maratony programistów) polegające na społecznym przerabianiu ogromu danych dla dobra publicznego, np. informacji o tym, dokąd jeżdżą postowie i czyje wykorzystują do tego samochody (jak w polskiej „aferze Madryckiej”), lub do tego, by szukać dziur w systemie ochrony zdrowia (jak w USA). To, że każdy ma w kieszeni komórkę i może jej użyć, oznacza, że będzie się pojawiać więcej społecznych projektów, które pozwolą nam brać udział w demokracji bezpośredniej i efektywniej walczyć z niegospodarnością oraz korupcją.

Media, społeczeństwo obywatelskie i polityka: popularne narzędzia na świecie

Brigade

5-10 tys. pobrań

Nowa sieć społecznościowa ma umożliwić wolną od spamu i trollingu merytoryczną debatę nad kwestiami istotnymi dla obywateli. Użytkownicy zajmują stanowiska wobec palących problemów społecznych i samorganizują się, by wywierać rzeczywisty wpływ na lokalną i krajową politykę. Aplikacja ma

ułatwiać organizowanie protestów, zbieranie funduszy, lobbowanie projektów ustaw czy wspieranie kandydatów w wyborach. Czy Brigade w skali globalnej stanie się takim samym punktem odniesienia dla życia politycznego, jakim Facebook jest dziś dla życia społecznego, a LinkedIn – sfery zawodowej?

Change.org

(aplikacja w wersji beta)

Platforma do składania petycji online, dostępna na zasadzie *freemium* (podstawowe funkcje są nieodpłatne, płaci się za zaawansowane funkcjonalności). To narzędzie, które pozwala jednostkom i grupom na

organizowanie kampanii społecznych. Change.org występuje w 10 wersjach językowych. Z jej pomocą złożono już 100 mln petycji.

Warszawa 1915

5-10 tys. pobrań

Zgłoś dziurę w drodze lub awarię sygnalizacji świetlnej za pomocą mobilnej aplikacji Urzędu Miejskiego. Zrób zdjęcie problemu, dodaj lokalizację i opis problemu,

a urzędnicy przystąpią do działania. Trudno jeszcze ocenić szybkość interwencji ratusza, ale może się okazać, że appka działa lepiej niż telefon do znajomego radnego.

Open the Books

10-50 tys. pobrań

Aplikacja mająca na celu większą przejrzystość administracji publicznej. Umożliwia obywatelom USA wgląd w wydatki na poziomie samorządowym, federalnym i krajowym. W Polsce budżet

nadal jest udostępniany w formie nieprzeszukiwalnych plików .pdf, ale może jakaś organizacja pozarządowa zrobić podobną appkę dla naszego Ministerstwa Finansów.

CCDI

aplikacja biura antykorupcyjnego Chińskiej Republiki Ludowej (The Central Commission for Discipline Inspection)¹³

Oficjalna aplikacja Centralnej Komisji Inspekcji Dyscypliny ChRL¹⁴. Obywatele mogą anonimowo zgłaszać przypadki łamania zasad Partii Komunistycznej przez urzędników. Akcja jest skierowana przeciwko „czterem dekadencym

tendencjom” chińskich aparaczyków, do których zalicza się hedonizm i ekstrawagancja. Wystarczy wysłać zdjęcie, nagranie wideo lub wiadomość tekstową, by pogrążyć urzędnika, który pławi się w zbytku za publiczne pieniądze.

12. WirtualneMedia.pl, 2015b; WirtualneMedia.pl, 2015c.

13. CCDI.gov, 2015.

14. D. Hewitt, 2015.

Zarabianie, oszczędzanie i innowacje społeczne



Co piąty Polak nie ma rachunku bankowego, co plasuje Polskę w końcówce rankingu krajów Unii. To może tłumaczyć małą popularność aplikacji do oszczędzania i zarabiania. Brak takich narzędzi nie pomaga nam oszczędzać, a młodych nie uczy inwestowania i myślenia w kategoriach ekonomicznych.

W grupie niebankowionych przeważają osoby starsze (w przypadku osób powyżej 65. roku życia rachunku nie ma 57 proc. osób), ale nie brakuje też młodych (w wieku 18–24 lata aż 30 proc. nie posiada własnego konta). Z badań NBP wynika, że 51 proc. dorosłych Polaków ma dostęp do bankowości internetowej, wśród posiadaczy kont osobistych odsetek ten jest zaś wyższy i wynosi 66 proc. Większość (również 66 proc.) korzystających z banków przez sieć dokonuje e-zakupów. Około 17 proc. Polaków płaci w sklepach za pomocą kart kredytowych i debetowych, a gros nadal jest przywiązany do gotówki¹. Niemniej bezgotówkowo wydajemy nominalnie więcej – mniej więcej jedną trzecią naszych wszystkich rocznych wydatków.

Programy bankowe

Prym wśród najpopularniejszych aplikacji finansowych wiodą te dotyczące bankowości elektronicznej mBanku, BZWBK, BankPekao czy iPKO. Dla najmłodszego pokolenia z sukcesem zastępują one zwykły serwis transakcyjny². Są również appki do przelewów internetowych w ramach elektronicznych systemów płatności, np. za parkowanie (jak SkyCash czy PayPal). Są też aplikacje do płacenia telefonem jak kartą zbliżeniową (typu Callpay) i cała gama programów do inwestowania (np. Trading 24 FOREX i Anyoption) czy zapewniająca dostęp do internetowych kantorów (CinKciarz.pl). W USA (kraju indywidualnych inwestorów) szczególnie popularne są aplikacje do inwestowania w trybie rzeczywistym (TD Ameritrade Mobile, E-Trade Mobile), nauki inwestowania (Stock Wars: Virtual Investing, Stock Market Simulator Plus), a także oceny, czy w danym momencie rynek należy do „byka”, czy do „niedźwiedzia” (Stocktouch, Stocktwits).

E-pieniądz

Niepopularność płatności elektronicznych oznacza zwiększone prawdopodobieństwo występowania szarej strefy³. Niektóre kraje, by z tym walczyć, wprowadziły właśnie płatności elektroniczne (m.in. za pomocą telefonów). Tak zrobił np. Ekwador – powołał Sistema de Dinero Electrónico, państwowego operatora w rodzaju elektronicznej mennicy, który korzystając

z amerykańskich dolarów (oficjalnej waluty Ekwadoru) umożliwia płatności SMS-owe za produkty i usługi⁴. Elektroniczny pieniądz planuje też wprowadzić Dania.

Jednymi z najpopularniejszych na świecie finansowych aplikacji na smartfony są zaś te do zarządzania własnymi budżetami: HomeBudget with Sync czy Money Pro, MoneyBook, iXpenseIt, Expensify. Być może przydałyby się one Polakom, którzy na ogół nie odkładają pieniędzy – 42 proc. gospodarstw domowych ma jakieś oszczędności, ale dla połowy z nich stanowią one sumę nie wyższą niż 1 tys. zł⁵.

Sharing economy

„Ekonomia oparta na dzieleniu się” to nowy trend gospodarczy polegający na bezinteresownym dzieleniu się, wymianie i płatnym wypożyczeniu produktów zamiast sprzedaży ich na własność. W połączeniu z rozwijającymi się platformami społecznościowymi ułatwia prowadzenie usługowej wymiany handlowej między konsumentami.

Trend ten nie ominął Polski – jest u nas Airbnb do wynajmu pokoi, powstają także rodzime serwisy, takie jak Bankczasu.org albo Thingo.pl do wymiany barterowej (nie mają na razie aplikacji). Na świecie jest ich więcej: np. BlaBlaCar, JustPark (w USA – do szukania miejsca na parkingu), DogVacay – domowe pensjonaty dla zwierząt, LeftoverSwap służący do wymiany resztek żywności czy Fiverr do wymiany usług kreatywnych, np. grafików. Popularna jest także appka do szukania specjalistów – Freelancer.

Dzielenie się jest też jednym z elementów innowacji społecznych – czyli wykorzystania nowych technologii do rozwiązywania starych problemów, takich jak ubóstwo⁶ czy niepełnosprawność⁷, także przez urządzenia mobilne. Do finansowania | ciekawych i nowych pomysłów na rozwiązanie problemów najczęściej w skali mikro (osiedla, gminy, miejscowości) służy Kickstarter, który nie różni się w swoim podstawowych zasadach działania od tradycyjnej zbiórki publicznej.

1. NBP, 2013.

2. CNBC, 2015.

3. F. Schneider, C. Williams, 2013.

4. FastCoExist.com, 2015.

5. Provident, 2014, Barometr 2014.

6. Holenderski serwis Peerby.com pomaga swoim użytkownikom pożyczać przedmioty, które są bardzo potrzebne, choć z rzadka. Zazwyczaj jednak w większym gronie osób znajdzie się przynajmniej jedna piła łańcuchowa, myjka ciśnieniowa, spawarka. Peerby umożliwia łączenie i wymianę tych zasobów poza rynkiem w ramach wielkiej sieciowej wirtualnej spółdzielni.

7. Powstaje coraz więcej aplikacji tego typu – warto zwrócić uwagę np. na Monitoring of position. Aplikacja ma pomagać chorym na epilepsję, narkolepsję lub inne choroby związane z możliwością nagłego upadku na ziemię i utraty przytomności. W razie upadku przesyła informację do bliskich chorego lub informuje pogotowie o zdarzeniu.

P W Polsce walka z wykluczeniem bankowym jest potrzebna, bo przełożyłaby się na większe wpływy do budżetu. Gdyby więcej osób pobierających świadczenia społeczne z ZUS miało konta bankowe, koszty dostarczania ich do emerytów i rencistów spadłyby o kilkaset milionów złotych rocznie. Zwiększenie popularności bankowości mobilnej ośmieliłoby zaś Polaków do korzystania z aplikacji finansowych – te mogłyby nas nauczyć, jak oszczędzać czy inwestować pieniądze. Polacy mają bowiem słabą

wiedzę ekonomiczną⁸. Dzięki aplikacjom mobilnym udałooby im się ją zwiększyć np. na tyle, by nie mieli problemów z założeniem konta czy wypełnieniem zeznania podatkowego. Urzędy takie jak ZUS czy fiskus powinny zastanowić się nad wypuszczeniem własnych aplikacji, tak aby można było obejrzeć stan oszczędności emerytalnych i zapłacić podatki. Zaangażowanie publiczne na pewno nie zaszkodzi obszarowi, który na smartfonach jest dla Polaków najmniej ważny.

Zarabianie, oszczędzanie i innowacje społeczne: popularne narzędzia na świecie

Tilt

5-10 tys. pobrań

W języku angielskim jest wyrażenie *going Dutch* na określenie równego podzielenia wspólnego rachunku, np. w restauracji. Możliwe, że Holendrzy częściej niż inni regulują w ten sposób towarzyskie zobowiązania, ale to dla Amerykanów powstała aplikacja

umożliwiająca po podjęciu do naszego konta bankowego wpłacanie środków na wspólny rachunek. Dzięki temu łatwo skontrolować, ile środków zgromadzono i ile pieniędzy ma wrócić do osób, które składają się np. na prezent dla znajomego.

Lending Club

(wersja online i aplikacje Lending Club Balances i Lending Club Investors)

Obsługuje pożyczkową stronę internetową, oferującą indywidualne kredyty na zasadzie P2P. Firma ocenia profil ryzyka każdego z aplikantów i umożliwia inwestorom udzielenie bezpośrednich pożyczek. Kredytobiorcy pokrywają opłatę w wysokości 1-5 proc.

pożyczzonej kwoty (oprocentowanie zależy od indywidualnej zdolności kredytowej), a strona udzielająca kredytu płaci Lending Clubowi kolejny 1 proc. wartości transakcji. Z perspektywy inwestora umożliwia ona zarabianie na mikrokredytach.

Foap

100-500 tys. pobrań

Od kiedy aparaty, i to dobrej jakości, zagodziły w naszych kieszeniach, robienie zdjęć stało się codziennością. Autorzy programu znaleźli pomysł na komercjalizację tej czynności. Appka pozwala użytkownikowi zrobić zdjęcie, szybko umieścić je na serwerze, otagować – i wystawić na sprzedaż. Zasada handlu jest prosta – 10 dol. za zdjęcie. Cena

nie jest niska, ale podobna do tych w profesjonalnych agencjach. Tam za pojedyncze zdjęcie płaci się (w przeliczeniu) od 30 do 50 zł. Podział zysków między użytkownika a serwis też jest standardowy – 50 na 50. Zdjęcia można zamieszczać również za darmo, nie mając w nagrodę nic więcej niż satysfakcja, że zostanie przez kogoś użyte.

i-Say Mobile

50-100 tys. pobrań

Rozwój internetu dał socjologom i psychologom niespotykane możliwości, by badać ludzi ze względu na ich preferencje i poglądy. Najbardziej skorzystały na tym firmy badawcze (takie jak Ipsos) – stworzyły nawet mobilną wersję systemu wypełniania ankiet na przeróżne tematy, które instytut akurat bada dla swoich klientów.

Za niektóre wypełnione kwestionariusze można dostać nawet 90 dol., ale w większości jest to około 15 dol. i to płatne po wypełnieniu odpowiedniej liczby ankiet. Ze względu na swoją globalną obecność Ipsos otrzymuje rocznie 6 mln wypełnionych kwestionariuszy z ponad 100 krajów świata.

8. Instytut Wolności, 2014.

Bibliografia

- Allegro, GoMobi.pl i Mobile Institute, 2014, mShopper – Polacy na zakupach mobilnych.
- Benjamin W., 2010, Pasaże.
- CBOS, 2013a, Wartości i normy.
- CBOS, 2013b, Prestiż zawodów.
- CBOS, 2014a, Aktywność społeczna Polaków.
- CBOS, 2014b, Zachowania żywieniowe Polaków.
- CBOS, 2015, Opinie o związkach zawodowych i protestach górników.
- CCDI.gov, 2015, Central Commission for Discipline Inspection Department website, http://www.ccdi.gov.cn/xwtt/201506/t20150618_58047.html (dostęp: sierpień 2015).
- Centrum Badań nad Uprzedzeniami, 2013, Wszyscy równi? Wiara w merytokrację w społeczeństwie polskim.
- Cisco, 2015, Cisco Visual Networking Index: Global Mobile Data Traffic Forecast Update, 2014–2019.
- CNBC, 2015, For millennials, banking is all about the apps, <http://www.cnbc.com/2015/04/22/for-millennials-banking-is-all-about-the-apps.html> (dostęp: sierpień 2015).
- Dediu H., 2015, Bigger Than Hollywood, <http://www.asymco.com/2015/01/22/bigger-than-hollywood/> (dostęp: sierpień 2015).
- Deloitte, 2014, Connected health. How digital technology is transforming health and social care.
- Eurobarometer, 2012, Europeans and their languages.
- Fairlie R. W., J. Robinson, 2013, Experimental evidence on the effects of home computers on academic achievement among schoolchildren, NBER Working Papers.
- FastCoExist.com, 2015, Ecuador Is The World's First Country With A Public Digital Cash System, <http://www.fastcoexist.com/3049536/ecuador-is-the-worlds-first-country-with-a-public-digital-cash-system> (dostęp: sierpień 2015).
- Forsal.pl, 2015, Europa nie konsumuje równomiernie, <http://forsal.pl/artykuly/878154,europa-nie-konsumuje-rownomiernie-gdzie-na-jej-tle-plasuje-sie-polska.html> (dostęp: sierpień 2015).
- Gemius, 2014, E-commerce w Polsce 2014.
- Google, 2013, Our Mobile Planet. Poznaj konsumentów mobilnych.
- GUS, 2014, Badanie budżet czasu w 2013 r.
- Hewitt D., 2015, China has a new anti-corruption app that asks people to record officials doing illegal things, <http://www.businessinsider.com/china-anti-corruption-app-asks-people-to-record-illegal-activity-2015-6> (dostęp: sierpień 2015).
- Homo Homini, 2011, Media publiczne w ocenie polskiego odbiorcy.
- Homo Homini, 2014, Raport na zlecenie Foodpanda.pl.
- IBE, 2013, Ewaluacja ex-post rządowego programu rozwijania kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych – „Cyfrowa szkoła”.
- Institut Wolności, 2014, Stan wiedzy ekonomicznej Polaków.
- Juniper Research, 2014, Mobile Search: Local, Web and Discovery Markets 2014–2018.
- Kemp S., 2015, Digital, Social & Mobile Worldwide in 2015, <http://wearesocial.net/blog/2015/01/digital-social-mobile-worldwide-2015/> (dostęp: sierpień 2015).
- Maslow A., 1996, Teoria hierarchii potrzeb, w: A. Maslow, Materiały z historii psychologii.
- MillwardBrown, 2014, Badanie na zlecenie Polskiej Izby Książki.
- Mobile Institute, 2015, Polacy na zakupach.
- NBP, 2013, Diagnoza stanu rozwoju obrotu bezgotówkowego w Polsce.
- Nielsen, 2014a, Audience Measurement.
- Nielsen, 2014b, Cross Platform report.
- NIZP-PZH, 2012, Sytuacja zdrowotna ludności Polski i jej uwarunkowania.
- Nussbaum M., 2000, Women and human development; the capability approach.
- OECD, 2011, PISA 2009 Results: Students On Line: Digital Technologies and Performance.
- OECD, 2013, How's Life? Measuring Well-being.
- OECD, 2015, OECD Mobile Voice Price Benchmarking – February 2015.
- PBI/Gemius, 2015, Megapanel.

- Pew Research Center, 2015, State of the News Media.
- Polska Organizacja Turystyczna, 2014, Raport z badania krajowego rynku turystycznego.
- PortalSpozywczy.pl, 2015, Polacy robią zakupy przez internet na początku tygodnia, <http://www.portalspozywczy.pl/handel/wiadomosci/polacy-robia-zakupy-przez-internet-najczesciej-na-poczatku-tygodnia,117035.html> (dostęp: sierpień 2015).
- Provident, 2014, Barometr 2014.
- Schneider F., C. Williams, 2013, The Shadow Economy.
- Sen A., 1983, Poor, relatively speaking, Oxford Economic Papers (New Series) 35(2).
- Sen A., 1985, Commodities and Capabilities.
- Sen A., 1993, The Quality of Life, w: A. Sen, M. Nussbaum (red.), The Quality of Life.
- Sen A., 2010, The Mobile and the World, Information Technologies and International Development.
- Shapiro C., H. Varian, 2007, Potęga Informacji. Strategiczny przewodnik po gospodarce sieciowej.
- Smith M., R. Spence, A. Rashid, 2011, Mobile Phones and Expanding Human Capabilities, Mobile Telephony Special Issue 7(3).
- SW Research, 2014, Badanie dla Newsweek Polska, <http://biznes.newsweek.pl/co-polacy-kupuja-w-sieci,artykuly,358097,1.html> (dostęp: sierpień 2015).
- SW Research, 2015, Generation Mobile 2015.
- Symantec, 2015, Internet Security Threat Report, Volume 20.
- T. Panek, 2007, Poziom i Jakość Życia, w: T. Panek (red.), Statystyka Społeczna.
- The Telegraph, 2015, Watch what happens when a colour blind man sees colours for the first time, <http://www.telegraph.co.uk/men/the-filter/virals/11607356/Watch-what-happens-when-a-colourblind-man-sees-colours-for-the-first-time.html> (dostęp: sierpień 2015).
- TheFinancialBrand.com, 2015, More Americans Making Mobile Banking a Part of Daily Life, <http://thefinancialbrand.com/52674/mobile-banking-chase-usage-study> (dostęp: sierpień 2015).
- TNS Polska, 2014a, Badanie dla Ceneo.pl.
- TNS Polska, 2014b, Słuch polskich seniorów.
- TNS Polska, 2015, Polska.Jest.Mobi.
- Toffler A., 2006, Trzecia Fala.
- TVN24BIS.PL, 2015, Największa w historii luka w Androidzie. Twój telefon rozbroi zwykły MMS, <http://tvn24bis.pl/tech-moto,80/luka-w-androidzie-na-atak-hakerow-narazonych-jest-950-mln-smartfonow,563931.html> (dostęp: sierpień 2015).
- UKE, 2014, Raport o stanie rynku telekomunikacyjnego w Polsce w 2014 r.
- Virtualo, 2014, Czytnikoliczenie.
- VisionMobilne, 2015, European App Economy 2015.
- WirtualneMedia.pl, 2015a, 2/3 Polaków deklaruje uprawianie sportu, <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/2-3-polakow-deklaruje-uprawianie-sportu-infografika> (dostęp: sierpień 2015).
- WirtualneMedia.pl, 2015b, Allegro i GG przed Grupą WP i Onetem z RASP w internecie mobilnym. Na stronach Gazeta.pl 30 proc. ruchu z mobile'u, <http://www.mpolska24.pl/wiadomosc/ramka/1496522/allegro-i-gg-przed-grupa-wp-i-onetem-z-rasp-w-internecie-mobilnym-na-stronach-gazetapl-30-proc-ruchu-z-mobileu2> (dostęp: sierpień 2015).
- WirtualneMedia.pl, 2015c, GG dominuje wśród polskich aplikacji mobilnych. W górę Czateria, Gazeta.pl Live i Pudelek.pl (TOP 10), <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/gg-dominuje-wsrod-polskich-aplikacji-mobilnych-w-gore-czateria-gazeta-pl-live-i-pudelek-pl-top-10> (dostęp: sierpień 2015).
- Wprost.pl, 2015, Coraz więcej Polaków kupuje jedzenie przez internet, <http://www.wprost.pl/ar/493517/Coraz-wiecej-Polakow-kupuje-jedzenie-przez-internet/> (dostęp: sierpień 2015).
- Związek Pracodawców Branży Internetowej, 2015, E-konsumenci (Consumer Journey Online).

Polityka Insight to wiodące centrum analiz polityczno-gospodarczych w Polsce

- nasz codzienny serwis czytają prezesi największych spółek, ministrowie i ambasadorowie. **Teraz oferujemy także dedykowane usługi analityczne**
- na zlecenie klientów przygotowujemy punktowe analizy, prezentacje tematyczne i pogłębione opracowania. Również po angielsku.



Prezentacje tematyczne

Briefujemy wiodące banki inwestycyjne i zarządy korporacji na temat perspektyw politycznych i gospodarczych dla Polski. Oferujemy prezentacje standardowe i szyte na miarę, zawsze połączone z sesją pytań do analityka. Zaproś nas do swojej firmy.



Analizy na zamówienie

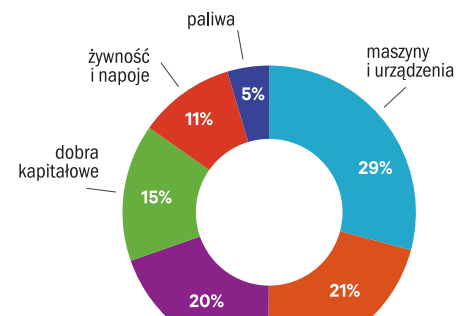
Szybka odpowiedź na zadane pytanie w formie standardowej analizy Polityki Insight - zwięzłe i na temat. Oferujemy m.in. analizy sylwetkowe, scenariuszowe, legislacyjne, regulacyjne, branżowe i polityczne.



NOWE

Okrągłe stoły

Wspólnie z partnerami organizujemy dyskusje w wąskim gronie na konkretny temat - w demokratycznej formule okrągłego stołu, ze starannie dobranym składem, ciekawym materiałem wprowadzającym i aktywną moderacją.



Pogłębione opracowania

Realizujemy badania ilościowe i jakościowe, zawsze zorientowane na konkretne wnioski i użyteczność dla zamawiającego. Nasze raporty prezentujemy na zamkniętych spotkaniach lub otwartych konferencjach biznesowych. Współpracujemy przy organizacji paneli.

Zapraszamy do kontaktu z naszym działem sprzedaży:

Anna Puchacz
dyrektor sprzedaży

+48 602 42 00 14
a.puchacz@politykainsight.pl



Dagmara Bochyńska
manager ds. sprzedaży

+48 691 916 986
d.bochyńska@politykainsight.pl

