

Mobiles for Good Challenge 2015 - 2016

Zes mobiele startups

De wereld verbeteren met een smartphone en apps: zes startups werden geselecteerd als het beste wat Nederland te bieden heeft. De deelnemers aan de Mobiles for Good Challenge 2015-2016 pitchten hun voortgang op 28 januari 2016. Het gaat om sociale bedrijven die met mobiele technologie maatschappelijke problemen oplossen.

De ondernemers kregen een startkapitaal van 30.000 euro en een deelname aan een Bootcamp met vier maanden intensieve begeleiding om hun idee naar de markt te brengen. Wat hebben zij geleerd en wat is hun ambitie?



Fello

Wie: Elien Phernambucq, Johan Langendoen, Michael Noom en Niels Meijssen
Sinds: 2014

Wat doet Fello: "Met de Fello app stemmen mantelzorgers de zorg voor een familielid beter met elkaar af. Fello maakt in één oogopslag duidelijk wie, wat, wanneer doet. Bijvoorbeeld wie er meegaat naar het ziekenhuis en wie er kookt. Initiatiefnemer Niels Meijssen kwam op het idee voor de app via zijn moeder, die werkt als wijkverpleegkundige bij Buurtzorg. Zij zag dat het vaak spaak loopt in de samenwerking tussen zorgprofessionals en mantelzorgers. Daarom helpt Fello de onderlinge afstemming in families simpeler te maken."

Droom: "Wij geloven dat mantelzorgers bezig moeten zijn met zorgen zelf, in plaats van het regelwerk. Nu zijn mantelzorgers gemiddeld 3 uur per week bezig met organiseren en regel. Daarom willen wij samenwerken simpel maken. In de westerse wereld zijn er meer dan 100 miljoen mensen die baat kunnen hebben bij Fello. In de komende twee jaar willen we in ieder geval het leven makkelijker maken van 10% van de 4 miljoen Nederlandse mantelzorgers."

Grootste tegenslag tot nu toe: "Vorig jaar verloren we op het nippertje een grote geldprijs in de finale van een innovatie-challenge. Het kostte ons een paar dagen om daar weer bovenop te komen. Gelukkig zijn we met volle moed doorgegaan en werd onze inzet alsnog beloond door de jury van Vodafone Mobiles for Good."

Gerealiseerd tijdens het incubatorprogramma: "We zijn met dank aan het prijzengeld en alle workshops de idee- en

testfasen voorbij. Er staat nu een volwassen app die al door meer dan 1.200 mantelzorgers wordt gebruikt. Ook als team en bedrijf zijn we gegroeid. Het gebruik van de app neemt per week met 7% toe. Fello is door het programma klaargestoomd voor externe financiering en wij zoeken nu een investeerder met ervaring in de zorg om te kunnen schalen."



GoOV

Wie: Lars Nieuwenhoff, Arjen Mook, Daphne Blokhuis, Rutger Sijbers en Eljakim Schrijvers
Sinds: 2012

Wat doet GoOV? "Veel mensen met een beperking hebben moeite met zelfstandig reizen en zijn daardoor afhankelijk van het taxibusje. GoOV geeft deze mensen hun vrijheid terug door middel van een app waarmee zij zelfstandig kunnen reizen en zij op afstand kunnen worden ondersteund door een verwante of het callcenter."

Droom: "Dit jaar willen we GoOV door ontwikkelen, zodat blinden en slechtzienden, laaggeletterden, senioren en mensen met Nederlands als 2e taal de app kunnen gaan gebruiken. Met dat portfolio gaan we op de middellange termijn ook de stap naar het buitenland maken."

Grootste tegenslag tot nu toe? "De bureaucratie bij gemeenten. Het kost veel doorlooptijd en energie om gemeenten te overtuigen van de potentie en de kwaliteit van het product."

Gerealiseerd tijdens het incubatorprogramma: "We hebben de GoOV fors kunnen door ontwikkelen en onze diensten kunnen uitbreiden doordat we in snelle slagen de vernieuwingen en verbeteringen in de app hebben kunnen toetsen bij onze klanten. Ook in de ondersteunende structuur hebben we stevige verbeteringen kunnen realiseren door de kennis die we uit de incubator-sessies kregen."



LINKX

Wie: Helma van Rijn
Sinds: 2013

Wat doet LINKX? "LINKX helpt kinderen spelenderwijs met het leren van taal, woord voor woord. Onze speelkit bestaat uit een app voor de telefoon en tablet en interactieve tags. Samen leren kinderen met LINKX de woorden bij voorwerpen."

Droom: "Wij willen ouders en professionals wereldwijd helpen met ons interactief gereedschap, zodat zij op hun beurt kinderen kunnen helpen met het stimuleren van taal en communicatie. Taal is nog maar het begin. Voor de toekomst dromen wij van allerlei nieuwe apps om te spelen en leren in de echte wereld."

Grootste tegenslag tot nu toe: "De grootste uitdaging was het vormen van het juiste team met passende skills om iedereen in zijn waarde te laten bijdragen."

Gerealiseerd tijdens het incubatorprogramma: "Met de steun van Mobiles for Good hebben wij LINKX geleverd aan 18 pionierende gezinnen en professionals. Met hun ervaringen hebben wij onze app zo kunnen ontwikkelen dat hij motiverend is voor kinderen om mee te spelen, maar ook praktisch en gebruiksvriendelijk is voor ouders en professionals. Hierdoor zijn wij nu klaar voor de markt!"



Jobtease

Ondernemers: Germaine Statia, Jamal Oulel
Sinds: 2014

Wat doet Jobtease? "Jobtease vergroot de kans om de juiste kandidaat uit te nodigen met gemiddeld 50%. Kandidaten solliciteren via Jobtease niet meer met een cv en brief, maar met een cv en een één minuut durende videoselfie. Deze shift van solliciteren met een (vaak gekopieerde) motivatiebrief naar solliciteren met een videoselfie zorgt ervoor dat werkgevers tijd besparen in de voorselectie van kandidaten en alleen de meest geschikte kandidaten uitnodigen op een sollicitatiegesprek. Dit doen wij door kandidaten te laten solliciteren via de Jobtease app, beschikbaar voor Android en iOS."

Droom: "Onze droom is om solliciteren met een app en videoselfie mainstream te maken."

Grootste tegenslag tot nu toe: "De realisatie dat een app op een smartphone voor de meeste HR-managers niet werkt. Zij hebben meer behoefte aan een web-based omgeving."

Gerealiseerd tijdens het incubatorprogramma: "We hebben veel feedback gekregen en vooral geleerd van hoe gebruikers de app daadwerkelijk gebruikte. De sollicitanten worden steeds creatiever in de zes maanden dat we live zijn. Voor de sollicitanten is de mobiele app heel natuurlijk maar voor grotere bedrijven nog niet. Dus we gaan zorgen dat er een web-based versie komt voor bedrijven. Wij merken dat sollicitanten steeds meer zelfvertrouwen hebben om een videoselfie op te nemen en meer bedrijven deze manier van werven omarmen."



Mentality

Wie: Bibian Mentel, Jozefien van Son, Andy Kalbvleesch en Edwin Spee
Sinds: 2012

Wat doet Mentality? "De Mentality Guide app gaat ervoor zorgen dat mensen met een beperking niet keer op keer het wiel moeten uitvinden waardoor de kwaliteit van hun leven jaren lang op een veel te laag niveau blijft staan. Topsporter en medaillewinnaar Bibian Mentel is de initiatiefnemer van de startup, die het inzichtelijk gaat maken wat er allemaal nog wel kan in plaats van de gevestigde orde die alleen maar verteld wat er allemaal niet meer kan. Zo zal de app de gebruiker informeren waar hij of zij terecht kan voor een prothesebouwer die wel meedenkt, sportverenigingen die ook mensen met een beperking welkom heten en contact zoeken met lotgenoten."

Droom: "Onze droom is dat de app er wereldwijd voor gaat zorgen dat mensen met een beperking nooit meer kostbare tijd verliezen door jarenlange zoektochten naar de juiste"

begeleiders. Door middel van de app kunnen ze zich heel snel omringen met vakmensen, deskundigen die ook voor hun de lat hoog durven te leggen om zo het optimale uit het leven te halen.”

Grootste tegenslag tot nu toe: “We zijn nog steeds op zoek naar een investering om onze web-gebaseerde app om te zetten in een native app. Met deze app komen alle functionaliteiten tot hun recht en kunnen we verder met het ontwikkelen en uitbreiden van de Mentelity Guide.”

Gerealiseerd tijdens het incubatorprogramma: “Wij zijn nu volop bezig met het verzamelen van data en we zijn in de afrondende fase van de requirement study ten behoeve van een MVP (minimum viable product). De voorlopige conclusie is dat we hebben gekozen voor een Web app in HTML5, die wij snel gaan testen met onze doelgroep zodat we de app kunnen door ontwikkelen. Ook hopen wij een investering op te halen zodat we de guide kunnen uitbreiden naar een native app.



Droom: “Om wereldwijd onze app te kunnen inzetten zodat ouders hun kinderen kunnen helpen bij het beter controleren van astma.”

Grootste tegenslag tot nu toe: “Tijdens de bootcamp in het Vodafone-programma werden er door verschillende coaches en sprekers deuren geopend waar we in het begin niet eens weet van hadden. Dit zorgde voor veel mogelijkheden, maar bracht ook de tegenslag dat we niet de vaart erin konden houden zoals wij deze voor ogen hadden gezien.”

Gerealiseerd tijdens het incubatorprogramma: “Toen we begonnen vroegen we wat de potentiële gebruiker van ons idee vond. Door het incubatorprogramma zijn we een stap verder gegaan en hebben we de potentiële gebruiker dieper in ons idee betrokken. We hebben ze mee laten denken en werken zodat het ook een beetje hun idee werd en het gaat leven.”

mobilesforgood.nl
waag.org/mobilesforgood



Vodafone
Mobiles for Good

De Mobiles for Good Challenge is een initiatief van de Vodafone Foundation in samenwerking met Waag Society om nieuwe mobiele toepassingen te vinden die sociale problemen oplossen.

Puffer

Wie: Marije Kamphuis, Bram Lorist, Boony Thio, Jean Driessen en Joost Bakker
Sinds: 2015

Wat doet Puffer? “Centre of Excellence is een groep gedreven professionals die ouders met behulp van mobiele technologie controle willen geven over astma bij hun kinderen. Met de app Puffer geven wij ouders de mogelijkheid om via video een astma-aanval te analyseren en daarop de medicatie aan te passen.”



waag society

Waag Society – Institute for art, science and technology – is een pionier op het gebied van digitale media. In de afgelopen decennia heeft de stichting zich ontwikkeld tot een instituut van internationale statuus, een platform voor artistiek onderzoek, een katalysator van experimenten en evenementen en een broedplaats voor culturele en sociale innovatie.

Waag Society verkent opkomende technologieën en geeft kunst en cultuur een doorslaggevende rol bij het ontwerpen van betekenisvolle toepassingen. Het gaat daarbij niet alleen meer om internet, maar ook om biotechnologie en cognitieve wetenschappen. Gebieden die een enorme impact hebben op onze cultuur en identiteit. Intuïtief en nieuwsgierigheidgedreven onderzoek van kunstenaars en ontwerpers staat daarbij voorop. Want zij weten als geen ander technologie te bevragen, de onderste steen boven te krijgen, heilige huisjes omver te werpen, verbeelding en fantasie te prikkelen, onverwachte verbindingen tot stand te brengen en bovenal op zoek te gaan naar betekenis.