

Dein persönlicher Web-Assistent

Wusstet ihr, dass ab dem 01.04.2024 Cannabis in Deutschland legalisiert wird? Jetzt **darf** jeder Erwachsene (18+)



bis zu drei Cannabispflanzen für den persönlichen Gebrauch unabhängig zu Hause anbauen





Bürger, die **über 18 Jahre alt sind**, leben in Deutschland

4,5 Millionen

Menschen in der Allgemeinbevölkerung haben mindestens einmal versucht, Cannabis zu rauchen 24,5%

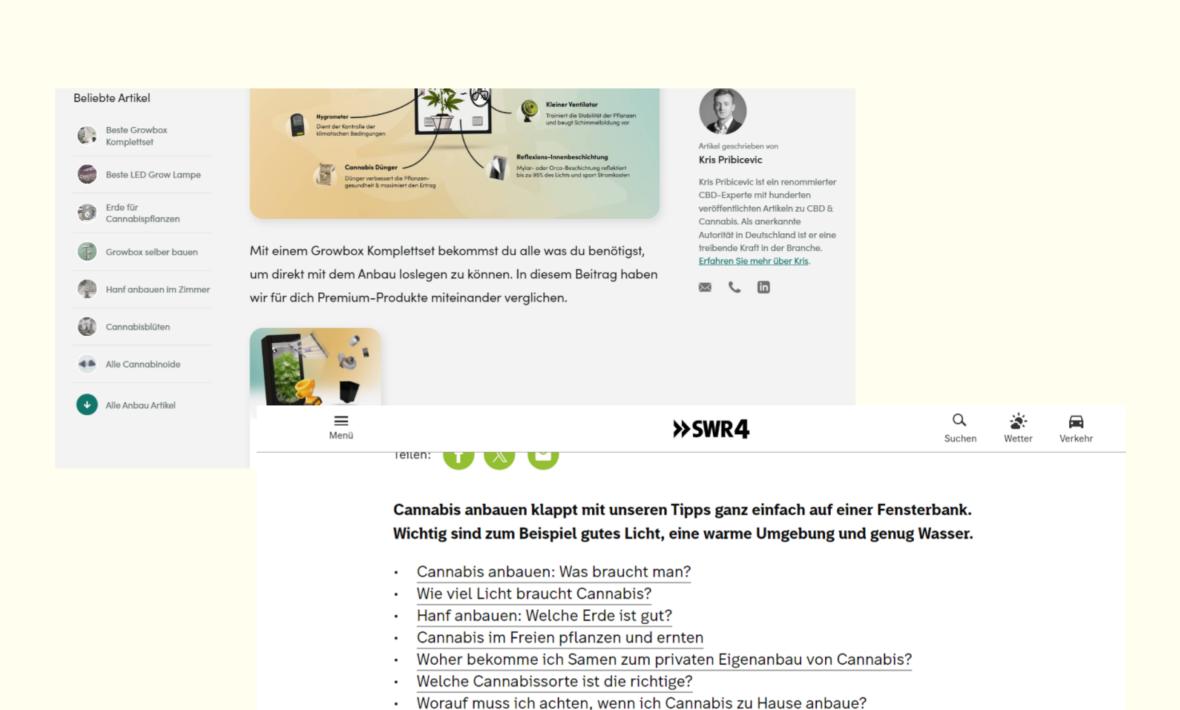
Umfrageteilnehmer haben sich für den Eigenanbau von Cannabis interessiert

Das Problem

Auf dem deutschen Markt sind Anleitungen für den Cannabisanbau zu Hause nur in Form von Artikeln erhältlich.

Die individuellen Bedürfnisse der Nutzer werden nicht berücksichtigt und es gibt keine klare Schritt-für-Schritt-Anleitung für jeden Tag.

Das verwirrt die Nutzer und kann zu Fehlern führen. Das Ergebnis könnte schlechte Qualität der Ernte sein.



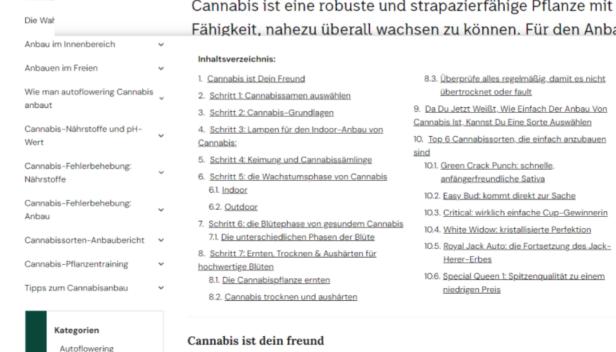


Cannabis anbauen: Was braucht man?

THC und CBD - Was ist der Unterschied?

Wie viele Cannabispflanzen darf ich zu Hause haben?

Cannabis ist eine robuste und strapazierfähige Pflanze mit der außergewöhnlichen Fähigkeit, nahezu überall wachsen zu können. Für den Anbau zu Hause brauchen Sie



Die Lösung/wie wir anders sind

Der LeafGrow Web-Assistent ist das, was ihr braucht. Er bietet:



Detaillierte Schritt-für-Schritt Anleitung



Personalisierte Empfehlungen



Datensicherheit



Echtzeit-Benachrichtigungen



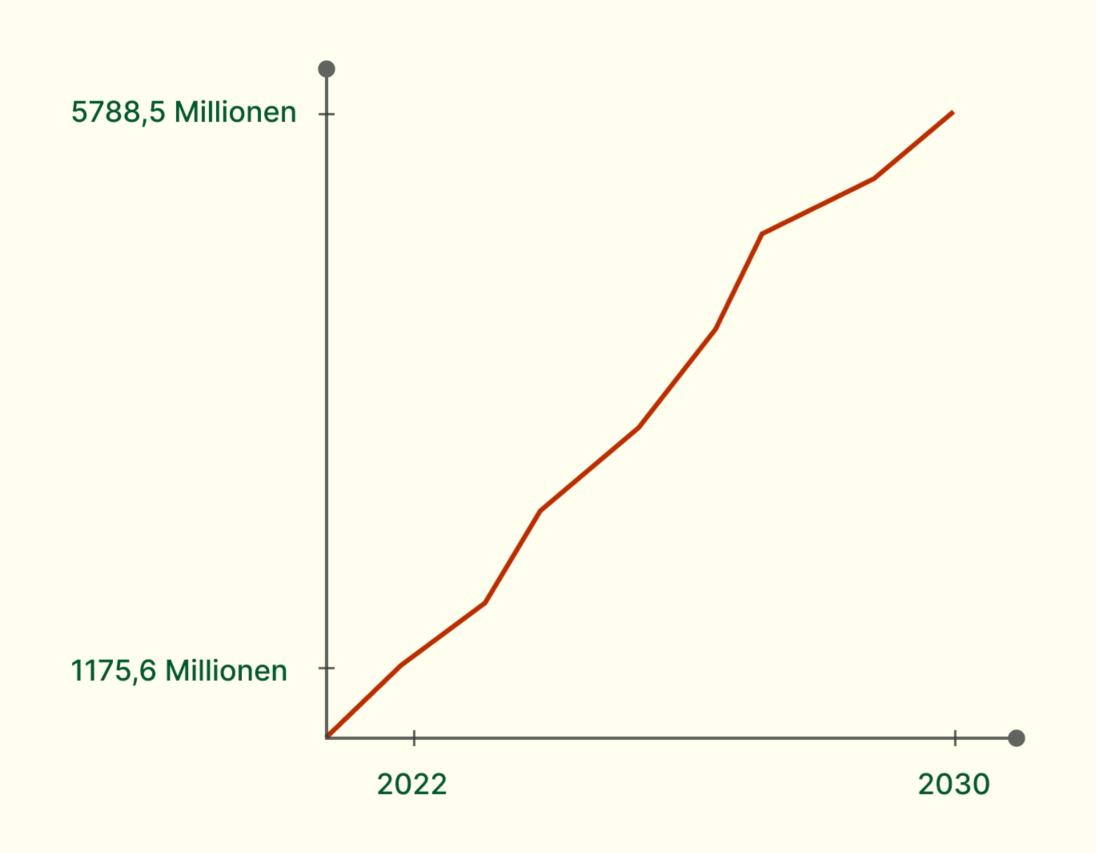
Benutzerfreundlichkeit



Lasst uns gemeinsam Gras anbauen

Begleite uns auf dem Weg zum Erfolg beim selbstangebauten Cannabis, Topf für Topf.





Der Cannabismarkt in Deutschland wird im Jahr 2022 auf rund 1.175,6 Millionen Dollar geschätzt.

Es wird prognosiert, dass sein Wert bis 2030 rund 5788,5 Mio. \$ erreichen wird, mit einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate (CAGR) von rund 22,05 % von 2023 bis 2030.

Es wird erwartet, dass der Cannabismarkt in Deutschland in diesem Zeitraum durchschnittlich um fast ein Viertel pro Jahr wachsen wird.



Möglichkeiten zur Erweiterung und Monetarisierung der Website



01

Integration von Werbung 02

Partnerprogramme: man erhält eine Provision für jeden über die App getätigten Kauf

03

Vermittlungsprogramm

Gebührenpflichtige Kurse

05

Bezahlte Funktionen zur sozialen Interaktion (Beispiel: privater Abonnement-Club)

06

Sponsoring



Unser Team



Olha Selina, QA



Anastasiia Honchuk, Front-End



Irene Schneider, Front-End



Valerii Dundukov, Back-End



Evgeniya Turtschina, QA



Adelya Bikulova, Front-End



Lina Parts, Front-End



Vasilii Barantsev, Back-End