



Bydgoszcz – Ścieżki Przygody

Ożywiamy historię miasta w interaktywnej formie.



Dawid
Wenderski



Tomasz
Sabiniewicz

03:05

Witaj w Bydgoszczy!

Zamień spacer po mieście w interaktywną przygodę

→ Zaczynamy!

Odkryj historię miasta krok po kroku

03:06

Cześć, Jasiu! 🙋

Przygoda czeka!

Poznaj Bydgoszcz

Odkryj historie, które czekają tuż za rogiem.

Co chcesz robić?

Zaplanuj przygodę >

Odkryj własną ścieżkę po zabytkach

Poznaj zabytek >

Odkryj historię pojedynczego miejsca

03:06

Dzięki temu dopasujesz

Jasiu

Ile masz lat?

8

Co Cię interesuje?

Wybierz przynajmniej jedno

Smoki

Zwierzęta

Nauka

Jedzenie

Pojazdy

PROBLEM

Dlaczego pomniki w Bydgoszczy potrzebują „ożywienia”?

Wyzwania



Zabytki są „niewidzialne” dla dzieci i młodzieży.



Brakuje angażujących form poznawania historii.



Zwiedzanie jest często nudne i liniowe - bez narracji.



Turyści szukają nowoczesnych sposobów odkrywania.



Miasto potrzebuje narzędzi, które łączą edukację i zabawę.

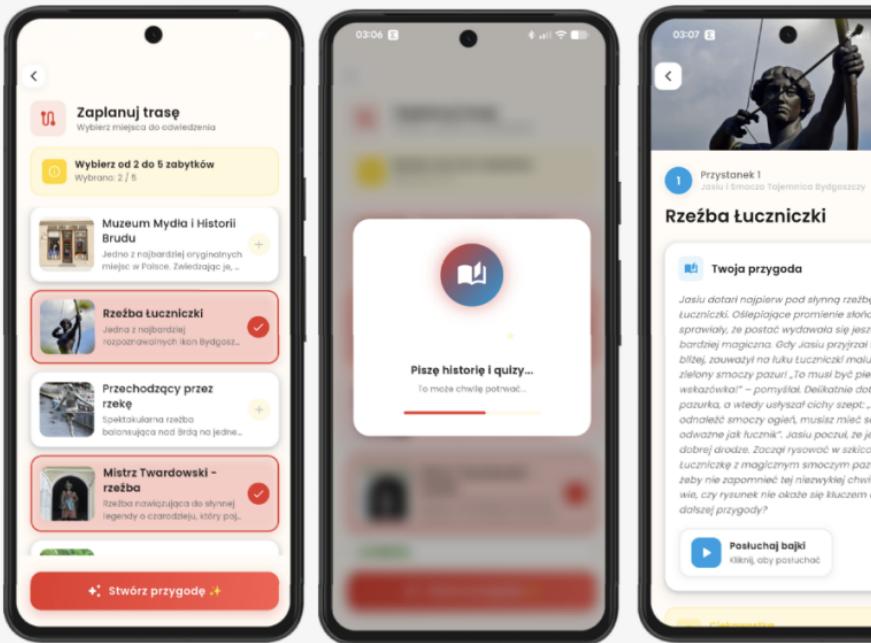
"Chciałbym odkrywać Bydgoszcz w ciekawy, nowoczesny sposób - a nie tylko czytać tabliczki obok pomników."



NASZE ROZWIĄZANIE

Aplikacja mobilna, która zamienia spacer w osobistą przygodę

-  Użytkownik wybiera zainteresowania.
-  Aplikacja tworzy dopasowaną historię.
-  Na każdym przystanku zdobywa się Magiczną Pieczęć Odkrywcy.
-  Każdy zabytek „ożywa” poprzez narrację, quizy i mini-zadania.
-  Po ukończeniu trasy otrzymuje Certyfikat Podróżnika.



JAK DZIAŁA?



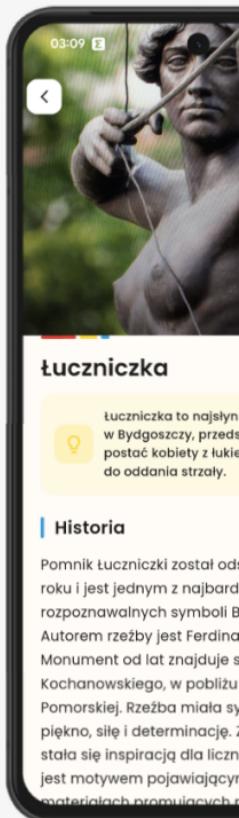
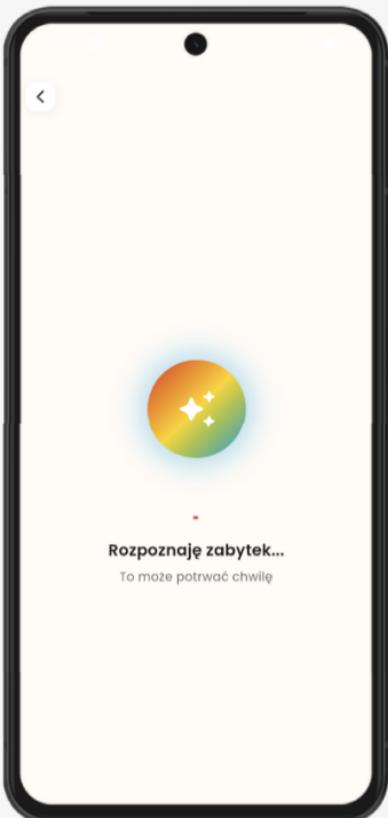
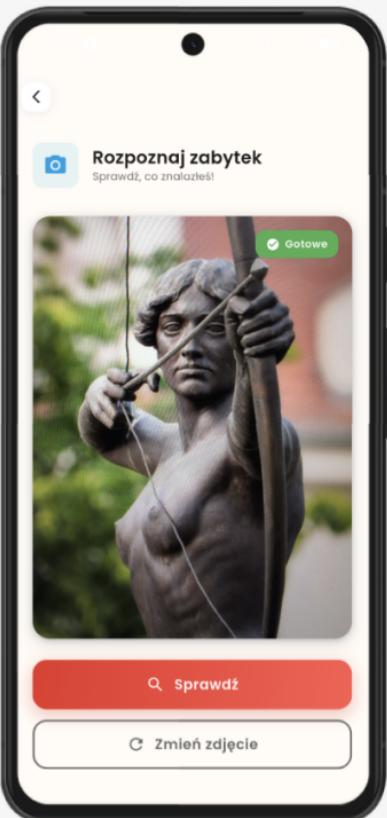
Onboarding - imię, wiek, zainteresowania.



Tworzenie swojej wyprawy - wybór do 5 atrakcji.



Prototyp ożywienia zabytków - użytkownik robi zdjęcie, aplikacja rozpoznaje miejsce i opowiada jego historię .



JAK DZIAŁA?



Mapa przygody - wizualny postęp.



Certyfikat Podróżnika - nagroda dla małego odkrywcy.



Udostępnij - dzielenie się ze znajomymi zwiedzonymi atrakcjami.



[Wideo - nagranie z prototypu aplikacji](#)



DLA KOGO JEST TO ROZWIĄZANIE?



Rodziny z dziećmi

- dzieci odkrywają miasto w angażujący, przygodowy sposób,
- rodzice mają wreszcie narzędzie, które ułatwia wspólne zwiedzanie,
- wspólna aktywność + edukacja + zabawa = wartościowy czas w mieście.



Młodzież szkolna

- aplikacja zwiększa motywację do poznawania historii,
- forma gry, quizów, zadań i nagród angażuje lepiej niż tradycyjne zwiedzanie,
- idealna dla wycieczek szkolnych i lekcji w terenie.



Turyści

- chcą poznać Bydgoszcz w nowoczesny, interaktywny sposób,
- aplikacja prowadzi ich poza utartymi szlakami.

JAKIE TECHNOLOGIE WYKORZYSTALIŚMY?

ChatGPT

5.1

ElevenLabs

Multilingual v2

Flutter

3.38.4

GPT

image-1-mini

GPT

TTS 4o-mini

GPT

4.1

iOS

Android

Web

PRZYSZŁOŚĆ

Jak wdrożyć projekt w Bydgoszczy na stałe?

HackNation

- Onboarding
- Dashboard
- Tworzenie trasy
- Opowieści na podstawie zdjęć
- Quizy
- Magiczna Pieczęć
- Działający prototyp

Q1 2026

- QR kody przy pomnikach (klik i zabytek „ożywa”)
- Dodatkowe trasy tematyczne: wodne, historyczne, nocne.

Q2 2026

- Tryb szkolny: ranking klas, edycje semestralne
- Rozbudowa Magicznej Pieczęci o kolejne dzielnice.

Q3 2026

- Integracja z Visit Bydgoszcz API
- AR w przyszłej wersji (opcja, nie obowiązek)
- Rozszerzenie aplikacji na inne miasta.



DLACZEGO NASZ PROJEKT JEST WYJĄTKOWY?

Bo tworzymy nowy sposób zwiedzania miast.



Ożywianie pomników

Personalizacja (wiek, imię i zainteresowania)

Dynamiczne tworzenie tras

Gamifikacja (pieczęć, nagrody, medale)





Dziękujemy

W razie pytań zapraszamy do kontaktu :)

Tomasz Sabiniewicz
tomasz.sabiniewicz@storylandia.pl

Dawid Wenderski
dawid.wenderski@storylandia.pl

The smartphone screen shows a list of historical landmarks in Bydgoszcz under the heading 'Zabytki Bydgoszczy'. The first item is 'Muzeum Mydla i Historii Brudu', which includes a small image of a shop interior, a brief description, and a 'Poznaj historię' button. The second item is 'Rzeźba Łuczniczki', featuring an image of a person on a boat, a description, and a 'Poznaj historię' button. The third item is 'Przechodzący przez rzekę', showing a person walking on a bridge, a description, and a 'Poznaj historię' button. The fourth item is 'Mistrz Twardowski - rzeźba', showing a person in a niche, a description, and a 'Poznaj historię' button. The fifth item is 'Kanal Bydgoski', showing a waterfall, a description, and a 'Poznaj historię' button.