



---

## O projekcie

Aplikacja mobilna do treningu oddechu łączy AI-owy klasyfikator faz oddechu z gamifikacją lub biofeedbackiem wizualnym – użytkownik może wybrać tryb gry, omijając przeszkody za pomocą wdechów i wydechów, lub tryb wizualny, w którym realny przebieg oddechu jest prezentowany jako animowany wykres w czasie rzeczywistym. Model AI uczy się na danych użytkownika, a płatna wersja odblokowuje więcej sesji, usuwa reklamy i oferuje tryb rywalizacji. Projekt realizowany jest w modelu startupowym, z planowanym uruchomieniem kampanii crowdfundingowej w celu pozyskania środków na dalszy rozwój i marketing.

---

### 1. Generowanie i przegląd pomysłów

#### Sposób realizacji:

- Burza mózgów (min. 5 osób) – generacja funkcji: gamifikacja, biofeedback wizualny, VR, integracja z wearables, społeczność.
  - Mapowanie priorytetów (MoSCoW) – oznaczenie każdej funkcji jako Must, Should, Could, Won't.
  - Screening – ocena wykonalności technicznej (zasoby AI, dostęp do mikrofonu), atrakcyjności rynkowej (popyt na wellness apps) i skalowalności.
- 

### 2. Strategia firmy

#### Sposób realizacji:

- **Misja:** Poprawa jakości życia przez lepszy oddech.
  - **Wizja:** „Globalny lider w gamifikowanym i wizualnym treningu oddechu”.
  - **Model biznesowy:**
    - Freemium + subskrypcja premium
    - Kampania crowdfundingowa (platformy typu Kickstarter) na rozwój nowych modułów
      - **Segmentacja:** osoby zestresowane, sportowcy, medytujący, pacjenci z astmą
      - **Kanały sprzedaży:** App Store, Google Play
      - **Partnerstwa:** studia jogi, ośrodki wellness, influencerzy.
-



### 3. Analiza SWOT

#### Strengths

- unikalna gamifikacja i biofeedback wizualny
- personalizacja modelu na użytkownika
- tryb rywalizacji i społeczność

#### Weaknesses

- bariera: konieczność regularnych ćwiczeń
- potencjalne frustracje związane z niedoskonałościami w personalizacji na wczesnym etapie nauki modelu AI

#### Opportunities

- rosnący trend wellness i mindfulness
- integracja z wearables i VR
- rynek B2B (programy well-being w firmach)

#### Threats

- silna konkurencja (Calm, Headspace)
- obawy o prywatność danych głosowych
- zmiany regulacji dot. danych biomedycznych

---

### 4. Marketing Mix (4P)

#### Produkt (Product)

- Core: trening oddechu z AI + gamifikacja **lub** biofeedback wizualny
- Dodatki: statystyki, porady, tryb „pojedyńku”, społeczność, integracje (wearables, VR)
- **Roadmap:**
  - 6 mies.: VR-owe sesje medytacyjne
  - 12 mies.: wsparcie pomiaru tętna, rozszerzone analizy

#### Cena

- Freemium z reklamami
- Subskrypcja miesięczna/roczna – pełny dostęp do modułów (15zł/mies | 120zł/rok)
- Jednorazowy zakup usunięcia reklam
- Crowdfunding – pakiety wczesnego dostępu i edycje limitowane

#### Miejsce

- App Store, Google Play
- Oficjalna strona WWW + kampanie social (Facebook, Instagram)
- Partnerzy: studia jogi, wellness, eventy zdrowotne

#### Promocja

- Kampania crowdfundingowa (Kickstarter/Indiegogo) – wczesna społeczność i testy
- Influencer marketing wellness
- Darmowy trial (7 dni)



- Program poleceń (referral): zaprosz znajomego – darmowa sesja premium

---

## 5. Kosztorys i źródła finansowania

### Główne pozycje kosztów:

- Rozwój AI i aplikacji: 30 000 PLN/na okres pracy zespołu
- Serwery i chmura: 10 000 PLN/rok
- Marketing i PR: 25 000 PLN
- Obsługa prawna i certyfikacje: 10 000 PLN

### Źródła dofinansowania:

- Wkład własny zespołu
- Crowdfunding (kickstarter/indiegogo)
- Dotacje na innowacje (NCBR, PARP)

---

## 6. Plan wprowadzenia na rynek

1. **Kampania crowdfundingowa** – cel: 100 000 PLN, budowanie społeczności.
2. **Testy beta** (2 mies.) – feedback, optymalizacja AI.
3. **Soft launch** (wybrane kraje) – 1 000 pierwszych użytkowników.
4. **Kampania launchowa** – PR, social media, influencerzy.
5. **Pełna premiera globalna** – lokalizacje, tłumaczenia.
6. **Monitorowanie i iteracje** – KPI: aktywność użytkowników, LTV, konwersja do subskrypcji, retencja użytkowników (user retention), dzienna/miesięczna liczba aktywnych użytkowników (DAU/MAU)

---

### Dodatkowe funkcjonalności (startup + crowdfunding)

1. **Integracja z Wearables** – automatyczne wykrywanie oddechu przez Apple Watch, Mi Band.
  2. **Spółeczność i forum** – wymiana wskazówek, wyzwania grupowe.
  3. **VR/AR Mode** – immersyjne sesje oddechowe w wirtualnych krajobrazach.
  4. **Gamifikowane wyzwania tematyczne** (np. „Joga oddechowa”, „Relaks przy zachodzie słońca”).
-