

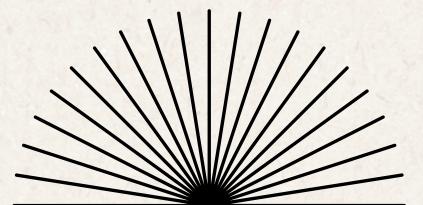


Breathing Monitor

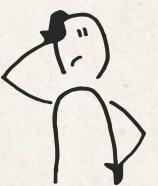
BREATHING MONITOR

**Globalny lider w gamifikowanym i wizualnym treningu
oddechu**

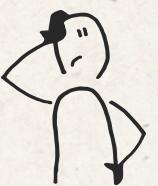
Piotr Sulewski



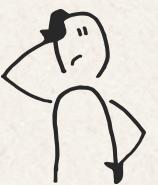
Dlaczego Trening Oddechu?



Wzrost poziomu stresu i problemów z koncentracją.



Rosnąca popularność aplikacji wellness i mindfulness



Poszukiwanie spersonalizowanych i angażujących narzędzi do poprawy samopoczucia

The screenshot shows a mobile application interface for breathing training. At the top, it says "9:41" and "100%". The main header says "Witaj, Anna! Gotowa na chwilę spokoju?" with a profile icon labeled "A". A large blue button with a play icon says "Rozpocznij Sesję". Below it, a message says "Ostatnia sesja: Relaksacja - 5 min". The next section is titled "Wybierz swój tryb" (Choose your mode) with two options:

- Trening z Grą**: Omijaj przeszkody oddechem. Description: Angażująca forma nauki kontroli oddechu poprzez interaktywną zabawę.
- Biofeedback Wizualny**: Obserwuj swój oddech. Description: Śledź animowany wykres oddechu w czasie rzeczywistym i poprawiaj technikę.

Below this is a section titled "Szybkie sesje" (Quick sessions) showing a session titled "Wieczorny relaks 5 minut - Uspokojenie" with a play button. At the bottom are navigation icons: Dom (Home), Postępy (Progress), Wyzwania (Challenges), and Profil (Profile).

Klasyfikator faz oddechu oparty na AI



Angażująca gamifikację

Intuicyjny biofeedback wizualny



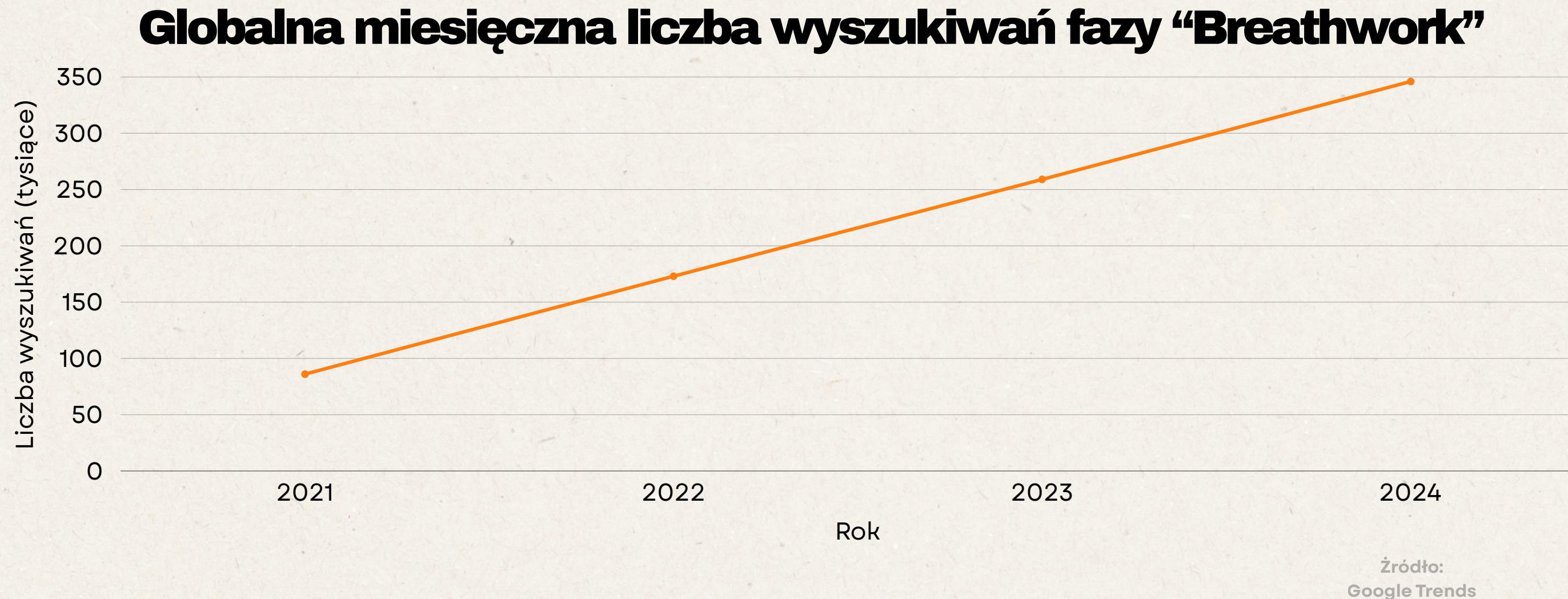
Badanie Rynku – Rozmiar i Trendy



Źródło:

<https://globalwellnessinstitute.org/wp-content/uploads/2024/11/WellnessEconMonitor2024PDF.pdf>

Badanie Rynku – Rozmiar i Trendy



Co Wyróżnia Naszą Aplikację?



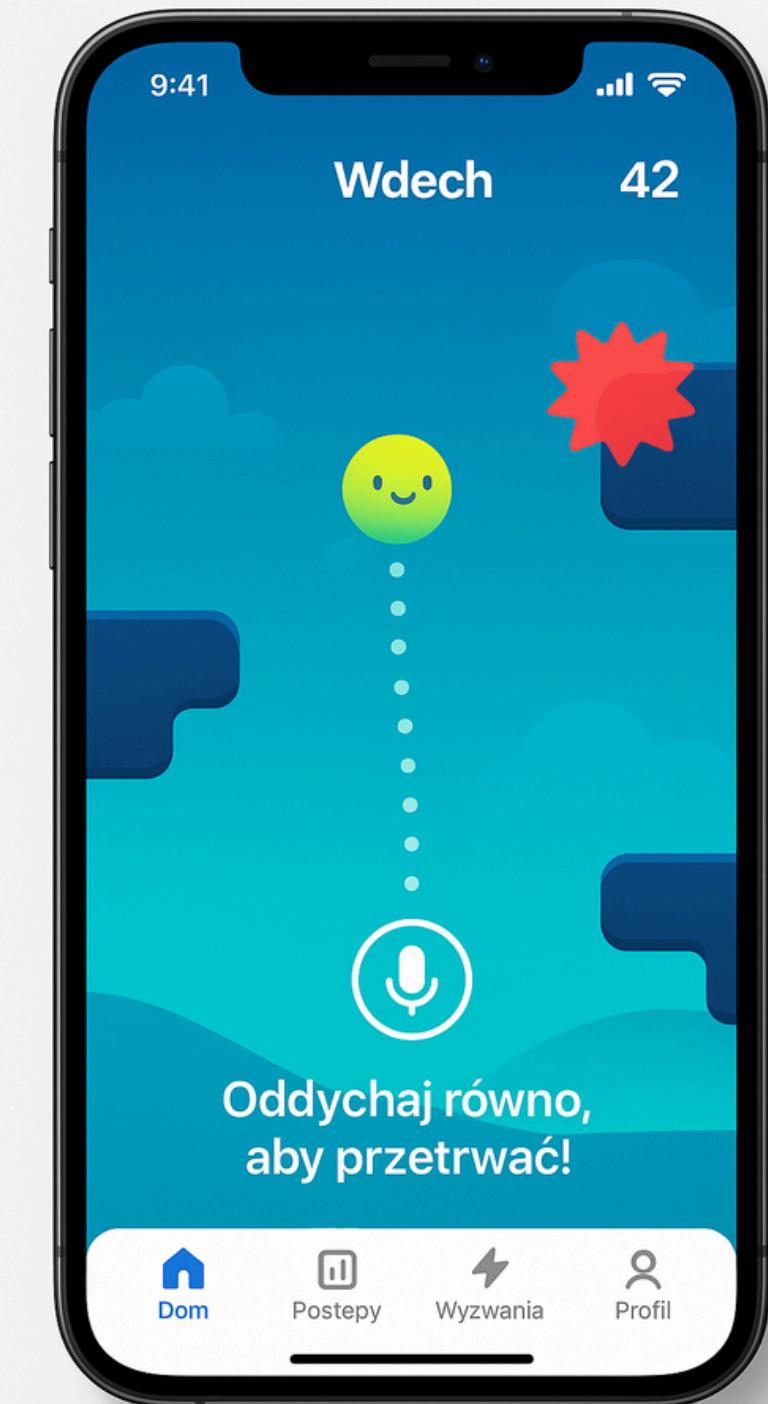
**Tryb Gry i
Tryb wizualny**



Personalizacja AI

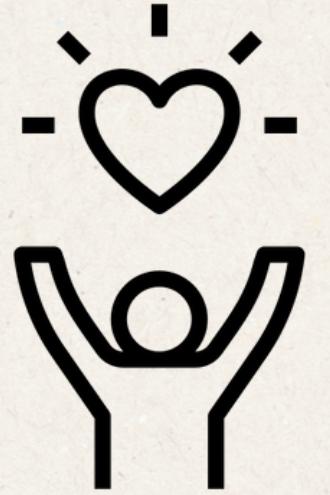


**Społeczność i
Rywaliżacja**

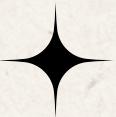


Nasz Kierunek Rozwoju

Misja



Poprawa jakości życia przez
lepszy oddech.



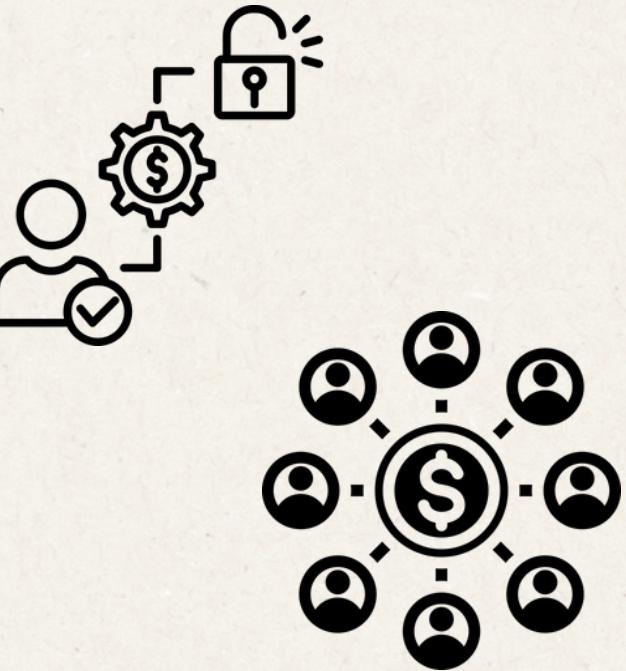
Wizja



Globalny lider w
gamifikowanym i wizualnym
treningu oddechu.



Model Biznesowy



Freemium
Subskrypcja
Crowdfunding



Segmenty Docelowe

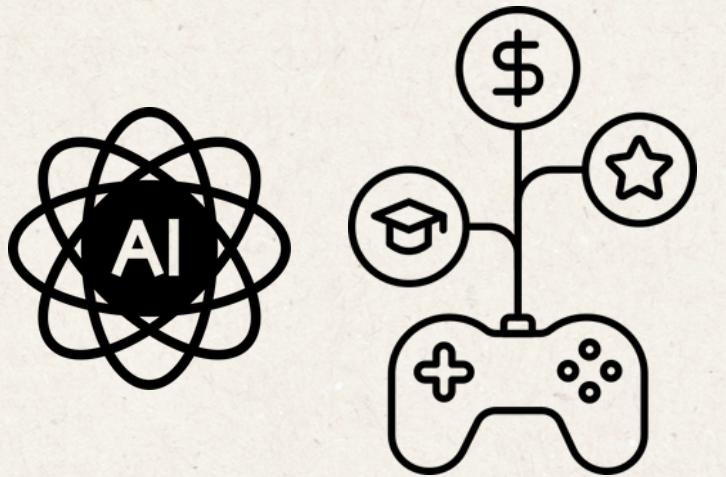


Osoby zestresowane
Sportowcy,
Medytujący,
Pacjenci



Nasze Mocne Strony, Słabości, Szanse i Zagrożenia

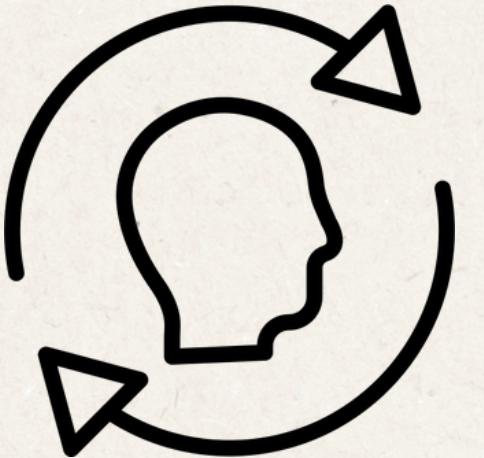
Siły



AI
Gamifikacja
Personalizacja



Słabości

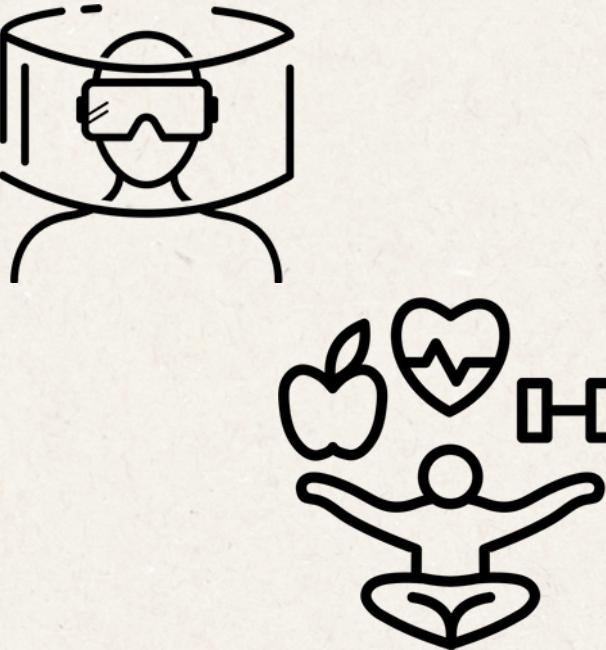


Przymus budowania nawyków
Początkowe niedoskonałości

AI



Szanse



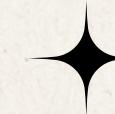
Rosnący rynek wealness
Rynek B2B
Integracja VR



Zagrożenia



Silna konkurencja
Prywatność danych



Analiza ryzyka

Ryzyko	Prawdopodobieństwo	Wpływ	Ocena	Reakcja / Działanie
Niedokładność modelu AI	Średnie	Wysoki	Średnie-Wysokie	Regularne testy jakości, ciągłe dotrenowywanie na danych użytkowników
Niska adopcja użytkowników / brak nawyku	Wysokie	Średni	Wysokie	Gamifikacja: poziomy, odznaki. Powiadomienia push z przypomnieniami. Program lojalnościowy
Problemy prawne / RODO i prywatność danych głosowych	Średnie	Wysoki	Średnie-Wysokie	Wdrożenie audytu RODO przed startem. Anonimizacja i szyfrowanie danych.
Wzrost kosztów utrzymania infrastruktury	Niskie-Średnie	Średni	Niskie-Średnie	Analiza kosztów co kwartał Negocjacje SLA u dostawców chmur

Strategia Marketingowa 4P

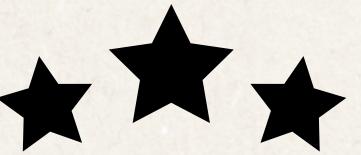


Produkt

Trening oddechu
(AI + gamifikacja/biofeedback)

Dodatki: Statystyki, porady, tryb
"pojedynek", społeczność.

Roadmap: Sesje VR (6 mies.),
integracja z pomiarem tętna (12
mies.).



Cena

Freemium, Subskrypcja

Pakiety w ramach
crowdfundingu.



Promocja

Kampania crowdfundingowa
(Kickstarter/Indiegogo).

Influencer marketing (wellness).
Darmowy trial, program poleceń.



Miejsce

App Store, Google Play.

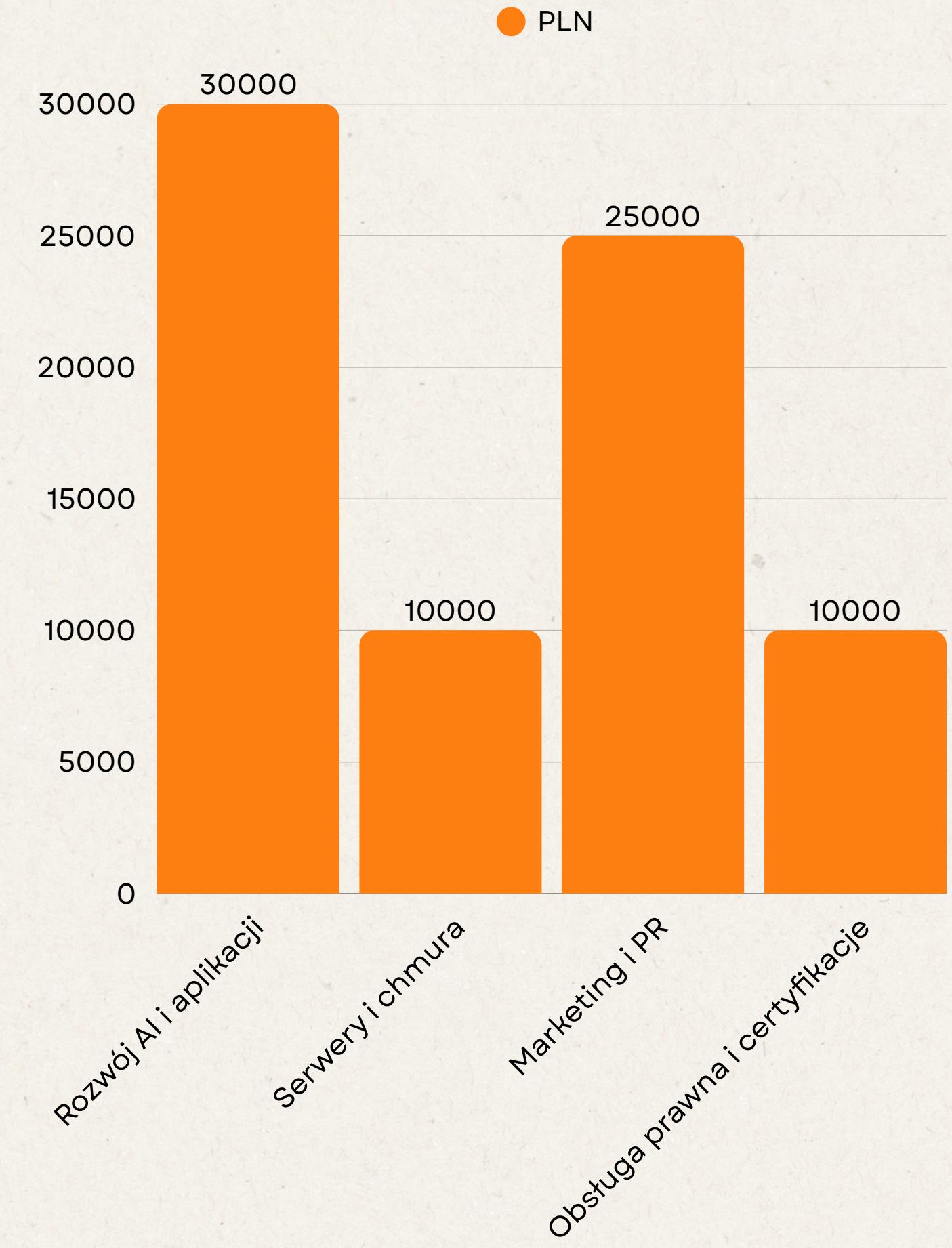
Strona WWW, Social Media.

Partnerzy (studia jogi, ośrodki wellness).

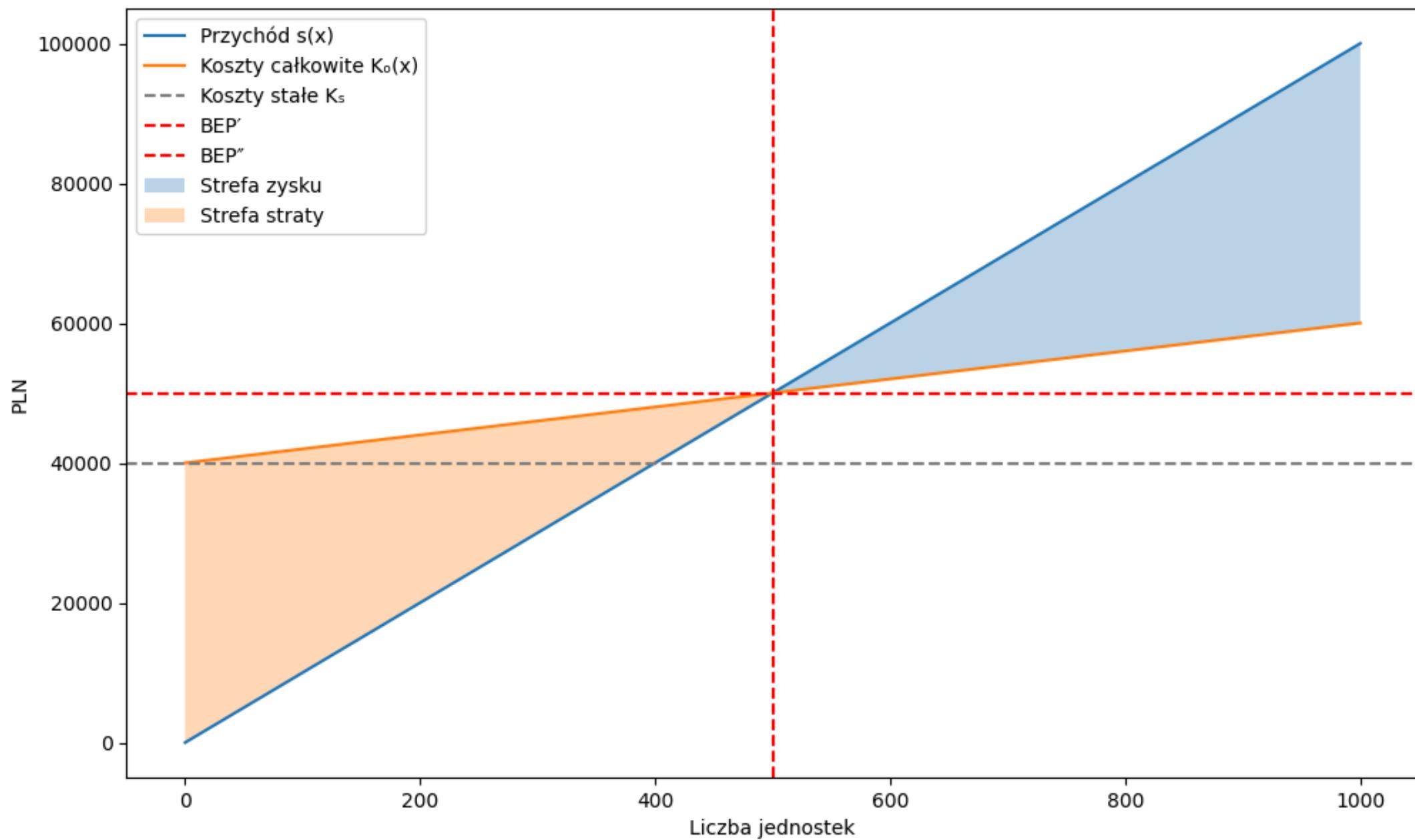
Budżet Projektu Źródła Finansowania

Źródła finansowania

- Wkład własny zespołu.
- Crowdfunding (cel: 100 000 PLN) – kluczowy dla startu, rozwoju i budowy społeczności.
- Dotacje na innowacje (np. NCBR, PARP) – jako wsparcie w dalszych fazach.

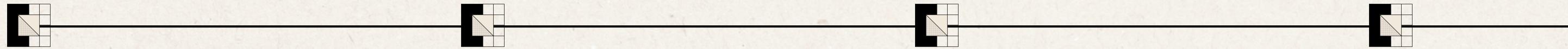


Kosztorys



Przy założeniu ceny zakupu jednostki 100zł

Nasza Droga na Rynek i Poza Nim



**Kampania
Crowdfundingowa**
2 miesiące

Testy Beta
2 miesiące

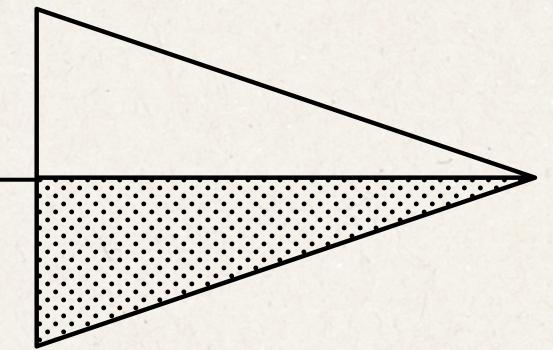
**Kampania
Launchingowa**
2 miesiące

**Pełna premiera
globalna**
2 miesiące



Dodatkowe funkcjonalności
VR / Społeczność / Tryb rywalizacji

Monitorowanie i iteracje
ciągły



Dolacz do Naszej Oddechowej Rewolucji!

CONTACT US

- E-mail** contact@breathing.com
- Social Media** @breathingmonitor

