

Próba Umysłów



Autorzy

Jakub Szulc

Karol Kuźniak

Maciej Białobrzeski

Szymon Łukasik

Piotr Zalewski

Szymon Jakubicz

Przemysław Pietrzak

1. Wprowadzający opis pomysłu

Próba Umysłów to innowacyjna aplikacja wykorzystująca zaawansowaną technologię Large Language Models (LLM) do stworzenia unikalnego środowiska do debatowania. Użytkownicy mają możliwość przeprowadzania dyskusji zarówno z historycznymi postaciami, jak i znanymi osobistościami ze współczesnej sfery publicznej. Każda z tych postaci reprezentuje konkretne stanowisko w debacie na temat aktualnych, istotnych problemów społecznych, politycznych czy kulturalnych.

Kluczowe komponenty

- **Dywersyfikacja postaci:** użytkownik może debatować z szerokim zakresem rozmówców, od historycznych postaci jak Juliusz Cezar, po współczesnych liderów opinii. Każda postać ma unikalny styl debaty i sposób wyrażania się.
- **Rozwój umiejętności krytycznego myślenia:** aplikacja ma na celu nie tylko edukację, ale także poprawę umiejętności argumentacji i konfrontacji z przeciwnymi poglądami.
- **Poszerzanie wiedzy:** użytkownicy mają możliwość rozszerzania swojej wiedzy na temat różnych aspektów omawianych problemów.
- **Wizualizacja drzewa debaty:** interaktywna wizualizacja mająca ułatwić śledzenie rozwoju dyskusji i zrozumienie różnorodności argumentów.
- **System osiągnięć:** motywujący system nagród i osiągnięć, które użytkownicy mogą zdobywać poprzez aktywne uczestnictwo w debatach.

2. Opis populacji

Projekt "Próba Umysłów" skupia się na szerokiej populacji o zróżnicowanych potrzebach edukacyjnych i rozwojowych. Oto szczegółowy opis docelowych grup użytkowników i ich specyficznych potrzeb, na które platforma odpowiada:

1. Studenci

Platforma jest doskonałym miejscem rozwijania umiejętności krytycznego myślenia, argumentacji, holistycznego spojrzenia na problem, czyli umiejętności koniecznych w każdej dziedzinie naukowej.

2. Nauczyciele i edukatorzy

Platforma odpowiada na potrzeby nowoczesnego szkolnictwa, kładącego nacisk na narzędzia interaktywne i angażujące uczniów, oraz zadania wymagające kreatywnego myślenia i odnajdywania się w dynamicznej sytuacji.

Platforma ponadto oferuje narzędzia do własnoręcznego tworzenia nowych Drzew Debat i nowych oponentów, dzięki czemu edukatorzy mogą poszerzyć materiał dostępny dla uczniów o własnoręcznie dobrane tematy i konkretne ich aspekty, precyzyjnie dopasowane do wymogów zajęć.

3. Osoby zainteresowane samorozwojem

Mimo, że najważniejszym klientem docelowym jest sektor edukacyjny, platforma jest także doskonałym narzędziem dla osób indywidualnych chcących poszerzać swoją wiedzę, rozwijać swoje umiejętności argumentacyjne, a nawet chcących w ramach rozrywki uczestniczyć w niebanalnej rozmowie na ważne tematy społeczne.

Aplikacja oferuje minimalną barierę wejścia dzięki dużej bazie dostępnych tematów i oponentów dostępnych za pomocą kilku kliknięć, bez konieczności wdrażania czy konfiguracji.

4. Entuzjaści debaty i dyskusji

Niezależnie od samych treści debat dostępnych na platformie, aplikacja umożliwia naukę oraz trening umiejętności zwięzłego i klarownego formułowania argumentów dzięki osiągnięciom premiującym między innymi szybkie i wyczerpujące odpowiedzi na argumenty oponenta.

Dodatkowo możliwość wielokrotnych debat “od zera” z konkretnym oponentem umożliwia eksplorowanie efektywności różnych strategii oraz utrwalenie nabytych umiejętności.

5. Organizacje non-profit i instytucje

Platforma może być wykorzystywana jako część szeroko zakrojonych programów edukacyjnych, mających na celu propagowanie aktywnego i świadomego uczestnictwa w debacie publicznej, a także zaangażowania w aktualne problemy społeczne.

Dzięki elastycznemu podejściu do nauki aplikacja odpowiada na potrzeby osób niemalże w dowolnym wieku i na dowolnym poziomie wykształcenia i biegłości w debatach.

3. Opis unikalnej wartości

Projekt "Próba Umysłów" wyróżnia się na tle innych platform edukacyjnych i debатовych dzięki kilku unikalnym wartościom, które przyciągną różnorodnych użytkowników:

1. Interaktywna i inteligentna platforma debatu

- Wartość: zaawansowany AI chatbot do debatowania oferujący realistyczne i dynamiczne doświadczenia debat, dostosowując się do umiejętności i poziomu wiedzy użytkownika.
- Dlaczego przyciągnie użytkowników: umożliwia doskonalenie umiejętności debatowania w interaktywnym środowisku, bez presji i w dowolnym czasie.

2. Personalizacja i gamifikacja procesu nauki

- Wartość: system gamifikacji z poziomami, odznakami i osiągnięciami motywuje użytkowników do regularnej nauki i udziału w debatach.
- Dlaczego przyciągnie użytkowników: elementy gry wprowadzają zabawę i konkurencję do procesu edukacyjnego, zwiększając zaangażowanie i satysfakcję.

3. Bogate zasoby edukacyjne i wielotematyczność

- Wartość: dostęp do szerokiej gamy tematów i materiałów edukacyjnych z różnych dziedzin i perspektyw.
- Dlaczego przyciągnie użytkowników: umożliwia rozszerzenie swoich horyzontów intelektualnych i eksplorację nowych dziedzin wiedzy.

4. Drzewo Perspektyw – unikalna metoda eksploracji tematów

- Wartość: innowacyjny sposób prezentacji złożonych tematów w formie drzewa, pozwalający na dogłębne zrozumienie i analizę różnych aspektów debaty.

- Dlaczego przyciągnie użytkowników: użytkownicy mogą lepiej zrozumieć złożone tematy i nauczyć się, jak skutecznie budować i bronić swoje argumenty.

5. Społeczność i współtworzenie treści

- Wartość: możliwość współtworzenia bazy wiedzy przez społeczność, dzielenia się pomysłami i wiedzą.
- Dlaczego przyciągnie użytkowników: tworzy poczucie przynależności i umożliwia interakcję z innymi użytkownikami, wspierając wymianę wiedzy i doświadczeń.

6. Dostępność i łatwość użytkowania

- Wartość: prosty i intuicyjny interfejs, dostępność na różnych urządzeniach.
- Dlaczego przyciągnie użytkowników: ułatwia korzystanie z platformy osobom o różnym poziomie zaawansowania technologicznego i zapewnia wygodny dostęp do zasobów edukacyjnych.

7. Wsparcie dla edukacji i rozwoju osobistego

- Wartość: narzędzia wspierające rozwój osobisty, krytyczne myślenie i umiejętności komunikacyjne.
- Dlaczego przyciągnie użytkowników: odpowiada na rosnące zapotrzebowanie na samodoskonalenie oraz rozwój kompetencji życiowych i zawodowych.

Te unikalne wartości sprawiają, że "Próba Umysłów" staje się atrakcyjną platformą dla osób poszukujących innowacyjnych i angażujących metod nauki, rozwoju umiejętności debatowania i poszerzania swoich horyzontów intelektualnych.

4. Opis istniejącej konkurencji

Podczas analizy konkurencji zauważyliśmy, że potencjalni rywale mogą zostać podzieleni na odrębne grupy. Poniżej przedstawiamy opisy każdej z tych grup oraz głównych przedstawicieli:

1. Platformy społecznościowe

- Główni przedstawiciele: Reddit, Twitter, Facebook
- Opis: Te platformy umożliwiają użytkownikom prowadzenie dyskusji za pomocą komentarzy. Chociaż charakteryzują się one różnorodnością tematyczną, dyskusje rzadko osiągają wysoki poziom argumentacji i zazwyczaj mają małą wartość edukacyjną.
- Jak odpowiadamy: Zapewniamy narzędzia do prowadzenia debat na wysokim poziomie o tematach społecznych czy edukacyjnych. Nasze dyskusje są mniej emocjonalne niż na tradycyjnych platformach społecznościowych, jednakże wprowadzamy atrakcyjny element gamifikacji dla rozrywki klientów.

2. Platformy dyskusyjne

- Przedstawiciele: Kialo (główny), Discourse, DebateArt.com
- Opis: Kialo to jedna z najbardziej popularnych darmowych platform dyskusyjnych. Użytkownicy mogą tworzyć swoje własne tematy, komentować argumenty innych, oraz tworzyć swoje własne drzewa debaty. Zakres tematów jest bardzo szeroki, przez gastronomię do filozofii. Kialo nie używa technologii AI. Istnieją również mniej popularne platformy stricte dyskusyjne t.j. Discourse, DebateArt.com, które oferują nie więcej niż Kialo.
- Jak odpowiadamy: Tak jak Kialo, oferujemy również drzewo debaty, ale wprowadzamy system osiągnięć oraz możliwość dyskusji z Chatbotami reprezentującymi np. znane postacie historyczne. Zapewniamy atrakcyjność dla klienta z pomocą użycia technologii AI, która w ostatnim czasie jest tematem szeroko omawianym, Kialo tego nie oferuje.

3. Chatboty debatujące

- Przedstawiciele: DebateDevil, AISphinx

- Opis: Chatboty debatujące takie jak DebateDevil lub AISphinx to najczęściej oparte na modelu OpenAI GPT 3.5 pojedyncze modele, stworzone przez niezależnych twórców. Modele mogą przyjąć postać adwokata diabła, albo używać metody sokratejskiej. Zwykle oferują one rozmowę bez dodatków.
- Jak odpowiadamy: Nasz produkt posiada szeroką gamę postaci dostępną w jednej aplikacji, co jest wygodne dla klienta. Oferujemy dodatkowo drzewo debaty, jak i system gamifikacji dyskusji, aby użytkownik nie poczuł, że tylko rozmowa jest jedynym interesującym aspektem aplikacji.

4. Inne produkty wykorzystujące AI

- Przedstawiciele: The Infinite Conversation, Automated Combat
- Opis: Strony internetowe t.j. The Infinite Conversation lub Automated Combat, to przykłady (najczęściej darmowych) produktów, które pozwalają użytkownikowi na rozrywkę z technologią AI. The Infinite Conversation pozwala na słuchanie automatycznie generowanej rozmowy pomiędzy dwoma znanymi filozofami (W. Herzog i S. Žižek). Automated Combat pozwala natomiast na stworzenie fragmentu kłótni lub rozmowy pomiędzy dowolnie wybranymi postaciami. Automated Combat, w przeciwieństwie do The Infinite Conversation, ma darmową tylko wersję próbną.
- Jak odpowiadamy: Naszym celem jest stworzenie aktywnej rozmowy pomiędzy użytkownikiem a chatbotem, a wyżej wymienione produkty na to nie pozwalają. Klient musi zostać zainteresowany na tyle, aby wracać do rozmowy, dlatego oferujemy szerokie grono zarówno tematów, jak i postaci. Użytkownik naszego produktu uczestniczy w rozmowie i za to jest wynagradzany za pomocą osiągnięć.

Podsumowanie

“Próba umysłów” na tle istniejącej konkurencji jest rozwiązaniem, które oferuje zarówno wysoki poziom debaty, jak i intelektualną rozrywkę. To połączenie wyróżnia ją na tle konkurencji, która raczej nie oferuje tych dwóch wartości jednocześnie.

5. Opis realizacji rozwiązania, szkic architektury rozwiązania informatycznego

Poniżej przedstawiamy ogólny opis zapotrzebowania architektonicznego rozwiązania wraz z listą zasadniczych elementów każdego komponentu architektury.

1. Frontend

- **Interfejs użytkownika:** przyjazny i intuicyjny UI, zapewniający łatwy dostęp do różnych funkcji platformy.
- **Panel użytkownika:** personalizacja ustawień, śledzenie postępów, dostęp do historii debat.
- **Moduł czatu:** interaktywny interfejs do prowadzenia debat z chatbotem.

2. Backend

- **Serwer aplikacji:** zarządzanie logiką aplikacji, obsługa żądań z frontendu.
- **Baza danych:** przechowywanie danych użytkowników, historii debat, zasobów edukacyjnych.
- **Moduł AI (Chatbot):** zaawansowany algorytm AI do prowadzenia debat, uczenia się na podstawie interakcji.

3. Moduł analizy i raportowania

- **Analiza danych użytkowników:** śledzenie postępów, preferencji, interakcji.
- **Raporty i statystyki:** generowanie raportów na temat aktywności użytkowników, popularności tematów itp.

4. Moduł zarządzania treścią

- **Edytor treści:** narzędzie dla administratorów do dodawania i aktualizacji materiałów edukacyjnych, tematów debat.
- **Biblioteka zasobów:** zbiór materiałów edukacyjnych, źródeł, artykułów.

5. Moduł gamifikacji

- **System osiągnięć:** odznaki, punkty, rankingi dla motywowania użytkowników.

- **Personalizacja postaci:** możliwość tworzenia i dostosowywania avatara w grze.

6. Zabezpieczenia i prywatność

- **Uwierzytelnianie i autoryzacja użytkowników:** zapewnienie bezpieczeństwa danych i dostępu.
- **Zabezpieczenia danych:** ochrona przed nieautoryzowanym dostępem, szyfrowanie.

7. Infrastruktura IT

- **Hosting i skalowalność:** zapewnienie wydajności i dostępności platformy.
- **Zarządzanie serwerami:** monitorowanie wydajności, backupy.

8. Integracja i API

- **Interfejsy API dla zewnętrznych serwisów:** możliwość integracji z innymi platformami edukacyjnymi, narzędziami.
- **Moduły rozszerzeń:** umożliwienie dodawania nowych funkcjonalności.

9. Wsparcie i serwis

- **Centrum pomocy:** FAQ, poradniki, wsparcie techniczne.
- **Aktualizacje i konserwacja:** regularne aktualizacje, usprawnienia platformy.

6. Biznesplan finansowy

Przedstawimy poniżej pogładową strukturę inwestycji w pierwszym roku działalności, harmonogram inwestycji oraz potencjalne źródła finansowania.

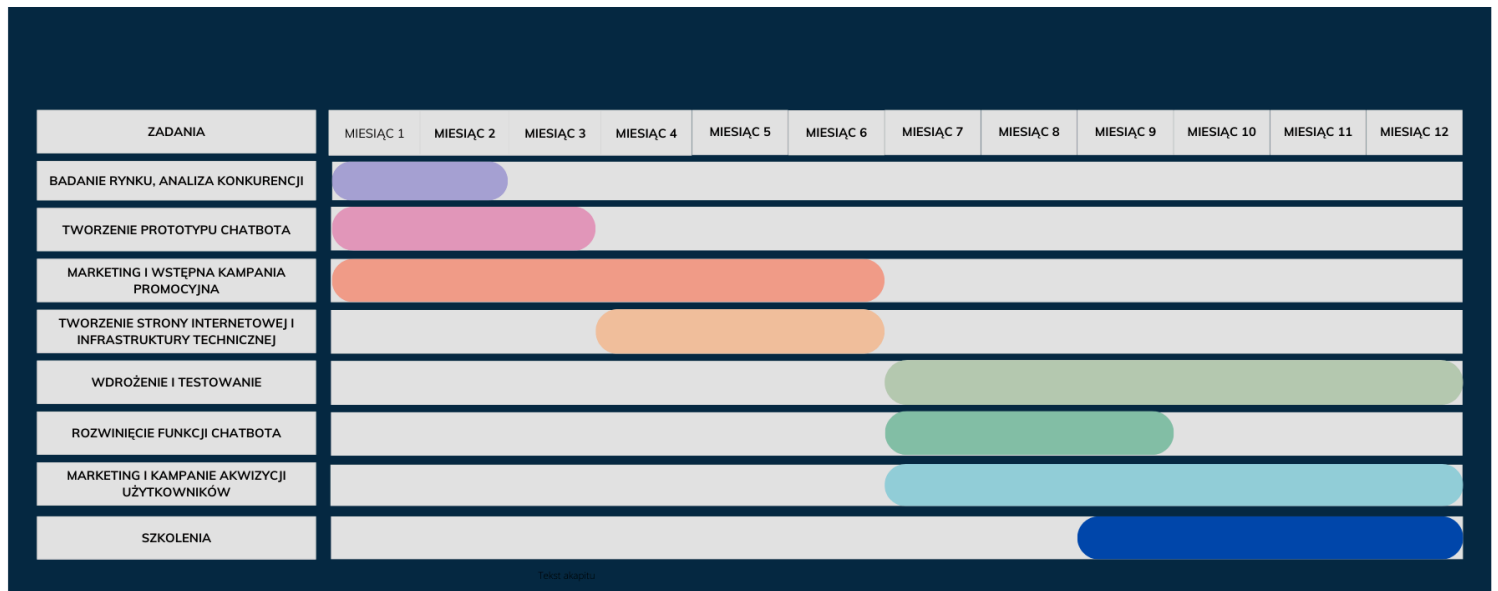
1. Kosztorys inwestycji w pierwszym roku działalności

Opracowanie Platformy	Kwota [PLN]
Mechanizm rekomendacji (back) - v.1	5 000
Mechanizm debaty (back) - v.1	5 000
UI - v.1	5 000
Mechanizm kontroli jakości platformy (back) - v.1	5 000
Testowanie i doskonalenie UI/UX	10 000
Podsumowanie	30 000
Badania i Rozwój	Kwota [PLN]
Badanie rynku	15 000
Rozwój mechanizmu debatowania	10 000
Rozwój zakresu debat	15 000
Udoskonalanie istniejących debat	8 000
Gamifikacja - definicja konwencji gier	6 000
Gamifikacja - optymalizacja zdefiniowanych konwencji	6 000
Podsumowanie	60 000
Infrastruktura i narzędzia	Kwota [PLN]
Serwery - zakup i setup	15 000
Serwery - administracja	8 000

DEVOPS - zakup narzędzi	2 000
Narzędzia DEVOPS - setup i administracja narzędzi	2 000
Koszty utrzymania infrastruktury IT	8 000
Podsumowanie	50 000
Personel	Kwota [PLN]
Księgowość i administracja	5 000
Merytoryczna moderacja platformy	15 000
Podsumowanie	20 000
Marketing i Promocja	Kwota [PLN]
Kampanie reklamowe	10 000
Tworzenie materiałów promocyjnych	10 000
Szkolenia online dla przedstawicieli placówek edukacyjnych	5 000
Podsumowanie	25 000
Rezerwa na niespodziewane wydatki	Kwota [PLN]
Fundusz na problemy techniczne	15 000
Fundusz na usługi prawno-księgowe	15 000
Podsumowanie	30 000
Razem	215 000

2. Harmonogram zakupów i wydatków

Przedstawiamy harmonogram inwestycji



Faza 1: Rozpoczęcie (Pierwsze 6 miesięcy)

- **Badanie rynku i analiza konkurencji** (Miesiące 1-2)
 - Koszty badań rynkowych i analizy konkurencji.
- **Tworzenie prototypu chatbota** (Miesiące 1-3)
 - Inwestycje w rozwój prototypu chatbota.
 - Wynagrodzenie dla programistów i ekspertów ds. sztucznej inteligencji.
- **Strona internetowa i infrastruktura techniczna** (Miesiące 4-6)
 - Zakup domeny.
 - Opłaty za hosting i infrastrukturę.
- **Marketing i wstępna kampania promocyjna** (Miesiące 1-6)
 - Wydatki na marketing internetowy i reklamę społecznościową.

Faza 2: Wdrożenie i Testowanie (Następne 6-12 miesięcy)

- **Rozwinięcie funkcji chatbota** (Miesiące 7-9)
 - Dodawanie zaawansowanych funkcji.
- **Szkolenia** (Miesiące 9-12)
 - Koszty szkoleń zewnętrznych dla użytkowników.
- **Marketing i kampanie akwizycji użytkowników** (Miesiące 7-12)
 - Kontynuacja kampanii promocyjnych.

- Wydatki na pozyskiwanie użytkowników.

3. Źródła finansowania inwestycji

Środki własne 80 000 PLN

Jednym z elementów finansowania inwestycji będą nasze środki własne.

Akceleratorzy dla startupów 40 000 PLN

Rozważamy także udział w programach akcelerycyjnych dla start-upów. Takie programy nie tylko oferują finansowanie, lecz również mentoring, dostęp do sieci kontaktów biznesowych oraz ekspercką wiedzę, co może być atrakcyjne dla potencjalnych partnerów lub inwestorów.

Crowdfunding 10 000 PLN

Kolejną możliwością pozyskania środków inwestycyjnych jest crowdfunding. Zamierzamy skorzystać z możliwości utworzenia zbiórki na platformach takich jak Kickstarter czy Indiegogo. Dzięki temu pokażemy, jak społeczność wspiera nasz projekt i jakie korzyści mogą otrzymać w zamian za wsparcie.

Dotacje badawcze i innowacyjne 50 000 PLN

W początkowej fazie rozwoju projektu wykorzystamy wyłącznie środki własne członków zespołu, przynajmniej do momentu stworzenia prototypu produktu. W celu dalszego rozwoju produktu, planujemy składać wnioski o dotacje badawcze i innowacyjne do podmiotów prywatnych oraz do Narodowego Centrum Badań i Rozwoju. Choć obecnie nie są otwarte żadne konkursy tego typu, są one organizowane cyklicznie.

Prywatni inwestorzy 50 000 PLN

Istnieje również szansa, że projekt zainteresuje prywatnych inwestorów, do których zamierzamy zwrócić się o wsparcie finansowe za pośrednictwem platformy LinkedIn. Jeśli nie uda się pozyskać wystarczających środków inwestycyjnych z tych źródeł, rozważymy rozwinięcie zbiórki na platformie Kickstarter w celu dalszego rozwoju projektu.

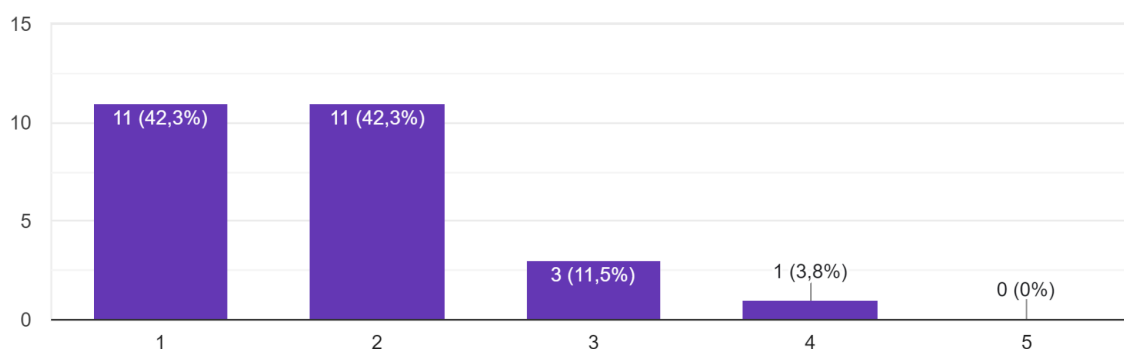
7: Opis wyników małego badania społecznego z wnioskami

Poniżej przedstawiamy wyniki pilotażowego badania rynku, które przeprowadziliśmy za pośrednictwem internetowego formularza głównie wśród studentów MIM.

Podejście do adresowanego problemu

Oceń jaki jest twoim zdaniem poziom debaty publicznej w mediach

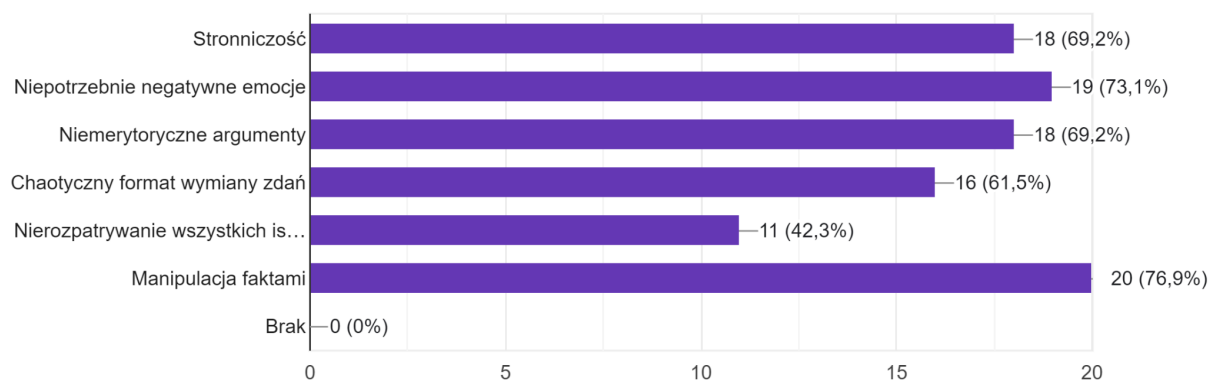
26 odpowiedzi



Respondenci nisko oceniają poziom debaty publicznej w mediach, co wskazuje, że odczuwają potrzebę rozwoju w tym zakresie.

Jakie problemy występują w nieakceptowalnym dla Ciebie stopniu w debacie publicznej?

26 odpowiedzi

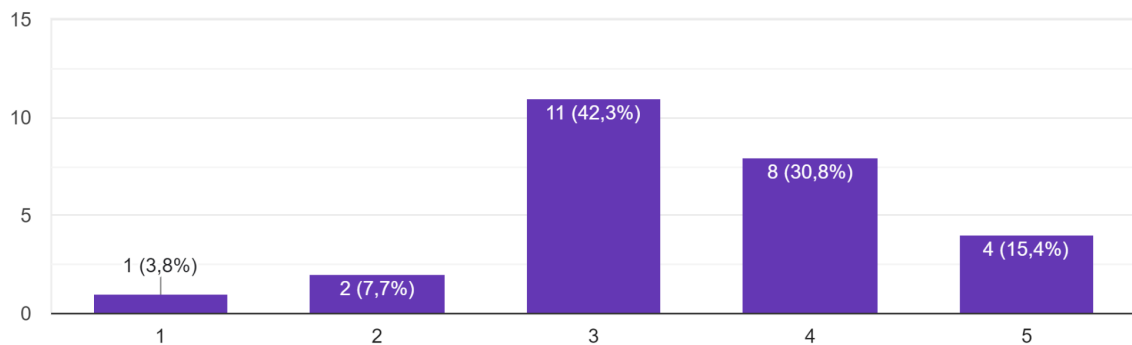


Respondenci wskazują przede wszystkim na manipulację faktami, niepotrzebnie negatywne emocje, stronnictwo oraz niemerytoryczne argumenty. Zasadniczo wszystkie wymienione negatywne cechy debaty publicznej zostały uznane przez respondentów jako występujące w nieakceptowalnym stopniu co stanowi niepokojący sygnał i ukonkretnia potrzebę edukacji społecznej w zakresie krytycznego myślenia z uwagi na to, że debata publiczna odzwierciedla zaawansowanie całego społeczeństwa w krytycznym myśleniu.

Nastawienie do rozwoju w zakresie krytycznego myślenia

Oceń posiadane przez siebie umiejętności efektywnego formułowania własnego zdania wobec problemów podejmowanych w debacie publicznej.

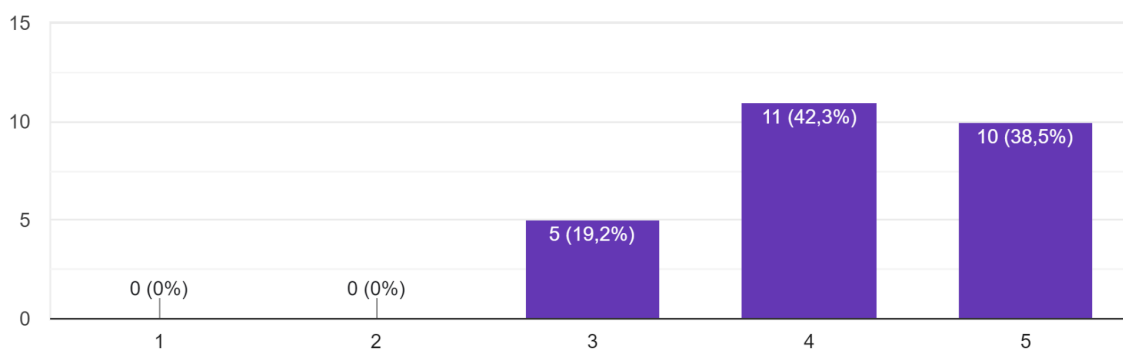
26 odpowiedzi



Grupa respondentów wydaje się cechować stosunkowo wysoką oceną własnych umiejętności efektywnego formułowania własnego zdania wobec problemów podejmowanych w debacie publicznej. Należy przypomnieć, że próbę stanowili zasadniczo studenci MIM UW. Nie można jej raczej uznać za reprezentatywną dla całego społeczeństwa.

Jak bardzo chciał(a)byś rozwijać swoje umiejętności efektywnego formułowania myśli?

26 odpowiedzi

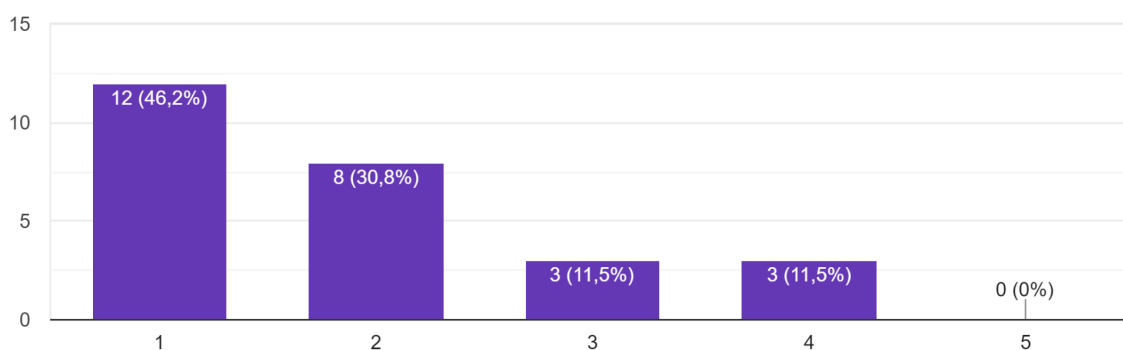


Wśród badanych daje się zauważyć znaczne zainteresowanie rozwojem umiejętności krytycznego myślenia. Większość uważa za istotne umiejętności efektywnego myślenia.

Ocena zastosowania technologii w nauce krytycznego myślenia

Jak dobrze znasz dostępne narzędzia/metody samodzielnego rozwijania tego typu umiejętności?

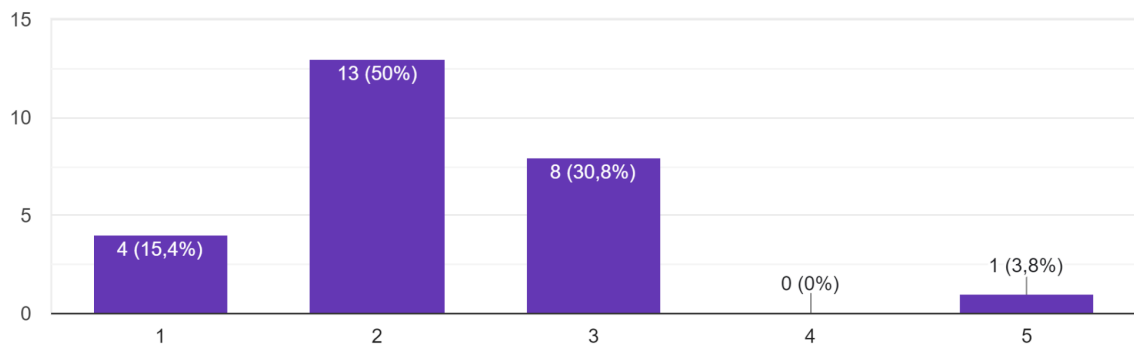
26 odpowiedzi



Równoległe respondenci wskazują niską znajomość dostępnych narzędzi rozwijania umiejętności krytycznego myślenia.

Jak oceniasz obecne wykorzystanie potencjału nowoczesnych technologii w nauce krytycznego myślenia?

26 odpowiedzi

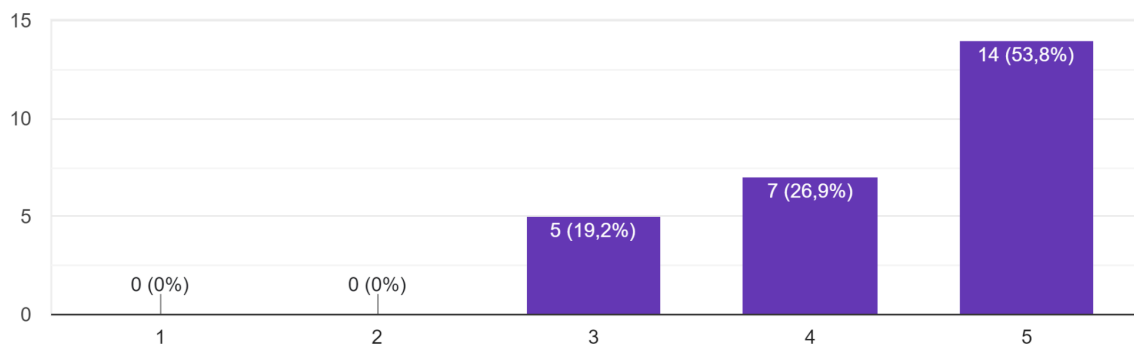


Ponadto oceniają raczej negatywnie wykorzystanie potencjału nowoczesnych technologii w nauce krytycznego myślenia.

Zaangażowanie w rozwój krytycznego myślenia

Czy uważasz, że potrzebne jest przyłożenie większej uwagi do edukacji w zakresie krytycznego myślenia?

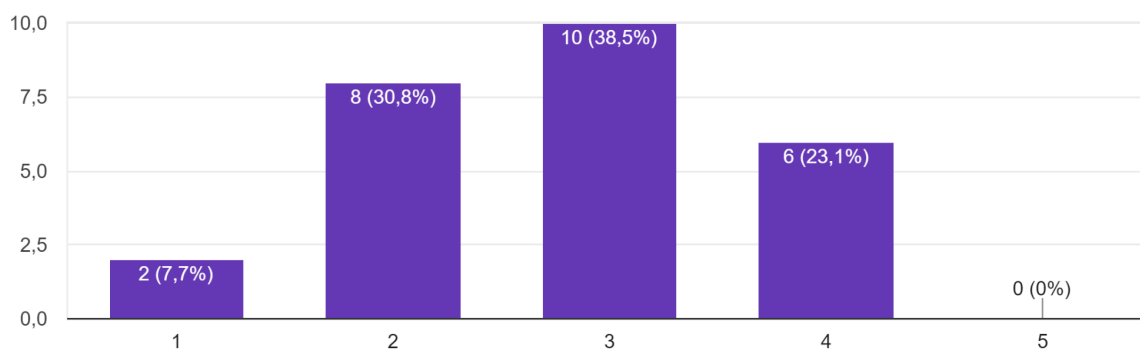
26 odpowiedzi



Badani potwierdzają stwierdzenie o potrzebie edukacji w zakresie krytycznego myślenia.

Czy uważasz, że wystarczająco angażujesz się w rozwój tego typu umiejętności?

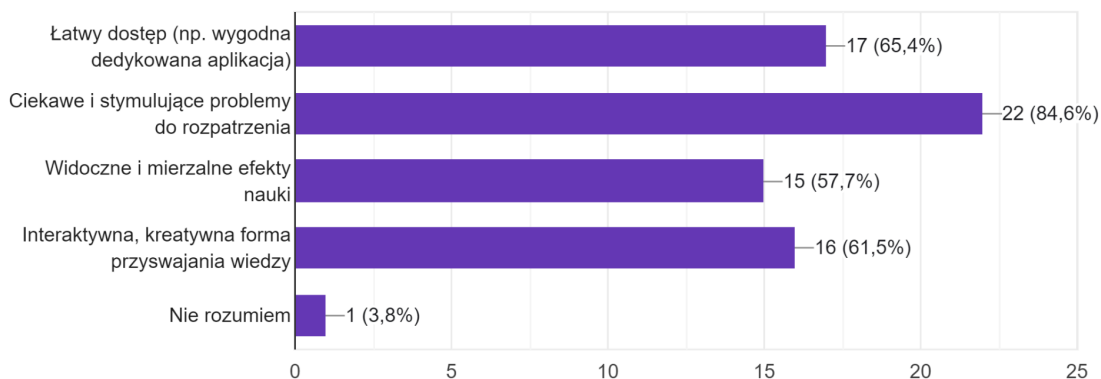
26 odpowiedzi



Ocena własnego zaangażowania w rozwój umiejętności krytycznego myślenia jest zbalansowana.

Co mogłoby sprawić, że Twoje zaangażowanie ulegnie zwiększeniu?

26 odpowiedzi

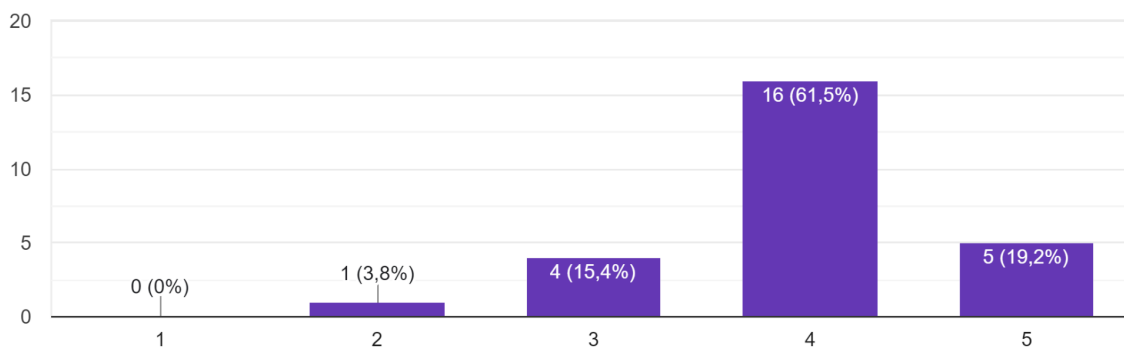


Odpowiedzi na pytanie o czynniki potencjalnie wpływające na zwiększenie zaangażowania wskazują na potrzebę rozwiązania oferującego w ciekawej formie stymulujące problemy do rozpatrzenia. Istotna jest też forma - preferowana jest łatwo dostępna aplikacja o interaktywnym charakterze.

Nastawienie do proponowanej platformy

Czy proponowana platforma zainteresowałaby Cię?

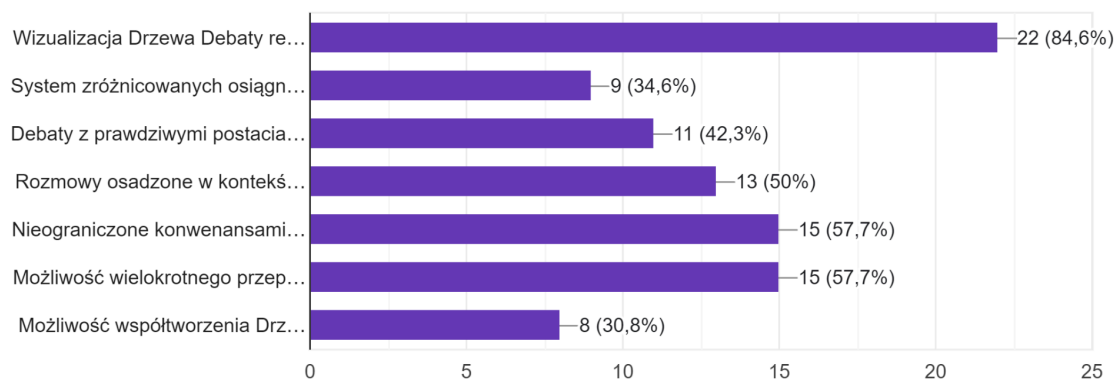
26 odpowiedzi



Proponowany ogólny opis platformy wydaje się wzbudzać przynajmniej zainteresowanie respondentów, na co wskazują wyniki pytanie o poziom zainteresowania platformą.

Zaznacz elementy platformy które chętnie byś wypróbował/a

26 odpowiedzi

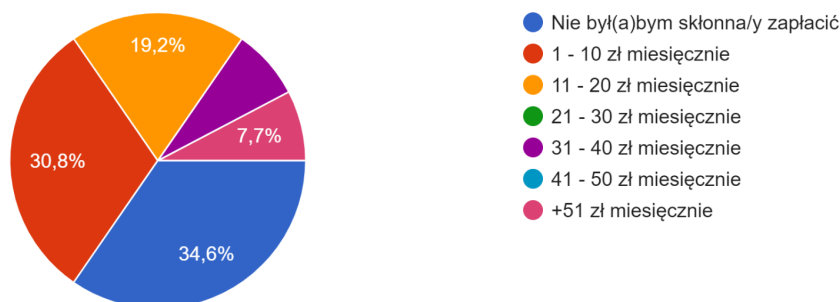


Zdecydowana część respondentów wyraża zainteresowanie elementami platformy w szczególności wyrafinowaną wizualizacją debatowania problemu w postaci Drzewa Debaty.

Wycena rozwiązania

Jak dużo bylibyś skłonny zapłacić za tego typu narzędzie, gdyby spełniało ono Twoje oczekiwania (przynajmniej zaznaczone wyżej elementy)?

26 odpowiedzi



Jeżeli chodzi o subiektywną wycenę rozwiązania, daje się zauważyć bardzo wysoką gotowość do uiszczenia opłaty za korzystanie z proponowanego rozwiązania. Należy podkreślić, że próba nie ma odpowiednich własności, aby wnioskować z niej o ogóle społeczeństwa, ponieważ jej członkowie zdają się zbyt pozytywnie nastawieni do proponowanego rozwiązania co nie pozostaje niezależne z osobistego nastawienia do autorów.

Wnioski

Wyniki badania pilotażowego wskazują na zainteresowanie badanej potencjalnej grupy odbiorców zarówno adresowaną problematyką jak i samym rozwiązaniem - w szczególności możliwością wizualizacji przebiegu debaty. Wydaje się jednak, że należy przyłożyć większych starań, aby dokładniej zbadać wpływ poszczególnych komponentów proponowanej platformy na skłonność do płacenia oraz zaprezentować demo rozwiązania gronu potencjalnych użytkowników, aby wysnuwać szerzej zakrojone wnioski.

8: Opis kanałów kontaktu

Przedstawiamy kanały kontaktu z potencjalnymi i aktualnymi grupami odbiorców rozwiązania.

1. Media Społecznościowe

- **Platformy:** Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, TikTok.
- **Strategia:** regularne posty, interaktywne treści (np. mini-debaty, quizy), współpraca z influencerami w dziedzinie edukacji i technologii.

2. Witryna Internetowa

- **Strategia:** intuicyjna, informacyjna strona internetowa z blogiem, artykułami, poradnikami i FAQ.
- **Cel:** zapewnienie łatwego dostępu do informacji o produkcie, możliwości zapisu na newsletter.

3. Mailowy marketing

- **Strategia:** regularne biuletyny informacyjne, spersonalizowane oferty, zaproszenia do webinarów i wydarzeń online.
- **Cel:** budowanie długoterminowych relacji z subskrybentami, aktualizowanie ich o nowościach i promocjach.

4. Webinary i szkolenia online

- **Strategia:** organizacja bezpłatnych webinarów edukacyjnych, warsztatów dotyczących debaty i krytycznego myślenia.
- **Cel:** edukowanie potencjalnych użytkowników, demonstrowanie wartości platformy.

5. Współpraca z instytucjami edukacyjnymi

- **Strategia:** partnerstwa z uniwersytetami, szkołami, organizacjami edukacyjnymi.
- **Cel:** wprowadzenie platformy do programów nauczania, organizowanie konkursów debatowych.

6. Targi i konferencje edukacyjne

- **Strategia:** udział w wydarzeniach branżowych, prezentacja produktu, networking.

- **Cel:** bezpośredni kontakt z profesjonalistami z branży, nauczycielami, studentami.

7. Reklama online

- **Strategia:** kampanie reklamowe w Google Ads, na portalach edukacyjnych, w serwisach społecznościowych.
- **Cel:** zwiększenie widoczności produktu, docieranie do nowych użytkowników.

8. Programy partnerskie i polecające

- **Strategia:** programy afiliacyjne, polecające, współpraca z blogerami edukacyjnymi.
- **Cel:** rozbudowa sieci dystrybucji, wykorzystanie siły rekomendacji.

9. Działania PR i publikacje

- **Strategia:** artykuły w prasie branżowej, wywiady, case studies.
- **Cel:** budowanie wiarygodności marki, eksponowanie sukcesów i opinii użytkowników.

10. Fora internetowe i grupy dyskusyjne

- **Strategia:** aktywność na forach edukacyjnych, grupach dyskusyjnych.
- **Cel:** bezpośredni kontakt z potencjalnymi użytkownikami, zbieranie feedbacku.

Kombinacja tych kanałów komunikacji pozwoli na efektywne dotarcie do różnych grup docelowych, zbudowanie świadomości marki "Próba Umysłów" oraz zaangażowanie potencjalnych użytkowników.

9: Podsumowanie wizji

Projekt "Próba Umysłów" stanowi przełomowe podejście do edukacji i rozwoju umiejętności debatowania, łącząc zaawansowaną technologię Large Language Models (LLM) z interaktywnym i angażującym środowiskiem. Nasza platforma, zainspirowana wynikami przeprowadzonych badań, odpowiada na wyraźne potrzeby społeczne: problemy z formułowaniem i wymianą myśli oraz potrzebę redukcji kosztu konfrontacji w debatach. Ma na celu nie tylko dostarczenie wiedzy, ale przede wszystkim rozwijanie krytycznego myślenia, argumentacji i umiejętności komunikacyjnych użytkowników.

Kluczowe cechy, które wyróżniają "Próba Umysłów" na tle konkurencji, to:

- **Zaawansowana Technologia AI:** Wykorzystanie LLM do tworzenia realistycznych i dynamicznych debat z historycznymi i współczesnymi postaciami.
- **Interaktywne Debatowanie z Postaciami:** Możliwość prowadzenia debat z szerokim zakresem wirtualnych postaci, od znanych historycznych osobistości po współczesne ikony.
- **Personalizacja i Gamifikacja:** System osiągnięć i personalizacji, który motywuje użytkowników do regularnej nauki i udziału w debatach.
- **Bogate Zasoby Edukacyjne:** Dostęp do szerokiej gamy tematów i materiałów edukacyjnych z różnych dziedzin.
- **Innowacyjne Metody Eksploracji Tematów:** Drzewo Perspektyw jako unikalna metoda prezentacji złożonych tematów.
- **Spółeczność i Współtworzenie Treści:** Możliwość współtworzenia bazy wiedzy przez społeczność.
- **Dostępność i Łatwość Użytkowania:** Prosty i intuicyjny interfejs, dostępność na różnych urządzeniach.
- **Wsparcie dla Edukacji i Rozwoju Osobistego:** Narzędzia wspierające rozwój osobisty i zawodowy użytkowników.

Nasza wizja to stworzenie platformy, która będzie służyła nie tylko jako narzędzie edukacyjne, ale również jako przestrzeń do rozwoju osobistego i zawodowego, dostarczając użytkownikom wartościowych umiejętności życiowych. "Próba Umysłów" ma ambicję stać się liderem w dziedzinie edukacyjnych platform debatanckich, oferując unikalne doświadczenie, które łączy naukę z rozrywką.

Z naszymi planami dotyczącymi rozwoju platformy, strategią marketingową i finansową, jesteśmy przekonani, że "Próba Umysłów" zyska uznanie wśród szerokiej grupy odbiorców - od studentów i nauczycieli, przez entuzjastów debaty, aż po organizacje non-profit i instytucje edukacyjne. Naszym celem jest nie tylko dostarczenie platformy do nauki i debatowania, ale także stworzenie społeczności, która będzie wspólnie pracować nad rozwojem krytycznego myślenia i umiejętności debatowania.

W "Próba Umysłów" jesteśmy przekonani, że każdy zasługuje na możliwość rozwoju osobistego i zawodowego, a nasza platforma ma ambicję stać się narzędziem, które otwiera przed użytkownikami nowe horyzonty w tej podróży.