

Strategia Spółki Prosta Giełda S.A. na lata 2024-2025

Warszawa 26.09.2023 r.

W związku z dokonanymi w ostatnim miesiącu zmianami w strukturze akcjonariatu Emitenta, jak również zmianą organów nadzoru oraz organów zarządzających w tym także zmiany nazwy firmy Emitenta na Sunway Network S.A. nowo powołany Zarząd, prezentuje nową strategię działalności Spółki.

I. Diagnoza:

Spółka Prosta Giełda S.A. powstała w wyniku przekształcenia spółki Prosta Giełda sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Decyzja o przekształceniu została podjęta przez Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki w dniu 24 sierpnia 2022 roku. Emitent specjalizuje się w tworzeniu i wdrażaniu unikalnych systemów informatycznych dla podmiotów gospodarczych, ze szczególnym uwzględnieniem startupów. Spółka działa w oparciu o metodykę SCRUM, co skraca czas realizacji projektów i obniża koszty wdrożenia rozwiązań informatycznych. Klientom oferuje dostosowane do ich potrzeb rozwiązania IT, które są tworzone po wcześniejszej analizie i weryfikacji wymagań. Dzięki zastosowaniu SCRUM, rozwiązania są gotowe do wdrożenia w krótkim czasie, co pozwala klientom na szybkie rozpoczęcie działalności i weryfikację założeń biznesowych. Emitent świadczy usługi obejmujące wytwarzanie oprogramowania, wdrażanie rozwiązań, oraz bieżące wsparcie techniczne. Dotychczasowy model biznesowy opierał się na ryczałtowym rozliczaniu większości projektów, co daje klientom kontrolę nad kosztami. Produkty tworzone przez Emitenta pozwalają klientom wyróżnić się na rynku ze względu na ich unikalność. Emitent oferuje usługi wytwarzania dedykowanego oprogramowania, wdrażania, oraz opieki serwisowej i rozwoju. Emitent przenosi na klientów majątkowe prawa autorskie do stworzonych rozwiązań. Spółka Prosta Giełda S.A. realizowała wiele projektów, takie jak "Mojweterynarz.online", "myvet.com.ua", "590 Powodów", "Mój nauczyciel", "Hub4Energy", "Wodor590", "AR Nation". Emitent skupia się na długoterminowych relacjach z klientami i rozwijaniu stabilnej sytuacji na rynku. Dystrybucja usług Emitenta odbywa się przede wszystkim poprzez bezpośrednie kontakty, aktywności marketingowe oraz polecenia od dotychczasowych klientów. Emitent ma szczególny nacisk na udział w konferencjach i wydarzeniach związanych z działalnością startupów, co stanowi istotny kanał pozyskiwania klientów.

Analiza Sytuacji Finansowej w II kwartale 2023:

W II kwartale 2023 roku Emitent odnotował przychody ze sprzedaży w wysokości 163 900 zł, co stanowiło spadek o prawie 54% w porównaniu z drugim kwartałem 2022 roku, kiedy to przychody wynosiły 348 206 zł. Główną przyczyną tego spadku było opóźnienie w fakturowaniu części prac wykonanych w drugim kwartale, które zostały zafakturowane w trzecim kwartale. Dodatkowo, zaangażowanie w projekty "mojweterynarz.online" i "WarMagNET" przewidywane jest jako źródło przychodów w czwartym kwartale 2023 roku. Zarząd Emitenta ocenia ten spadek jako tymczasowy i wynikający z charakterystyki realizowanych projektów. Jest przekonany, że przyjęty model dostarczania usług IT jest odpowiedni i w przyszłości przyczyni się do zwiększenia przychodów. Koszty działalności operacyjnej w II kwartale 2023 roku wyniosły 188 886,59 zł, co stanowi znaczny wzrost w

porównaniu do okresu porównywalnego w roku 2022, kiedy koszty wynosiły 28 580,99 zł. Wzrost ten jest głównie wynikiem rozbudowy zespołu Emitenta, co jest konieczne dla zapewnienia wystarczających zasobów do realizacji projektów. Wyższe koszty są uzasadnione wzrostem poziomu zatrudnienia w roku 2023. Spółka wykazała wartość aktywów trwałych na poziomie 84 629,30 zł na dzień 30 czerwca 2023 roku. Jest to niska wartość, ponieważ Emitent zalicza wszelkie aktywa nabywane jako jednorazowy koszt uzyskania przychodu, co wpływa na obciążenie kosztami w danym roku obrotowym. Jednakże planowana zmiana modelu biznesowego, która zakłada udzielanie licencji na rozwiązania IT, a nie przenoszenie majątkowych praw do tych rozwiązań, może spowodować wzrost wartości aktywów trwałych w przyszłości. Warto zwrócić uwagę na to, że pomimo niskiej wartości aktywów trwałych, spółka zwiększa swoje zatrudnienie, co może wiązać się z zakupem dodatkowego sprzętu i elementów składowych platform IT o uniwersalnym charakterze. Na dzień 30 czerwca 2023 roku spółka dysponowała środkami pieniężnymi w kasie i na rachunkach w wysokości 943 044,05 zł. W porównaniu z sytuacją na dzień 30 czerwca 2022 roku (kwota 1 195 052,42 zł), odnotowano spadek środków pieniężnych. Warto zauważyć, że utrzymanie znacznej ilości środków pieniężnych może być niezbędne w kontekście planowanej zmiany modelu biznesowego i udzielania licencji na oferowane rozwiązania IT.

II. Zarys Strategii

1. Jednym z kluczowych działań planowanych przez Zarząd Emitenta jest uregulowanie zasad współpracy między Emitentem, a Sunway Network Ltd z Hongkongu. Zmiana nazwy Emitenta na Sunway Network Spółka Akcyjna stanowi pierwszy krok w nawiązaniu relacji z tym podmiotem. Uregulowanie zasad współpracy będzie miało na celu rozpoczęcie procesu przejęcia przez Emitenta aktywów oraz know-how spółki Sunway Network Ltd z Hongkongu. Obecnie Emitent zakłada rozpoczęcie rozmów w październiku 2023 roku w celu określenia zasad współpracy oraz przyszłego przeniesienia aktywów Sunway Network Ltd na Emitenta, a Zarząd będzie na bieżąco informował rynek o podejmowanych działaniach.

Nowa strategia działalności Spółki zakłada skoncentrowanie jej głównego obszaru działalności na obszarach wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości (VR i AR), ze szczególnym naciskiem na okulary rozszerzonej rzeczywistości AR do zastosowań wojskowych, trenażerach opartych o technologię laserową jak i innych projektach z zakresu aplikacji AR/VR tj. szkoleniowych i wsparcia jak i z obszaru robotyki i automatyki przemysłowej. Zarząd Spółki zakłada, że współpraca z Sunway Network Ltd z Hongkongu przyniesie synergiczne efekty w segmencie produkcji VR i AR oraz animacji 3D. Emitent planuje także nawiązywać współpracę z innymi firmami na zasadach partnerskich w segmencie nowych technologii. W ramach nowej strategii, Emitent planuje wprowadzenie zaawansowanych okularów AR i VR pod własną marką. Spółka zamierza również kontynuować projektowanie i produkcję trenażerów broni strzeleckiej oraz konsolidować tę branżę. Nowa strategia Emitenta opiera się na wykorzystaniu nowoczesnych technologii, innowacyjności oraz współpracy z renomowanymi partnerami, co pozwoli

na osiągnięcie pozycji lidera w dziedzinie rozwoju VR, AR i technologii z nimi związanych. Emitent jest zdecydowany realizować tę strategię, przyczyniając się do rozwoju branży technologicznej oraz dostarczając nowoczesne rozwiązania i produkty na światowy rynek.

2. Sunway Network Ltd

Jest to dynamiczna firma specjalizująca się w dziedzinie Rozszerzonej Rzeczywistości (AR) oraz Rzeczywistości Mieszanej (XR), dostarczając innowacyjne aplikacje dla profesjonalistów. Rozwiązania te zostały zaprojektowane w celu transformacji sposobu pracy i komunikacji profesjonalistów, poprzez dostarczenie narzędzi, które pozwalają na maksymalizację efektywności i produktywności. Firma działa w różnych branżach, dostarczając dostosowane aplikacje AR/XR, które są w stanie dostosować się do indywidualnych potrzeb klientów. Osiągnięcia firmy są powodem do dumy, a firma stale dąży do doskonalenia swoich produktów, aby sprostać najwyższym standardom i oczekiwaniom profesjonalistów.

Firma Sunway Network Ltd została założona przez Arnolda Adamczyka w 2012 roku, z siedzibą główną w Hongkongu. W tym samym roku udało się otworzyć oddział w Shenzhen. Firma specjalizuje się w grach edukacyjnych VR/MR, kursach STEM VR, potrzebach handlu detalicznego z zakresu EPR, automatyzacji robotycznej, automatyzacji przemysłowej, projektowania stron internetowych oraz projektowania oprogramowania. Nawiązano długoterminowe relacje biznesowe dostarczając rozwiązania IT do e-learningu, zarządzania dokumentami, marketingu internetowego. Rozwijane są nowoczesne technologie komputerowe oparte na animacji 3D, rzeczywistości wirtualnej oraz programowaniu w chmurze. Współpracowano również z USA Data Consultants, wiodącym niezależnym dostawcą oprogramowania (ISV) dla branży dystrybucji napojów, który osiągnął sukces dzięki strategicznym relacjom z uczestnikami całego łańcucha dostaw. Projekty firmy osiągnęły sukces na rynkach na terenie Chin, Hongkongu, Makau, Ameryki, Polski i innych.

Przykładowe osiągnięcia firmy:

- 1. miejsce, 400 000 RMB THero Global Startup Competition, Guangzhou, Chiny 2020
- 4. drużyna, nagroda Tsinghua University Guoqiang Research Institute Cup oraz Global AI & Robot Innovation Competition, Foshan, Chiny 2022
- 3. miejsce w międzynarodowym konkursie startupów za system śledzenia rąk w technologii VR, Foshan, Chiny 2019
- 3. miejsce, 100 000 RMB VI World Contest for Innovation and Entrepreneurship of High-Level Talents, Hangzhou, Chiny 2021

Firma posiada doświadczenie w dziedzinie elektroniki od 1997 roku oraz bezpośredni dostęp do dostawców komponentów elektronicznych, współpracując z producentami elektroniki w Shenzhen (Foxconn, Skyworth, PicoVR itp.). Firma ma bogate doświadczenie, które pozwala na dostarczanie innowacyjnych rozwiązań AR/XR dostosowanych do indywidualnych potrzeb klientów.

III. Rynek

1. Cywilny AR/VR

Rynek technologii AR (Rozszerzonej Rzeczywistości) i VR (Wirtualnej Rzeczywistości) to dynamicznie rozwijający się sektor o ogromnym potencjale. Wzrost tego rynku jest napędzany przez rosnące zainteresowanie cyfrową transformacją, interaktywnymi rozwiązaniami oraz rosnącą liczbą zastosowań w różnych branżach. Warto bliżej przyjrzeć się prognozom i trendom na tym rynku, uwzględniając dostarczone dane.

Według raportu McKinsey z lipca 2022 roku, globalny rynek Metaverse (czyli metawersum, czyli pojęcie łączące realny świat z wirtualnym za pomocą technologii AR i VR) w sektorze e-commerce ma ogromny potencjał i jest szacowany na pomiędzy 2 a 2,6 biliona dolarów USA do roku 2030. To dowodzi, że coraz więcej ludzi korzysta z wirtualnych doświadczeń zakupowych, co stwarza ogromne możliwości dla firm działających w tym obszarze. Wartość rynku w obszarze edukacji uniwersyteckiej również jest znacząca i szacowana jest na pomiędzy 180 a 370 miliardów dolarów do 2030 roku. To dowodzi, że technologie AR i VR mają potencjał zmienić sposób, w jaki uczymy się i edukujemy w przyszłości, co otwiera nowe możliwości dla przedsiębiorstw działających w edukacji. Rynek reklamy również jest w znacznym stopniu dotknięty rewolucją AR i VR. Szacuje się, że jego wartość może wynieść od 144 do 206 miliardów dolarów w roku 2030. Reklamodawcy wykorzystują coraz częściej te technologie do tworzenia interaktywnych i atrakcyjnych kampanii reklamowych.

Sektor gamingu również ma duży udział w rynku AR i VR. Wartość tego segmentu szacowana jest na 108 do 125 miliardów dolarów do roku 2030. To dowodzi, że gry wirtualnej rzeczywistości i rozszerzonej rzeczywistości stają się coraz bardziej popularne i generują znaczący przychód. Prognozy Fortune Business Insights z czerwca 2023 roku są równie optymistyczne. Przewiduje się, że globalny rynek AR-Rozszerzonej Rzeczywistości przekroczy wartość 1100 miliardów dolarów USA w roku 2030. Średni wskaźnik rocznego wzrostu, czyli CAGR, na okres 2023-2030 wynosi 50,7%. To dowodzi, że rynek ten rośnie dynamicznie i przyciąga inwestycje. Warto zauważyć, że rynek AR rozwija się bardzo szybko. W roku 2022 jego wartość wynosiła 42,2 miliarda dolarów, a już w 2023 roku jest szacowana na 67,75 miliarda dolarów. Przewiduje się, że do roku 2030 może osiągnąć aż 1109 miliardów dolarów. W Stanach Zjednoczonych, krajowi liderzy tego sektora, wartość rynku AR wynosiła 13,7 miliarda dolarów w 2022 roku. Europa również doświadcza dynamicznego wzrostu tego rynku. W 2021 roku wartość połączonego rynku AR i VR w Europie wynosiła 2,8 miliarda dolarów, a prognozy mówią, że może osiągnąć 20,9 miliarda w 2025 roku, co stanowi prawie siedmiokrotny wzrost. Największe firmy na świecie, obecne na rynku AR i VR, to m.in. Samsung, Apple, Vuzix Corporation, Meta Platforms, Qualcomm Technologies, Magic Leap, Sony Corporation, Nvidia Corporation, Google, HTC, Unity Technologies, oraz Niantic. To potężni gracze, którzy inwestują w rozwój tej branży.

W Polsce również istnieje wiele firm wykorzystujących technologie VR/AR, takie jak Epic VR, Inteme, Multimach, Wearfi, Trusense, 4Experience, czy Immersion VR. Polski rynek ma duży potencjał do rozwoju w tym sektorze. Sektory, w których wykorzystuje się technologię AR/VR, są bardzo zróżnicowane. Obejmują gaming, media, przemysł samochodowy, edukację, rynek nieruchomości, architekturę, projektowanie wnętrz, obronność, energetykę, transport, lotnictwo i aeronautykę.

Zastosowania są równie różnorodne, od interaktywnych salonów sprzedaży i symulatorów po wirtualne klasy, muzea, koncerty, chirurgię, edukację medyczną, szkolenia i wiele innych dziedzin. Wszystkie te dane dowodzą, że rynek AR i VR ma ogromny potencjał wzrostu i jest obszarem intensywnej innowacji. Firmy, które inwestują w te technologie i wykorzystują je w różnych dziedzinach, mają szansę osiągnąć znaczący sukces w dynamicznie rozwijającym się świecie cyfrowym.

2. Wojskowy AR

Rynek wojskowych okularów rozszerzonej rzeczywistości (AR) stanowi integralną część globalnego sektora sztucznej inteligencji (AI) w dziedzinie militariów. W 2022 roku wartość tego rynku wyniosła imponujące 7 448,4 miliona dolarów, a prognozy wskazują na jego dynamiczny rozwój z rocznym wskaźnikiem wzrostu (CAGR) wynoszącym 12,8% od 2023 do 2030 roku. Główne czynniki napędzające ten wzrost to zwiększone wydatki rządowe na badania i rozwój uzbrojenia wojskowego z zastosowaniem technologii AI, rozwijanie specjalistycznych układów scalonych AI, coraz szersze przyjęcie big data w przemyśle obronnym, wzrastające inwestycje prywatne w rozwój technologii militarnych opartych na AI oraz występowanie konfliktów i wojen na tle międzynarodowym. Przykładowo, w czerwcu 2022 roku Ministerstwo Obrony (MoD) Wielkiej Brytanii ogłosiło Strategię AI w Obronności, która określa bezpieczne, ambitne i odpowiedzialne wykorzystanie AI oraz zestaw zasad etycznych mających regulować wykorzystanie AI w sektorach wojskowym i obronnym. Sytuacja na rynku azjatycko-pacyficznym również jest istotna, gdzie prognozuje się dynamiczny wzrost wartości rynku AI w militariach od 2020 do 2030 roku. Szkolenie i symulacja to obszary, w których łączone są zasady inżynierii systemowej i oprogramowania w celu tworzenia modeli, które pomagają żołnierzom szkolić się w różnych systemach walki używanych w operacjach militarnych. Przykładem jest inwestycja Armii Stanów Zjednoczonych w sprzęt i szkolenia z zakresu rzeczywistości wirtualnej (VR), rzeczywistości rozszerzonej (AR) i rzeczywistości mieszanej (MR) w celu zwiększenia bezpieczeństwa i przygotowania piechoty. Na przykład w październiku 2022 roku jako część oceny operacyjnej przeprowadzonej przez Dowództwo Testowania i Oceny Armii Stanów Zjednoczonych, Combat Tactical Training Center na Fort Hood zaprosiło 150 żołnierzy, aby przygotować ich do realistycznego szkolenia na polu bitwy. Rosnące wykorzystanie cyberbezpieczeństwa opartego na AI przewiduje się, że zwiększy potrzebę wykorzystania sztucznej inteligencji w sektorze wojskowym w okresie prognozowanym. W październiku 2022 roku Instytut Technologii Georgia otrzymał kontrakt o wartości 22,7 miliona dolarów od Amerykańskiej Agencji Zaawansowanych Projektów Badawczych Obrony (DARP) w celu opracowania strategii identyfikacji, kontrolowania i pokonywania hakerów oraz pomocy w integracji cyberbezpieczeństwa. Układy scalone AI zyskują na znaczeniu, a producenci układów rozwijają różne typy tych układów do zasilania aplikacji AI, takich jak rozpoznawanie wzrokowe, przetwarzanie języka naturalnego, bezpieczeństwo sieciowe i robotyka w szerokim spektrum branż, w tym motoryzacyjnej, IT, handlu detalicznego oraz ochrony zdrowia. Warto również zwrócić uwagę na segment oprogramowania, który w 2022 roku stanowił największy udział w przychodach, wynoszący 43,1%. Istotą tego segmentu jest tworzenie infrastruktury IT i zapobieganie naruszeniom bezpieczeństwa za pomocą oprogramowania AI. Rosnący postęp technologiczny w dziedzinie sztucznej inteligencji

generuje innowacyjne oprogramowanie AI oraz narzędzia do jego rozwoju, co przyczynia się do rozwoju AI w sektorze wojskowym w nadchodzących latach.

Projekt Microsoftu dla armii Stanów Zjednoczonych to ambitne przedsięwzięcie, w ramach którego firma dostarcza specjalne zestawy słuchawkowe. Armia planuje zakup 6 900 takich zestawów, ale początkowy wniosek o finansowanie w kwocie 400 milionów dolarów został odrzucony przez Kongres. Ostatecznie przyznano jedynie 40 milionów dolarów na poprawę systemu, ale Microsoft otrzymał dodatkowe 125 milionów dolarów na kontynuację prac nad tym innowacyjnym projektem. Cały projekt ma znaczący budżet wynoszący aż 21,9 miliarda dolarów i zakłada przetestowanie zestawów słuchawkowych w warunkach bojowych przez Armię Stanów Zjednoczonych w 2025 roku. Projekt ten stanowi wyjątkowy przykład współpracy między sektorem publicznym a prywatnym, zmierzając do dostarczenia zaawansowanych rozwiązań technologicznych dla amerykańskich sił zbrojnych.

3. Treningi laserowe

Symulator strzelecki może symulować szereg scen, dostarczając użytkownikom bardzo realistyczne doświadczenie strzelania. Obecnie symulator strzelecki jest szeroko stosowany w szkoleniach wojskowych i policyjnych oraz jako forma rozrywki. Produkty związane z symulatorem strzeleckim obejmują głównie sprzęt komputerowy, systemy detekcji trafień podczerwienią, projektory, oprogramowanie analizy, itp.

Najnowsze badanie rynku globalnego symulatora strzeleckiego wykazuje, że globalny rynek symulatorów strzeleckich osiągnął wartość 262,2 milionów USD w 2022 roku. Oczekuje się, że rynek ten osiągnie 581,95 miliona USD do 2028 roku, prezentując średnie roczne tempo wzrostu (CAGR) wynoszące 14,21% w okresie prognozy.

W obliczu nieprzewidywalnej międzynarodowej sytuacji politycznej wiele rządów zwiększa inwestycje w obronność. Broń palna jest najbardziej podstawowym uzbrojeniem żołnierzy, a strzelanie to podstawowa umiejętność, którą każdy żołnierz musi opanować. W miarę rosnącej potrzeby w sektorze wojskowym i obronnym, aby przygotować wszystkich żołnierzy do walki, rośnie zapotrzebowanie na zaawansowane komponenty szkoleniowe, które poprawią umiejętności strzeleckie żołnierzy. Symulator strzelecki może symulować strzelanie z broni palnej, scena jest realistyczna i może zwiększyć efektywność szkolenia. W porównaniu do szkolenia ze strzelaniem na żywo, symulator strzelecki ma zalety, takie jak oszczędność materiałów, unikanie zużycia amunicji na strzelniczy i zapewnienie bezpieczeństwa podczas szkolenia. W branżowym rynku wymagania techniczne i kapitałowe są wysokie. Rozwój symulatora strzeleckiego wymaga zastosowania wielu technologii, w tym technologii kamery wideo, technologii pozyskiwania źródła laserowego, technologii przesyłania informacji, technologii przetwarzania informacji obrazowej, technologii sterowania automatycznego, technologii przetwarzania danych inteligentnych oraz aplikacji multimedialnych. Jednocześnie rozwój produktu wymaga znacznych nakładów kapitałowych. Produkcja i badania i rozwój symulatorów strzeleckich są

kapitałochłonne, technologicznie zaawansowane i wymagające wysokich nakładów finansowych, co stawia wysokie wymagania wobec siły finansowej firmy, inwestycji w badania i rozwój oraz akumulacji technologii. Wysokie bariery techniczne w branży stanowią jedno z wyzwań, przed którymi stoi rynek.

III. Określenie Celów Strategicznych

Cele Spółki:

Cele krótkoterminowe Emitenta do czerwca 2024 roku:

1. Nabycie aktywów od spółki Sunway Network Ltd z Hongkongu w celu wzmocnienia pozycji rynkowej w dziedzinie technologii AR i VR, włączając w to kody źródłowe, produkty, know-how oraz patenty.
2. Stworzenie dedykowanego zespołu specjalizującego się w tworzeniu aplikacji VR/AR oraz projektowaniu sprzętu.
3. Ukończenie prac nad zaawansowanymi okularami AR z systemem operacyjnym oraz budowa platformy do aplikacji VR/AR, pozwalając Emitentowi na konkutowanie na rynku rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości.
4. Dostarczenie na rynek innowacyjnego тренаżera opartego o technologię laserową co umożliwi rozszerzenie oferty w sektorze obronności.
5. Kontynuacja sprzedaży aplikacji edukacyjnych VR, wzbogacając ofertę o interaktywne narzędzia edukacyjne.

Cele średnioterminowe Emitenta do czerwca 2025 roku:

1. Wejście do grona czołowych firm technologicznych na świecie, oferujących innowacyjne rozwiązania w obszarze technologii zarówno wojskowych jak i cywilnych AR i VR.
2. Uzyskanie znaczącej pozycji na polskim rynku w dziedzinie symulacji cyfrowej opartej na AR i VR, obejmującej przemysł, sektor obronności, edukację i rozrywkę. To również oznacza produkcję urządzeń i projektowanie aplikacji na szeroką skalę.
3. Poprawa ciągłości i bezpieczeństwa dostaw i produkcji poprzez przeniesienie procesów produkcyjnych do Polski lub innego kraju Unii Europejskiej.
4. Realizacja strategii mającej na celu zwiększenie wartości Spółki.
5. Rozwinięcie grupy partnerów zarówno dostawców, jak i odbiorców, zarówno na rynku krajowym, jak i międzynarodowym.
6. Wzmacnianie współpracy z uczelniami wyższymi i instytucjami badawczo-rozwojowymi oraz nawiązywanie partnerstw międzynarodowych w celu promocji innowacji i badań.
7. Kontynuacja działalności ze szczególnym naciskiem na projektowanie i produkcję wysokiej jakości okularów AR i VR oraz tworzenie zaawansowanych aplikacji AR i VR.
8. Budowanie własnej marki w dziedzinie okularów AR i VR, pozycjonując się jako dostawca wysokiej jakości rozwiązań dla rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości.

Cele długoterminowe Emitenta do końca 2025 roku:

1. Ekspansja na rynki międzynarodowe i rozwijanie współpracy z firmami na zasadach partnerskich w dziedzinie nowych technologii.
2. Wprowadzenie na rynek własnych zaawansowanych okularów AR pod marką do zastosowań wojskowych i cywilnych.

3. Kontynuacja projektowania i produkcji trenażerów broni strzeleckiej oraz konsolidacja pozycji w tej branży.
4. Zbudowanie odpowiedzialnej kultury organizacyjnej, promującej etyczne postawy i zrównoważony rozwój, dbając jednocześnie o rozwijanie umiejętności pracowników.
5. Stałe monitorowanie postępów w realizacji celów przy użyciu odpowiednich wskaźników sukcesu oraz regularne raportowanie wyników.
6. Utrzymywanie wysokich standardów etycznych i działania na rzecz zrównoważonego rozwoju, uwzględniając wpływ działań firmy na środowisko naturalne i społeczność.

Dywersyfikacja źródeł finansowania:

Dywersyfikacja jest kluczowym elementem strategii finansowej firmy. Polega ona na poszukiwaniu różnych źródeł kapitału, aby zapewnić stabilność finansową i zróżnicować ryzyko.

1. Dotacje rządowe:

Dotacje rządowe stanowią jedno z potencjalnych źródeł finansowania, które firma może rozważyć. Przykłady to dotacje na projekty badawczo-rozwojowe, innowacje technologiczne lub projekty związane z rozwojem edukacyjnych aplikacji AR/VR/XR. Pozyskanie takich środków może pomóc w sfinansowaniu innowacyjnych projektów oraz zminimalizowaniu kosztów.

2. Inwestorzy prywatni:

Poszukiwanie inwestorów prywatnych, tacy jak fundusze venture capital, może pomóc w pozyskaniu kapitału na rozwijanie firmy. Inwestorzy ci często przynoszą doświadczenie i kontakty, które mogą wspierać rozwój firmy. Jednakże, towarzyszy temu zazwyczaj udział w zyskach i kontrola nad działalnością.

3. Pożyczki:

Korzystanie z pożyczek od banków lub instytucji finansowych jest kolejną opcją. To źródło finansowania pozwala na uzyskanie potrzebnych środków, zachowując kontrolę nad firmą. Jednakże, pożyczki wiążą się z koniecznością spłacania odsetek i kapitału, co może wpływać na koszty operacyjne.

4. Akcje na giełdzie:

Zdobywanie kapitału poprzez emisję akcji na giełdzie może być opcją dla firm, które chcą pozyskać znaczne środki finansowe. Inwestorzy, którzy kupują akcje, stają się udziałowcami firmy, a firma może korzystać z kapitału na rozwijanie projektów AR/VR/XR.

5. Partnerstwa strategiczne:

Współpraca z innymi firmami lub partnerami strategicznymi może przynieść kapitał, zasoby i dostęp do nowych rynków. Partnerzy mogą inwestować w firmę lub dostarczać finansowanie na konkretne projekty.

6. Sprzedaż własnych produktów:

Jednym z istotnych źródeł finansowania dla rozwoju naszej firmy będzie sprzedaż naszych własnych produktów. Tworzenie innowacyjnych produktów, które spełniają potrzeby naszych klientów, pozwoli nam zwiększyć przychody i zyski. Wprowadzając własne produkty na rynek, zyskujemy kontrolę nad ich dystrybucją i cenami, co może wpłynąć na naszą konkurencyjność. Dzięki temu źródłu finansowania będziemy mogli również dywersyfikować nasze źródła przychodów i zminimalizować ryzyko związane

z koncentracją na jednym rodzaju działalności. Jednak inwestycje w rozwijanie i promocję własnych produktów wymagają odpowiednich środków finansowych i czasu. W związku z tym będziemy dokładnie analizować potencjał rynkowy i efektywność tego źródła finansowania.

Dywersyfikacja źródeł finansowania pozwala firmie na zabezpieczenie się przed ryzykiem związanym z jednym źródłem kapitału oraz na pozyskanie środków potrzebnych do rozwoju i innowacji. Ważne jest dokładne rozważenie każdego źródła finansowania pod kątem dostosowania go do potrzeb firmy i jej strategii rozwoju.

IV. Strategia rozwoju

Jak chcemy osiągnąć nasze cele

1. Optymalizacja Działalności Obecnej:

- Doskonalenie obecnych operacji: Przeprowadzimy szczegółową analizę procesów operacyjnych, identyfikując obszary, które można usprawnić i zwiększyć efektywność.
- Eliminacja nieefektywności: Aktywnie wyeliminujemy nieefektywne produkty, procedury i praktyki, które obciążają naszą działalność.
- Zwiększenie produktywności: Wprowadzimy nowe technologie oraz metody pracy, które przyczynią się do zwiększenia produktywności naszych zespołów.

2. Dywersyfikacja Oferty:

- Rozszerzenie gamy produktów i usług: Rozważymy rozwijanie nowych produktów lub usług, które uzupełnią naszą ofertę, zwiększając elastyczność i minimalizując ryzyko związane z jednym segmentem rynku.
- Analiza potrzeb rynku: Dokładnie zbadamy potrzeby naszych klientów i trendy rynkowe, aby dostosować naszą ofertę do oczekiwań klientów.

3. Innowacje i Badania i Rozwój:

- Inwestycje w nowe technologie: Przeznaczymy znaczące środki na badania i rozwój, co umożliwi nam tworzenie nowych innowacyjnych produktów i usług.
- Kreatywność i innowacje: Zachęcimy naszych pracowników do kreatywnego podejścia i wspierania innowacyjnych rozwiązań, które mogą przyczynić się do rozwoju naszego portfolio.

4. Ekspansja Geograficzna:

- Analiza rynku: Przeprowadzimy dogłębną analizę rynku, aby ocenić potencjał i atrakcyjność nowych rynków krajowych lub międzynarodowych.
- Wejście na nowe rynki: Wprowadzimy nasze produkty i usługi na nowe rynki, wdrażając starannie opracowane strategie ekspansji i uwzględniając lokalne warunki rynkowe.

Nasza strategia opiera się na skoncentrowaniu się na doskonaleniu naszych obecnych działań, elastycznej dywersyfikacji oferty, stałym dążeniu do innowacji oraz przemyślanej ekspansji na nowe rynki. Działania te będą nas wspierać w osiągnięciu naszych krótko-, średnio- i długoterminowych celów.

V. Zarządzanie Zmianą

Aby skutecznie wdrożyć naszą strategię, będziemy stosować następujące podejścia do zarządzania zmianą:

Plan Wdrożenia:

- Opracujemy szczegółowy plan wdrożenia, uwzględniając konkretne kroki, etapy realizacji oraz harmonogram działań.
- Określimy niezbędne zasoby, w tym ludzkie, finansowe i techniczne, potrzebne do realizacji planu.
- Ustalimy odpowiedzialności i role w zespole wdrażającym, aby zapewnić skuteczne wykonywanie zadań.

Komunikacja:

- Skomunikujemy nasz plan i cele z pracownikami na wszystkich szczeblach organizacji, aby zapewnić pełne zrozumienie i zaangażowanie.
- Będziemy regularnie informować akcjonariuszy i innych interesariuszy firmy o postępach w realizacji strategii.
- Wprowadzimy otwartą komunikację, umożliwiając pracownikom i innym uczestnikom wpływanie na kształt strategii i procesu wdrożenia.

Zarządzanie Ryzykiem:

- Identyfikujemy potencjalne ryzyka, które mogą wystąpić w trakcie realizacji strategii, takie jak zmiany rynkowe, technologiczne czy operacyjne.
- Opracujemy plany zarządzania ryzykiem, które pozwolą nam odpowiednio reagować na nieprzewidywalne sytuacje.
- Regularnie monitorujemy i oceniamy ryzyka, dostosowując nasze działania w miarę potrzeb, aby zminimalizować negatywny wpływ na realizację strategii.

Poprzez skrupulatne zarządzanie procesem wdrożenia strategii, planowaniem, efektywną komunikacją oraz kontrolą ryzyka, jesteśmy pewni, że osiągniemy nasze cele w sposób skuteczny i zminimalizujemy ewentualne trudności na drodze do ich realizacji.

VI. Wynagrodzenie Akcjonariuszy

W zakresie podziału zysków Spółki, przyjmujemy następujące podejście:

Polityka Dywidendy:

- Nasza polityka dywidendy będzie elastyczna i dostosowana do sytuacji finansowej Spółki oraz potrzeb rozwojowych.
- W pierwszym etapie, skupimy się na reinwestowaniu większej części zysków w celu finansowania naszych ambitnych planów rozwojowych.
- Jednocześnie będziemy dążyć do wypłacania akcjonariuszom atrakcyjnych dywidend, jeśli sytuacja finansowa na to pozwoli.
- Wysokość dywidendy będzie regularnie oceniana i ustalana na podstawie wyników finansowych, potrzeb inwestycyjnych i perspektyw rozwoju.

Polityka Reinwestycji:

- Nasza polityka reinwestycji będzie skoncentrowana na rozwijaniu nowych produktów i usług, badaniach i rozwoju oraz ekspansji na nowe rynki.

- W początkowych latach będziemy reinwestować znaczną część zysków w rozwój naszych innowacyjnych technologii i rozwiązań.

- Długoterminowo planujemy utrzymać wysoki poziom reinwestycji, aby zachować naszą pozycję jako lidera w dziedzinie AR, sensoryki i technologii wojskowych.

- Dokładnie monitorujemy efektywność naszych inwestycji i dostosowujemy strategię reinwestycji w zależności od wyników i potrzeb rozwojowych Spółki.

Naszym celem jest zapewnienie zrównoważonego podejścia do podziału zysków, które umożliwia rozwój Spółki, a jednocześnie satysfakcjonująco wynagradza naszych akcjonariuszy. Nasza polityka będzie elastyczna i dostosowana do zmieniających się okoliczności i priorytetów biznesowych.

VII. Monitorowanie i Kontrola

Aby zapewnić skuteczne wdrożenie naszej strategii, ustanowimy system monitorowania i kontroli, który obejmuje:

Wskaźniki Sukcesu:

- Określimy kluczowe wskaźniki sukcesu (KPI), które pomogą nam oceniać postępy w realizacji naszych celów.

- Wskaźniki te będą obejmować m.in. wzrost rentowności, koszty operacyjne, udział w rynku, wskaźniki finansowe oraz wskaźniki związane z innowacjami i badaniami i rozwojem.

- Systematycznie monitorować będziemy te wskaźniki i porównywać wyniki z założonymi celami.

Regularne Raportowanie:

- Przygotujemy regularne raporty i analizy, które będą dostarczać kompleksowych informacji na temat postępów w realizacji strategii.

- Raporty będą sporządzane cyklicznie, co kwartał, aby umożliwić szybką reakcję na ewentualne wyzwania i zmiany na rynku.

- Na podstawie raportów podejmiemy świadome decyzje dotyczące dalszych kroków i dostosujemy naszą strategię w razie potrzeby.

Nadzór Rady Nadzorczej:

- Zapewnimy aktywny nadzór ze strony rady nadzorczej, która będzie śledzić postępy w realizacji strategii i podejmować decyzje mające na celu osiągnięcie celów.

- Regularne spotkania i raporty dla rady nadzorczej umożliwią ścisłą kontrolę nad procesem wdrożenia strategii.

- Rada nadzorcza będzie także pełnić rolę doradczą i wsparcia w podejmowaniu strategicznych decyzji.

Naszym celem jest utrzymanie efektywnego systemu monitorowania i kontroli, który pozwoli nam na skuteczne osiągnięcie wyznaczonych celów i adaptację do zmieniających się warunków rynkowych.

Praca z KPI, regularne raportowanie oraz zaangażowanie rady nadzorczej będą kluczowymi elementami tego procesu.

VIII. Kultura Organizacyjna

Aby zapewnić skuteczne wdrożenie strategii, będziemy utrzymywać odpowiednią kulturę w firmie, która będzie wspierać nasze cele i wartości.

Tworzenie Kultury Wspierającej Strategię:

- Działania firmy będą zawsze kierowane zgodnie z naszymi głównymi wartościami i strategicznymi celami.
- Wartości, takie jak innowacyjność, jakość, etyka i zrównoważony rozwój, będą integralną częścią kultury organizacyjnej.
- Będziemy dążyć do stworzenia otoczenia, które promuje aktywną współpracę, kreatywność i zaangażowanie w realizację strategii.

Rozwijanie Kompetencji Pracowników:

- Inwestujemy w rozwijanie umiejętności i kompetencji naszych pracowników poprzez programy szkoleniowe, coaching i wsparcie edukacyjne.
- Zachęcamy do ciągłego uczenia się, aby nasi pracownicy byli przygotowani do wyzwań związanych z wdrażaniem nowych technologii i innowacji.
- Kultuwujemy atmosferę otwartości na pomysły i sugestie naszych pracowników, co wspiera innowacyjność i kreatywność.

Kultura organizacyjna odgrywa kluczową rolę w realizacji strategii firmy. Poprzez tworzenie kultury wspierającej strategię i rozwijanie kompetencji pracowników, będziemy budować silny fundament do osiągnięcia naszych celów i utrzymania konkurencyjności na rynku.

IX. Etyka i Zrównoważony Rozwój

W naszej firmie priorytetem jest zachowanie wysokich standardów etycznych oraz dbałość o zrównoważony rozwój.

Wysokie Standardy Etyczne:

- Promujemy etyczne postawy i działania w całej organizacji. Wszyscy pracownicy są zobowiązani do przestrzegania kodeksu etycznego firmy.
- Działamy zgodnie z zasadami uczciwości, przejrzystości i rzetelności we wszystkich naszych relacjach, zarówno wewnętrznych, jak i z klientami, partnerami i dostawcami.
- Nie tolerujemy żadnych form korupcji, nielegalnych działań ani niesprawiedliwego traktowania.

Zrównoważony Rozwój:

- Rozważamy wpływ naszych działań na środowisko naturalne i społeczność lokalną. Dążymy do minimalizowania negatywnego wpływu na środowisko i maksymalizowania korzyści społecznych.
- Angażujemy się w praktyki zrównoważonego rozwoju, takie jak efektywne zarządzanie energią, ograniczanie odpadów i wsparcie lokalnych inicjatyw społecznych.



- Kierujemy się zasadą odpowiedzialności społecznej biznesu, dbając o to, aby nasza firma przyczyniała się do tworzenia pozytywnych zmian w społeczeństwie i środowisku.

Etyka i zrównoważony rozwój są nieodłącznymi elementami naszej firmy. Dążymy do tego, aby nasze działania były zgodne z najwyższymi standardami etycznymi i przyczyniały się do trwałego rozwoju zarówno naszej organizacji, jak i społeczności oraz środowiska, w którym działamy.

Definicje:

- **AR: Rozszerzona Rzeczywistość (AR, z ang. Augmented Reality)** to technologia komputerowa, która łączy w sobie rzeczywisty świat z wirtualnymi elementami, tworząc hybrydowe środowisko. W AR elementy wirtualne, takie jak obrazy, dźwięki lub animacje, są nakładane na rzeczywisty świat za pomocą różnych urządzeń, takich jak smartfony, okulary AR lub tablety. Dzięki temu użytkownik może doświadczać i interagować zarówno z realnym otoczeniem, jak i dodatkowymi informacjami lub obiektami generowanymi przez komputer. AR może być wykorzystywana w różnych dziedzinach, takich jak rozrywka, edukacja, medycyna, projektowanie przemysłowe, wojskowość i wiele innych. Przykłady zastosowań AR obejmują gry mobilne, które pozwalają użytkownikom walczyć z wirtualnymi postaciami w realnym środowisku, czy też narzędzia edukacyjne, które wykorzystują dodatkowe informacje wizualne do ułatwienia zrozumienia skomplikowanych koncepcji. Ważną cechą AR jest to, że integruje ona elementy wirtualne z rzeczywistym światem, w przeciwieństwie do wirtualnej rzeczywistości (VR), która całkowicie odizolowuje użytkownika od rzeczywistości. Dzięki temu AR może być wykorzystywana do rozszerzania informacji i doświadczeń w rzeczywistym świecie, co sprawia, że jest to narzędzie o dużym potencjale w wielu dziedzinach życia.

- **VR: Wirtualna Rzeczywistość (VR, z ang. Virtual Reality)** to zaawansowana technologia, która umożliwia użytkownikowi wejście do wirtualnego świata, który jest całkowicie oddzielony od rzeczywistego otoczenia. W VR użytkownik nosi specjalne urządzenia, takie jak okulary lub hełm VR, które zapewniają wrażenie bycia w zupełnie innym miejscu lub środowisku. Wirtualna Rzeczywistość jest tworzona za pomocą zaawansowanej grafiki komputerowej, dźwięku i czasami interaktywnych kontrolerów, które pozwalają użytkownikowi kontrolować i eksplorować wirtualny świat. W VR można doświadczyć różnych scenariuszy, od wirtualnych podróży po kosmos, do gier wideo, nauki, medycyny czy edukacji. Kluczową cechą VR jest to, że użytkownik jest całkowicie zanurzony w wirtualnym środowisku i odczuwa je jako rzeczywiste, mimo że jest to jedynie symulacja. To sprawia, że VR może być stosowana w różnych dziedzinach, takich jak szkolenia, terapie medyczne, projektowanie przemysłowe, rozrywka i wiele innych. Wirtualna Rzeczywistość jest zyskuje na popularności i ma duży potencjał do rewolucjonizowania wielu dziedzin życia, oferując nowe możliwości interakcji, nauki i rozrywki.

- **AI: Sztuczna Inteligencja (AI, z ang. Artificial Intelligence)** to obszar informatyki i technologii, który koncentruje się na tworzeniu systemów komputerowych zdolnych do wykonywania zadań, które zwykle wymagają ludzkiej inteligencji. AI ma na celu tworzenie programów i algorytmów, które pozwalają maszynom myśleć, uczyć się, rozumieć, przetwarzać informacje i podejmować decyzje na podstawie zebranych danych.

Główne obszary AI to:

1. **Uczenie Maszynowe (Machine Learning):** To technika, która pozwala komputerom na analizowanie danych i samodzielne uczenie się na podstawie wzorców. Dzięki uczeniu maszynowemu, systemy mogą doskonalić swoje umiejętności i podejmować lepsze decyzje w miarę zdobywania doświadczenia.
2. **Przetwarzanie Języka Naturalnego (Natural Language Processing, NLP):** Jest to dziedzina AI, która zajmuje się analizą, rozumieniem i generowaniem ludzkiego języka przez komputery. Dzięki NLP komputery mogą rozumieć mowę, pisanie i komunikację w języku naturalnym.
3. **Widzenie Maszynowe (Computer Vision):** To obszar AI, który umożliwia komputerom rozpoznawanie i interpretację obrazów i wideo. Systemy do widzenia maszynowego mogą identyfikować obiekty, twarze, ruchy i wiele innych elementów wizualnych.
4. **Rozpoznawanie Mowy:** AI może być używana do rozpoznawania i przetwarzania mowy ludzkiej. To umożliwia tworzenie asystentów głosowych, systemów rozpoznawania mowy i innych technologii opartych na języku mówionym.

AI jest coraz bardziej obecna w naszym życiu codziennym, od asystentów w smartfonach po systemy rekomendacji w serwisach streamingowych. Ma również ogromne znaczenie w medycynie, przemyśle, logistyce, finansach i wielu innych dziedzinach, gdzie może pomóc w optymalizacji procesów, podejmowaniu decyzji, analizie danych i automatyzacji wielu zadań. AI ma ogromny potencjał do zmiany naszego świata i przekształcenia wielu dziedzin naszego życia.

- **Trenażer laserowy:** Trenażer laserowy to techniczne urządzenie szkoleniowe, które wykorzystuje technologię laserową do tworzenia symulacji różnych scenariuszy związanych z użyciem broni palnej lub innych narzędzi, takich jak łuki i strzelby.

Trenażery laserowe pozwalają użytkownikom na bezpieczne i realistyczne treningi, bez konieczności użycia amunicji ostrej lub innych niebezpiecznych elementów.

Główne cechy trenażerów laserowych to:

1. Symulacja strzelania: Trenażery laserowe pozwalają użytkownikom na symulację strzelania do celów za pomocą wiązki laserowej, która jest nieszkodliwa dla ludzi i otoczenia. Systemy te rejestrują trafienia i oceniają celność strzałów.
2. Różnorodność scenariuszy: Trenażery laserowe oferują różnorodne scenariusze treningowe, które mogą obejmować strzelanie do ruchomych celów, trening taktyczny, reagowanie na sytuacje kryzysowe itp.
3. Analiza wyników: Systemy te pozwalają na analizę wyników treningu, w tym trafień, czasu reakcji i celności strzałów. Użytkownicy otrzymują feedback, który pomaga w doskonaleniu swoich umiejętności.
4. Bezpieczeństwo: Trenażery laserowe eliminują ryzyko użycia ostrej amunicji podczas treningu, co przyczynia się do zwiększenia bezpieczeństwa treningów.
5. Wielozawodowość: Trenażery laserowe są wykorzystywane przez różne służby, w tym wojsko, policję, służby ochrony, a także przez cywilów w celach szkoleniowych i rekreacyjnych.

Trenażery laserowe stanowią skuteczne narzędzie do doskonalenia umiejętności strzeleckich oraz taktycznych bez ryzyka związane z użyciem ostrej amunicji. Są one szeroko wykorzystywane w dziedzinach związanych z bezpieczeństwem, obronnością oraz sportami strzeleckimi.