

**Niniejszy tekst jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa (CC BY) 4.0 Międzynarodowe.** Możesz kopiować, modyfikować, rozpowszechniać i wykonywać utwór, nawet w celach komercyjnych, bez proszenia o dodatkowe pozwolenie, pod warunkiem przypisania i propagowania autorstwa: „**Autorem jest Mariusz Sparczyński** - architekt i zarządzający biznesami elektronicznymi, dostępny w serwisie LinkedIn.” Więcej informacji o licencji CC BY 4.0 znajdziesz na stronie: [\[https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl\]](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl).

---

Niniejszy dokument stanowi część ofertową – opis ofertowy projektu w ramach aukcji na zakup licencji praw do projektu prowadzonej zgodnie z Regulaminem znajdującym się na stronie <https://biznesu.eu/Oferty/BiznesDomowychRzeczyUzywanychVintage-regulamin.pdf>.

Niniejszy dokument jest podpisany kwalifikowanym certyfikatem podpisu elektronicznego przez autora Mariusza Sparczyńskiego w celu ustanowienia niniejszego spójnego wielostronicowego dokumentu PDF oraz ochrony przed fałszerstwami oraz podróbkami.

Autor zastrzega sobie prawo do aktualizacji, zmiany treści niniejszego dokumentu jak i powyższego regulaminu w dowolnym momencie przed uzgodnieniem wyniku aukcji (z poinformowaniem osób biorących udział w aukcji), na bazie własnej decyzji i bez podawania przyczyn. Aktualna wersja niniejszego dokumentu dostępna jest pod adresem <https://biznesu.eu/Oferty/BiznesDomowychRzeczyUzywanychVintage-wyciag.pdf>

Autor podczas realizacji aukcji przez swoje strony internetowe <https://biznesu.eu/>, <https://biznesu.eu/Projects/> oraz <https://biznesu.eu/AI/> nie gromadzi i nie przetwarza informacji o tzw. ciasteczkach/cookies osób zainteresowanych aukcją.

## **Biznes Domowych Rzeczy Używanych Vintage – projekt nowego biznesu.**

(wersja 3.1 z dnia 12-11-2023)

### ***Legenda:***

Opis w niniejszym projekcie jest podzielony na sekcje, we wzrastającej skali poufności, każda sekcja jest oddzielona znacznikami sekcji, np. pierwsza sekcja zawiera się pomiędzy <public> i </public>

Poszczególne sekcje zawierają następującą skalę poufności.

- sekcja pomiędzy <table> i </table> zawiera najważniejsze podsumowanie informacji, które będą publicznie podawane przez biznes do wiadomości;
- sekcja pomiędzy <public> i </public> zawiera detaliczne informacje, które będą publicznie podawane przez biznes do wiadomości;
- sekcja pomiędzy <private> i </private> zawiera detaliczne informacje, które ma każda osoba współpracująca z projektem, ale nie powinno się dbać o rozpowszechnianie ich publicznie do wiadomości (np. klientom);
- sekcja pomiędzy <management> i </management> zawiera detaliczne informacje, które posiadły tylko osoby, z którymi omawia się ew. osiągnięcie pozycji kierowniczej w projekcie, czyli informacje w tej sekcji nie są przeznaczone dla takiej osoby współpracującej z projektem, która nie jest w kadrze kierowniczej;
- sekcja pomiędzy <secret> i </secret> zawiera detaliczne informacje, które posiadły tylko osoby będące kadrą kierowniczą projektu po podpisaniu dokumentów zachowania poufności, w tym intencji współpracy, po wstępnych założeniach na współpracę, czyli informacje w tej sekcji nie są przeznaczone dla nikogo innego.

***Podczas oferty niniejszego projektu – widoczne będą części <table>, <public> oraz <private> w ramach licencji Creative Commons Uznanie autorstwa (CC BY) 4.0 Międzynarodowe, wskazanej w nagłówku niniejszego dokumentu. Pozostałe części oraz kod (oraz UML) prototypu informatycznego – będą przekazane na bazie innych zapisów licencyjnych jako uzupełnienie niniejszej treści do całości projektu – kupującemu licencję praw autorskich do projektu.***

<table>

<b>Czego dotyczy nowy biznes?</b>	Podstawowym zakresem nowego biznesu jest unikalny i nowatorski marketplace używanych przedmiotów codziennego użytku klasy vintage z określonej kategorii (bez odzieży, butów, mebli oraz sprzętu RTV-AGD). Biznes posiada w sobie również funkcję „barteru+” w zakresie oferowanych przedmiotów, dla tych użytkowników, którzy zamiast sprzedać – wolą się wymienić. System opiera się na funkcji wstępnej weryfikacji ceny przedmiotów przez AI, a działający prototyp (który można już przetestować) jest częścią niniejszego projektu (kod i modelu UML prototypu jest w cenie zakupu projektu).
<b>Który właściciel biznesu najłatwiej wykorzysta niniejszy projekt?</b>	Największe szanse na szybkie wejście na rynek, najmniejsze koszty logistyczne oraz najłatwiejszą promocję ma taki właściciel, który uruchomi nowy biznes wykorzystując niniejszy projekt jako uzupełnienie swojej lub partnerskiej oferty w sieci lokali rozproszonych w danym dużym mieście lub w dużych miastach, takich jak np.: lokale z odzieżą second hand, sklepy typu „wszystko za 5 zł”, wyspy w galeriach, kawiarnie, sklepy ze sztuczną biżuterią, itp.
<b>Czy projekt można zmieniać lub dopasowywać do realiów swojej sieci?</b>	Tak, oczywiście zakupiona licencja wyłączna pozwoli na wykorzystanie na wszelkich polach eksploatacji. W przypadku zakupionej licencji niewyłącznej – zmiany mogą być dokonane, ale bez możliwości dalszej odsprzedaży praw autorskich wynikających ze zmian.
<b>Czy projekt jest kompletny, tzn. stanowi całkowity instruktaż „krok-po-kroku” wykonania nowego biznesu.</b>	Projekt nowego biznesu analogicznie pełni podobną funkcję jak projekt domu. Można dokonać zbudowania na bazie projektu, ale do tego potrzebne jest przygotowanie kosztorysowe i zakup materiałów/prac, własnej ekipy lub zatrudnienia ekipy z zewnątrz oraz podejmowania bieżących własnych indywidualnych decyzji podczas kosztorysowania, budowy a także podczas rozruchu. Projekt nie jest więc takim instruktażem, aczkolwiek bez projektu nie da się przeprowadzić realizacji.
<b>Czym się wyróżnia niniejszy projekt od bieżącej oferty rynkowej?</b>	Projekt zapewnia kilka przewag konkurencyjnych, zarysowanych poniżej w opisie. Dokładnie doprecyzowane argumenty będą przekazane wraz z wniesieniem wadium na poczet kupna licencji praw autorskich do projektu. Dzięki tym argumentom projekt ma szansę na atrakcyjność wobec bieżącej oferty największych serwisów aukcyjnych pozwalających na oferty przedmiotów używanych przez użytkowników.
<b>Czy projekt jest oparty na prototypie unikalnej technologii zapewniającej przewagę konkurencyjną?</b>	Tak, opracowany unikalny model nowego interfejsu z użytkownikiem oraz prototyp technologii wykorzystującej AI w systemie – stanowią jedną z przewag konkurencyjnych tego projektu.
<b>W czym unikalny jest zastosowany model nowego interfejsu kontaktowego z użytkownikiem?</b>	W eCommerce jak dotychczas dominują dwa modele wyboru towaru do zakupu/do zaoferowania – poprzez poszukiwanie z listy wg słów kluczowych lub nazwy towaru i w kategoriach produktów (jak w serwisach aukcyjnych) oraz poprzez zrobienie zdjęcia (jak w wyszukiwarce Google na smartfonach). Oba modele świetnie sprawdzają się w wyszukiwaniu rzeczy nowych i powszechnie oferowanych. Używane produkty vintage jako unikaty nie mają

	<p>najczęściej swojej bazy w Internecie i wyszukania ich/porównanie wymaga już pracy wspomaganej AI, ale kluczowym jest aby podczas wyszukiwania zostały podane jednocześnie i zdjęcie przedmiotu i jego krótki opis. To jest na razie niepsotykanie w eCommerce, aby użyć tych dwóch elementów – wizualnego i wertykalnego jednocześnie i żeby przy pomocy AI system najpierw sprawdził, czy się zgadzają ze sobą, a potem szukał w bazie/Internecie podobnych przedmiotów. To jest taki model będący odpowiednikiem naturalnej komunikacji ludzkiej, gdzie obraz i treść słowna (połączone logicznie) są kluczowe podczas wymiany informacji, od pierwszych chwil świadomości.</p> <p>Prototyp systemu zawiera pierwszą implementację takiego modelu.</p>
<b>Co informatycznie zawiera prototyp?</b>	<p>Prototyp zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- bazę danych ćwiczebnych odwołującą do realnych ofert unikatów z Internetu;</li><li>- backend opracowany w języku PHP wykorzystujący dwa moduły AI oraz MariaDB SQL;</li><li>- frontend opracowany w PHP/HTML/Javascript/CSS do obsługi pokazu demo działania prototypu;</li><li>- UMLe w/w backendu i frontendu.</li></ul> <p>PHP został wybrany, gdyż posiada największą bazę konkurencyjnych cenowo programistów/informatyków wraz z odpowiednią bardzo konkurencyjną ofertą serwerów VPS/hostingu zapewniających łatwe i elastyczne zarządzanie implementacjami. Oczywiście nie zapewnia to wysokiego skalowania (np. do poziomu tysięcy zalogowanych klientów na raz), potrzebna wówczas zmiana technologii lub zastosowanie rozwiązań klastrowych itp.</p>
<b>Gdzie i jak mogę sprawdzić działanie prototypu?</b>	<p>Instrukcja poniżej.</p> <p><b><i>Uwaga - trzeba dokładnie się zapoznać z tą instrukcją „krok-po-kroku”, żeby zrozumieć jak była trenowana AI, jak więc działa w tym modelu i wówczas dopiero można podjąć wnioski co do wykorzystania w projekcie. Prototyp powinien być uruchamiany na komputerze (nie na smartfonie).</i></b></p> <p>Link do strony prototypu: <a href="https://blockenomy.com/Library/verify.html">https://blockenomy.com/Library/verify.html</a></p> <p><b>UWAGI:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. To jest prototyp/demo - więc ma stronkę frontend dosyć "zgrzebną" (chodzi o prezentację wyników dopasowań), chodzi na większości przeglądarek POZA FIREFOX (nie wchodząc w szczegóły techniczne, czemu Firefox "nie domaga").</li><li>2. Demo jest dopasowane do układu poziomego na komputer - na smartfonach będzie słabo widoczne. W wersjach produkcyjnych trzeba będzie budować apki mobilne na smartfony, gdyż jak to ze zdjęciami - są robione i w pionie i poziomie plus jest opis itd. W niniejszym demo lepiej robić zdjęcia w poziomie (j/w).</li><li>3. To demo jest do wyszukiwania rzeczy unikatowych, kolekcjonerskich, jeśli wrzucony zostanie w poszukiwanie obraz z Internetu nowego produktu (np. z sieciówki), to oczywiście że prototyp oparty na AI w ramach unikatowych przedmiotów "second hand" - nie podzuci propozycji, tylko pokaże coś podobnego funkcjonalnie lub wzorniczo z unikatów. W typowych</li></ol>

	<p>przemysłowych produktach obecnie sprzedawanych nie ma możliwości zbudować wyszukiwarki lepiej niż ma Google.</p> <p>4. WAŻNE – prototyp z użyciem AI był tak przygotowany, żeby unikać oceny: urządzeń elektrycznych, mebli, płyt winylowych, CD-ROM, DVD-ROM, itp. "trudnych do logistyki i rzeczywistego zapewnienia, że przedmiot jest w dobrym stanie"</p> <p>5. To jest wersja demonstracyjna z bazą pod AI systemu na 'jedynie' ok. 2500 przedmiotach (więc dosyć ubogą). Obecne dopasowania nie muszą być więc najbardziej dokładne, w 20-30% przypadków może się zdarzyć niezrozumienie przez prototyp ze wsparciem AI. Oczywiście większa baza do ćwiczeń też jest przygotowana (45 tys. produktów w bazie do dalszego ćwiczenia), ale na razie chodzi o demonstrację.</p> <p>6. Podczas pracy demo pokazuje 9 wybranych przedmiotów z w/w wstępnej bazy (o ile są) i 5 (o ile są) propozycji z Google. Więc wykonując ponownie zapytanie na tym samym obrazie i np. minimalnie zmieniając opis można uzyskać inne propozycje z w/w wstępnej bazy spełniające dopasowanie. Z zastrzeżeniem punktu 4. powyżej – w/w wstępna baza podłączona do demo to "tylko lub aż" ok. 2500 przedmiotów różnej maści, różnych kategorii. Ale to baza na bazie realnych ofert.</p> <p>7. Ponieważ to demo jest postawione na serwerze demo, to jeśli ileś tam osób na raz będzie próbowało tam, to rozpoznanie może 'wypaść z kolejki' lub system się zawieszać.</p> <p>8. Bardzo dużo zależy teraz w systemie od sposobu zrobienia zdjęcia, chodzi o to, żeby dokładnie pokazywało przedmiot. Czasami trzeba spróbować z innym zdjęciem pod innym kątem, zdjęcie musi być wykadrowane na przedmiot - BEZ innych przedmiotów w tle, itp.</p> <p>9. Teraz wyszukiwanie trwa jednak trochę, ale to tylko wina demo - nie wchodząc w szczegóły techniczne – na tym etapie nie ma co przepłacać za infrastrukturę, gdy to jest dopiero demo prototypu.</p> <p><b>10. Hasło będzie podane osobom zainteresowanym ofertą - HASŁO BĘDZIE ZMIENIANE oczywiście co jakiś czas, itp/itd., żeby uniknąć ataków DDoS.</b></p> <p>W skrócie – podczas użytkowania demo prototypu wrzucane jest np. zdjęcie wazonika i jego krótki opis i prototyp wspomagany AI szuka tak, jak zrozumie - wśród bazy unikatów/przedmiotów kolekcjonerskich - przykłady tego, co znajdzie, zakresu cen, propozycji. Plus z ciekawości pokaże przykłady, co Google by zaproponował na podstawie tego obrazu. Resztę można wyczytać z komunikatów i treści na ekranie.</p> <p>Podkreślając jeszcze raz - ważne jest najpierw zaznajomienie się z wszystkimi punktami powyżej, plus baza "kolekcjonerska" używana w demo jest bazą bardzo przykładową (chodzi o pokazanie, jak to działa w praktyce jako mechanizm techniczny i nowy interfejs).</p>
<p><b>Czy prototyp wystarcza do uruchomienia systemu produkcyjnego?</b></p>	<p>Aby system produkcyjny biznesu mógł zadziałać, potrzebna jest oczywiście samodzielna instalacja i dopasowanie jakiegoś systemu aukcyjnego (np. którejś z bardzo popularnych nakładek open source na WooCommerce itp.), na bazie SSL, anti-DDoS, wraz z odpowiednim modułem bezpieczeństwa. Do tego własna baza produktów a także instalacja/dopasowanie interfejsu na bazie prototypu lub jego przeróbki. Do tego instalacja modułów SEO/SEM, integracji z socialami oraz modułów typu SFA (w tym np. CRM).</p>

	<p>Również kod prototypu należy przerobić go do rozszerzenia o zapewnienie obsługi w fazie onboardingu przedmiotu, czyli gdy pracownik sklepu lokala robi zdjęcie przedmiotu i jednocześnie nagrywana jest wypowiedź pracownika, jak rozumie przedmiot i dlaczego decyduje się na zaproponowanie klientowi ostateczne zaklasyfikowanie przedmiotu do sklepu albo do recyklingu. Dane te będą dostępne dla takiego opracowanego (na bazie prototypu) wewnętrznego systemu ML/AI, który jest wspomagany poprzez moduł przetwarzania obrazów do treści numerycznych oraz rozpoznawania mowy i przetwarzania na tekst. Taki system ML/AI będzie miał dostęp również do danych sprzedażowych, w tym z danych sales automation platformy (uzupełniane po każdym udanej sprzedaży przedmiotu w systemie) oraz danych o przedmiotach sugerowanych jako kierowanych do recyklingu. System ML zgromadzi wnioski o korelacjach. W całym powyższym procesie system ML/AI porówna zdjęcia i opisy dotychczasowych właścicieli przedmiotów (przed decyzją o oddaniu przedmiotu do sklepu) ze zdjęciami i oceną pracownika sklepu. Podobnie w wymianie barterowej – osoba otrzymująca przedmiot może dokonać zdjęcia i opisu przedmiotu „po swoim” wspomagając rozwój wniosku ML/AI w platformie. Wówczas system ML/AI będzie miał możliwość porównać zdjęcia (podobnie jak ma możliwość to zrobić podczas przekazywania przedmiotu do sklepu).</p> <p>Plus indywidualne rozwiązania na rzecz poprawy przepływu procesów pomiędzy klientami a systemem a lokalami. W zależności od preferencji można przepisać backend z PHP na inny język. W zależności od preferencji można napisać dedykowane aplikacje frontendowe na smartfony, które łączą się silnikiem systemu produkcyjnego przez jego API.</p> <p>Jak wspomniano powyżej - powyższe nie zapewniają wysokiego skalowania (np. do poziomu tysięcy zalogowanych klientów na raz), potrzebna wówczas zmiana technologii lub zastosowanie rozwiązań klastrowych itp.</p>
<p><b>Czy zakres projektu jest zgodny z analizami eksperckimi dotyczącymi możliwości uruchomienia własnego biznesu w Internecie?</b></p>	<p>Biznes w kształcie opisanym w niniejszym dokumencie jest jedną z nielicznych możliwości zrobienia czegoś od nowa w Internecie w dzisiejszych czasach, co jest zgodne z tezami licznych opracowań na temat potrzeb ludzi odnośnie nowych aplikacji - jak np. w tekście „50 najlepszych pomysłów na aplikacje dla startupów w 2023 r.” <a href="https://appmaster.io/pl/blog/50-najlepszych-pomyslow-na-aplikacje-startup-2022">https://appmaster.io/pl/blog/50-najlepszych-pomyslow-na-aplikacje-startup-2022</a> Jednocześnie projekt uruchomi biznes, który może być wielkoskalowy, globalny, AI, (opcja - blockchainowy) i najważniejsze - zaczynany od podstaw (tzw. „momentum” w gospodarce), bez wielkich pieniędzy, za to z dobrym pomysłem.</p>
<p><b>Czy zakres projektu jest zgodny z wnioskami z badań naukowych?</b></p>	<p>Zakres projektu jest zgodny z wnioskami z badań naukowych dla zmian zachowań konsumenckich oraz bytowych w społeczeństwie polskim, co zapewnia konkretną szansę. Opis tych badań zostanie przekazany wraz z wniesieniem wadium na poczet kupna licencji praw autorskich do projektu.</p>
<p><b>Czy projekt jest zgodny z obowiązującym</b></p>	<p>W zakresie prowadzenia biznesu na bazie projektu, jako operator biznesu nie bierze na siebie bezpośrednio towaru (przedmiotu używane) lecz pośredniczy pomiędzy klientami, agentami a lokalami i stąd generuje</p>

<p><b>prawem środowiskowym?</b></p>	<p>prowiję handlową (podobnie jak systemy aukcyjne). Klienci i agenci biorą na siebie odpowiedzialność związaną z ew. koniecznością rejestracji w bazach gospodarki odpadów, ale przedmioty sprzedawane/wymieniane przez serwis biznesu nie będą odpadami, lecz po prostu używanymi przedmiotami, więc prawdopodobieństwo zaliczenia ich jako odpady jest bardzo niskie. Dodatkowo w przypadku, gdy klienci/agenci są osobami fizycznymi nie prowadzącymi działalności, to wówczas ew. przepisy gospodarki odpadami jak dla przedsiębiorstw - ich w ogóle nie obowiązują. W przypadku lokali – mogą ich obowiązywać przepisy (o ile wejdą) jak np. w przypadku sklepów z odzieżą używaną, gdzie charakter „środowiskowy” biznesu jest podobny jak w niniejszym projekcie.</p>
<p><b>Jak pracochłonne było przygotowanie projektu?</b></p>	<p>Przygotowanie całości niniejszego projektu: koncepcja (idea, przedyskutowanie, uzasadnienie, opisanie), plus zebranie bazy danych ćwiczebnych, plus napisanie backendu plus napisanie frontendu dla demo prototypu - zajęło ok. 300 godzin, z tego większość projektowanie i development informatyczny. Kod informatyczny backendu i frontedu jest w całości przygotowany „from scratch”, czyli napisany samodzielnie od pierwszej linii kodu, bez frameworków itp. rozwiązań pół-produktów.</p>
<p><b>Jak jest sprzedawany projekt?</b></p>	<p>Projekt jest sprzedawany jako licencja zgodnie z regulaminem wspomnianym na pierwszej stronie niniejszego projektu. W przypadku pozytywnego zakończenia aukcji – licencja wyłączna jest udzielana wygrywającemu aukcję. W przypadku zakończenia aukcji z brakiem ofert wypełniających cenę minimalną, będzie uruchomiona sprzedaż tańszych licencji niewyłącznych.</p>
<p><b>Czy opisany zakres użyteczności biznesowej jest maksymalnym zakresem?</b></p>	<p>Nie, opisany w projekcie zakres jest podstawowy i wynika z technologii, obecnego rynku oraz zmian zachowań klientów na rynku. Ponadto można opracować i dołożyć szereg dodatkowych elementów biznesowych- np. w zakresie wykorzystywania marketingu do produktów/usług powiązanych trzecich (oczywiście zgodnie z RODO). Oddzielną kategorią zakresu biznesowego może być pre-sale, private-sale, pre-IPO/IPO biznesu w kierunku rolloutu do dużej skali lub odpowiednio zastępująca to tokenizacja (w wersji DAO w związku z nową regulacją MiCA w UE).</p>
<p><b>Czy jest podobny projekt w Europie</b></p>	<p>Składowe niniejszego projektu występują jako biznesy (w tym w niektórych przypadkach bardzo duże) typu serwisu aukcyjne przedmiotów używanych (w tym np. odzieży) lub jako biznesy tradycyjne oparte na sklepach stacjonarnych. Nie ma jeszcze pełnego połączenia jednego z drugim w tym z wykorzystaniem AI na frontendzie wg niniejszej propozycji i nie spotkano jeszcze innego prototypu pokazującego demo takiego zastosowania AI.</p>
<p><b>Czy są jakieś porównania do możliwej wielkości obrotów i zysków biznesu?</b></p>	<p>Podobny model oparty tylko na tradycyjnej formie sklepów stacjonarnych) zastosowany w Europie Zachodniej na populacji regionalnej ok. 15 milionów dał skalę ok. 25 lokali, zatrudnienie ok. 400 pracowników oraz obroty roczne rzędu 50M EUR, ale w wariacie całkowicie darmowego towaru przekazywanego przez ludzi (aspekt ekologiczny, recycling i dawanie towarom „drugiego życia”). Niniejszy projekt pomaga osiągnąć te wyniki przy znacznie mniejszej infrastrukturze, dzięki zastosowaniu informatycznego systemu produkcyjnego, w tym przy użyciu AI, oraz</p>

	podkreślić te wyniki dzięki zastosowaniu dodatkowych elementów w modelu biznesowym, oprócz „oddania za darmo do sklepu”.
--	--

</table>

<public>

### **Zakres.**

- Podstawowym zakresem nowego biznesu jest unikalny i nowatorski marketplace używanych przedmiotów codziennego użytku klasy Vintage z określonej kategorii (bez odzieży, butów, mebli oraz sprzętu RTV-AGD). Biznes posiada w sobie również funkcję „barteru+” w zakresie oferowanych przedmiotów, dla tych użytkowników, którzy zamiast sprzedać – wolą się wymienić. System opiera się na funkcji wstępnej weryfikacji ceny przedmiotów przez AI, a działający prototyp (który można już przetestować) jest częścią niniejszego projektu (kod i modelu UML prototypu jest w cenie zakupu projektu).
- Biznes zagospodarowuje tę aktywność społeczną, która bardzo się poszerza we współczesnej cywilizacji. Gospodarstwa domowe kupują coraz więcej rzeczy. Jednak nie wszystkie przedmioty są z upływem czasu potrzebne. Szkoda je wyrzucać, a w bogatych narodach nie zawsze da się je sprzedać z jakąś ceną adekwatną do początkowej wartości. Dlatego w tych społeczeństwach pojawia się potrzeba oddawania takich przedmiotów innym ludziom „dla ich drugiego życia” a także powrót do tradycyjnego systemu wymiany barterowej, który oprócz sprzedaży daje dodatkowe pole emocji użytkownikom. Nowy biznes proponuje platformę do sprzedaży/wymiany przedmiotów wraz z atrakcyjną użytkową modernizacją tej praktyki, w ramach określonych lokalnych społeczności (np. tego samego miasta lub regionu) - nazywanych w naszej platformie lokalami. Platforma umożliwi ekspansję regionalną i ponad-krajową – nie ma żadnych ograniczeń, aby biznes proponował coraz więcej współpracujących lokalni, dając szansę sprzedaży/wymiany ludziom w coraz większej ilości miejscowości, w tym pomiędzy lokalami. Wygodna funkcjonalność wyszukiwania rzeczy i zamieszczania ofert, system tagowania i zapisywania przedmiotów do ulubionych oraz bezpośrednie rozmowy z innymi użytkownikami przy zachowaniu bezpieczeństwa danych osobowych wspomagają wymianę. Unikalny model użyty w platformie daje możliwość, że oprócz funkcjonalności sprzedaży/wymiany używanych przedmiotów zawarty jest znacznie więcej możliwości, co wzmacnia płynność wymiany.

### **Jak korzystać z platformy jako klient/agent?**

- Klient/agent wchodzi przez frontend. Będzie mógł załączyć nagranie swojego przedmiotu przedmiotu (lub generalnie więcej przedmiotów) oraz ich opis - potencjalnie przeznaczonych do "drugiego życia" - którego zamierza się pozbyć (sprzedać lub wymienić na inne przedmioty w platformie lub generalnie pozbyć się, żeby inni go używali).
- System produkcyjny korzysta z podsystemów ML/AI pod specyficzny asortyment platformy, co zapewnia odpowiednią ilość wiedzy i doświadczenia na temat tego, jakie przedmioty dają się wymienić, a które niestety nadają się (z różnych przyczyn) już tylko do oddania praktycznie „za wręcz za darmo” do biznesu .

### **Obszar biznesowy użyteczności.**

Zastosowany model biznesowy daje szansę na rozwój biznesowy, a przez to też zwiększenie skali „drugiego życia” w gospodarce dla używanych przedmiotów dekoracyjnych Vintage.

- Wyjściowym zakresem jest oczywiście zakres, który zdał egzamin na Zachodzie Europy. Podobny model oparty tylko na tradycyjnej formie sklepów stacjonarnych) zastosowany w Europie Zachodniej na populacji regionalnej ok. 15 milionów dał skalę ok. 25 lokali, zatrudnienie ok. 400 pracowników oraz obroty roczne rzędu 50M EUR, ale w wariacie całkowicie darmowego towaru przekazywanego przez ludzi (aspekt ekologiczny, recycling i dawanie towarom „drugiego życia”). Niniejszy projekt pomaga osiągnąć te wyniki przy znacznie mniejszej infrastrukturze, dzięki zastosowaniu informatycznego systemu produkcyjnego, w tym przy użyciu AI, oraz podkreślić te wyniki dzięki zastosowaniu dodatkowych elementów w modelu biznesowym, oprócz „oddania za darmo do sklepu”, który w warunkach polskich (cywilizacyjnie) przez jakiś czas jeszcze będzie wymagał być może poniższych dodatkowych rozwiązań.
- Uzupełnieniem powyższego modelu jest to, że klient oddający przedmiot do „drugiego życia” liczy na jakąkolwiek (nawet małą) gratyfikację pieniężną związaną ze skutecznym znalezieniem przez przedmiot nowego właściciela. Podobnie klient szukający przedmiotów wg swoich preferencji w Internecie, ale nie mający czasu na natychmiastową reakcję (w przypadku aplikacji fejsbookowych, które polegają na rezerwacji przedmiotów używanych), żeby rezerwować odbiór przedmiotu, który pojawił się na grupach tematycznych na fejsbooku – woli zapłacić niewielkie pieniądze za używany przedmiot, ale bez stresu czasowego związanego z koniecznością ciągłej obserwacji powiadomień w darmowych grupach.
- Aplikacja podaje zwrotnie - czy przedmiot nadaje się wymiany w platformie, czy też ocena aplikacji (na bazie doświadczeń z platformy) jest taka, że przedmiot powinien iść do recydingu. W pierwszym przypadku aplikacja poda kilka parametrów wartościowych, w tym dwa parametry wartościowe (wycenę w wewnętrznych jednostkach wymiany w platformie np. w tzw. Localsach):
  - Wartość „barter”, czyli ile Localsów reprezentuje twój przedmiot, gdy go będziesz wymieniał na inne przedmioty w platformie wycenione też w Localsach. Możesz w systemie platformy porównać bieżące oferty innych przedmiotów pod kątem, co mógłbyś uzyskać w ramach barteru za swój przedmiot (który ma określoną ilość Localsów), zasady wymiany są następujące:
    - - jeśli Twój przedmiot reprezentuje więcej Localsów niż przedmiot, na który zamierzasz wymienić – możesz zainicjować wymianę, a różnica Localsów po wymianie zostaje Ci na koncie w systemie
    - - jeśli Twój przedmiot reprezentuje mniej Localsów niż przedmiot, na który zamierzasz wymienić – możesz zainicjować wymianę tylko wtedy, gdy masz odpowiednią ilość Localsów (co do różnicy wartości) na swoim koncie w systemie.
  - Wartość „oddaj”, czyli ile Localsów otrzymasz za swój przedmiot na Twoje konto w systemie platformy jeśli bezpowrotnie oddasz prawo własności do tego przedmiotu lokalom - oddasz swój przedmiot naszemu współpracującemu lokalowi do sprzedaży publicznej w ich lokalu (w sklepie danego lokalu) oraz w naszego biznesu. Wartość „oddaj” jest niższa niż wartość „barter”, ale zapewnia możliwość pozbycia się przedmiotu od ręki, z dużym prawdopodobieństwem, że przedmiot znajdzie swojego nowego użytkownika w niedalekiej przyszłości, dzięki funkcjonowaniu lokalu.
- Konsekwencją punktów powyżej jest to, że mając jakieś Localsy na swoim koncie lub inne przedmioty, klient może też wymienić swoje przedmioty na rzeczy ze sklepu danego lokala lub wręcz zakupić z własnego portfela w systemie te przedmioty, gdyż sklep danego lokala oprócz fizycznej obecności, będzie też wystawiał swoje przedmioty na platformie systemu biznesu.



Oczywiście sklep w przypadku uzyskania przedmiotu od użytkownika w drodze punktu „oddaj” - będzie wystawiał przedmiot w platformie w wartości jak w punkcie „barter”, gdyż musi zarobić na koszty związane z fizycznym funkcjonowaniem (pomieszczenia, energia, pracownicy, ubezpieczenia, itd.)

- Ponadto Localsy można kupować też na platformie produkcyjnej biznesu, za normalne pieniądze, tzn. w systemie wymiany od innych ludzi, jak i też na wolnym rynku poza platformą.
- Aplikacja zaczyna od rynku polskiego i języka polskiego, ale nie ma żadnych przeszkód, aby pracowała na rynkach UE i w innych językach europejskich.

### **Szczegóły techniczno-operacyjne związane z prowadzeniem biznesu.**

1. Sklepy lokali zawierają istotną część realną biznesu. Podczas przekazywania przez klientów swoich starych przedmiotów do sklepu w wyniku decyzji o akcji „oddaj” (jak w opisie powyżej) – jeszcze pracownik sklepu może zdecydować, czy przedmiot zostanie umieszczony do dalszej odsprzedaży, a który niestety jest już zbyt uszkodzony (pomimo wcześniejszego zdjęcia, opisu i oceny ze wsparciem AI) i powinien iść do recyklingu. W przypadku decyzji o recyklingu - klient zdecyduje sam, czy zostawi przedmiot do wrzucenia do kontenera recyklingowego przez sklep, czy też zabierze przedmiot z powrotem do siebie.
2. Przedmiot zostawiony do recyklingu oznaczany jest cechami i wpisywany do bazy i zawierane jest porozumienie na piśmie pomiędzy klientem a sklepem, że ten przedmiot będzie wrzucony do sklepowego kontenera recyklingowego, z którego usługi obsługi zawiera sklep z lokalną firmą recyklingową. Sklep lokalu nie jest więc firmą odpadową ani recyklingową, lecz firmą w etapie wcześniejszym zrównoważonego rozwoju, na etapie misji społecznej skierowanej do rynku/klientów "pomyśl zanim swój niepotrzebny ci już przedmiot wyrzucisz do kosza na śmieci lub oddasz do recyklingu - czy twoja rzecz może nabrać drugiego życia u kogoś - przez to, że ktoś zakupi go w naszym sklepie w ramach umowy komisowej pomiędzy nami a Tobą, otrzymasz więc część kwoty po sprzedaży tego przedmiotu”.
3. Sklep lokalu z zysków będzie oddawał prowizję dla całego biznesu, czyli finansowanie rozwoju całości systemu (spółki operatora biznesu), a ze swoich dochodów pokrywać będzie zatrudnienie personelu. Poprzez wybór współpracy B2B z lokalami system pozwoli klientom w innych miejscach korzystać z oferty i usług i dzięki temu wspólnie budowany będzie efekt rolloutu biznesowego, jak i środowiskowy efekt mniejszej emisji odpadów a także efekt społeczny dzielenia się użytkowaniem rzeczy poprzez ich „drugie życie”. W przypadku właściciela biznesu, który posiada własną sieć lokali, współpraca B2B z lokalami nie będzie konieczna, lecz niniejszy biznes będzie uzupełnieniem istniejącego biznesu właściciela.
4. Sklep lokalu może być prowadzony też jako franczyza na kolejnym nowym terenie, tak żeby progres rozwoju biznesu była jak największy.
5. Sklep lokalu prowadzi ograniczoną powierzchniowo skalę działalności, która służy przede wszystkim promocji jakości oraz marki "na żywo", więc w określonych sytuacjach sklep będzie musiał odmówić przyjęcia towaru. Niemniej ta decyzja może być zmieniona przez lokalnego partnera (lokal) lub francyzobiorcę (lokal).
6. W przypadku wymiany pomiędzy klientami oraz z aktywnością lokali oraz agentów – logistyka dostaw (bezpośrednio lub kurierzy i paczkomaty) oraz reklamacja jakości (w tym ew. zwroty) jest możliwa tak samo, jak to się dzieje na obecnie istniejących platformach aukcyjnych. System oceny punktowej przez użytkowników wobec innych użytkowników również działa podobnie.
7. Ponieważ biznes jest zgodny z globalnym trendem zrównoważonego rozwoju w ramach oszczędności zasobów i energii (im mniej produkujemy nowych rzeczy, tym mniej emitujemy

ciepła i gazów cieplarnianych do atmosfery), to dodatkowo jeszcze promuje ochronę klimatyczną.

8. To platforma poprzez podsystem wspomagany AI - ustala wartość przedmiotu liczoną w Localsach oferowaną w lokalach. Chodzi o to, żeby te przedmioty miały rynkowo atrakcyjną cenę i oferta z lokali była bardzo atrakcyjna w stosunku do oferty tych klientów, którzy oferując swój towar „przesadzą” z ceną. Wartość „oddaj”, którą otrzyma (po sprzedaży przedmiotu do sklepu lokalu) przekazująca osoba – odpowiednio będzie też niższa. Chodzi po pierwsze o to, aby w platformie był obrót, a po drugie chodzi o to, aby większość oddających przedmioty klientów robiła to z pobudek zrównoważonego rozwoju, a nie z chęci sprzedaży starego przedmiotu po wygórowanej cenie.
9. Od początku przyjmowania przedmiotów w sklepie lokala - pracownik sklepu robi zdjęcie przedmiotu i jednocześnie nagrywana jest wypowiedź pracownika, jak rozumie przedmiot i dlaczego decyduje się na zaproponowanie klientowi ostateczne zaklasyfikowanie przedmiotu do sklepu albo do recyklingu. Dane te są dostępne dla wewnętrznego systemu ML/AI, który jest wspomagany przez moduł przetwarzania obrazów do treści numerycznych oraz rozpoznawania mowy i przetwarzania na tekst. System ML/AI ma dostęp również do danych sprzedażowych, w tym z danych sales automation platformy (uzupełniane po każdym udanej sprzedaży przedmiotu w systemie) oraz danych o przedmiotach sugerowanych jako kierowanych do recyklingu. System ML/AI gromadzi wnioski o korelacjach. W całym powyższym procesie system ML/AI porównuje zdjęcia i opisy dotychczasowych właścicieli przedmiotów (przed decyzją o oddaniu przedmiotu do sklepu) ze zdjęciem i oceną pracownika sklepu. Podobnie w wymianie barterowej – osoba otrzymująca przedmiot może dokonać zdjęcia i opisu przedmiotu „po swoim” wspomagając rozwój wnioskowania ML/AI w platformie. Wówczas system ML/AI będzie miał możliwość porównać zdjęcia (podobnie jak ma możliwość to zrobić podczas przekazywania przedmiotu do sklepu).

</public>

<private>

#### ***Kluczowe elementy modelu biznesowego i realizacji techniczno-organizacyjnej:***

1. Podstawowym wyzwaniem dla startupów podczas generacji popytu jest zapewnienie odpowiedniej jakości podaży na samym początku, o bardzo wysokiej jakości w stosunku do ceny. Tak, żeby od początku zbudowało to pozytywne powiązanie emocjonalne pierwszych klientów usług tego biznesu (pionierów) z marką. W naturalnym procesie startupy mają z tym problem, dlatego trzeba było zbudować odpowiedni sposób na to dla tego biznesu. Został on przygotowany, a opis jest dostępny tylko dla menedżerów mających dostęp do trybu „secret” dokumentacji biznesu. Zapewnienie funkcjonowania pierwszego „pokazowego” sklepu lokala i jego wyposażenia wymaga kapitału inwestycyjnego.
2. Krytycznie ważną sprawą dla startu i rozwoju startupu będzie jakość i szybkość apki na smartfon. Ważne jest zaprojektowanie i poprowadzenie developmentu tak, żeby nie uzależnić się od firmy programistycznej.
3. Podstawowym wyzwaniem dla startupów wobec inwestorów, podczas startu - jest wskazanie odniesienia projektu do bazy badań naukowych o rynku. Tak, żeby od początku zbudowało to pozytywne przeświadczenie inwestorów o szansach biznesu. Odniesienie zostało przygotowane, a opis jest dostępny tylko dla menedżerów mających dostęp do trybu „secret” dokumentacji biznesu.

4. Zapewnienie funkcjonowania kredytów/tokenów Locals wymaga dodatkowego kapitału operacyjnego na to, aby móc utrzymać powiększanie magazynów lub różnic wartości przy barterach.

***Dalsze szczegóły techniczno-operacyjne związane z prowadzeniem biznesu, w tym opcje (propozycje, które nie muszą być realizowane).***

5. W początkowej fazie rozwoju - platforma do obsługi wewnętrznych "kredytów" rozliczeniowych używanych w platformie jako Localsy - będzie używała systemu wewnętrznej ewidencji w bazie danych platformy stanu posiadania użytkownika np. w PLN, tak jak to jest np. w systemach wypożyczenia rowerów Veturilo. Biznes będzie wówczas jasno zrozumiały przez niezaaansowanych użytkowników. Biznes w swoim podstawowym zakresie (sprzedaż, barter, płynność, asystent AI) po prostu musi zadziałać.

**6. Są możliwe ew. dodatkowe opcje:**

- a. **(Tylko jako ewentualna opcja)** Żeby ewidencja Localsów nie podlegała manipulacjom, to Localsy mogą być przechowywane w Blockchain, dzięki integracji platformy w ramach technologii tzw. Web3 (Web1 = „czytam w Internecie”, Web2 = „czytam i piszę w Internecie”, Web3 = „czytam, piszę i posiadam środki wprost w Internecie bez udziału stron trzecich”). Tokeny Locals są natywną walutą wirtualną nowego Blockchain o nazwie Locals. Przy starcie projektu są tokenami rodzaju ERC20 w sieci Layer-2 (np. Polygon), ale w którymś określonym momencie na bazie tzw. snapshot w sieci Layer-2 przydzielane będą odpowiednio (zamieniane z tokenów) waluty wirtualne nowego Blockchain o nazwie Locals.
- b. **(Tylko jako ewentualna opcja)** Klient systemu za dodatkową niewielką opłatą nie musi się martwić o to, że jego Localsy po zamianie ich na przedmiot w platformie nagle na wolnym rynku uzyskają znacznie większą realną wartość nabywczą – np. klient miał hipotetyczne 100 jednostek Localsów i wymienił je na używaną pożądaną figurkę w platformie, ale po tygodniu okazało się, że wartość Localsów tak wzrosła na rynku poza platformą, że mógłby kupić sobie za te 100 jednostek Localsów już używany samochód. Jeśli wykupił ochronę wartości swoich Localsów podczas ich w/w zamiany na figurkę, to będzie mógł skorzystać z prawa wezwania operatora biznesu platformy, do odpowiedniej rekompensaty tej różnicy. Zarządzanie tokenami Locals w zakresie odporności na spekulacyjny wzrost wartości na rynku poza platformą (jak wyżej w ogólnym opisie możliwości zrobienia tego przez klienta za dodatkową opłatą, wraz z wymianą Localsów na przedmiot w platformie) jest realizowany w ramach wykorzystania wyłączeń prawnych dla handlu walutami wirtualnymi w ramach nowego regulacji unijnej MiCA dla tzw. CA (crypto assets).
- c. **(Tylko jako ewentualna opcja)** Platforma jest połączona z Web3 przez Metamask i inne portfele Web3 i logowanie do platformy może odbywać się również przez Web3 (kompatybilnie z wymogami MiCA).

</private>