



RUNDA PRE-SEED

WeLearnin

Gamifikowany System Operacyjny dla Polskiej Edukacji

Zintegrowana platforma rozwiązująca problem wypalenia nauczycieli i braku zaangażowania uczniów dzięki nowoczesnej infrastrukturze.





 Poszukiwane 50–100 tys. € na 12-miesięczny etap walidacji

Niewydolny System

Polskie szkoły mierzą się z dwustronną zapaścią systemową







Nauczyciele: Przeciężeni

-  Korzystanie z 5–8 rozproszonych narzędzi dziennie (Google, Librus, Kahoot)
-  Rozproszone procesy: ocenianie, śledzenie postępów i komunikacja są odizolowane
-  Godziny tracone na biurokrację zamiast na faktyczne nauczanie
-  Zgodność z RODO zwiększa złożoność prawną bez systemowego wsparcia



Uczniowie: Niezaangażowani

-  Nudne, odizolowane doświadczenia edukacyjne bez warstwy zaangażowania
-  Niska motywacja i pasywne uczestnictwo w zajęciach
-  Brak wglądu w osobiste postępy i rozwój osiągnięć
-  Nauka jest postrzegana jako przykry obowiązek, a nie sukces

Rozwiązanie: Gamifikowany SchoolOS

Jedna platforma, dwie transformacje



Dla Nauczycieli: Efektywność

- ✓ Zastępuje 5–8 rozproszonych narzędzi jednym zintegrowanym systemem
- ✓ Generowanie zadań, oceny, analityka i komunikacja w jednym miejscu
- ✓ 60–80% szybsze procesy dzięki inteligentnej automatyzacji
- ✓ Zgodność z RODO, projektowane z myślą o Polsce

WeLearnin



Dla Uczniów: Zaangażowanie

- ★ Grywalizacja nauki z nowoczesnym, intuicyjnym interfejsem
- ★ System rankingowy ELO dla personalizacji poziomu trudności
- ★ Osiągnięcia, odznaki, zadania i dobrowolne rankingi
- ★ Interaktywny tryb "Play"

Transformacja pracy nauczycieli ORAZ doświadczeń edukacyjnych uczniów.

Co zbudowaliśmy

Status produktu i trakcja

Działające MVP

DOSTĘPNE TERAZ

- ✓ **Kluczowe procesy:** Zadania, oceny, analityka
- ✓ **Zgodność:** Infrastruktura zgodna z RODO
- ✓ **Trakcja:** Pierwsi realni użytkownicy
- ✓ **Tryb Play:** Interaktywny tryb dla uczniów z anty-oszukiwaniem

NOWOCZESNY STOS

Svelte 5

Mobile-Desktop

Wykorzystanie AI

Gamifikacja

W TRAKCIE BUDOWY

- </> **System ELO:** Zaprojektowany, częściowo wdrożony
- </> **Nagrody:** Architektura systemu osiągnięć i odznak
- </> **Trening przed testami:** System przygotowania uczniów do sprawdzianów

Plan rozwoju

NASTĘPNE 6 MIESIĘCY

- 🚩 Pełne wdrożenie warstwy gamifikacji
- 👥 Pozyskanie 20–30 nauczycieli w 5–10 szkołach
- 📈 Walidacja modelu biznesowego na danych z użytkowania
- 🌀 Początek re-designu sprawdzonych funkcji

Szansa na polskim rynku

Polski rynek EdTech to wciąż tylko ok. 300–500 mln € i jest znacznie mniej spenetrowany niż u sąsiadów z UE

~400k

Nauczycieli

~4M

Uczniów

! Obecna rzeczywistość

Rozproszone narzędzia: Google Forms, Excel, Kahoot, TestPortal.

Brak zintegrowanego rozwiązania: Nauczyciele korzystają z 5-8 aplikacji.

Bariera wejścia: Wymogi RODO blokują generyczne globalne narzędzia.

Dlaczego WeLearnin

- ✓ **Rozwiązanie systemowe:** Zastępujemy 5–8 narzędzi, nie dodajemy dziewiątego.
- ✓ **Projektowane dla Polski:** Podstawa programowa, przepisy i procesy są wbudowane.
- ✓ **Podwójna wartość:** Więcej czasu dla nauczyciela, większa motywacja ucznia.
- ✓ **Nowoczesna architektura:** Rozwijamy produkt w przeciągu tygodni, nie lat.

Plan na polski rynek (5 lat)

Faza 1 (0–2 lata): Walidacja w Polsce

Dogłębna adopcja w wybranych szkołach, dopracowanie produktu i procesów z nauczycielami.

Faza 2 (2–5 lat): Infrastruktura dla polskiej szkoły

Budowa standardu pracy dla szkół w Polsce: integracje, dane o wynikach, modele wdrożeń dla samorządów.

Dalsza ekspansja (po 5 latach) możliwa dopiero po zdominowaniu rynku w Polsce.

Droga do rentowności

Trójfazowa strategia wzrostu

FAZA 1



Indywidualni Nauczyciele

- > Miesięczna/roczna subskrypcja
- > Cel: 19–30 PLN/mies. (walidacja)
- > Wartość: Oszczędność czasu i wyniki

FAZA 2



Licencje dla Szkół

- > Impuls: 10+ nauczycieli w szkole
- > Funkcje administracyjne dla instytucji
- > Cena za szkołę lub za ucznia

FAZA 3



Umowy z Samorządami

- > Bezpośrednie kontrakty B2G z gminami
- > Integracja systemowa
- > Długoterminowe wsparcie i szkolenia

PRIORYTET ROKU 1

Priorytetem są **wskaźniki adopcji i wpływu**, a nie maksymalizacja przychodów. Udowodnienie, że nauczyciele nie mogą bez tego funkcjonować, by stworzyć case studies dla sprzedaży instytucjonalnej.

Zastępujemy chaos, zamiast go pogłębiać

Krajobraz konkurencyjny

Rozproszone narzędzia (używane dziś)

Google Forms

Excel / Sheets

WhatsApp

PDFs

Kahoot

Efekt: 5-8 aplikacji, odizolowane dane, stracony czas.

Przystarzałe Systemy (Librus, Vulcan)

Skupione na administracji

Nieintuicyjny interfejs

Zero zaangażowania

Efekt: Cyfrowa biurokracja, a nie nowoczesna edukacja.

Narzędzia globalne (Google Classroom, Teams)

Generyczne

Problemy z RODO

Niezgodność z podstawą programową

Efekt: Ryzyko prawne i opory w pracy.

WeLearnin

Zintegrowana platforma

Zastępuje 5-8 narzędzi jednym. Zadania, oceny i analityka w jednym miejscu.

Projektowane dla Polski

Dostosowane do polskich programów, RODO i lokalnych procesów szkolnych.

Zaangażowanie przez gamifikację

Jedyna platforma dbająca o motywację uczniów dzięki octalysis framework.

Nowoczesna architektura

Svelte 5 & PWA i szybkie iteracje vs. 15-letnie systemy bez innowacji.

Cel: 50-100 tys. € na 12 miesięcy

Paliwo dla walidacji i początkowego wzrostu

€50k - €100k



● Rozwój produktu	60%
● Pilotaż i walidacja	25%
● Operacje	15%

Jak wygląda sukces (12 miesięcy)



20-50

Aktywnych nauczycieli



500-1,000

Zaangażowanych uczniów



~130-200

Godzin oszczędzonych przez nauczyciela / rok



>80%

Wskaźnik oddawania zadań



Walidacja

Zrównoważony model cenowy potwierdzony z nauczycielami



3-5

Szkół gotowych na licencję

Dlaczego ja: Inżynier zorientowany na produkt

Budowanie dla realnych klas, nie tylko listy funkcji



Marcin Moldrzyk

FOUNDER & BUILDER & ENGINEER

Inżynier produktu – buduję to, czego nauczyciele naprawdę potrzebują

Każdą funkcję projektuję wokół realnej lekcji – nie wymyślonego scenariusza.

Pełne skupienie na polskiej edukacji

Zanim pomyślę o ekspansji, upewniam się, że model działa głęboko w polskich szkołach.

⚙️ Dlaczego zrealizuję ten cel

- </> Wiedza techniczna**
Svelte 5, PWA, nowoczesna i prosta architektura.
- 👥 Najpierw produkt**
40 aktywnych użytkowników przed rundą = najpierw walidacja.

- 📖 Zrozumienie branży**
Głęboka znajomość polskich szkół i wymogów RODO.
- ❤️ Misja przede wszystkim**
Najpierw wpływ, potem trwałe przychody.

🤝 Czego potrzebuję od partnerów

Cierpliwy kapitał
12 miesięcy na udowodnienie adopcji w szkołach

Sieć kontaktów
Kontakty do szkół i społeczności nauczycieli

Nastawienie na wpływ
Długofalowa wartość – nie exit w 18 miesięcy

MOJE ZOBOWIĄZANIE

Polska – najpierw głębokość, potem zasięg. Buduję na 10 lat. Miarą sukcesu jest wynik ucznia, nie wykres w prezentacji.

Zbudujemy nowy system edukacyjny w Polsce

Następne kroki i kontakt

Cel: 20-minutowa rozmowa

- › Omówienie dopasowania do tezy inwestycyjnej (Impact/EdTech)
- › Przegląd 12-miesięcznego planu rozwoju i walidacji
- › Wymiana doświadczeń we wspieraniu founderów na wczesnym etapie

 marcin.moldrzyk@welearnin.com

 <https://www.linkedin.com/in/marcin-moldrzyk-332505214/>

 <https://welearnin.com> (Dostęp – tylko za zaproszeniem)

Nadchodzące kamienie milowe

- **Kwiecień 2026**
Generowanie zadań przez AI oparte na polskiej podstawie programowej
- **Maj 2026**
Warstwa gamifikacji z betą systemu ELO
- **Czerwiec 2026**
Spersonalizowane ćwiczenia przed testami dla lepszego przygotowania
- **Q4 2026**
Pierwsza walidacja subskrypcji i case studies