



HANDIFY

Wave **Goodbye** to Your Mouse

GESTUREX INNOVATORS TEAM

Liceul Româno-Finlandez

01 PROBLEMA

Peste 2 miliarde de utilizatori PC la nivel global. Un profesionist IT petrece între **8 și 12 ore zilnic** cu mâna pe mouse. Conform literaturii de ergonomie ocupațională, **1 din 5** utilizatori intensivi dezvoltă simptome de sindrom de tunel carpian.

Validare directă: din 7 interviuri cu utilizatori reali (studenți, programatori, designeri, video editori), **7 din 7** au raportat dureri recurente; **5 din 7** ar plăti între 100-150 EUR pentru o soluție eficientă.

02 SOLUȚIA

HANDIFY este o mânășă inteligentă care înlocuiește mouse-ul prin trei gesturi naturale: **miști mâna** (cursorul se deplasează), **atingi degetele** (click), **gest rapid** (scroll, zoom, comenzi). Componente standard validate: senzori IMU, Bluetooth 5.0, algoritmi de gesture recognition.

03 PUBLIC ȚINTĂ

Piață globală gaming peripherals: **\$6,2 mld (2024), CAGR +11% până în 2030**. Sursa: Grand View Research.

- Gameri competitivi** – 40 milioane în Europa (varianta Standard, 119 EUR)
- Profesioniști IT și creatori conținut** – 8-12h/zi la PC (varianta PRO, 179 EUR)
- Studenți și early adopters** – 4+ milioane în Europa de Est (varianta LITE, 69 EUR)

04 DIFERENȚIERE COMPETITIVĂ

- Mouse-uri verticale** (Logitech MX Vertical): ergonomice, dar tehnologie veche de 40 ani
- Leap Motion / Ultraleap:** futuriste, dar utilizatorul obosește (mâna în aer)
- Mănuși VR** (HaptX, Manus): excelente, dar 500-5.000 EUR și nu pentru desktop

HANDIFY ocupă singur intersecția: **inovație tehnologică + confort 8 ore + preț accesibil**. Fereastră de oportunitate: 2-3 ani.

05 STADIU ACTUAL

- Concept validat** cu 7 utilizatori reali (interviuri structurate)
- Aplicație mobilă funcțională** – demo interactiv iOS/Android (welcome, calibrare, personalizare gesturi)
- Arhitectură tehnică** definită: IMU + Bluetooth 5.0 + Hidden Markov Models pentru recunoaștere gesturi
- Plan de afaceri și plan financiar** complete

Pasul următor: prototip funcțional în 5 luni + testare cu 50 utilizatori + certificări CE/FCC.

06 MODEL DE BUSINESS

Trei surse de venit complementare:

- Hardware** (65% mix): LITE 69 EUR / Standard 119 EUR / PRO 179 EUR
- Software** (25% mix): abonament 5 EUR/lună – gesturi personalizate, cloud sync
- Accesorii** (10% mix): vânzări repetate, piese schimb, upgrade-uri

07 PLAN FINANCIAR · 2 SCENARII

	CONSERVATOR	DE BAZĂ
Unități An 1	150	300
Unități An 2	600	1.200
Venituri An 2	367K RON	735K RON
Rezultat An 2	Break-even	+91.529 RON

Marjă netă An 2 (scenariu de bază): **12,4%**

08 FINANȚARE ÎNIȚIALĂ

Necesar: **55.000 RON** pentru prototip + lansare. Patru surse realiste:

- Fonduri proprii și familie** (~30%)
- Premii din competiții antreprenoriale** (~15%)
- Kickstarter pre-comenzi** – validare + capital simultan (~40%)
- Business angels** în faza 2, după prototip funcțional (~15%)

Notă: nu mizăm pe fonduri europene sau sponsorizări la start — acestea cer istoric operațional pe care încă nu îl avem.

09 STRATEGIE GO-TO-MARKET

- TikTok și Instagram** – content viral, demo-uri scurte
- YouTube** – review-uri și tutoriale gesturi
- Twitch** – colaborări cu streameri gaming
- Kickstarter** – campanie validare și pre-finanțare
- eMAG și Amazon** – distribuție scalabilă în Anul 2

10 ECHIPA

Nicholas Cârstoiu – CEO, viziune de produs și investitori

Ana Bianca Marinescu – Head of Marketing & Product Design

Coleg LRF – CTO, tehnologie și fezabilitate

Prof. Marei Raluca – mentor și coordonator academic

11 IMPACT SOCIAL

Model **Buy 10 · Give 1**: pentru fiecare 10 mănuși vândute, una este donată unei persoane cu dizabilități motorii. Pentru ei, HANDIFY nu este un gadget – este **acces la lumea digitală**.



HANDIFY nu este doar o mânășă.

Este modul în care generația noastră își imaginează **viitorul interacțiunii** cu tehnologia.

GEN-E 2026
FINALA NAȚIONALĂ