

ESPI

Raport Bieżący nr 2/2022

Data sporządzenia: 31.01.2022

Spółka: Codeaddict S.A.

Temat: Aktualizacja strategii Spółki poprzez rozszerzenie kierunków rozwoju

Podstawa prawna: Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne.

Treść raportu:

Zarząd spółki Codeaddict S.A. z siedzibą w Poznaniu \_"Spółka", "Emitent"\_ w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 12/2021 informuje, że podjął decyzję o aktualizacji strategii Spółki poprzez rozszerzenie kierunków rozwoju Spółki.

Dotychczasowy główny obszar działalności Emitenta stanowiła realizacja projektów usługowych w modelu software house. Emitent jest również współtwórcą oraz partnerem platformy crowdfundingowej Raisemana korzystającej z technologii blockchain.

Wspomniane obszary zostaną uzupełnione o następujące projekty będące komplementarnymi do prowadzonej działalności i wpisujące się w koncepcje budowy ekosystemu rozwoju dóbr cyfrowych:

- MyForce - odzież typu wear-tech kierowana do odbiorców z branży gamingowej, e-sportowej oraz muzycznej. Produkt dzięki zestawowi silników wibracyjnych pozwala rozszerzyć zakres doznań podczas wirtualnej rozgrywki, jak również konsumpcji innych mediów. W pierwszym kwartale Emitent zamierza zaprezentować sposób działania MyForce wraz z przedstawieniem planu pozyskania środków na platformie Raisemana oraz Kickstarter. Emitent zamierza objąć 25% udziałów w spółce, która będzie zarządzała ww. projektem.

- Shvalnia sp. z o.o. \_shvalnia.com\_ - przedsięwzięcie mające zabezpieczyć moce produkcyjne na potrzeby projektu MyForce, a także oferujące markom własnym dostęp do merchandise'u. Shvalnia sp. z o.o. koncentruje się na współpracy z agencjami marketingowymi oraz firmami z branży IT zarówno polskimi jak i zagranicznymi w zakresie projektowania i przygotowania spersonalizowanej odzieży. Emitent objął 40% udziałów w Shvalnia sp. z o.o.

- narzędzie dla emitentów NFT \_lub tokenów pochodnych\_ umożliwiające tokenizację dóbr unikalnych. Projekt będzie realizowany w ramach działalności segmentu software house i jego założenia zostaną zaprezentowane w drugim kwartale 2022 r. Emitent planuje start komercjalizacji narzędzia w 2022 r. Zaangażowanie Emitenta w wyżej wymienione projekty będzie dotyczyło przede wszystkim wsparcia technologicznego i kapitałowego.

Emitent planuje również współdziałać w dalszym rozwoju platformy crowdfundingowej Raisemana, za pomocą, której twórcy dóbr cyfrowych mogą pozyskać finansowanie.

Mając na uwadze, iż dodatkowe kierunki rozwoju Emitenta wiążą się ze zwiększonym zapotrzebowaniem na wykwalifikowanych pracowników, Spółka zamierza dwukrotnie powiększyć zespół programistyczny \_do około 22 osób\_ do końca bieżącego roku.