

Domżała Paweł

Doradztwo Gospodarcze

Aleja Zwycięstwa 241/13
81-521 Gdynia



**Paweł
Domżała**

Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited

Gdynia, dnia 17 czerwca 2025 roku

Sporządził:

Paweł Domżała

Rzecznik Majątkowy nr 4025

Samodzielny Konsultant Gospodarczy

Domżała Paweł
Doradztwo Gospodarcze
81-521 Gdynia, Al. Zwycięstwa 241/13
NIP: 739 288 60 82 Regon: 510747371
Tel.: +48 605 150 323



Domżała Paweł Doradztwo Gospodarcze Aleja Zwycięstwa 241/13 81-521 Gdynia	Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited	Strona 2
--	--	----------

SPIS TREŚCI:

SPIS TREŚCI:	2
I. PODSUMOWANIE WYCENY	3
II. WSTĘP	4
1. CEL I PODSTAWA OPRACOWANIA	4
2. WYKONAWCA OPRACOWANIA	4
3. POZOSTAŁE INFORMACJE I ZASTRZEŻENIA	4
III. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE	5
1. SPRAWY FORMALNO-PRAWNE	5
2. PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI	5
IV. METODA WYCENY	10
V. WYCENA PROJEKTÓW PROGRAMISTYCZNYCH	11
VI. WYCENA PROJEKTÓW KONSTRUKCYJNO-SPRZĘTOWYCH	15
VII. PODSUMOWANIE WYCENY AKTYWÓW SPÓŁKI	16
VIII. ZAŁĄCZNIKI	17

Domżała Paweł Doradztwo Gospodarcze Aleja Zwycięstwa 241/13 81-521 Gdynia	Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited	Strona 3
--	--	----------

I. PODSUMOWANIE WYCENY

Niniejszy raport prezentuje oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited.

Opracowanie zostało sporządzone przez Pawła Domżała pełniącego rolę zewnętrznego konsultanta Zamawiającego, posiadającego również uprawnienia Rzecznawcy Majątkowego w zakresie szacowania nieruchomości.

Przedmiotem niniejszego opracowania nie było sporządzenie analizy prawnej Spółki.

Na potrzeby określenia wartości godziwej aktywów Spółki przygotowano wycenę odtworzeniową portfela własności intelektualnej (know-how, prawa autorskie, patenty) bazując na wyliczeniu metodą Cocomo II 33 projektów programistycznych oraz nakładów odtworzeniowych 6 projektów konstrukcyjno-sprzętowych, które firma zrealizowała w okresie minionych 7 lat i posiada te zasoby w aktualnej sprzedaży.

Wartość godziwa aktywów Spółki została określona według powyższej metodologii na łączną kwotę **153.372 tys. zł.**

Wartość aktywów Spółki Sunway Network Company Limited wynosi:

153.372 tys. zł

(słownie: *sto pięćdziesiąt trzy miliony trzysta siedemdziesiąt dwa tysiące złotych*)

Domżała Paweł
 Doradztwo Gospodarcze
 81-521 Gdynia, Al. Zwycięstwa 241/13
 NIP: 739 288 60 82 Regon: 510747371
 Tel.: +48 605 150 323



Domżała Paweł Doradztwo Gospodarcze Aleja Zwycięstwa 241/13 81-521 Gdynia	Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited	Strona 4
--	--	----------

II. WSTĘP

1. CEL I PODSTAWA OPRACOWANIA

Niniejszy raport prezentuje oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited.

Przedmiotem niniejszego opracowania nie było sporządzenie analizy prawnej Spółki.

Na potrzeby określenia wartości godziwej aktywów Spółki przygotowano wycenę odtworzeniową portfela własności intelektualnej (know-how, prawa autorskie, patenty) bazując na wyliczeniu metodą Cocomo II 33 projektów programistycznych oraz nakładów odtworzeniowych 6 projektów konstrukcyjno-sprzętowych, które firma zrealizowała w okresie minionych 7 lat i posiada te zasoby w aktualnej sprzedaży.

Wycenę sporządzono w czerwcu 2025 roku na rzecz Sunway Network S.A..

2. WYKONAWCA OPRACOWANIA

Opracowanie zostało sporządzone przez Pawła Domżała pełniącego rolę zewnętrznego konsultanta Zamawiającego.

Wycenę sporządzono w czerwcu 2025 roku według stanu na dzień 31 grudnia 2024 roku.

3. POZOSTAŁE INFORMACJE I ZASTRZEŻENIA

Niniejsza wycena została przygotowana przez autora wyceny na podstawie informacji uzyskanych od Zamawiającego. Autor opracowania dołożył należytej staranności, aby uzyskać wiarygodny obraz przedmiotu wyceny, przy czym autor opracowania nie ponosi odpowiedzialności za sposób jego wykorzystania.

Autor opracowania pełni funkcje analityczne, za które otrzymał lub otrzyma wynagrodzenie. Pomędzy autorem niniejszego opracowania, a Zamawiającym czy też innymi podmiotami związanymi z projektem opisywanym w niniejszym opracowaniu, nie występują żadne powiązania, o charakterze rodzinnym czy gospodarczym, które mogłyby mieć wpływ na jego treść.

Raport został sporządzony na bazie informacji uzyskanych z opracowań oraz podmiotów wymienionych w niniejszym opracowaniu. Przy jego sporządzaniu zachowano zasady metodologicznej poprawności i obiektywizmu. Autor zastrzega jednak, że w przypadku, gdyby otrzymane dane, a w szczególności opracowana analiza zawierały informacje niedokładne, niniejsze opracowanie może nie w pełni odwzorowywać faktyczny stan przedstawionej analizy, za co autorzy opracowania nie ponoszą odpowiedzialności.

Domżała Paweł Doradztwo Gospodarcze Aleja Zwycięstwa 241/13 81-521 Gdynia	Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited	Strona 5
--	--	----------

III. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

1. SPRAWY FORMALNO-PRAWNE

Nazwa: Sunway Network Company Limited

Siedziba: Hongkong, Chiny

Numer rejestracyjny spółki: 1810710

2. PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI

Sunway Network to innowacyjna firma działająca na rynku technologii AR, VR, MR i XR. Jej oferta obejmuje szeroki zakres zaawansowanych rozwiązań technologicznych dla różnych sektorów przemysłowych

Sunway Network Company Limited założona w 2012 roku z siedzibą w Hongkongu i oddziałem w Shenzhen, posiada przedstawicielstwa w Polsce (Sunway Network S.A) oraz USA.

Spółka specjalizuje się w tworzeniu rozwiązań informatycznych, w szczególności związanych z unikatową, opatentowaną technologią z zakresu VR/MR. Technologia VR (Virtual Reality) to technika komputerowa, która tworzy symulowany świat, gdzie użytkownicy mogą zanurzyć się w pełni wygenerowanym wirtualnym środowisku, często za pomocą specjalnych okularów VR. MR (Mixed Reality) to połączenie rzeczywistości wirtualnej i rzeczywistości rozszerzonej (AR), która łączy elementy realnego świata z wygenerowanymi komputerowo obrazami, umożliwiając interakcję z rzeczywistymi i wirtualnymi obiektami jednocześnie.

Technologia XR (Extended Reality) obejmuje całe spektrum rzeczywistości mieszanej, włączając w to zarówno VR (Virtual Reality – rzeczywistość wirtualna), AR (Augmented Reality – rzeczywistość rozszerzona) oraz MR (Mixed Reality – rzeczywistość mieszana). XR może odnosić się do wszystkich rodzajów doświadczeń immersyjnych, które łączą elementy wirtualne z rzeczywistymi, umożliwiając nowe formy interakcji.

Oferta firmy obejmuje:

- aplikacje na zlecenie dla firm, instytucji oraz organizacji;
- technologie oraz rozwiązania z zakresu AR, VR, MR oraz XR;
- gry edukacyjne z wykorzystaniem technologii VR/MR,
- kursy VR STEM.

<p>Domżała Paweł Doradztwo Gospodarcze Aleja Zwycięstwa 241/13 81-521 Gdynia</p>	<p>Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited</p>	<p>Strona 6</p>
---	---	-----------------

Sektory, do których kierowana jest oferta firmy:

Rozwiązania oparte o technologie z zakresu AR, VR, MR oraz XR mogą mieć zastosowanie praktycznie w każdym sektorze gospodarki. Dlatego Sunway Network stara się z każdym rokiem poszerzać zakres oferty branżowej.

Dotychczasowi klienci pochodzą z takich sektorów:

- edukacja,
- biznes,
- logistyka,
- projektowanie,
- energetyka,
- administracja publiczna,
- wojsko i organizacje wykorzystujące broń palną,
- zdrowie.

W chwili obecnej Spółka szczególną uwagę zwraca na wzrost udziału w rynku, w takich sektorach jak:

1. Wirtualne strzelnice w technologii laserowej

Spółka dysponuje własnym produktem, zarówno w zakresie oprogramowania jak i sprzętu. Produkt jest już w sprzedaży i został wdrożony w 200 ośrodkach sportowych w Polsce. Celem spółki jest osiągnięcie wiodącej pozycji na rynku w branży trenażerów sportowych oraz dla zastosowań profesjonalnych (np. siły policyjne) oraz wojskowych.

Zakładany udział w rynku globalnym wynosi 10% w perspektywie trzech lat. W Polsce 50% wszystkich kolejnych zleceń publicznych.

2. Strzelnice w wirtualnej rzeczywistości

Spółka dysponuje produktem gotowym do sprzedaży i rozpocznie jego dystrybucję w drugim kwartale 2024 roku. Pomimo, że idea strzelnic VR jest znana i występuje w zastosowaniach profesjonalnych to dotychczasowe rozwiązania są obciążone wieloma wadami użytkowymi, które Sunway Network wyeliminował. Produkt ten rozszerza funkcjonalność strzelnic laserowych i będzie oferowanym zarówno do dotychczasowych klientów i użytkowników tychże strzelnic oraz do nowych odbiorców.

Planowany udział w rynku będzie większy niż dla strzelnic laserowych ze względu na niewielką liczbę firm konkurencyjnych oraz atrybut nowości.

Zakładany udział w rynku globalnym 15%, w rynku krajowym 75%.

3. Okulary rozszerzonej rzeczywistości dla branży muzealno-wystawienniczej

W sektorze muzealno-wystawienniczym niesiony jest nowy impuls innowacji dzięki wprowadzeniu okularów rozszerzonej rzeczywistości AR, które zostaną wykorzystane przez czołowych graczy w tej dziedzinie. Spółka, we współpracy z globalnym liderem tj. dostawcy zaawansowanego wyposażenia technicznego dla muzeów i wystaw, pracuje nad stworzeniem zupełnie nowego rozwiązania, które obecnie nie ma konkurencji na rynku. Nowe urządzenia mają na celu zastąpienie istniejących słuchawek dousznych, oferując unikalne doświadczenia zwiedzania. Planowane jest wprowadzenie tego innowacyjnego rozwiązania do wszystkich muzeów i wystaw stałych na całym świecie, oraz tych, które dopiero przystępują do korzystania z tego nowatorskiego narzędzia. To wydarzenie zapowiada nową erę w interakcji z muzealnym dziedzictwem kulturowym, otwierając drzwi dla nowych możliwości edukacyjnych i rozrywkowych dla odwiedzających. Produkt będzie gotowy w trzecim kwartale 2024 roku i jego udział w runku globalnym wyniesie minimum 10% istniejących produktów multimedialnych wspierających zwiedzanie w przeciągu roku od debiutu produktu.

4. Inteligentny kask dla zastosowań profesjonalnych w przemyśle

Spółka dysponuje własnym rozwiązaniem inteligentnego kasku z okularami AR oraz komunikacją 5G i wsparciem analizy obrazu z wykorzystaniem algorytmów AI. Produkt jest w fazie miniaturyzacji oraz testów certyfikacyjnych i będzie dostępny w sprzedaży w czwartym kwartale 2024. Rynek oczekujący na ten produkt jest aktualnie niszą biznesową. Jest to branża budownicza (w tym wielkich konstrukcji, BIM), transportowa, logistyczna, energetyczna, wodociągowa i innych usług publicznych w obszarze technicznym. Aktualnie dostarczane rozwiązania nie spełniają oczekiwanych wymagań, więc spodziewany jest udział w rynku globalnym urządzeń analogicznych do PDA (handheld PC) w zastosowaniach przemysłowych, na poziomie 5%.

Jeden z prototypów:



5. Inteligentny hełm wojskowy

Sunway Network Ltd., jest obecnie zaawansowana w pracach nad innowacyjnymi okularami wojskowymi, których celem jest dostarczenie wsparcia i zwiększenie bezpieczeństwa dla żołnierzy na polu działania. Ten projekt zakłada wykorzystanie zaawansowanych okularów rozszerzonej rzeczywistości wbudowanych w wojskowy hełm, które zostały stworzone z myślą o poprawieniu komfortu, świadomości sytuacyjnej i efektywności operatorów w mundurach.

Warto podkreślić, że projekt Sunway Network Ltd., to rezultat wieloletnich badań i prac, które miały na celu dostarczenie operatorom narzędzia, które nie tylko poprawi ich zdolności obserwacyjne, ale także uczyni ich misje bardziej skutecznymi i bezpiecznymi.

Wartość technologii rozszerzonej rzeczywistości (AR) jest dobrze znana w sferze obronności. Jednak projekt Sunway Network Ltd., przenosi te technologie na wyższy poziom, łącząc je w jednym zaawansowanym hełmie. To oznacza, że operatorzy będą mogli korzystać zarówno z pełni wygenerowanego wirtualnego środowiska, jak i mieć dostęp do rzeczywistego otoczenia, co z pewnością poprawi ich zdolność do wykonywania zadań w trudnych warunkach.

Decyzja o wejściu Sunway Network na rynek systemów wspomagania obserwacji pola działania jest strategiczna i przemyślana. Obecne systemy, takie jak noktowizory czy elektroniczne systemy zdalnego naprowadzania wbudowane w hełm wojskowy, choć skuteczne, nie oferują takiej kompleksowości i zaawansowania jak nowy projekt firmy. Naszym celem jest dostarczenie urządzenia, które przede wszystkim ma pomóc operatorom w ich zadaniach.

Projekt Sunway Network Ltd., ma potencjał znacząco poprawić bezpieczeństwo i efektywność działań operatorów na polu działania. To nie tylko nowa jakość w dziedzinie technologii militarnej, ale także krok w kierunku poprawy bezpieczeństwa i efektywności działań wojskowych.

Jeden z prototypów:



Domżała Paweł Doradztwo Gospodarcze Aleja Zwycięstwa 241/13 81-521 Gdynia	Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited	Strona 9
--	--	----------

Wartość intelektualna:

Wartość spółki stanowią unikalne technologie Sunway Network będące wynikiem prac badawczo-naukowych. Objęte są one ochroną patentową, w następujących obszarach:

- Universal application platform for AI assistants (Uniwersalna platforma aplikacji dla asystentów AI);
- Hands Tracking VR Headset (Zestaw słuchawkowy VR śledzący dłonie);
- AR Safety helmet (AR Kask ochronny);
- Mounting system for AR Helmet (System mocowania do kasku AR).

Sunway Network swoją dużą wizerunkową oraz marki zbudowała o dwa filary:

- uznani, wymagający klienci – wśród klientów Spółki są zarówno uznany Uniwersytet w Hongkongu jak i klienci z administracji publicznej, spółek skarbu państwa oraz biznesu.
- nagrody i granty;
 - Rezultaty prac R&D (badania i rozwój), wypracowane technologie oraz stosowany model biznesowy znalazły wymierne uznanie niezależnych instytucji konkursowych i grantowych, w tym między innymi:
 - OFCA (Office Of The Communications Authority);
 - incubators Cyberport;
 - akcelerator Brinc;
 - Tsinghua University Guoqiang Research Institute Cup, Global Artificial Intelligence and Robot Entrepreneurship Competition;
 - Innovation and Entrepreneurship Competition, Fo Shan;
 - 2020 THero Global Startup Competition Overseas Region;
 - Innovation and Entrepreneurship Star, Fo Shan.

<p>Domżała Paweł Doradztwo Gospodarcze Aleja Zwycięstwa 241/13 81-521 Gdynia</p>	<p>Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited</p>	<p>Strona 10</p>
---	---	------------------

IV. METODA WYCENY

Wycena została sporządzona na podstawie danych i informacji udostępnionych przez Spółkę, a także przy wykorzystaniu informacji zewnętrznych oraz własnego doświadczenia w zakresie wyceny aktywów niematerialnych.

W wycenie zastosowano metody kosztowe, zgodnie z którymi wartość składników stanowiących określoną wartość niematerialną i prawną określana jest na podstawie kalkulacji kosztów, jakie należałoby ponieść, aby w przyszłości otrzymać korzyści z istniejącego składnika majątku.

Wyceniane aktywa podzielone na dwie grupy:

1. Projekty w pełni programistyczne

W celu oszacowania wartości projektów w pełni programistycznych zastosowano post architektoniczny model oceny pracochłonności oparty o model dojrzałości organizacyjnej (CMM) powszechnie znany pod nazwą **COCOMO II**. Model post-architektoniczny dostosowuje oszacowanie nominalne, wymnażając je przez iloczyn 16 współczynników, zwanych mnożnikami pracochłonności.

2. Projekty konstrukcyjne – sprzętowe

W celu oszacowania wartości projektów konstrukcyjno-sprzętowych zastosowano metodę odtworzeniową.

<p>Domżała Paweł Doradztwo Gospodarcze Aleja Zwycięstwa 241/13 81-521 Gdynia</p>	<p>Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited</p>	<p>Strona 11</p>
---	---	------------------

V. WYCENA PROJEKTÓW PROGRAMISTYCZNYCH

Mając na uwadze uwarunkowania niniejszej wyceny wartość projektów programistycznych przeprowadzono przy zastosowaniu metody kosztów zastąpienia w warunkach rynkowych. Metoda ta polega na oszacowaniu hipotetycznych kosztów, jakie należałoby ponieść na wytworzenie przedmiotowego oprogramowania.

W metodzie tej istotne jest wyznaczenie dwóch czynników:

- czasu pracy niezbędnego na wytworzenie oprogramowania o podobnej charakterystyce do wycenianego,
- rynkowej stawki pracy na rynku programistów.

W celu oszacowania wartości z wykorzystaniem metody porównawczej zastosowano post architektoniczny model oceny pracochłonności oparty o model dojrzałości organizacyjnej (CMM) powszechnie znany pod nazwą COCOMO II. Model post-architektoniczny dostosowuje oszacowanie nominalne, wymnażając je przez iloczyn 16 współczynników, zwanych mnożnikami pracochłonności.

Metoda COCOMO (ang. constructive cost model) jest to powszechnie stosowany w przypadku nowego lub też planowanego do wykonania oprogramowania model szacowania liczby osobogodzin w procesie tworzenia tego oprogramowania. Model ten został opracowany przez Barrego Boehm'a w 1981 roku podczas pracy w Boeing Company na podstawie około 60 projektów informatycznych o różnej złożoności (od 2 KDSI do 100 KDSI) i napisanych w różnych językach programowania. Model ten jest oparty na analizie ilości przewidywalnych linii kodu.

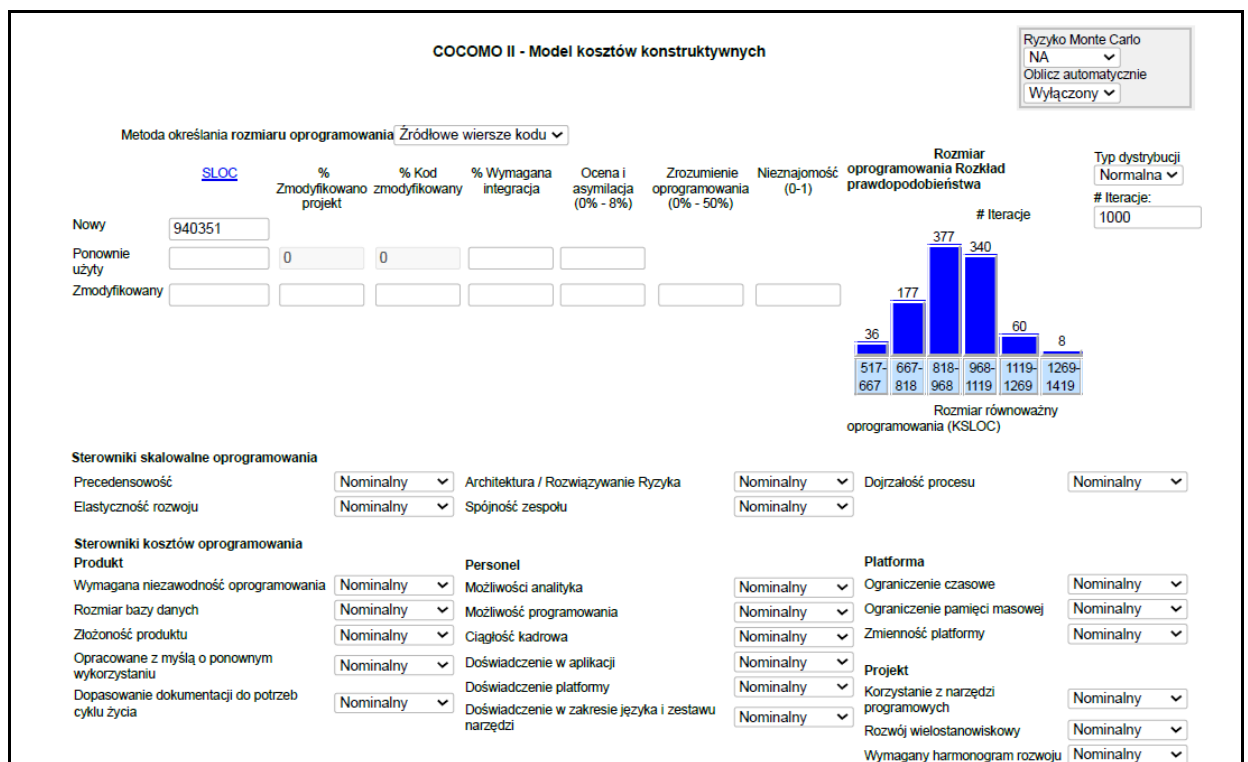
Model COCOMO II jest najlepiej udokumentowanym i najbardziej kompletnym modelem do oceny nakładów pracy potrzebnych do stworzenia lub rozwoju systemu.

Pliki źródłowe projektów, w których występowała wspólna część kodu źródłowego zostały zgrupowane do wspólnych folderów, co zapewniło pominięcie powtarzających się plików źródłowych. Dotyczy to gier VR wymienianych w liczbie kilku tytułów w jednej pozycji (1, 29), eksperymentów laboratoryjnych VR (13-17) oraz szkoleń dot. aktywizacji zawodowej (23, 24, 26).

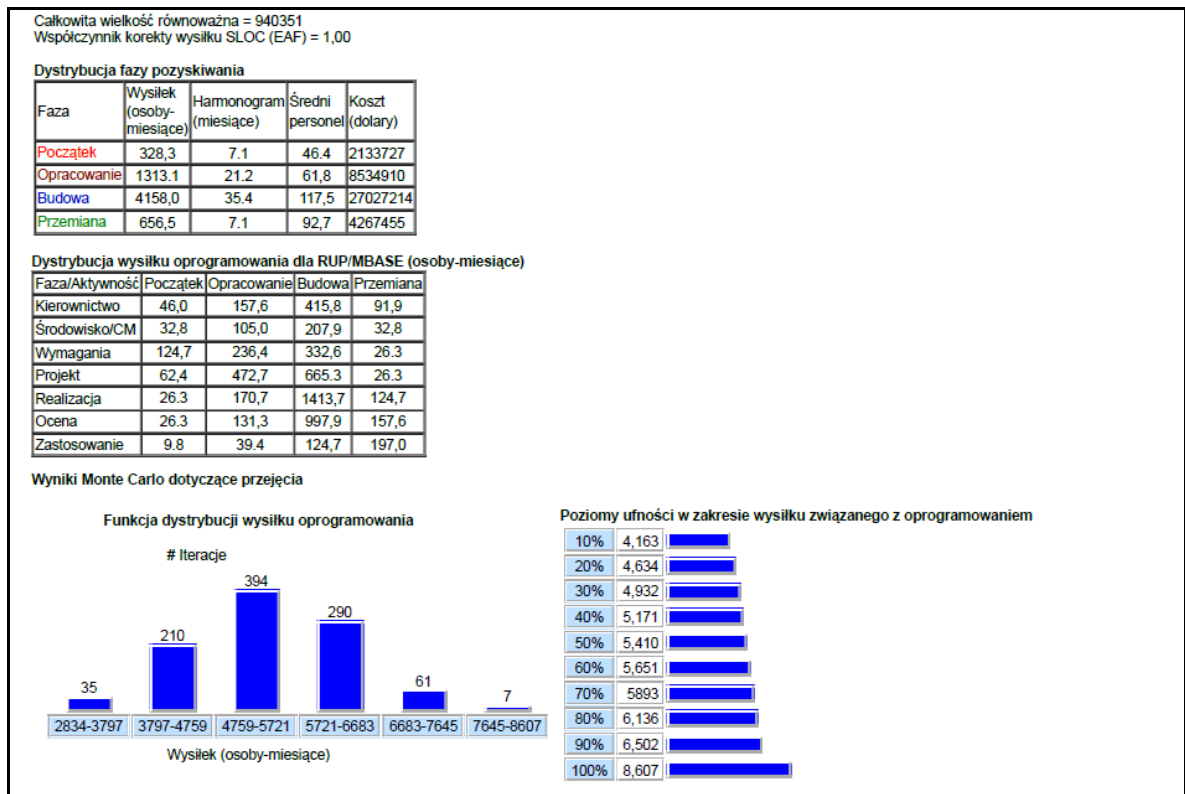
W efekcie na liście jest 33 projektów, na które składa się 130 oddzielnych aplikacji komputerowych. Projekty są produktami cyfrowymi oferowanymi do sprzedaży. Każda z aplikacji była sprzedana na zasadzie licencji niewyłącznej przynajmniej raz w modelu B2B.

Projekty o numerach 31-33 stanowią część programistyczną większych projektów konstrukcyjno-programistycznych, w których element sprzętowy stanowi większościowy składnik technologii.

Linie kodu źródłowego zostały zliczone z pominięciem linii pustych oraz linii komentarzy. Tu warto dodać, że przy projektach VR/MR mnożnik wysiłki (EM) oraz złożoność (E) to parametry dość wysokie, gdyż złożone animacje i interakcje występujące w świecie wirtualnym wymagają dużego nakładu pracy generującej skondensowany kod źródłowy o niewielkiej objętości.



Zgodnie z obliczeniami dokonanymi na stronie <http://softwarecost.org/tools/COCOMO/> łączna liczba pracochłonności została określona na 5.471,1 osobodni, łącznie 56,6 miesięcy pracy zespołu informatyków.



Na podstawie rynkowego wynagrodzenia łączną wartość projektów programistycznych została określona na kwotę 35.562.123 USD, czyli 131.579.855 zł. W kolejnym kroku wartość łączna oprogramowania została rozliczona na poszczególne projekty według proporcji wielkości linii kodów źródłowych.

Istotnym elementem w projektach graficznych stanowią modele 3D także ujęte w zestawieniu – w tym wypadku zastosowano wycenę jednostkową za obiekt (Fixed Price per Asset) i w realizacjach VR są to modele low-poly w cenie rynkowej liczonej na poziomie minimum 100 USD/szt, czyli 370 zł/sztukę. **Łączna wartość tych składników została oszacowana na kwotę 3.769.930 zł.**

Domżała Paweł Doradztwo Gospodarcze Aleja Zwycięstwa 241/13 81-521 Gdynia	Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited	Strona 14
--	--	-----------

Zgodnie z powyższymi założeniami wartość projektów programistycznych wyznaczona metodą Cocomo II uzupełniona o wartość modeli 3D została oszacowana na kwotę 135.350 tys. zł – szczegółowe wyliczenia poszczególnych składników zostały zaprezentowane w poniższej tabeli (wartości zaokrąglono do pełnych tys. zł).

L.p.	Tytuł projektu (nazwa folderu)	Okres realizacji	Liczba plików kodów źródłowych	Objętość kodów w kB	Liczba linii kodów źródłowych	Liczba plików obiektów 3D	Wartość oprogramowania według Cocomoll	Wartość obiektów 3D	Wartość [PLN]
1	Oprogramowanie 6 mini-gier Android "6 Games - Android"	2022-2023	324	1 828	33 208	544	4 646 673	201 280	4 848 000
2	Oprogramowanie platformy VOD 8K VR "8K VOD Player - VR"	2023-2023	143	1 201	23 789	14	3 328 707	5 180	3 334 000
3	Oprogramowanie szkolenia MR Hydraulika Actuator "Actuator - Hololens2"	2023-2024	75	314	661	15	92 491	5 550	98 000
4	Gra edukacyjna AI-VR sztuczne życie "AI Art Life - Android"	2020-2024	661	5 589	8 688	100	1 215 680	37 000	1 253 000
5	Oprogramowanie konfiguratora AI do aranżacji zabudowy przestrzeni handlowych "AI Retail Arrangement - PC"	2021-2022	24	468	10 749	100	1 504 068	37 000	1 541 000
6	Gra MR – wypiek świątecznych pierników "Christmas Cookie - Hololens2"	2023	134	648	14 173	87	1 983 176	32 190	2 015 000
7	Oprogramowanie szkolenia MR dot. serwisu transformatorów 50MW "CLP - Hololens2"	2023-2024	77	467	1 047	131	146 503	48 470	195 000
8	Oprogramowanie symulatora VR jazdy samochodem pod wpływem alkoholu "Drunk Driver - HTC VIVE"	2022-2023	419	2 698	56 427	194	7 895 622	71 780	7 967 000
9	Oprogramowanie szkolenia VR z florystyki "Floral Design - Varjo"	2024-2025	76	331	6 813	119	953 318	44 030	997 000
10	Oprogramowanie gry edukacyjnej MR dla dzieci nt. segregacji odpadów "Food Waste - Hololens2"	2022	25	107	2 953	237	413 202	87 690	501 000
11	Oprogramowanie szkoleniowe MR z obsługi przełączników wysokiego napięcia "HKAA - Hololens2"	2024	12	202	41	6	5 737	2 220	8 000
12	Oprogramowanie gry uświadamiającej VR dla młodzieży nt. zgiebnego wpływu środowisk przestępczych "Jail Game - VR"	2021	324	1 894	4 223	138	590 909	51 060	642 000
13	Oprogramowanie edukacyjne VR z biologii, chemii, fizyki – pakiet 14 eksperymentów "Lab(14) - VR(V901)"	2022-2023	345	1 772	38 747	119	5 421 725	44 030	5 466 000
14	Oprogramowanie edukacyjne VR z biologii, chemii, fizyki – pakiet 18 eksperymentów "Lab(18) - Pico Neo 3"	2024-2025	291	2 125	48 606	236	6 801 259	87 320	6 889 000
15	Oprogramowanie edukacyjne MR z biologii, chemii, fizyki – pakiet 5 eksperymentów "Lab(5) - Hololens2"	2022	51	147	3 654	75	511 291	27 750	539 000
16	Oprogramowanie edukacyjne VR z biologii, chemii, fizyki – pakiet 50 eksperymentów z śledzeniem gestów dłoni "Lab(50) - VR(Fingo)"	2021-2024	325	2 069	43 389	366	6 071 263	135 420	6 207 000
17	Oprogramowanie edukacyjne VR z biologii, chemii, fizyki – pakiet 9 eksperymentów "Lab(9) - Hololens2"	2023	47	200	477	109	66 745	40 330	107 000
18	Oprogramowanie systemu MR do aranżacji projektów budowlanych "MIC - Hololens2"	2024	23	126	3 111	326	435 311	120 620	556 000
19	Oprogramowanie PC organizatora pracy grupowej online "OPTIChat - PC"	2020	16	114	2 953	0	413 202	0	413 000
20	Oprogramowanie PC do edycji tekstur dla obiektów 3D "Texture Editor - PC"	2021	16	160	4 298	10	601 403	3 700	605 000
21	Oprogramowanie VR systemu do badania poziomu stresu w różnych warunkach środowiskowych "Underground Metro - HTC VIVE"	2022-2023	340	3 058	68 066	743	9 524 225	274 910	9 799 000
22	Oprogramowanie platformy do egzaminów VR z wykorzystaniem treści wideo "Video Question - VIVE Focus"	2021-2022	367	297	78 269	12	10 951 893	4 440	10 956 000
23	Oprogramowanie szkoleniowe VR w zakresie aktywizacji zawodowej z dziedziny sztuki i sportu (2) "VR Career - Art&Sport - VR"	2023-2024	663	48	108 732	776	15 214 469	287 120	15 502 000
24	Oprogramowanie szkoleniowe VR w zakresie aktywizacji zawodowej z dziedziny budownictwa i e-sportu (2) "VR Career - Construction&Esport - VR"	2023-2024	205	1 843	47 552	1 453	6 653 776	537 610	7 191 000
25	Oprogramowanie szkoleniowe VR w zakresie aktywizacji zawodowej z dziedziny wideofilmowania "VR Career - FilmMaking - VR"	2022-2023	266	2 076	52 261	286	7 312 689	105 820	7 419 000
26	Oprogramowanie szkoleniowe VR w zakresie aktywizacji zawodowej z dziedziny mediów, finansów i lotnictwa (3) "VR Career - Media&Finance&Aviation - VR"	2023-2024	666	5 073	115 645	952	16 181 779	352 240	16 534 000
27	Oprogramowanie szkoleniowe VR w zakresie aktywizacji zawodowej z dziedziny opieki pielęgniarstwa "VR Career - Nursing - VR"	2021-2022	195	1 703	44 417	264	6 215 107	97 680	6 313 000
28	Oprogramowanie szkoleniowe VR dot. obsługi transformatorów wysokonapięciowych "VR Power - HTC VIVE"	2022-2023	232	2 269	45 442	83	6 358 532	30 710	6 389 000
29	Oprogramowanie 15 gier VR "VR 15 Games - VR(S802)"	2020-2021	446	2 173	46 121	778	6 453 542	287 860	6 741 000
30	Oprogramowanie VR szkolenia w zakresie zarządzania kryzysowego "Water Burst - HTC VIVE"	2022-2023	210	2 456	4 983	750	697 253	277 500	975 000
31	Oprogramowanie VR doświadczenia pracy na dużych wysokościach w formie zabawy ratowania zwierzątek "SaveDeers - VR"	2020	37	160	386	127	54 012	46 990	101 000
32	Oprogramowanie treningowe wirtualnych strzelnic laserowych Sunway Shot "Sunway Shot - PC"	2023-2025	100	800	20 416	914	2 856 736	338 180	3 195 000
33	Oprogramowanie gogli taktycznych Sunway Vision "Sunway Vision - MR"	2018-2025	57	215	54	125	7 556	46 250	54 000
Razem			7 192	44 631	940 351	10 189	131 579 855	3 769 930	135 350 000

[illegible]

Domżała Paweł Doradztwo Gospodarcze Aleja Zwycięstwa 241/13 81-521 Gdynia	Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited	Strona 16
--	--	-----------

VII. PODSUMOWANIE WYCENY AKTYWÓW SPÓŁKI

Wartość godziwa aktywów Spółki Sunway Network Company Limited została określona w łącznej wysokości:

153.372.000 zł

(słownie: *sto pięćdziesiąt milionów trzysta siedemdziesiąt dwa tysiące złotych*)

- wartość projektów programistycznych wynosi:

135.530.000 zł

(słownie: *sto trzydzieści pięć milionów pięćset trzydzieści tysięcy złotych*)

- wartość projektów konstrukcyjno-sprzętowych wynosi:

18.022.000 zł

(słownie: *osiemnaście milionów dwadzieścia dwa tysiące złotych*)

Domżała Paweł
 Doradztwo Gospodarcze
 81-521 Gdynia, Al. Zwycięstwa 241/13
 NIP: 739 288 60 82 Regon: 510747371
 Tel.: +48 605 150 323

PRZECIOZNANCA MAJĄTKOWY
 PAWEŁ DOMŻAŁA
 81-578 GDYNIA
 UL. FREGATOWA 32 A
 TEL. 045 15-03-23
 UPRAWNIENIA NR 4025

Domżała Paweł Doradztwo Gospodarcze Aleja Zwycięstwa 241/13 81-521 Gdynia	Oszacowanie wartości godziwej aktywów Spółki Sunway Network Company Limited	Strona 17
--	--	-----------

VIII. ZAŁĄCZNIKI

1. Obliczenia wartości projektów programistycznych metodą Cocomo II

Ryzyko Monte Carlo
NA ▼

Oblicz automatycznie
Wyłączony ▼

10%	4,163	<div></div>
20%	4,634	<div></div>
30%	4,932	<div></div>
40%	5,171	<div></div>
50%	5,410	<div></div>
60%	5,651	<div></div>
70%	5893	<div></div>
80%	6,136	<div></div>
90%	6,502	<div></div>
100%	8,607	<div></div>