

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ



اسکیلاس

با اسکیلاس از خواندن و فهمیدن  
لذت ببر!



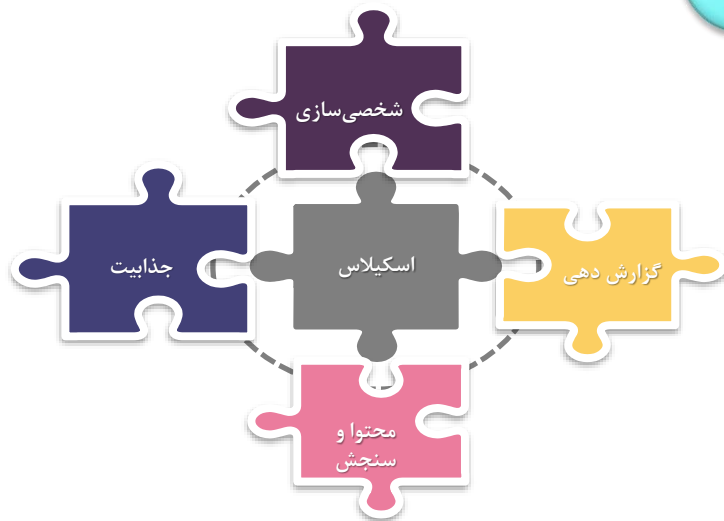
به گزارش مرکز تیمز و پرلز

دانش آموزان ما در تحلیل، استنباط و در نتیجه  
درک مطلب ضعف دارند!!!

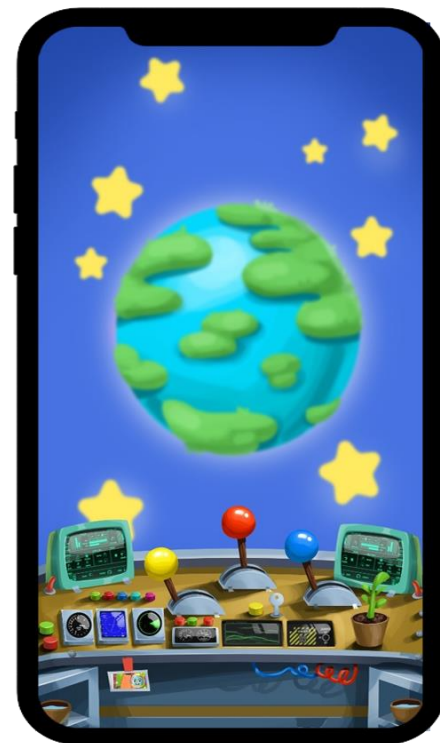


# راه حل ما؟

نرم افزار آموزش  
خواندن و درک  
مطلب



# محصول





## اندازه بازار

TAM

۸.۰۰۰.۰۰۰

تعداد کل دانش آموزان دبستان کشور

SAM

۴.۰۰۰.۰۰۰

تعداد دانش آموزان دوم، سوم و چهارم دبستان مدارس غیرانتفاعی کشور

SOM

۱۲۲.۰۰۰

تعداد دانش آموزان دوم، سوم و چهارم دبستان مدارس غیرانتفاعی تهران

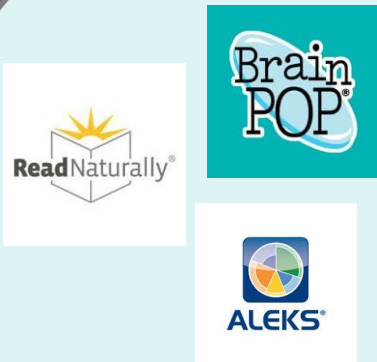
# رقبا

دسته الف:

کتاب داستان  
+  
سوال به سبک پرلز  
+  
آزمون

دسته ب:

نرم افزار / فیلم



نمونه های خارجی

نرم افزارهای  
آموزشی (هزینه به دلار،  
زبان فارسی ندارند و عدم  
دسترسی آسان در ایران)

## تحلیل رقبا

| اسکیلاس | نرم افزارها و فیلمها | کتب آموزشی به سبک پرلز | عنوان   |
|---------|----------------------|------------------------|---|
| ✓       | ✗                    | ✓                      | استانداردهای بین المللی در تدوین محتوا و آموزش  |
| ✓       | ✓                    | ✗                      | بازی سازی و بازی وارسازی                        |
| ✓       | ✗                    | ✗                      | شخصی سازی                                       |
| ✓       | ✓ ✗                  | ✗                      | قیمت  |
| ✓       | ✗                    | ✗                      | سناریو  |
| ✓       | ✗                    | ✓                      | مولفههای تربیتی، تفکر نقاد و تفکر خلاق در محتوا |
| ✓       | ✗                    | ✓                      | استاندارد پرلز                                  |
| ✓       | ✗                    | ✗                      | آموزش مهارت های شناختی پایه ی خواندن            |
| ✗       | ✗                    | ✓                      | مجوز و تأیید آموزش و پرورش                      |



# مدل درآمدی

- ✓ فروش اشتراک نرم افزار
- ✓ دریافت کارمزد در ازای ارائه خدمات جانبی شامل:
  - کارگاه های آموزشی
  - مشاوره به والدین

| مشتری ها                  |
|---------------------------|
| مدارس                     |
| والدین و دانش آموزان آنها |
| آموزش و پرورش             |



# مسیر ما

بازی‌ها

فاز یک

۱۳۹۹/۸-۱۳۹۸/۸

درک مطلب و قصه‌خوانی

فاز دو

۱۴۰۰/۶-۱۳۹۹/۸

تکمیل و عیب‌یابی

فاز سه

۱۴۰۰/۱۰-۱۴۰۰/۶

اجرای مرحله آزمایشی

فاز چهار

۱۴۰۱/۳-۱۴۰۰/۱۰

پایه دوم/سوم/چهارم  
غیرانتفاعی تهران

۱۴۰۲/۶-۱۴۰۱/۴

پایه دوم/سوم/چهارم  
غیرانتفاعی شهرستان‌ها

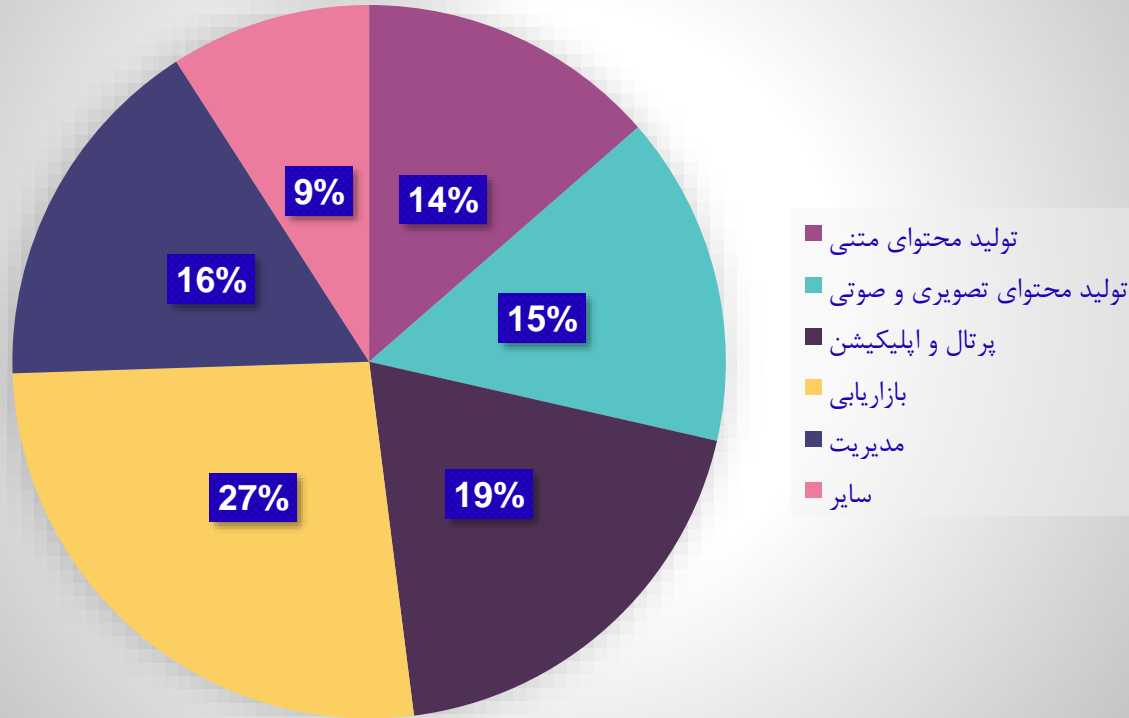
۱۴۰۳/۶-۱۴۰۲/۶

مدارس دولتی/پایه‌های  
دیگر/خدمات جانبی

۱۴۰۳ به بعد

تعداد نصب: ۴۶ هزار  
اشتراک ۶۰ هزار تومان  
نقطه سر به سر  
۱ میلیارد و ۷۰۰

## هزینه‌ها



## سرمایه‌ی مورد نیاز:

سال اول، ۶۰۰ میلیون  
طی سه سال، ۱ میلیارد و ۷۰۰

# اعضای اصلی تیم (Cofounder)



دکتر محمد شریف خانی  
بخش فنی  
عضو هیئت علمی  
دانشگاه صنعتی شریف  
رئیس هیأت مدیره  
حرکت اول



امیرمجتبی علائی  
طراحی بازی  
گرافیک، انیمیشن و طراحی  
UI/UX  
روان شناسی دانشگاه شهید  
بهشتی



راضیه تاجیک  
مبانی نظری و محتوا  
روان شناسی تربیتی دانشگاه  
شهید بهشتی



احمد نوری  
توسعه دهنده اندروید  
مهندسی برق دانشجوی  
دانشگاه شریف



دکتر زهره عبدخدایی  
بنیان گذار  
دکترای فلسفه دانشگاه  
واترلو کانادا  
و علامه طباطبایی  
مدرس فلسفه برای کودکان

# اعضای دیگر



شهاب رحیمی راد  
توسعه دهنده بک اند  
دانشجوی کارشناسی مهندسی  
کامپیوتر دانشگاه شریف



سعیده قاسمیان  
دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق  
دانشگاه تهران



رامید دومیرانی  
دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق  
دانشگاه شهید بهشتی



سینا ریسمانچیان  
توسعه دهنده بک اند  
دانشجوی کارشناسی مهندسی  
کامپیوتر دانشگاه شریف



مجید ذوالفقاری  
متخصص هوش مصنوعی ، امنیت داده ،  
سیستم و نرم افزار  
دانشجوی دکتری مهندسی کامپیوتر  
دانشگاه شرف



محمد ایمان موسایی  
فول استک  
دانشجوی کارشناسی علوم  
کامپیوتر دانشگاه شهید بهشتی



سارا بزرگیان  
طراحی عناوین درسی  
دانشجوی کارشناسی روان شناسی  
دانشگاه تهران



فاطمه امیری  
طراحی عناوین درسی  
دانشجوی دکتری فلسفه تعلیم و  
تربیت دانشگاه اهواز



حامد روشنی  
انیمیشن- گرافیکست  
دانشجوی کاردانی پارس



کوثر رنوف  
مبانی نظری  
دانشجوی دکتری دانشگاه  
شهید بهشتی



فاطمه پورسیف الهی  
طراحی بازی  
پیش دانشگاهی



نسبیه طرامی  
طراحی بازی  
دانشجوی دکتری روان شناسی  
دانشگاه یزد



سپاس از تو جه  
شما

