

به نام خدای مهربون

کاغذ دیواری جادویی

- عوارض تبلت و گوشی هوشمند در قالب بازی و شکست های پی در پی در بازی
باعث عصبی و خشمگین شدن و عوارض روانی و اختلال در رشد او شود
- سرانه مطالعه پایین



بجای بازی های برد و باخت محور با استفاده از **گیمیفیکیشن** و فناوری **AR** آن را به گنجینه ای از **داستان** های آموزنده و جذاب (فرمی و محتوایی) کنیم



اتاق خواب کودک



ابزار کار ما :



- کاغذ دیواری
- اسباب بازی
- برچسب
- پیکسل
- کتاب داستان
- دفتر نقاشی

روش کار :

تهیه و نصب کاغذ دیواری و سایر ابزار

گرفتن عکس با دوربین گوشی یا تبلت و
انتخاب کاراکتر

تبدیل کاراکتر به یک انیمیشن دو بعدی ساده
و اجرا شدن قصه

سایر جذابیت ها و قابلیت ها :

- اگر یک کاراکتر انتخاب شود یک قصه اجرا می شود
 - اگر دو کاراکتر انتخاب شود قصه آن دو تا باهم و سه و... (تعداد زیاد داستانها و قدرت انتخابگری توسط کودک)
- اپ کاملا هوشمند است و بسته به تکرار کودک در ستفاده از قصه و کاراکترهای خاص علاقمندی های آنها فهمیده و اطلاعات خوبی از روحیات آنها را میدهد.

- داستانها کوتاه و جذاب و متناسب با زندگی کودک است
(موقع خواب ، زمان صبحانه ، نظافت شخصی ، آداب مذهبی و سبک زندگی)
پیامها غیر مستقیم منتقل می شود
کتاب کاملا حذف نمی شود و صرفا علاقه کودک با آن زیاد می شود
پدر و مادر نقش فعال و نظارتی دوستانه و نا محسوس دارد

مشتری های هدف



پلتفرمهای
کتب صوتی
و دیجیتالی



انتشاراتی ها
سازندگان
اسباب بازی
سیسمونی



خانواده
های
دغدغه مند

اهداف و ظرفیت فرهنگی :

- افزایش سرانه مطالعه غیر مستقیم نسل آینده
(صد داستان در طول یک سال)

- آموزش غیر مستقیم و جذاب

- سرگرمی سالم و استفاده بهینه از تبلت و فضای مجازی
افزایش تعامل کودک با والدین و کتاب

ساختار کلی هزینه های فاز اول :

هزینه اولیه برای شروع : ۴۰ داستان و تصویر سازی و اپ و ابزار: ۱۰۰ میلیون تومان

هزینه های ثابت کسب و کار : ۳۰ میلیون تومان

هزینه ای اپدیت ماهیانه و اضافه کردن داستان: ۳۰ میلیون

حق کپی رایت آثار تولید شده : ۱۰ میلیون تومان

موارد پیش بینی نشده : ۱۰ میلیون تومان

جریان در آمدی :

- مشارکت در فروش کتاب های دیجیتال و صوتی و کاغذی
- مشارکت در فروش کاغذ دیواری و اسباب بازی و...
- تولید و فروش عروسک و اسباب بازی و پیکسل و...
- دریافت هزینه به روز رسانی برای دریافت قصه های جدید

۱۰ قصه کاملا رایگان ،

۱۰ قصه یک دقیقه اول رایگان ،

۵ پیکسل متناسب در صورت نصب اپلیکیشن (در نمایشگاه ها)

تا الان چکار کردیم؟

جلسه و
مذاکره با
فعالان نرم
افزارهای
مذهبی

شروع
مذاکره با اپ
های پر
مخاطب مثل
طاقچه و
منظوم برای
بارگزاری اپ

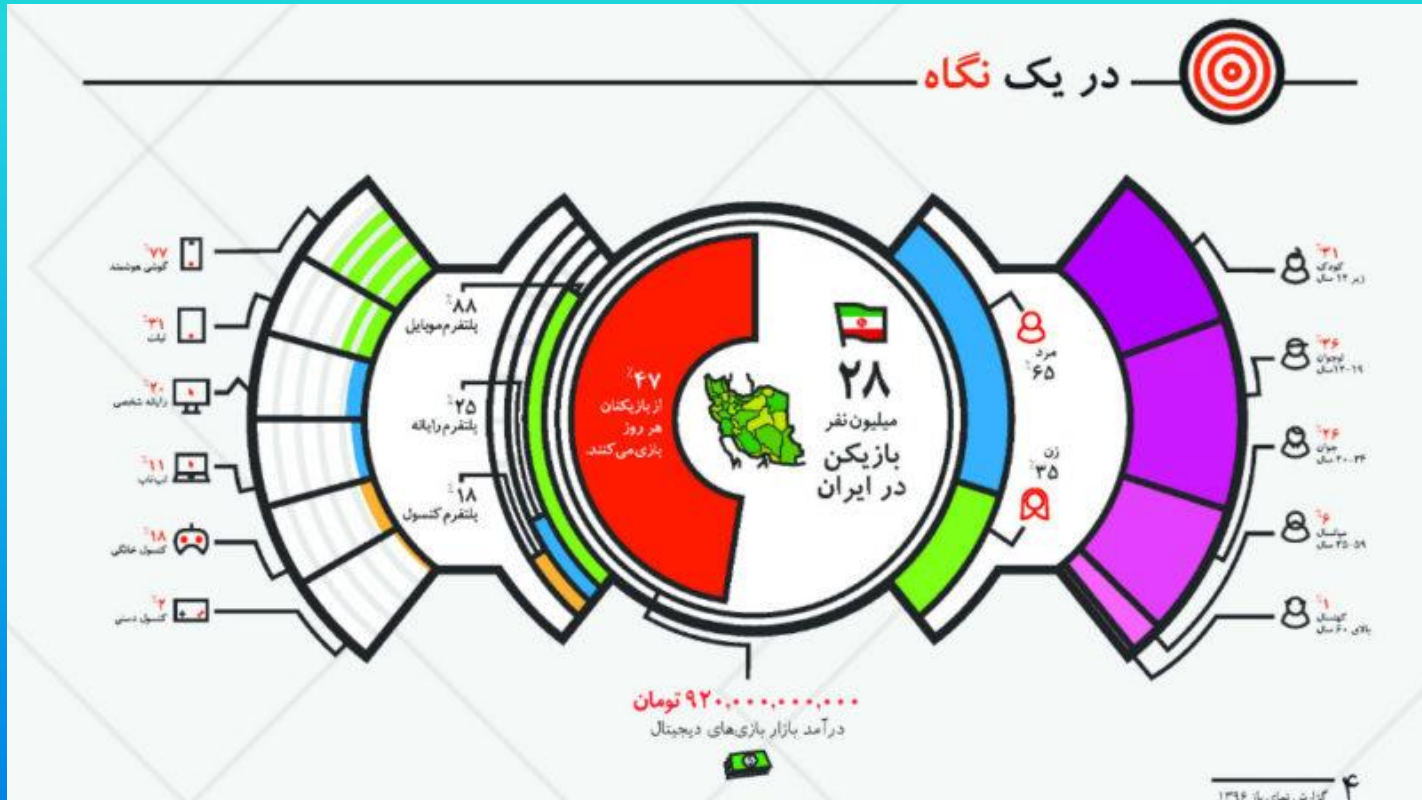
اتود
تصویر
سازی

تهیه
کتب
داستان
های
مناسب
کودک و
پژوهش

تحقیق
بازار
فعالان
اسباب
بازی
خانواده
ها

یک آمار قابل تامل :

نزدیک هزار میلیارد تومان گردش مالی بازارهای دیجیتال ایران ۹۶ حدود ۵۰ درصد از بازار ۲۸ میلیونی ایران کودک و نوجوان هستند



بازار ما چقدر گسترده هست؟

فعلا بازدید کنندگان نمایشگاه کتاب و
نمایشگاه قرآن
حدود صد هزار نفر
(هدف: یک در صد آنها یعنی هزار نفر)

۸ میلیون کودک و نوجوان
که هر سال به چرخه اضافه می شود

نقشه مختصر مسیر

سال اول : اپلیکیشن اولیه و ۴۰ داستان

(جذب ۱۰۰۰۰ مشتری)

سال دوم : ارتقای اپلیکیشن و سرور و تولید ۲۰۰ داستان

(حفظ مشتریان قبل و جذب ۲۰۰۰۰ مشتری جدید)

برگشت هزینه ها

سال سوم : سود دهی

هزینه ها و سرمایه مورد نیاز

- تولید :
- محتوا (متن قصه ، صوت و انیمیشن های ساده) ،
- اپلیکیشن ، اجرای فنی **AR** ،
- سرور و پشتیبانی فنی
- اقلام فیزیکی مثل کاغذ دیواری و پیکسل و برچسب ،
- تبلیغات و بازار یابی ،
- اخذ مجوزها اداری و پرسنل
- سال اول : ۳۰۰ میلیون
- از سالهای دیگر به دلیل تکرار تولید و کسر هزینه های ثابت و سخت افزار کاهش پیدا میکند : حدود ۲۰۰ میلیون برای ارتقا و تولید محتوا

روش های در آمدی

- حق اشتراک
- فروش اقلام فرهنگی و اسباب بازی ضمیمه
- همکاری با تولید کنندگان کتب و انیمیشن های محبوب کودکان
- حمایت های نهادهای فرهنگی و تعامل و همکاری با آنها
- جذب تبلیغات مرتبط

استراتژی ابتدایی معرفی و ورود به بازار

- نمایشگاه های کتاب و قرآن
- مهد ها و پیش دبستانی ها
- مناسبت های زمانی (نوروز ، اربعین و...)
- در آینده
- اپلیکیشن های مرتبط و پر مخاطب (باد صبا و ماهک و بخش
کودکان نماوا ، فیلیمو ، آپارات و...)

رقبا

- چند شرکت خارجی : خودرو سازی روی گوشی های وان پلاس و یک شرکت آلمانی برای کودک
- داخلی : پلتفرم‌های راوینو، اونار و سروش پلاس و آرمکس (در حوزه کتاب)
- اگر در این حوزه رقبای داخلی افزایش پیدا کنند به نوعی به نفع ماست و فرهنگ سازی برای استفاده از این روش می شود و جا می افتند

اعضای تیم :

- - ایده پرداز و سرپرست تیم نویسندگی و محتوا :

- وحید مهدی زاده

- - تیم تصویر سازی :

- خانم قابوستیان

- تیم پشتیبانی اپلیکیشن و AR (تعامل اولیه با سراج و فعالین تولید بازی)

تشکر از توجه شما

این ویدیوی کوتاه را تماشا کنید