



کتاب تعاملی آتاپا

روایتی الفبایی از شاهنامه

WWW.NAFASHUB.IR

رویداد فرنو گیم و کتاب تعاملی

فرنو گیم و کتاب تعاملی

بنیاد سپهر
انقلاب اسلامی

صندوق نوآوری
و شکوفایی

سرری نوآوری های
خلق نفس



سواد آموزی پایه
و یادگیری الفبا

چالش

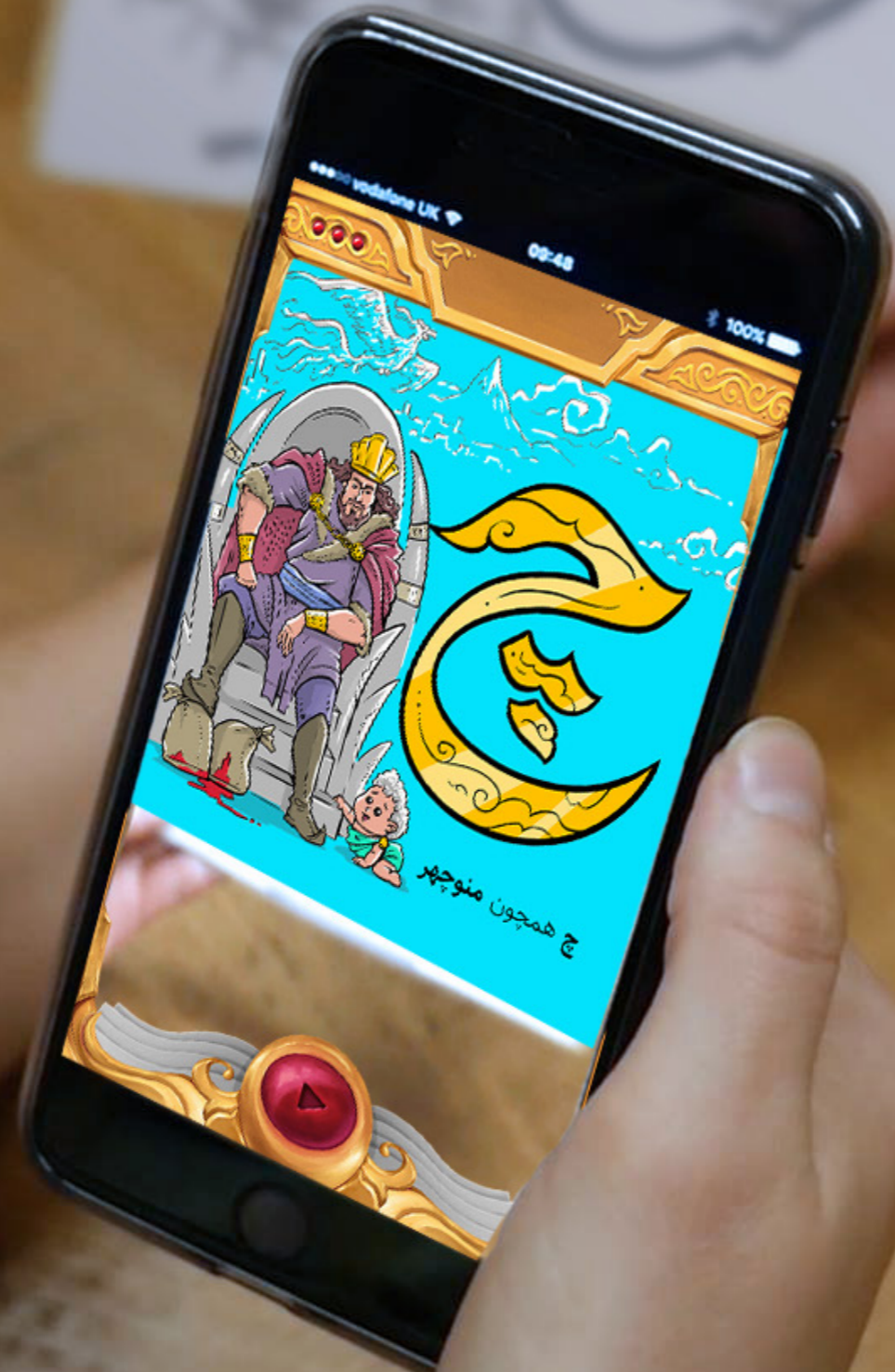
آموزش سوادآموزی اولیه می تواند احساسات، طرز تفکر و استفاده از زبان کودکان را توسعه دهد.

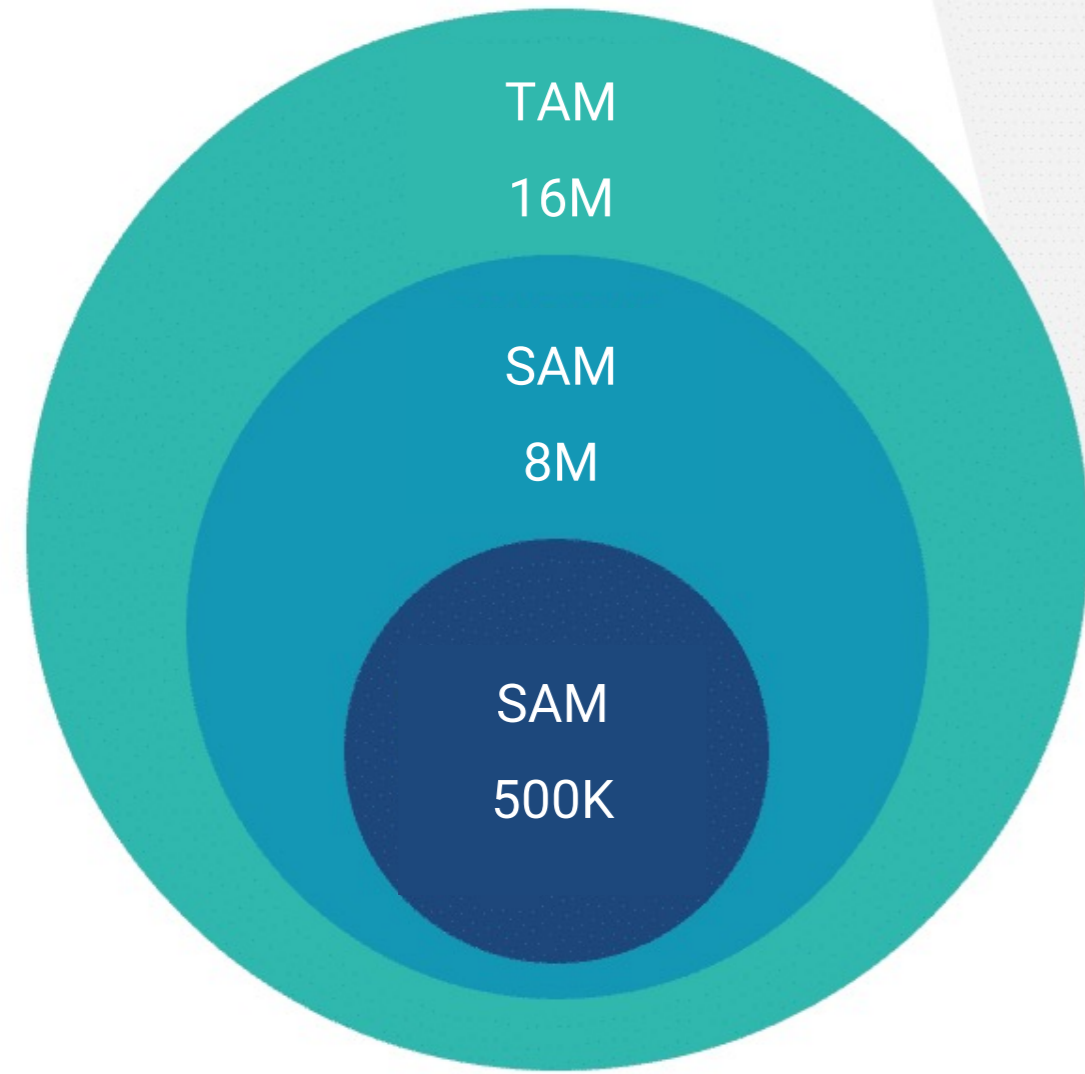


یکنواخت
مبتنی بر توصیف
گرافیک ایستا









OF USERS

کل بازار بالقوه

۶.۷۷۷.۷۸۵ نفر دانش آموز ابتدایی در افغانستان
 ۷۷۱.۰۴۰ نفر دانش آموز ابتدایی در تاجیکستان
 ۸.۲۷۸.۲۸۲ نفر دانش آموز ابتدایی در ایران

کل بازار بالفعل

۸.۲۷۸.۲۸۲ نفر دانش آموز ابتدایی در ایران

سهم بازار

۴۹۶.۶۹۶ کاربر

آموزش الفبای فارسی

ویژه پیش‌دستانی
نظام جدید آموزشی

پ پ ب ب آ آ
گ گ ش ش س س ت ت
ف ف ل ل ر ر ج ج

حسین زاری زاری

الفبای فارسی

ALPHABET

آ آ با با ب ب

آموزش الفبای فارسی

کتاب کار

ویژه پیش‌دستانی و پایه‌ی اول دبستان

کارپوچینو

مؤلفان: رباب رستم زاده / فاطمه رستم زاده

مانا کارت

فلش کارت هوشمند الفبا با تکنولوژی واقعیت افزوده

@mymana

مانا کارت نحوه استفاده

اپلیکیشن واقعیت افزوده مانا کارت را از طریق یکی از لینک های بالا دانلود و نصب نمایید. سپس وارد نرم افزار شده و دوربین گوشی را در فاصله مناسب از کارت ها بگیرید تا محتوا سه بعدی کارت مورد نظر را مشاهده کنید. اپلیکیشن مانا کارت به کمک فناوری واقعیت افزوده و بازی، حروف الفبای فارسی را در قالب تصاویر 3 بعدی حیوانات نمایش می دهد و فرایند یادگیری را برای کودکان آسان و جذاب می کند. باعث بهبود قدرت ادراک شنیداری و تجسم ذهنی کودکان می شود.

آ اول الفباست

نورالدین زرین کلک

کتابخانه الفبای فارسی

باغ الفبا

همراه با رنگ آمیزی و دست ورزی

برای مهدکودک و پیش‌دستانی ها

نویسنده: رحیم کریمیان
طرح و انبوه: صوبح اکراه

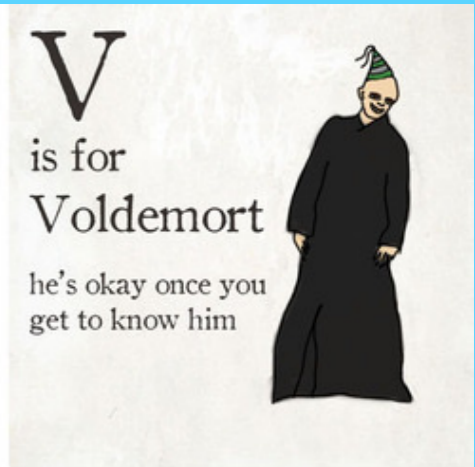
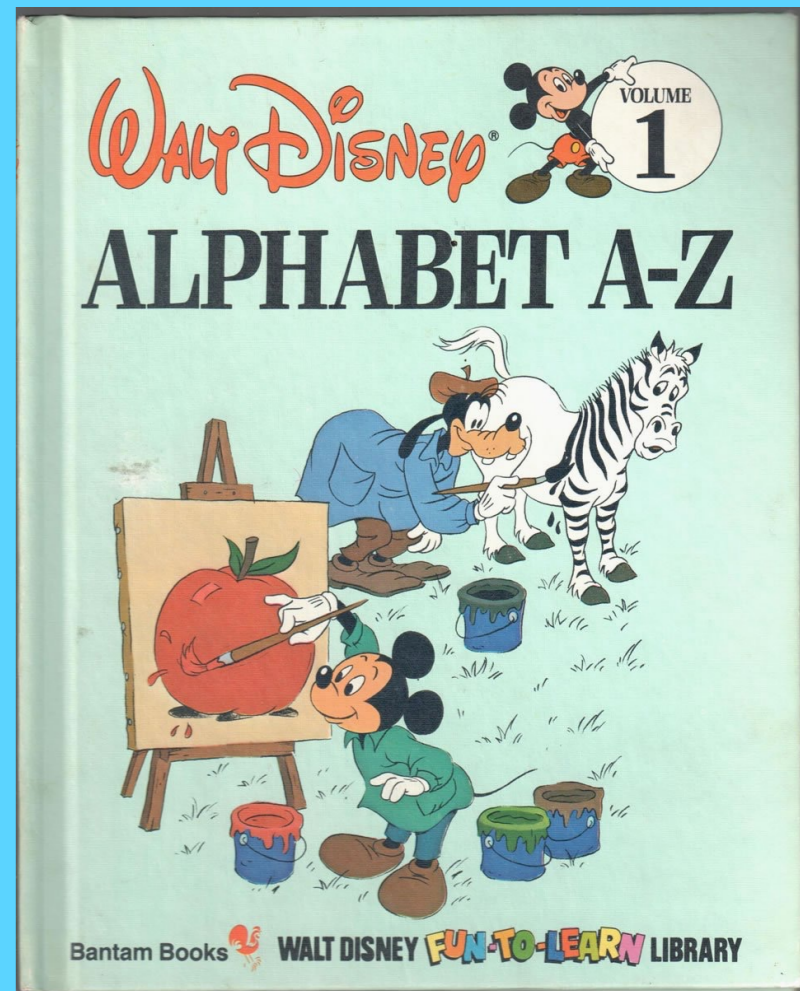
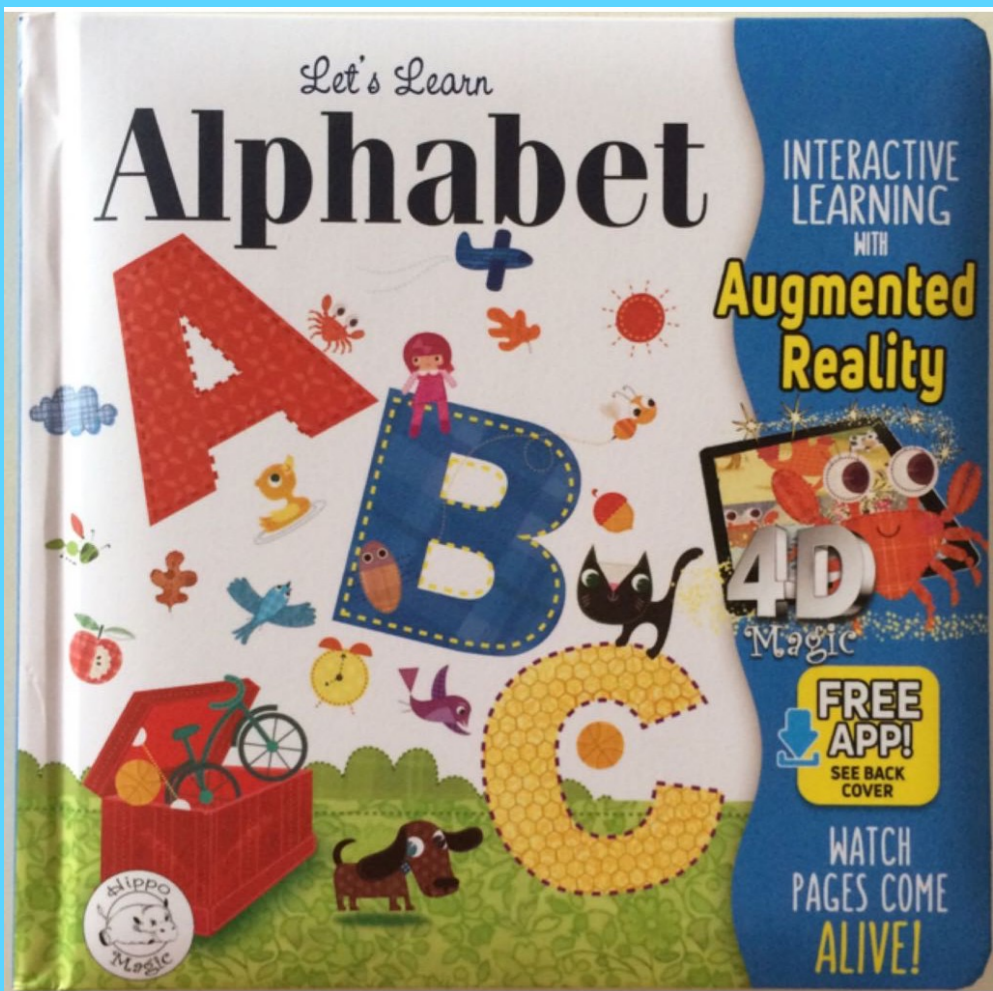
شعرهای الفبا

۲ داریوش صادقی

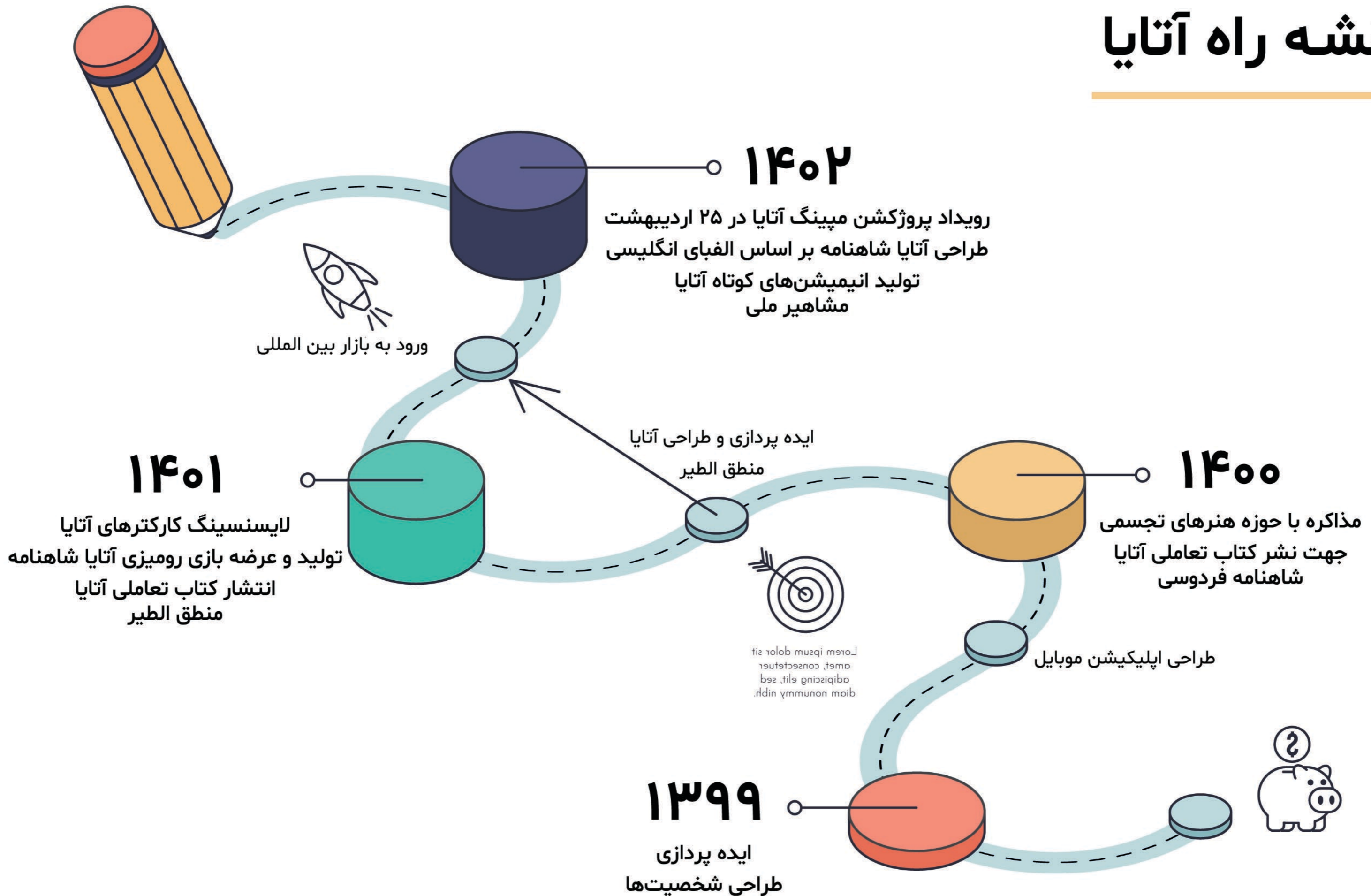
کتاب داستان

با آثاری از تصویرگر آرنه-علی بوداری، ماهمنی تذهیبی، فاطمه رادپور، کمال طباطبایی، مصدق‌نهدی طباطبایی، حسن علمه‌کن، ندا عظیمی و مجید کاظمی

خ تاش



نقشه راه آتایا



درآمدی جریان



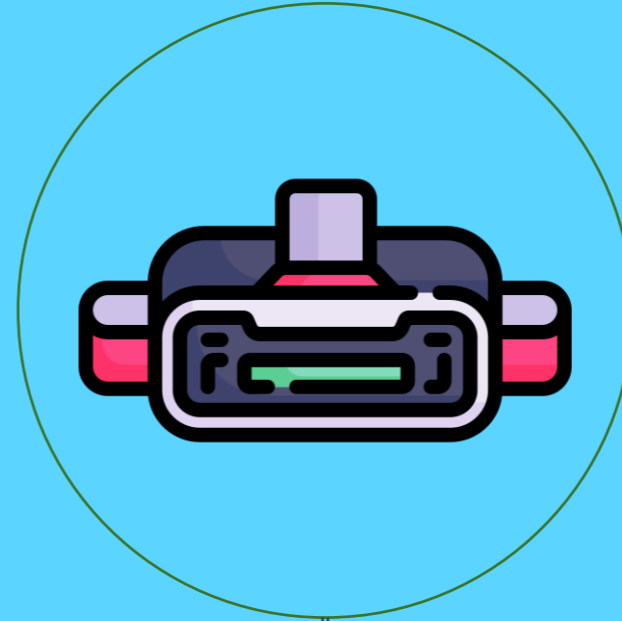
فروش کتاب فیزیکی



اعطای حق امتیاز



فروش اپلیکیشن
تعاملی



بازارپردازی انحصاری





نامزد شبیه‌ساز آموزشی واقعیت مجازی
جشنواره بین‌المللی بازی‌های آموزشی
2021 برایتون-انگلیس

بازی برتر آموزشی واقعیت مجازی
جشنواره بازی‌های جدی
1399 تهران-ایران



بازی رومیزی نانیوم
با همکاری ستاد توسعه فناوری‌های
نانو
در مرحله تجاری سازی



بسته بازارپردازی فرهنگی رایمون و روجا
با همکاری ستاد اجرایی فرمان امام (ره)
استان گیلان
در مرحله توسعه



فاطمه ضیا

گرافیسیت



میکائیل پسندیده

ایده پرداز
مدیر پروژه و توسعه دهنده



میلاد پسندیده

ایده پرداز و طراح
مدیر هنری



علی فیروزی

برنامه نویس

جذب سرمایه

۴.۵۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال

تجهیزات



۱.۲۰۰.۰۰۰.۰۰۰
ریال

هزینه نیروی انسانی



۱.۳۵۰.۰۰۰.۰۰۰
ریال

تبلیغات و بازاریابی



۸۵۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال

کالاپردازی



۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰
ریال

مجوزات و هزینه های
پیش بینی نشده



۱۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال



- البسه کودک و نوجوان
- انیمیشن‌های کوتاه
- مینی‌گیم‌های اندرویدی
- بازی‌های محیطی



- پازل و جورچین
- بازی رومیزی آتایا
- محصولات جانبی
- گوشی‌همراه و کنسول بازی

خانه خلاق نفس



رشت، روستای سقالکسار، خیابان شهدا، پلاک 554



تلفن: 013 33 48 5182

