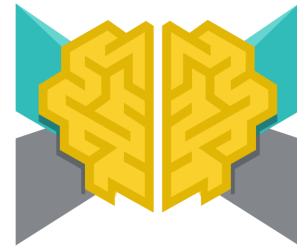


به نام خدا



نورولند

بهبود یادگیری کودکان به کمک بازی‌های دیجیتال



Karen Crowd

۱۴/۰۷/۱۳۹۹

مشکل چیست؟

مشکل چیست؟

عدم دانش و زمان کافی والدین برای تقویت مهارت‌های کودک

والدین یا هر دو شاغل هستند و یا دانش کافی برای شناخت و تقویت مهارت کودک خود ندارند



کمبود محتوای غنی و سرگرمی سالم برای سنین پیش از دبستان

سنین ۳ تا ۷ سال مهمترین دوره برای یادگیری است، بعلاوه کودکان زود از ابزار و روش‌های تکراری خسته می‌شوند



هزینه بالای وسایل سرگرم کننده آموزشی کودک

یک پک آموزشی اعداد بیشتر از ۵۰ هزار تومان



بروز مشکلات جدی یادگیری در دبستان

از ۱۰ میلیون دانش آموز پیش دبستان و دبستانی، ۲ میلیون به عنوان کودک دارای اختلال یادگیری شناسایی می‌شوند*



هزینه‌های بالای اقتصادی ناشی از مشکلات یادگیری

\$707,000,000,000

در کانادا

Crawford, Cameron. "Learning disabilities in Canada: Economic costs to individuals, families and society." *Prepared for the Learning Disabilities Association of Canada by the Roeher Institute* (2002).

راه حل

راه حل

بستری نرم‌افزاری که با کمک بازی‌های رایانه‌ای شاد و متنوع مهارت‌های شناختی در حوزه‌ی یادگیری را در کودکان بهبود می‌بخشد.



بستری که به شکلی علمی و ثابت شده عملکرد کودکان را بهبود می‌دهد

تمارینی که کودک در توان شناختی مربوط به آن ضعف دارد اجرا می‌شود

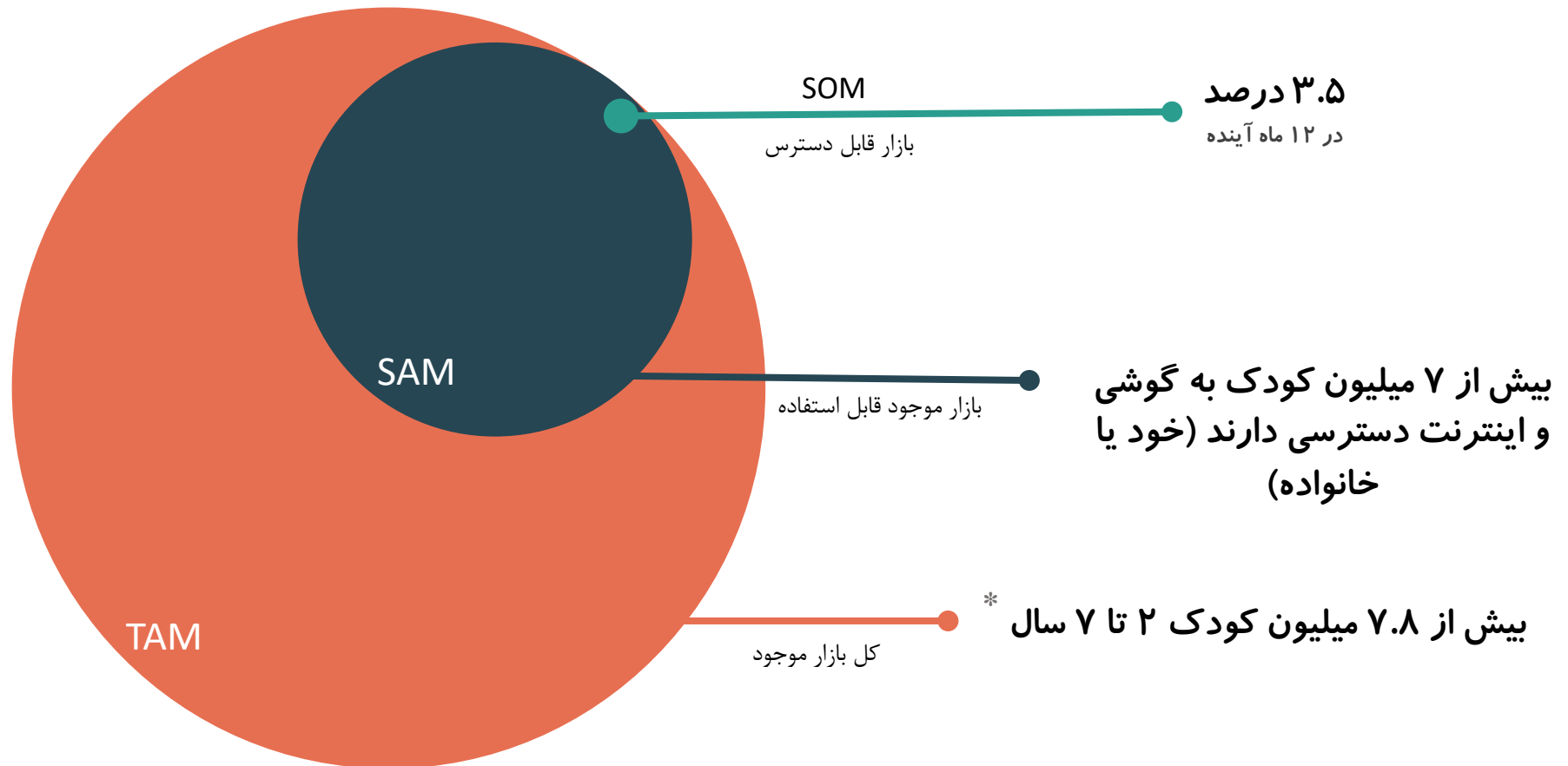
نیاز به ورود مستقیم خانواده کم می‌شود و در وقت آنها صرفه‌جویی می‌شود

بدون نیاز به هزینه اضافی محتوا به شکل منظم آپدیت شده و تکراری نمی‌شود

و در نهایت کودک مهارت و آینده تحصیلی بهتری خواهد داشت

اندازه بازار

اندازه بازار



رقببا

مخصوص کودکان

BabyBus



قطار شادی



نورولند

شخصی سازی شده

روند ثابت



مگزینه



Lumosity

مخاطب عام

مقایسه با رقبا

نشر کودک	مگزینه	BabyBus	نورولند	Lumosity	قطار شادی	رقبا ویژگی‌ها
×	✓	×	✓	✓	×	ثبت و ارائه دقیق گزارشی از عملکرد کودک
✓	✓	×	×	×	✓	عدم نیاز به اینترنت پس از دانلود
×	×	×	✓	✓	×	تنظیم سطح سختی تمارین بر اساس توانایی کودک
✓	×	✓	✓	×	✓	مناسب برای سن کودکان
×	×	×	✓	×	×	اجرای خودکار تمرین در حوزه‌ای که کودک در آن ضعف دارد

ویژگی‌های نورولند



ارزیابی؛ گزارش دهی و
تنظیم سطح سختی خودکار با ML



بیش از ۵۰ تمرین
بهبود یادگیری در ساختاری
گیمیفای شده



بسته‌های داستانی جذاب



تشخیص گفتار و نوشتار فارسی
با کمک هوش مصنوعی



دسته بندی تمارین
بر اساس کارکردهای اجرایی



امکان تعریف چند
حساب کاربری
و کنترل روی زمان بازی

مدل کسب و کار

مدل کسب و کار

فروش به شکل B2C

خانواده‌ها

فروش به شکل B2B

مهدکودک؛ مجموعه‌های روانشناسی، روانشناسان

بسته‌های کاربری با پرداخت سالانه

زیر ۱۰ کاربر رایگان

سالیانه تا ۲۰۰ کاربر ۳ میلیون تومان

به ازای هر ۱۰ کاربر اضافه ۱۰۰ هزار تومان

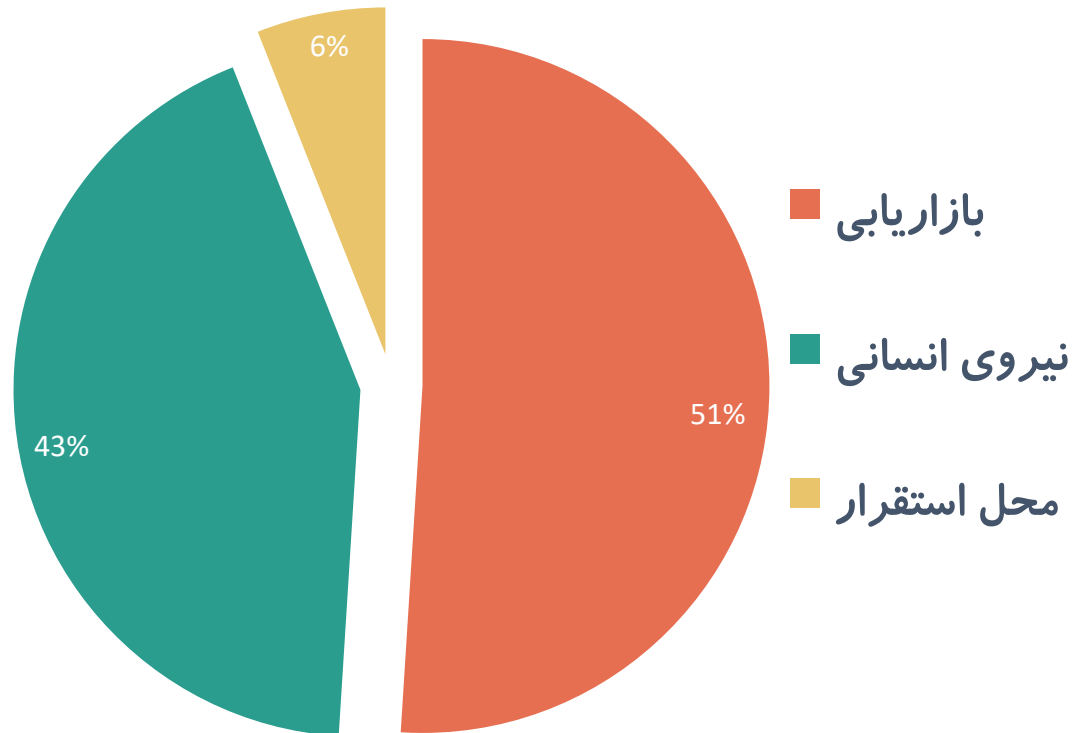
دریافت حق اشتراک در ازای دسترسی کامل به
بازی‌ها؛ گزارش؛ امکانات ویژه و حذف تبلیغ

ماهانه ۶؛ سه ماهه ۱۵ و یکباره ۲۰ هزار تومان

برآورد مالی

برآورد مالی

شکست هزینه‌ها



سرمایه مورد نیاز برای یک سال:

۳۲۰ میلیون تومان

تعداد مشتری هدف:

۵۰۰۰ خریدار

۲۵۰ هزار نصب فعال

تیم ما

تیم ما



امیر حسین قماش پسند

مدیر فنی / بازیساز
دانشجوی کارشناسی علوم کامپیوتر

میزان سهام: ۱۰ درصد



لیلا کشاورز افشار

مسئول علمی / پژوهشی
کارشناسی ارشد هوش مصنوعی
دانشگاه تهران

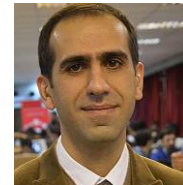
میزان سهام: ۲۸ درصد



علیرضا پیر

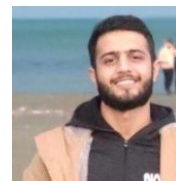
مدیر تیم / برنامه نویس
کارشناسی ارشد علوم کامپیوتر
علامه طباطبائی

میزان سهام: ۳۶ درصد



علیرضا رنجبر شورابی

متخصص گیمیفیکیشن
میزان سهام: ۶ درصد



سید حسین نیرینی

دیجیتال مارکتر



کیانا شبانی

تصویرساز



مرضیه

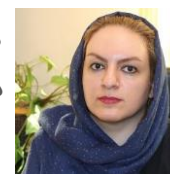
قزوینی زاده

انیماتور

کلینیک‌ها و روانشناسان همکار



مرکز آتیه درخشان ذهن
بزرگترین مرکز نوروساینس
در ایران



دکتر سایناز مودت

دکتری تخصصی کودک

میزان سهام: ۲ درصد



کلینیک دکتر اکرم پرند

فوق دکترای روانشناسی کودک و نوجوان

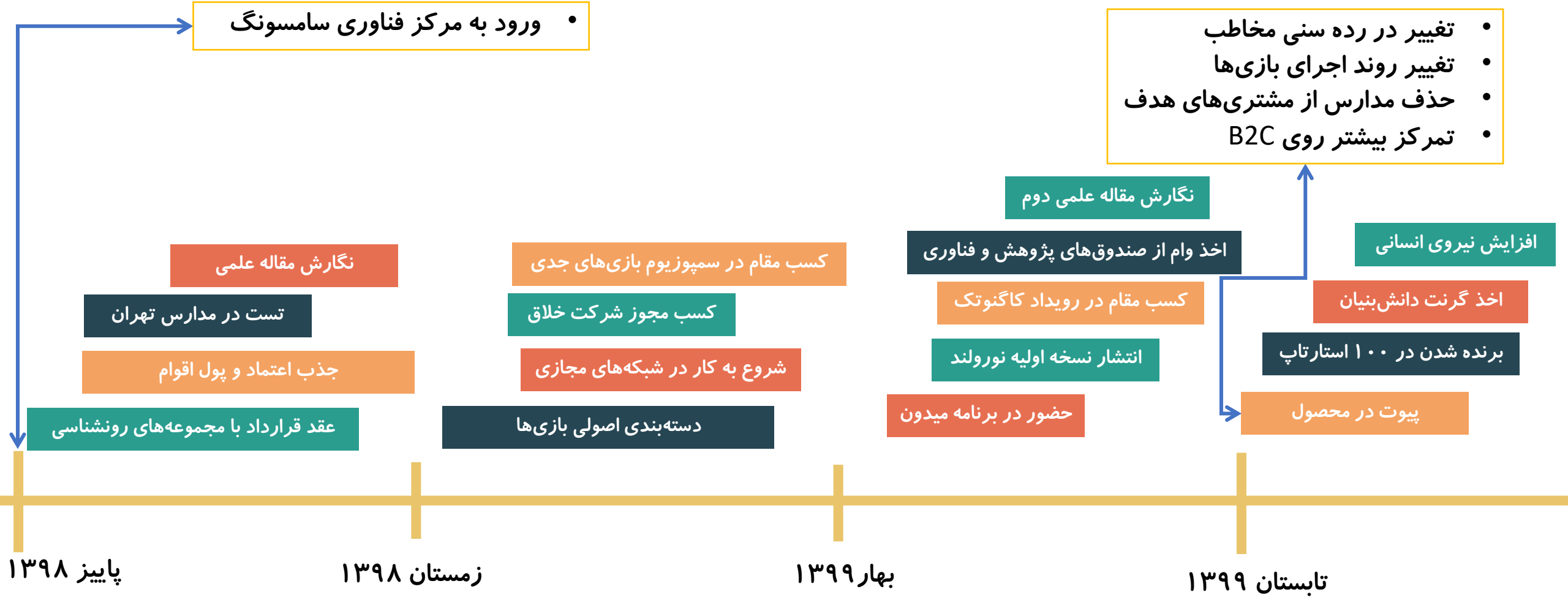
میزان سهام: ۱ درصد

وضعیٲ فعلی

در طول دوره فعالیتیمان چه اتفاقاتی افتاد؟

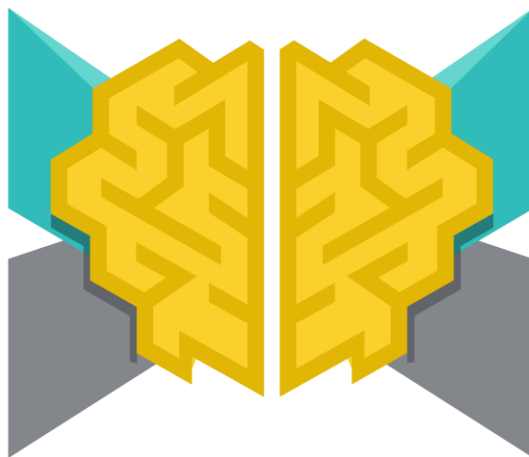
• ورود به مرکز فناوری سامسونگ

- تغییر در رده سنی مخاطب
- تغییر روند اجرای بازیها
- حذف مدارس از مشتریهای هدف
- تمرکز بیشتر روی B2C



با تشکر

با تشکر



Neurolandgame.com

Tel: 021-2842-5560

Mobile: 939-860-5304

Mail: info@amulay.ir