

اتاق فرار شناختی

Rash Escape


اولین مجموعه اتاق محمایی شناختی



ما

چگونه

ما

شدیم؟! 

گروه راش (رهپویان ابتکار شناختی) متشکل از
جمعی از متخصصین علوم شناختی و
گیمیفیکشن با هدف استعدادیابی و تقویت
توانایی‌های شناختی کودکان و نوجوانان و
ایجاد خدمات نوآورانه فرهنگ‌ساز از تیرماه
۱۳۹۷ پا به عرصه استارت‌آپی نهاده است



مسئله و مشکل چیست؟



تفریح هدفمند نوجوانان

دغدغه‌ی خانواده‌ها درباره شناسایی
استعدادهای فرزندان خود و همچنین
جهت‌گیری تخصصی آنها در آینده

مذابیت و هیجان صرف در
اتاقهای فرار فعلی

مذاب نبودن بسترهای سنجش
و ارزیابی کلاسیک



راه حل ما چیست ؟



Escape Room



Cognitive Assessment



جامعه هدف ما کیست ؟

دانش آموزان شهر تهران

۱ میلیون و ۲۰۰ هزار نفر

دانش آموزان ۸ تا ۱۵ سال

۵۰۰ هزار نفر

مدارس و خانواده های
با سطح درآمدی بالا

۳۰۰ هزار نفر



خدمات ما چیست؟

گام

ثبت نام از طریق سایت

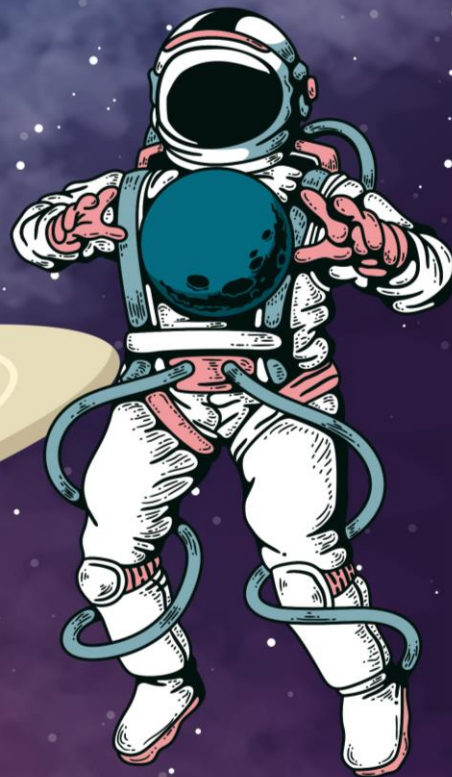
فرید بلیط در باغ کتاب



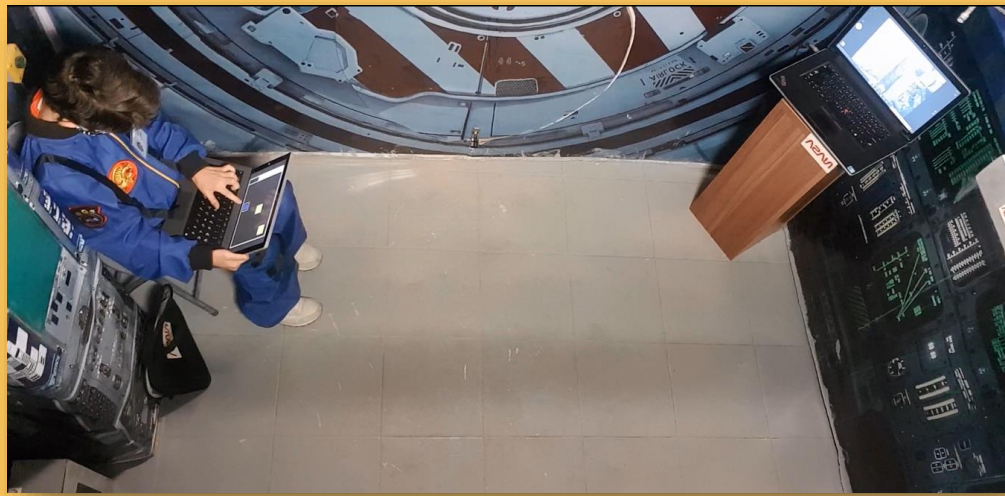
مضور در پردیس مغز من باغ کتاب

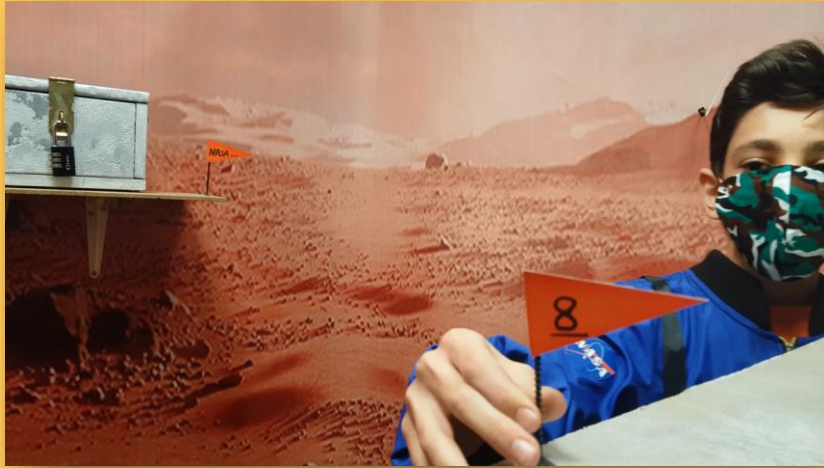
ورود به اتاق

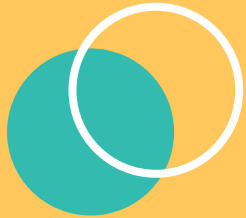
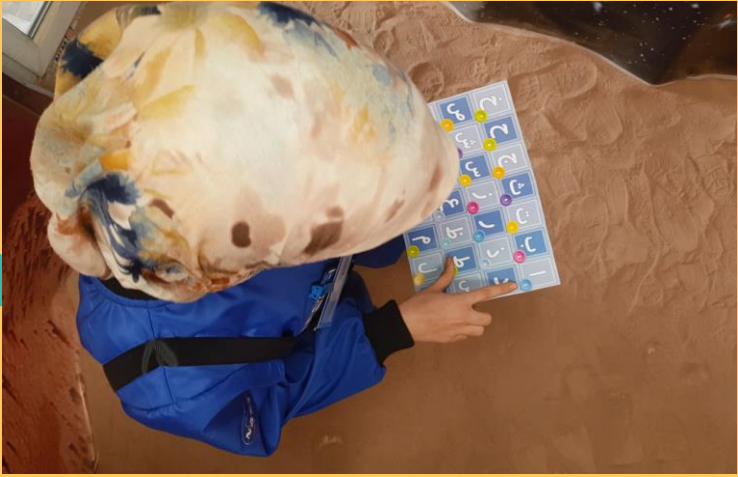
ماموریتی به فضا که
شرکت کننده باید از
فیلترهای سازمان
فضایی ایران عبور کند و
بتواند به مریخ راه پیدا
کند



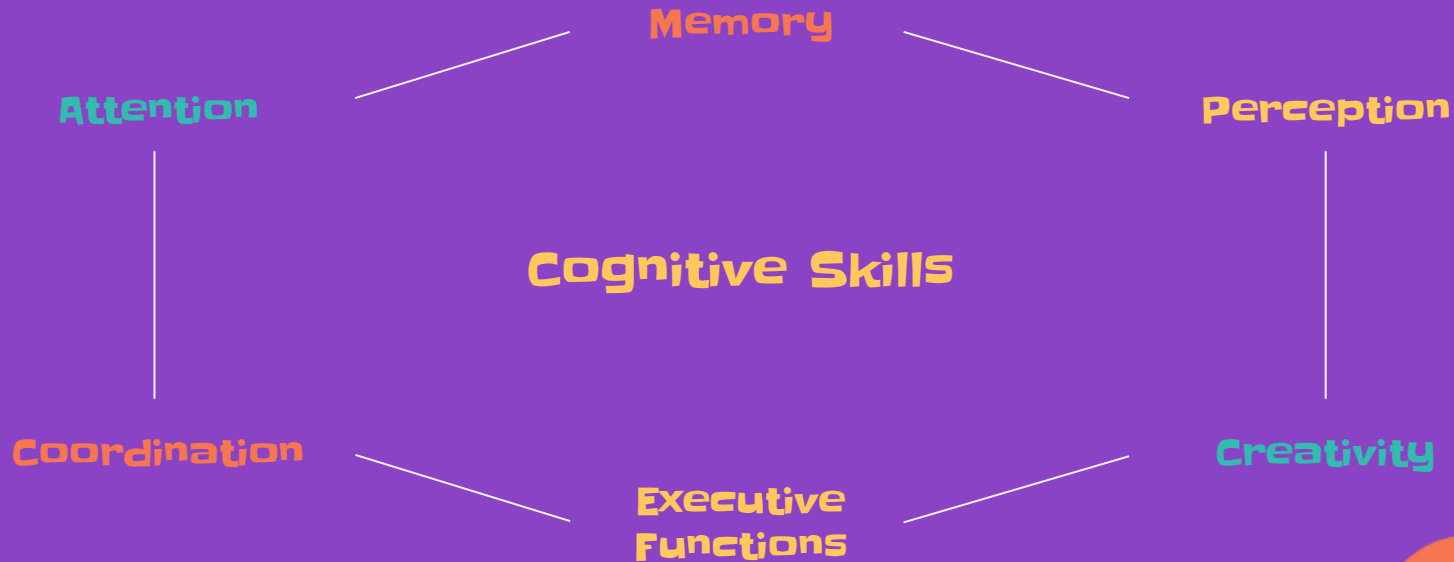








سنجش مولفه‌های شناختی از طریق محاسبات مختلف





بر اساس: این بخش بر اساس تکلیف (MTS Match to sample) در آزمون CANTAB اندازه‌گیری شده است.

کارکرد اجرایی

مثال: وقتی که فردی در خطر قرار دارد و باید یک تصمیم فوری بگیرد لازم است بتواند اطلاعات را با سرعت بالایی پردازش کند تا بهترین گزینه را انتخاب نماید.

سرعت پردازش ذهنی

بر اساس: این بخش بر اساس تکلیف (MTS Match to sample) در آزمون CANTAB اندازه‌گیری شده است.

حافظه رویدادی

علیرضا امتیاز نسبتاً کمی در این بخش کسب کرده است. این بخش شامل سنجش توانایی توجه و پردازش فعالانه‌ی اطلاعات است که برای این کار، فرد باید همزمان به چند چیز توجه کند یا اینکه عوامل مزاحم را نادیده بگیرد.

بر اساس: این بخش بر اساس تکلیف (MTS Match to sample) در آزمون CANTAB اندازه‌گیری شده است.

تمرکز طولانی

توضیح: علیرضا امتیاز متوسطی در این بخش کسب کرده است. این بخش شامل سنجش توانایی تمرکز بر اطلاعات ورودی هدف در مدتی مشخص است.

بر اساس: این بخش بر اساس تکلیف Rapid visual information processing (RVP) CANTAB در آزمون اندازه‌گیری شده است.

دقت و توجه

علیرضا امتیاز نسبتاً کمی در این بخش کسب کرده است. این بخش شامل سنجش توانایی توجه و پردازش فعالانه‌ی اطلاعات است که برای این کار، فرد باید همزمان به چند چیز توجه کند یا اینکه عوامل مزاحم را نادیده بگیرد.

مثال: هنگام پاسخ دادن به سوالات آزمونهای مدرسه، فرد می‌تواند روی یک مسئله به خوبی دقت کند بدون اینکه حواسش به چیزهای دیگر پرت شود.

مثال: فرد می‌تواند هنگام درسی معلم در کلاس درس، سر و صدای بزرگ از کلاس را نادیده بگیرد و فقط اطلاعاتی که از دست معلم به او می‌رسد را از یادداشت برداشتن کند یا اینکه هنگام درسی استاد در کلاس درس بتواند همزمان به دو موضوع توجه کند.

کارنامه تفصیلی

و مشاوره

مؤلفه‌های جزئی

جستجوی بصری

نمره کسب شده: ۳۹۰

توضیح: علیرضا امتیاز بالایی در این بخش کسب کرده است. این بخش شامل سنجش توانایی یافتن اطلاعات و سوزهای مورد نظر در محیط است.

مثال: فردی که در حال انجام یک مسابقه ورزشی دسته‌جمعی نظیر بسکتبال است، باید بتواند با سرعت بالا توپ، افراد هم‌تیمی و افراد تیم رقیب را به درستی پیدا کند و تشخیص دهد تا در پاسکاری اشتباه نکند.

بازشناسی

نمره کسب شده: ۴۰۰

توضیح: علیرضا امتیاز بالایی در این بخش کسب کرده است. این بخش شامل سنجش توانایی شناسایی اطلاعات پیرامونی (نظیر محیطها، افراد، اشیاء و ...) بر اساس اطلاعاتی که قبلا دریافت شده است.

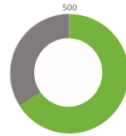
مثال: وقتی فردی به سوالات چندگزینه‌ای یک آزمون پاسخ می‌دهد از این فرایند حافظه استفاده می‌کند.

حافظه کاری

نمره کسب شده: ۳۶۰

توضیح: علیرضا امتیاز نسبتا بالایی در این بخش کسب کرده است. این بخش شامل سنجش توانایی ذخیره‌سازی و دستکاری اطلاعات موقت برای استفاده در فرایندهای پیچیده‌تر ذهنی است.

مثال: هنگامی که یک فرد می‌خواهد بر اساس مشروبات اولیه یک مسئله ریاضی، معادلات پیچیده را حل کند، اطلاعات را در این حافظه ذخیره می‌کند و با دستکاری آنها به سمت جواب حرکت می‌کند.



توجه همزمان به چند چیز

نمره کسب شده: ۳۳۰

توضیح: علیرضا امتیاز متوسطی در این بخش کسب کرده است. این بخش شامل سنجش توانایی توجه به بیش از یک موضوع در زمان واحد است.
مثال: هنگام تدریس استاد در کلاس درس فرد می‌تواند همزمان هم توجه به درس داشته باشد و هم یادداشت برداری مناسی انجام دهد.



تمرکز روی یک کار

نمره کسب شده: ۳۱۰

توضیح: علیرضا امتیاز نسبتا بالایی در این بخش کسب کرده است. این بخش شامل سنجش اطلاعات و بودی هدف در مدتی مشخص است.
سوالات آزمونهای مدرسه، فرد می‌تواند روی یک مسئله به خوبی دقت ذهنی دیگر ببرد شود.



کرده است. این بخش شامل سنجش توانایی و عقلانی است.
مثال: اعلان های گوشی همراه یا صدای



حافظه

حافظه شنوایی

نمره کسب شده: ۴۰۰

توضیح: علیرضا امتیاز بالایی در این بخش کسب کرده است. این بخش شامل سنجش توانایی یادآوری اطلاعات شنوایی در کوتاه مدت است.
یادآوری آهنگی که یک نفر وزن یک شعر یا موسیقی را اندکی بعد از اولین بار شنیدن آن تکرار می‌کند، مثال: زمانی که یک نفر وزن یک شعر یا موسیقی را اندکی بعد از اولین بار شنیدن آن تکرار می‌کند، از حافظه شنوایی خود استفاده کرده است.



حافظه بصری

نمره کسب شده: ۳۳۰

توضیح: علیرضا امتیاز بالایی در این بخش کسب کرده است. این بخش شامل سنجش توانایی یادآوری اطلاعات بصری کوتاه‌مدت است.
یادآوری یک مقاله یک متن، فرد از این حافظه استفاده می‌کند تا کلماتی را که دیده است نگه‌داری و یادآوری کند تا بتواند جملات را به خوبی درک کند.



حافظه کوتاه مدت

نمره کسب شده: ۳۱۰

توضیح: علیرضا امتیاز نسبتا بالایی در این بخش کسب کرده است. این بخش شامل سنجش توانایی یادآوری میزان اندکی اطلاعات در یک بازه زمانی کوتاه برای استفاده‌ی بعدی است.
مثال: وقتی که فرد یک شماره‌ی تلفن را از شخص دیگری می‌پزد، د تا مدتی بعد بوسیله‌ی تلفن همراه خود آن را شماره‌گیری کند، از حافظه کوتاه مدت خود استفاده می‌کند.



۳

گاه

۵

۲



م بسته پیشنهادی ۴۰ روزه

گاه

۴



REPORT



طراحی یک ایده /
سافت یک
دست‌سازه



ارسال گزارش
هفتگی به تیم ما

فعالیت‌های اجتماعی

تعریف فعالیت
همراه خانواده



برنامه تغذیه ای



بازی‌های مهارتی و
شناختی



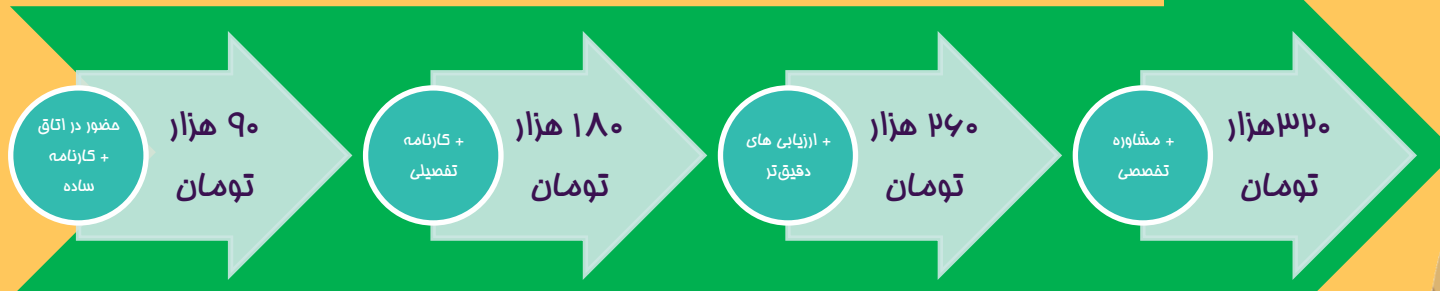
W

RashStore.ir





فروش بلیط



بسته های تقویتی و مشاوره



مزیت اول

تمرکز بر رویکرد
شناختی

مزیت دوم

تیمی متشکل از دانش
آموختگان علوم شناختی در
دانشگاههای برتر و متخصصین
گیمیفیکیشن و طراحی اتاق فرار


مزیت سوم

تجربه فعالیتهای آموزشی
و تربیتی در مدارس برتر

مزیت چهارم

ارتباط با مدارس برتر شهر
تهران

تملیل رقبا



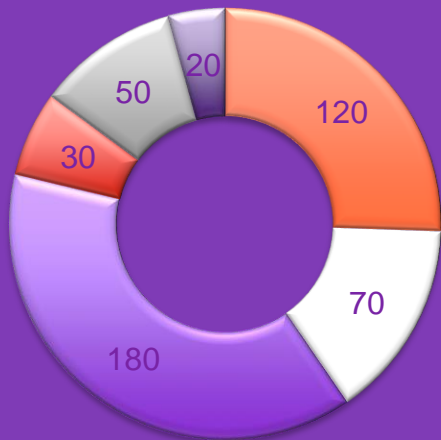
بستر جذاب برای نوجوانان	امکان ارزیابی مولفه های شناختی	اعتبار بوم شناختی	
✓	✗	✓	اتاقهای فرار
✗	✓	✗	آزمونهای روانشناختی مداد-کاغذی
✓	✓	✗	بازیهای شناختی کمپیوتری

www





هزینه‌ها



هزینه تجهیزات هوشمند

هزینه سافت فضای فیزیکی اتاقها

هزینه نیروی انسانی

نرم افزارها و تجهیزات تخصصی

هزینه برون سپاری خدمات

هزینه تبلیغات

سرمایه مورد نیاز

پلن A:

470,000,000 T

پلن B:

270,000,000 T

پیش بینی درآمد



سال	درآمد (تومان)	هزینه جاری (تومان)	مشتریان (نفر)
اول	۵۴۰.۰۰۰.۰۰۰	۱۷۰.۰۰۰.۰۰۰	۳۶۰۰

تعداد روزهای در ماه	تعداد شرکت کننده در روز	تعداد شرکت کننده در ماه	قیمت بلیط (میانگین)	درآمد ماهانه (تومان)
۲۵	۱۲	۳۰۰	۱.۵۰۰.۰۰۰	۴۵۰.۰۰۰.۰۰۰

زمان رسیدن به نقطه سر به سر: حدود ۲ سال





محمدرضا جعفریان

ارشد بازاریابی
متفحص گیمیفیکیشن
مسئول بازاریابی و طراحی و
سافت بازی



مسعود محبوبی

دکتری شناخت اجتماعی
متفحص علوم شناختی
مسئول علمی و طراحی و
سافت بازی



سعید دلیری

ارشد مدیریت فناوری
اطلاعات
متفحص بازاریابی و
توسعه کسب و کار



ثمین کلباسی

ارشد آینده پژوهی
متفحص گیمیفیکیشن
مسئول طراحی و سافت
بازی



محمدمهدی فدارمهی

ارشد روانشناسی شناختی
متفحص علوم شناختی
مسئول علمی و طراحی و
سافت بازی



فشایار فهیم

دکتری مرفه‌ای پزشکی
مسئول بازاریابی و امور
اجرائی

ها

کسب مقام در چالش «سرمایه شناختی و طراحی بازی»



شتاب دهنده شناختی COGNOTECH با حمایت
ستاد توسعه علوم و فناوری های شناختی
معاونت علمی ریاست جمهوری برگزار می کند:

چالش سرمایه شناختی و طراحی بازی

محورهای اصلی چالش:

- ♦ طراحی بازی های دیجیتال
- ♦ طراحی بازی های فیزیکی و قلم کاغذی

مهلت ثبت نام و ارسال پروپوزال: ۲۰ بهمن ماه ۱۳۹۸

ارسال پروپوزال از طریق سایت شتاب دهنده شناختی COGNOTECH

<http://www.cognotech.ir/challenge>



با تشکر از توجه شما

