

# بسته سرگرمی بهروی

مجموعه بازی‌های رایانه‌ای

با رویکرد تقویت توجه و حافظه





## نشانه‌های نقص توجه:

- گم کردن وسایل
- مشکلاتی در حفظ توجه بر روی تکالیف و وظایف
- مشکلاتی در به اتمام رساندن مسئولیت‌ها و وظایف
- انجام یک فعالیت برای مدت طولانی
- و ...





اهمیت انجام  
تمرین‌های افزایش  
توجه



شیوع نقص توجه ۱۰ تا ۱۲  
درصدی در کودکان



آسیب‌های ثانویه  
نقص در توجه



بهبود عملکرد  
کودکان عادی با  
افزایش توجه



عملکرد مناسب کودکان (خصوصاً کودکان دارای نقص توجه) در فعالیتهای جذاب با نتیجه آنی

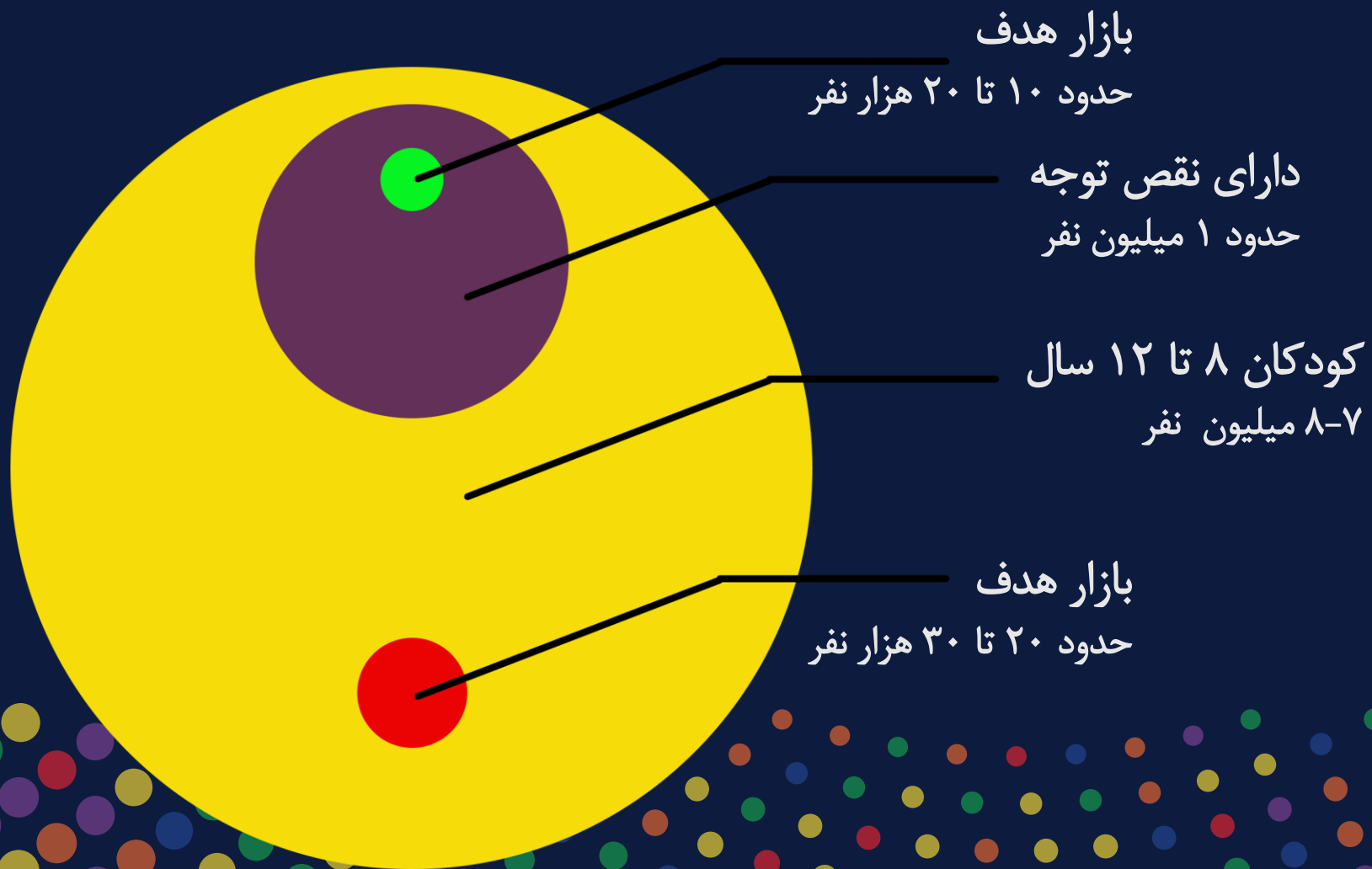
استفاده از بازیهای جدی برای درمان

بازیهای با هدفی فراتر از سرگرمی

بسته سرگرمی بهروی

شامل ۵ مینی گیم با هدف تقویت توجه و حافظه  
مخاطب: کودکان ۸ تا ۱۲ سال  
قابل اجرا بر روی گوشی موبایل





**بازار هدف:**  
**جمعاً ۳۰ تا ۵۰ هزار نفر**

## برنامه بازاریابی هدفمند و فروش



● تبلیغات از طریق تپسل و پیج های مرتبط

● ایجاد پرس کیت برای رسانه های مختلف

● تبلیغات از طریق معلمان و گروه های درسی این روزها

# مدارک و مستندات تست بازار



دهکده شادی: ۲۰+ هزار



بچه‌ها الفبا: ۲۰+ هزار



قطار شادی: ۵۰۰+ هزار نصب فعال



# رقبا

برنامه	قیمت	جذابیت	سهولت دسترسی	تقویت توجه	تقویت حافظه	پشتوانه علمی	بررسی اثر بخشی	نیاز به حضور درمانگر
مغزینه	زرد	قرمز	قرمز	سبز	سبز	سبز	زرد	سبز
کاپیتان لاگ	قرمز	زرد	زرد	سبز	سبز	سبز	سبز	قرمز
بسته بهروی	سبز	زرد	سبز	سبز	سبز	سبز	سبز	سبز



## هزینه‌ها

توضیحات	هزینه کل (میلیون تومان)	سرفصل هزینه
فراهم شده توسط مرکز نوآوری دانشگاه اصفهان	۰	فضای کاری
رایانه و اینترنت	۵۰	تاسیسات و ارتباطات
نیروی فنی و گرافیک	۱۰۰	نیروی انسانی
-	۱۰۰	تبلیغات



دکتر جواد راستی  
دانشیار گروه مهندسی پزشکی  
دانشگاه اصفهان  
مشاور طراحی



دکتر فریده حمیدی  
دانشیار روانشناسی دانشگاه تربیت  
دبیر شهید رجایی  
مشاور روانشناسی



فاطمه بیگی  
کارشناس ارشد مهندسی  
پزشکی  
توسعه دهنده



محمد حیدری  
کارشناس نرم افزار  
کارشناس فنی



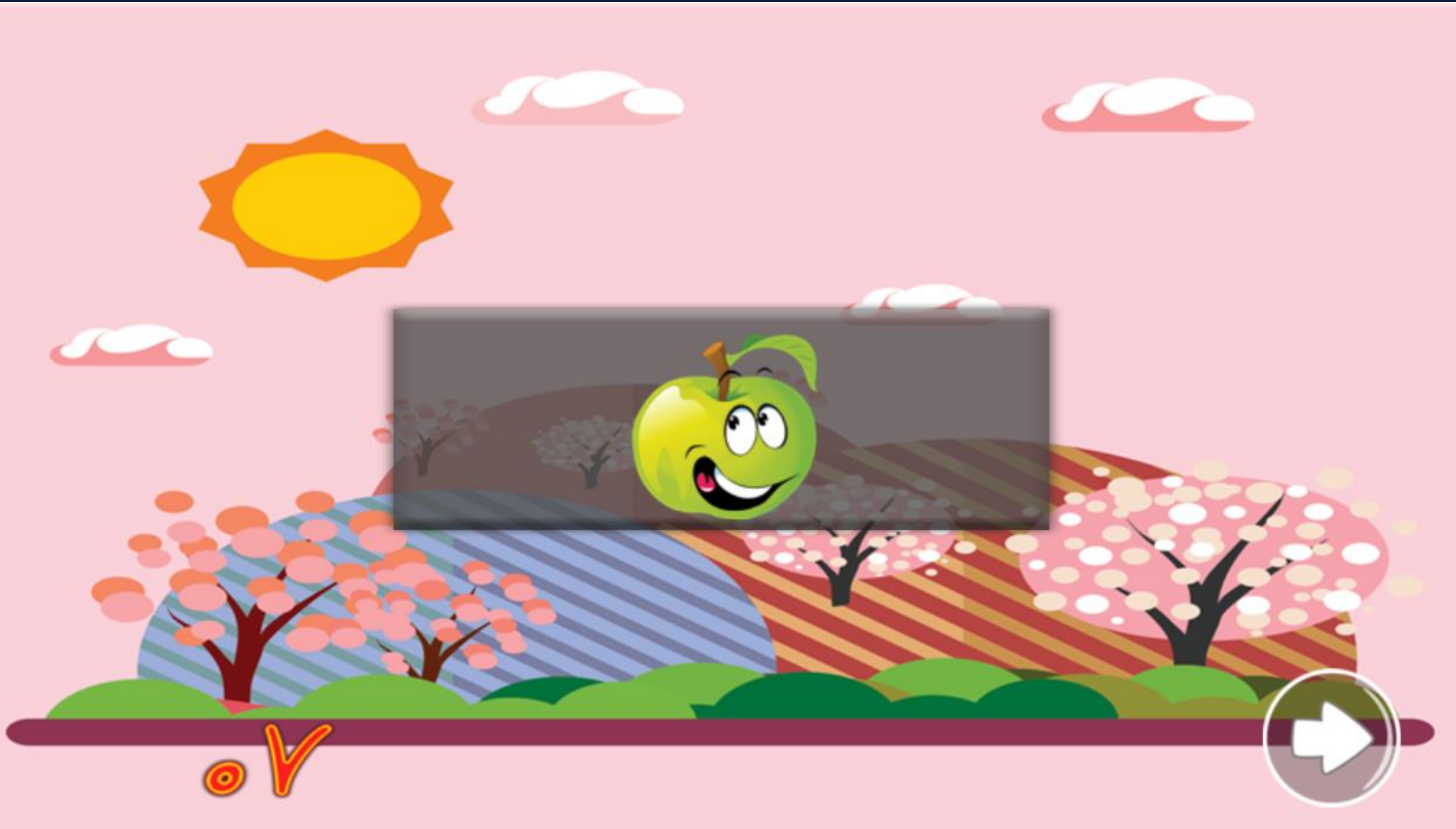
بایس از توجه شما

بازی این آدمک کجا بود؟





بازی این آدمک چه شکلی بود؟



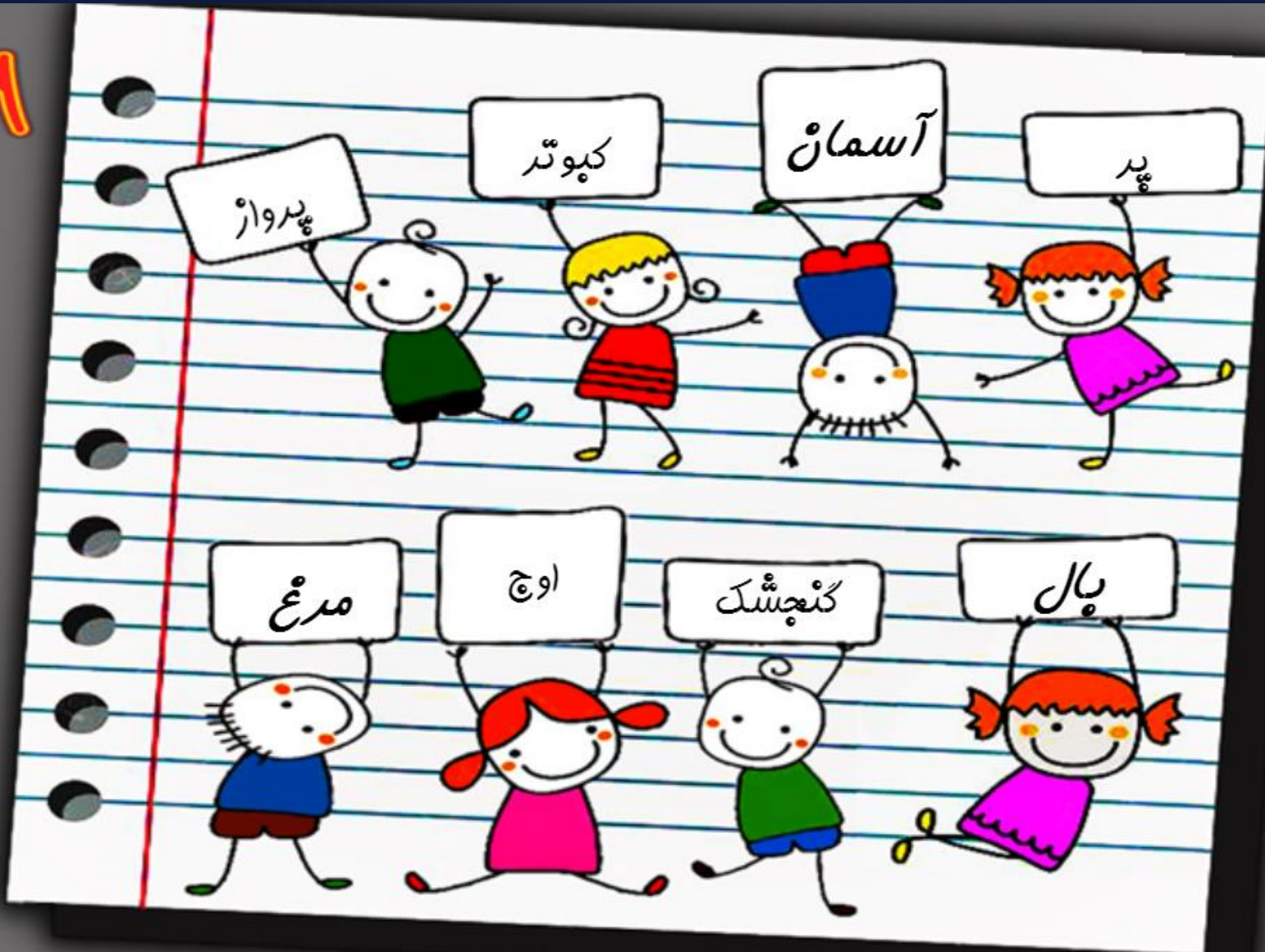
# بازی کدام بالاتر است؟





# بازی بین و بنویس

۱۸



مرحله: ۳

امتیاز: ۱۸



# بازی مثل این پیدا کن



مرحله:

۵

۹