

استارتاپ کوانتوم

پلتفرم روش های نوین آموزشی

Gamification
Storytelling
Flashcard



طرح مسئله : مشکلات محتوای آموزشی مقطع متوسطه اول

عدم به روز رسانی روش های تدریس

عدم تطبیق پذیری مناسب
سیستم آموزشی با نیاز
دانش آموزان

کیفیت متوسط محتوای
آموزشی ارائه شده

نتیجه : کاهش رغبت و سطح
یادگیری دانش آموزان



راه حل : پلتفرم یادگیری بر مبنی فناوری های نوین آموزشی



روایت های داستانی

بازی های هدفمند

برقراری تعادل مناسب بین آموزش ، بازی و داستان

محتوای تطبیق پذیر پیمانه ای

پر کردن خلا های یادگیری بدون تدریس مستقیم



امیر طبری



امیر طبری



ادبیات هشتم: درس هفتم: املاء

ادبیات فارسی

کلمه مناسب را انتخاب کنید:

و اسارت انسان می شوند.

سبب

قفلت

غفلت

زمان: ~:~

سوال بعدی



دوستان



نقشه راه



گزارش عملکرد

بازی ها

علوم تجربی
ریاضیات
تعلیمات اجتماعی

ادبیات فارسی

زبان عربی

زبان انگلیسی

پیام های آسمانی

چالش ها

مطالب ارسالی

با دوستان در ارتباط باش. پیام های ارسالی دیگران رو بخون و با مرجع های آموزشی دیکه آشنا شو!

صفحه شخصی خودتو داشته باش :

نام و نام خانوادگی :

شماره تلفن همراه :

دبیر

مدرسه یا آموزشگاه

دانش آموز

ثبت نام

فیلم آموزش کار با برنامه

پیشنهاد می کنیم اول ، فیلم زیر رو مشاهده کنین. و بعد اگر سوالی داشتن با پشتیبانی درمییون بزارین.



اپلیکیشن و وبسایت یکپارچه یادگیری بر پایه بازی ، داستان و فلش کارت

تصویر فرضی از نمونه اولیه
میزان پیشرفت ۲۵٪

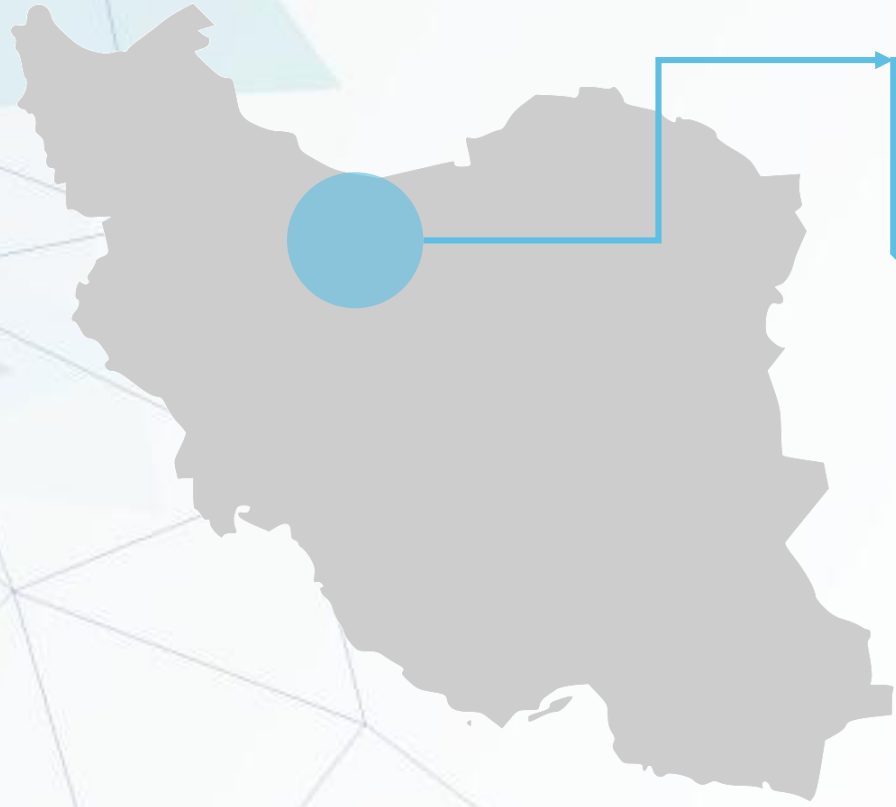
اندازه بازار آموزش

۳/۳ میلیون دانش آموز کل بازار هدف
۱/۵ میلیون دانش آموز بازار فعال

هدف اولیه در دوره بلوغ استارتاپ
۴ درصد بازار فعال معادل ۶۰ هزار نفر مشتری

۴۰ بیلیون دلار سرمایه
گذاری سالانه با نرخ رشد
۱۰ درصد

۳۰۰ بیلیون دلار بازار
جهانی آموزش در سال
۲۰۲۵



۳/۳ میلیون نفر
دانش آموز
متوسطه اول

مدل درآمدی

در مرحله بلوغ، تخمین ۲۶ ماه آینده
با فرض ۶۰ هزار کاربر فعال

۳۰ درصد درآمد هزینه های جاری

$$0.7 * 60000 * 9000 = 378,000,000 \text{ T}$$

سود عملیاتی ماهانه



فروش حق اشتراک ماهانه دسترسی به محتوا

فروش به مدارس و دانش آموزان
B2B , B2C

هر کاربر ماهانه ۹ هزار تومان

رقبا



نام کسب و کار	تنوع مدل ارائه	بازی محور	رقابت محور
کویتوم E	✓	✓	✓
لرنیتو	✓	✗	✓
کویتوم آو کینگز	✗	✓	✓
متتا	✓	✗	✓
کویتوم ۲۴	✓	✗	✓
گاجینو	✓	✗	✗

نقشه راه متصور



منابع در دسترس و دور نمای کسب و کار

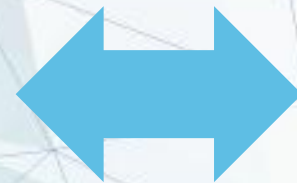
برنامه های بلند مدت

منابع موجود

تکامل پلتفرم مد نظر

افزودن پک فیزیکی به محصولات

خدمات یاد گیری مکمل به مدارس



ارتباط مستقیم با ۶ مدرسه

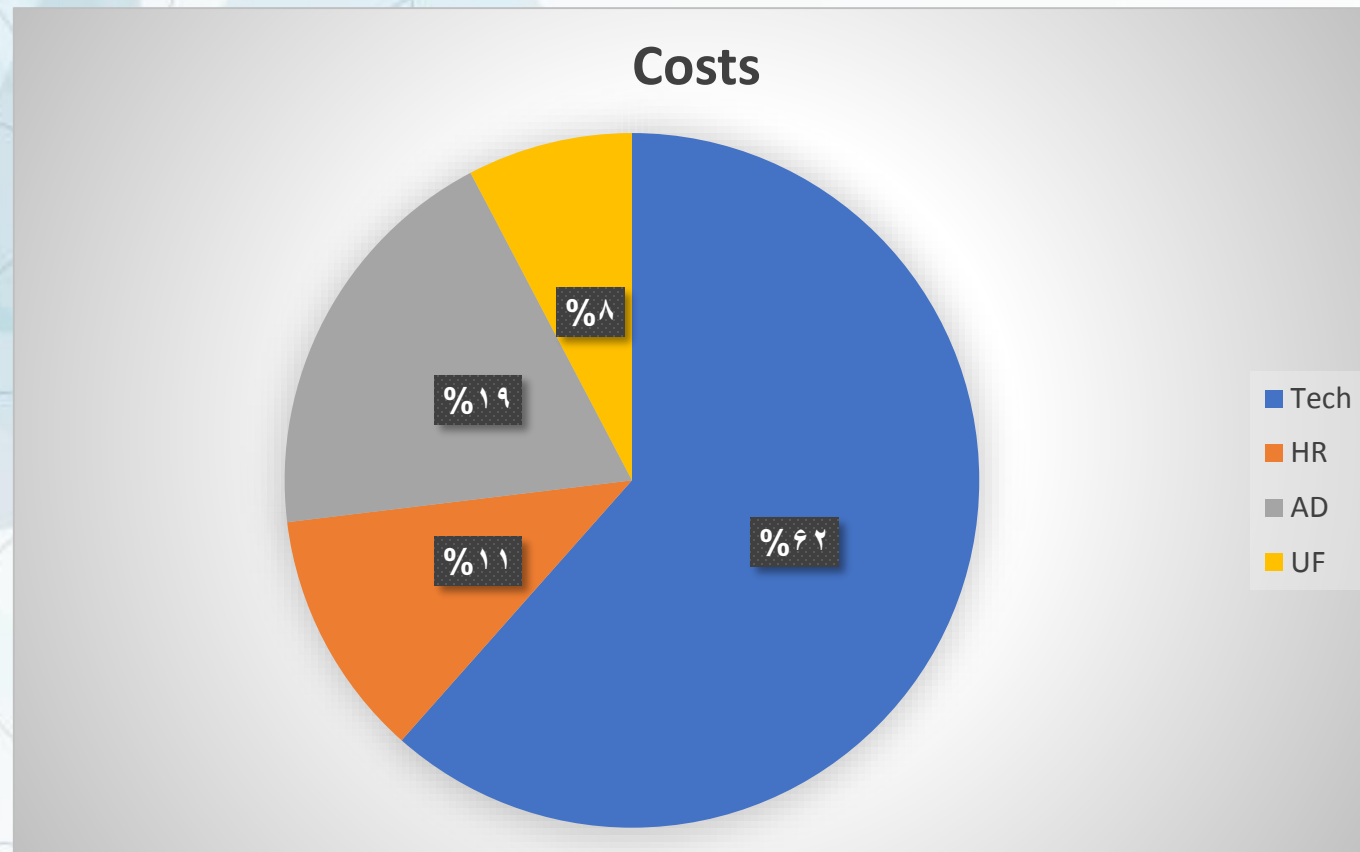
همکاری با اجیوتک

ارتباط مستقیم با بیش از ۱۰ معلم و
۲۰۰ دانش آموز

ارتباط مستقیم با گروه های
آموزشی فعال

میزان سرمایه مورد نیاز و درصد بندی موضوعی

تخمین مقدار	نوع مورد یا هزینه
۲۵ میلیون تومان	توسعه پلتفرم
۵۵	تولید محتوا
۱۵	منابع انسانی
۲۵	اداری و تبلیغات
۱۰	پیشبینی نشده
۱۳۰ میلیون تومان	مجموع هزینه
۴ ماه	مدت زمان هزینه کرد



اعضا تیم ، ۵ سال سابقه آشنایی و ۳ سال سابقه همکاری در آموزش

استراتژیست حوزه
آموزشی

امید انام زاده
%۲۰

ایده پرداز و بنیان گذار
استارتاپ

خشایار صفاپور
%۲۰

مدیر فنی استارتاپ

میلاد شمس آبادی
%۳۰

تولید محتوا و روابط
عمومی

مینو ملک
%۱۲

مدیر اجرایی استارتاپ

مهبد ساسی
%۱۲





**با تشکر از
توجه شما**