



عنوان پروژه: پارک آموزشی (بازیست)

چکیده:

اصولا ما دانش آموزان و خانواده ها بابت نمرات و عملکرد خود در درس ها نگرانیم و معمولا اگر ضعفی در درس ها باشد ریشه ای است و مربوط به سال های اول تحصیل است. ما در این پژوهش یک پارک آموزشی مبتنی بر شاخه ی علوم به خصوص زیست طراحی کردیم. بازیست یک پارک آموزشی است که کودک از لحظه ی ورود به وسیله ی بازی با سایر کودکان، زیر نظر مربی شروع به یادگیری میکند. مخاطب بازیست کودکان ۵ تا ۱۵ سال است.

شرح پروژه:

در "گام سوم با استفاده از آمیخته بازار یابی و کانواس به طراحی کسب و کار خود پرداختیم:
• محصول: محصول ما از نوع خدمات است ارائه خدمات بازی آموزشی برای کودکان • مکان: تمام خدمات ما به صورت حضوری است و البته در فضای آنلاین هم حضور خواهیم داشت. • قیمت: استراتژی ما "نوع" است بنابراین محصول مادر طبقه بندی لاکچری و قیمت بالا قرار دارد هزینه مانند یک مدرسه، به صورت سالیانه دریافت میگردد. • منابع انسانی: کارکنان ما شامل مربیان مشاوران تیم طراحی بازی و تیم فروش است. • مشتریان: کودکان ۵ تا ۱۵ سال • روش درآمدی: درآمد استارتاپ ما از طریق حق عضویت است. • هزینه ها: بازار یابی تبلیغات خرید تجهیزات تعمیرات

نتایج:

با توجه به تحقیقات اولیه در مورد بیشترین ضعف درسی و تحقیقات ثانویه در مورد انتخاب استراتژی بازی ها ما نهایتا به این نتیجه رسیدیم که بازار، شاخه علوم و بازی های گردشی معمایی را بیشتر می خواهد. البته در برنامه های آینده سعی در این داریم که شاخه های دیگر را نیز جزو کار قرار دهیم. حوزه فعالیت ما در موارد زیر است:
• آناتومی بدن • تقویت ذهن و حافظه • تناسب و سلامتی بدن • گیاه شناسی • جانور شناسی

منابع مطالعاتی:

- جابزی تون
- کاربازیا
- هیومن پارک

■ <https://www.medu.ir/fa/>

نام و نام خانوادگی:

مهسا قلی پور
هلیا شکوهی نیا
نرگس سلطانی
شماره کلاس: ۸/۱

کارگاه هنر و مساله

استاد راهنما: ثمین قربانی