

۱۳

بررسی تجربیات جهانی

شرکتهای استارت آپ در حوزه آموزش

حوزه‌های فعالیت، فناوری‌ها و مدل‌های کسب و کار

سلسله گزارش‌های بررسی تجربیات جهانی شرکتهای استارت آپ



السلامة
الجزيرة



ستاد فرهنگ سازی اقتصاد دانش بنیان
معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری



ریاست جمهوری
معاونت علمی و فناوری

بررسی تجربیات جهانی شرکت های استارت آپ در حوزه آموزش

از سلسله گزارش های بررسی تجربیات جهانی شرکت های استارت آپ

تدوین: مهدی کاکاوند کردی، محمد موسی زاده موسوی، آرش زمانی، نعیم جاوید، پرویز کرمی

ناشر: دانش بنیان فناور

شمارگان: ۵۰۰ نسخه

سال نشر: ۱۳۹۸

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۶۸۴۴-۸۳-۱

فهرست

۷	مقدمه
۹	معرفی برنامه ملی آینده نگاری و ارتباط آن با اکوسیستم استارت آپی
۱۰	معرفی طرح بررسی تجربیات جهانی شرکت های استارت آپ
۱۱	۱-۱۳. بررسی وضعیت کلان حوزه
۲۳	۲-۱۳. آموزش سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش آموزان دبستان)
۳۳	۳-۱۳. آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان
۴۹	۴-۱۳. توسعه مهارت های شغلی و حرفه ای
۵۷	۵-۱۳. ارتقاء زیرساخت ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری های نوین
۸۵	۶-۱۳. جمع بندی
۱۰۳	۷-۱۳. مراحل اجرایی طی شده در گزارش هر حوزه



مقدمه

- در دهه‌های اخیر با توجه به تحولات مختلف اقتصادی، اجتماعی و فناورانه مانند افزایش شهرنشینی، تغییر در الگوی مصرف و میزان مصرف‌گرایی و افزایش نفوذ و بهره‌گیری از فناوری‌های نوین، زندگی بشر با چالش‌ها و مسائل جدیدی در سبک زندگی و محیط زیست مواجه شده است. پدیده‌هایی مانند چاقی و پیری جامعه، کمبود منابع آبی پایدار، تغییرات آب و هوایی، آلودگی هوا، ایمنی و امنیت غذایی و پسماند در دهه‌های اخیر به مسائلی کلیدی برای بشر تبدیل شده‌اند که آینده و بقای ما را تحت تأثیر خود قرار می‌دهند. با این وجود این چالش‌ها در نوع خود پارادایم جدیدی از زندگی را رقم زده است که مملو از فرصت‌ها و الگوهای نوین کسب‌وکار می‌باشد.
- با گسترش شرکت‌های نوپا (استارت‌آپ‌ها) و اکوسیستم‌های استارت‌آپی در سال‌های اخیر، علاوه بر توجه به حوزه‌هایی که بازگشت سریع اقتصادی داشته‌اند و با مدل‌های کسب‌وکار جدید توانسته‌اند خدمات و ارزش‌های جدیدی را با بهره‌وری بالاتر و با قیمت پایین‌تر به مشتریان عرضه کنند، روند روبه‌رشدی از استارت‌آپ‌هایی دیده می‌شود که با تمرکز بر حل مسائل و چالش‌های کلیدی زندگی امروزی، علاوه بر ارائه راه‌حل‌های خلاقانه مبتنی بر مدل‌های کسب‌وکار جدید، به حل این مسائل و چالش‌ها کمک‌های بزرگی کرده‌اند.
- با توجه به این‌که در سال‌های اخیر یکی از مأموریت‌ها و جهت‌گیری‌های اصلی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری کمک به توسعه زیست‌بوم شرکت‌های نوپا و شرکت‌های دانش‌بنیان بوده است، شناسایی جهت‌گیری‌های موجود این شرکت‌ها از یک سو و شناخت موضوعات و چالش‌های راهبردی کشور از سوی دیگر می‌تواند به راهنمایی مسیرهای جدید برای شکل‌گیری و رشد این‌گونه شرکت‌ها کمک کند. بنابراین، یکی از رسالت‌های معاونت علمی هدایت و بازگشایی مسیرهایی جدید برای اکوسیستم شرکت‌های نوپا و دانش‌بنیان بوده تا هم اثرات اقتصادی و هم اثرات اجتماعی آنها را به حداکثر برساند.
- از این رو، طرح آینده‌نگاری ملی که دبیرخانه آن در معاونت علمی و فناوری مستقر است، تلاش داشته است ضمن بررسی الگوهای نوین کسب‌وکارهای نوپا در سطح جهانی و مقایسه آن با رفتارهای شرکت‌های نوپای ایرانی، بر حوزه‌های نوینی متمرکز شود که می‌توانند بیشترین تأثیرات اجتماعی را علاوه بر دستاورد اقتصادی داشته باشند. در این طرح، با بهره‌گیری از رویکرد تراز یابی و شناخت مهم‌ترین روندهای حاکم بر تحولات اکوسیستم‌های استارت‌آپی سعی شده است که مسیرهای جدیدی برای شرکت‌های نوپا و دانش‌بنیان ایرانی شناسایی و معرفی شوند.



مقدمه

- در سال‌های اخیر با توسعه اکوسیستم کارآفرینی شرکت‌های نوپا در ایران و افزایش تعداد شرکت‌های نوپا در کشور، زمینه ایجاد اشتغال و به ظهور رسیدن ایده‌های نوآورانه جوانان و فارغ‌التحصیلان دانشگاهی فراهم گردیده است. هم‌اکنون که این پارادایم جدید خلق ثروت در حال رشد می‌باشد و از نوپایی خارج شده است نیازمند متنوع‌سازی و تمرکز بیشتر بر حوزه‌های جدید می‌باشد.
- اغلب ایده‌ها و فعالیت‌های اکوسیستم موجود بر روی فعالیت‌های خدماتی مانند فروش، حمل‌ونقل و غذا به صورت آنلاین متمرکز شده‌اند و با توجه به موفقیت چند شرکت در این حوزه‌ها، اغلب افراد جدیدی که می‌خواهند به اکوسیستم وارد شوند به همین حوزه‌ها تمایل دارند. این موضوع مطمئناً نرخ شکست را در این حوزه‌ها بالا برده و از سوی دیگر می‌تواند منجر به سرخوردگی کارآفرینان از یک سو و همچنین کاهش اثرات اقتصادی و ایجاد اشتغال در اکوسیستم شود.
- هدایت کارآفرینان و به‌ویژه سرمایه‌گذاران جدیدی که به اکوسیستم وارد می‌شوند به سمت حوزه‌های کمتر مورد توجه و با پتانسیل بالا و اثرات اجتماعی و اقتصادی و ملی بالا در شرایط کنونی هم به بقای اکوسیستم کمک خواهد کرد و هم اثرات آن را افزایش خواهد داد. با توجه به چالش‌های روزافزون کشور در عرصه‌هایی مانند کشاورزی، سبک زندگی شهرنشینی، مسائل اجتماعی، محیط زیست، آلودگی و انرژی و مواردی از این دست، ورود کارآفرینان و اکوسیستم استارت‌آپی به این حوزه‌ها احتمالاً به علت نبود رقیب‌های سنتی می‌تواند اثرات بیشتری بر اقتصاد و اشتغال داشته باشند و علاوه بر این به حل مسائل و مشکلات اجتماعی و ملی نیز کمک نمایند.

معاونت سیاستگذاری و توسعه
معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری



معرفی برنامه ملی آینده‌نگاری و ارتباط آن با اکوسیستم استارت آپی

- پس از انجام مطالعات مقدماتی و مرور تجربیات سایر کشورها، انجام برنامه ملی آینده‌نگاری علم و فناوری توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری پیشنهاد و با پیگیری این طرح در شورای عالی علوم، تحقیقات و فناوری، براساس مصوبه شماره ۱۵۴۲۰۲/ت۱۳۷۷هـ مورخ ۱۳۹۳/۱۲/۱۷ هیات وزیران، اجرای این برنامه بر عهده معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به عنوان دبیرخانه این برنامه قرار گرفته است.
- دبیرخانه برنامه ملی آینده‌نگاری در راستای هدف اصلی خود در ارائه تصویری شفاف از آینده به ذینفعان سطوح مختلف و توسعه تفکر حامی اکوسیستم استارت‌آپی، با ابزارهای مختلفی اقدام به گفتمان‌سازی پیرامون توسعه اکوسیستم استارت‌آپی نموده است.



مهم‌ترین اهداف مدنظر در برنامه ملی آینده‌نگاری علم و فناوری در جهت توسعه اکوسیستم استارت آپی

کارکردهای مورد انتظار برنامه ملی آینده‌نگاری علم و فناوری



معرفی طرح بررسی تجربیات جهانی شرکت های استارت آپ

- در فاز اول از طرح حاضر حوزه های استارت آپی مساله محور مورد مطالعه قرار گرفته اند که عبارتند از: ۱. مدیریت پسماند، ۲. ورزش و سلامت جسمی، ۳. مدیریت آلودگی هوا، ۴. کشاورزی، ۵. مدیریت آب و خشکسالی، ۶. سلامت دیجیتال، ۷. خدمات اجتماعی، ۸. کالاهای زودمصرف، ۹. انرژی، ۱۰. گردشگری، ۱۱. خودرو، ۱۲. بیمه، ۱۳. آموزش، ۱۴. سیمان، ۱۵. معدن، ۱۶. مدیریت بحران، ۱۷. فین تک، ۱۸. شهر هوشمند، ۱۹. امداد و نجات که در قالب گزارش های مجزا تولید و ارائه می شوند.
- هر گزارش در برگیرنده بخش های مختلفی است که از تحلیل های کلان هر موضوع شروع شده و با پیوند میان چالش ها و موضوعات راهبردی هر حوزه با الگوهای کسب و کار شرکت های نوپای جهانی و معرفی استارت آپ های مهم ادامه پیدا می کند و در نهایت مجموعه ای از تحلیل های مبتنی بر شناخت فناوری ها، مدل های کسب و کار و الگوهای تأمین مالی و نحوه بزرگ شدن آن ها خاتمه می یابد. بنابراین هر گزارش در برگیرنده سه بخش اصلی است:

- تحلیلی بر وضعیت کلان آن حوزه و شناسایی موضوعات راهبردی و چالش های کلیدی مرتبط
- شناسایی و معرفی استارت آپ های کلیدی در هر موضوع راهبردی
- جمع بندی و تحلیل از منظر فناوری ها، حوزه فعالیت، مدل کسب و کار و نحوه پاسخگویی به چالش های کلیدی آن حوزه



۱۳. استارت آپ‌های حوزه‌ی آموزش

۱۳-۱. بررسی وضعیت کلان حوزه



پیشران‌های تحول در نظام آموزشی

تحول در نیازهای بخش‌های صنعتی و کسب و کارها

• یکی از اهداف عمده نظام‌های آموزشی، تربیت متخصصین برای رفع نیازهای شغلی در حوزه‌های مختلف می‌باشد. در عصر جدید و با ظهور فناوری‌ها و توسعه نوآوری در صنایع، شاهد ایجاد تغییرات قابل توجه در بخش‌ها و حوزه‌های کسب‌وکار می‌باشیم که هر یک نیازمندی‌های شغلی و مهارتی خاصی را طلب می‌کنند. نیازها نیز با سرعت قابل توجهی در حال تغییر می‌باشند که این امر نیاز به تحول و انعطاف در محتوا، ابزار و فضای نظام آموزشی دارد.

تغییر سبک زندگی و نیاز به مهارت‌های جدید

• با توجه به حضور افراد در جامعه سنین پایین تری نسبت به دهه‌های قبل، یکی از اهداف مهم نظام آموزشی در عصر جدید، توسعه مهارت‌های زندگی، ارتقاء سواد هزاره سوم و شکوفایی هوش هیجانی افراد و به ویژه کودکان می‌باشد. در عصر حاضر با حضور بسترهای اجتماعی و نقش‌آفرینی فناوری در زندگی انسان‌ها، زمینه برای بکارگیری این فناوری‌ها و ابزارها در راستای افزایش مهارت‌های زندگی و تجهیز به دانش هزاره سوم، مهیا می‌باشد.

ظهور فناوری‌ها و توسعه ظرفیت‌های جدید

• توسعه فناوری‌های جدید مانند هوش مصنوعی، بسترهای آنلاین و تعاملی، واقعیت افزوده و مجازی و ... می‌توانند توان لازم برای خلق ابزار نوین جهت افزایش بهره‌وری و توسعه اثرگذاری نظام آموزشی را به همراه داشته باشند. تغییر در روش‌ها و فضاهای آموزشی با توجه به سبک جدید زندگی و حرکت از آموزش سنتی به آموزش مدرن در هزاره سوم، امری ضروری به نظر می‌رسد که برای رسیدن به این مهم، فناوری‌ها می‌توانند ابزارهای کمکی بسیار مفیدی باشند.

روندهای جدید فناورانه حوزه آموزش

بازی وارسازی فرایند آموزش

یادگیری مبتنی بر بازی (GBL) امروزه محبوبیت فزاینده‌ای یافته است. به نظر می‌رسد استفاده از فناوری‌های روز در بازی وارسازی آموزش، ابزار قدرتمندی برای شکل دادن به آینده فضای آموزشی می‌باشد.

بهره‌گیری از واقعیت مجازی و واقعیت افزوده

واقعیت مجازی و واقعیت افزوده علاوه بر افزایش بازدهی آموزش‌گیرنده‌ها، امکان انتقال محتوای آموزشی به صورت کامل، سریع و بدون ابهام را برای فعالین حوزه آموزش مهیا می‌نماید.

استفاده از ظرفیت شبکه‌های اجتماعی و آنلاین آموزشی

شبکه‌های اجتماعی یکی از جدیدترین و جذاب‌ترین ابزارها برای آموزش می‌باشد. بسترهای نرم افزاری می‌توانند به دانش‌پژوهان کمک کنند تا بسیاری از مفاهیم جدید را بیاموزند و بینش خود را به اشتراک بگذارند.

تعاملی شدن فرایند آموزش

عدم مشارکت دانش‌پذیران در فرایند آموزش همواره یکی از اساسی‌ترین معضلات فضای آموزشی بوده است. امروزه این معضل از طریق استفاده از فناوری‌های تعاملی تا حدود زیادی برطرف شده است.

تغییر ارائه محتوا از متن صامت به محتوای تجربی و چندوجهی

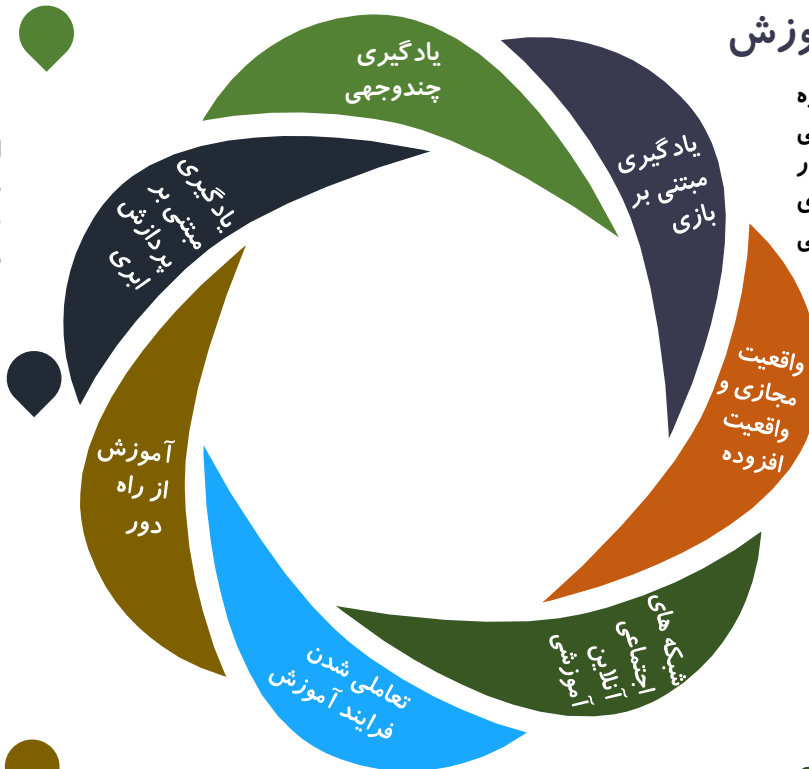
ارائه محتوای آموزشی در قالبی به غیر متون صامت، یکی از مواردی است که ضمن جذابیت بیشتر، می‌تواند تأثیر بیشتری بر روی مخاطب داشته باشد.

بهره‌گیری از یادگیری مبتنی بر پردازش ابری

با استفاده از امکاناتی که در قالب پردازش ابری ارائه می‌شود می‌توان به راحتی به منابع آموزشی گسترده دست یافت و پردازش‌های لازم را در صورت نیاز، بر روی آن‌ها انجام داد.

استفاده از ظرفیت آموزش از راه دور

آموزش از راه دور این امکان را فراهم ساخته است که دانش‌پژوهان بتوانند در هر محلی، در هر زمانی و با هزینه‌ای پایین به دوره‌های آموزشی دسترسی یابند.



چالش‌ها و فرصت‌های کلیدی حوزه آموزش

۱ امکان توزیع متوازن و عادلانه امکان آموزش و یادگیری در تمامی نقاط و توسعه عدالت آموزشی

۲ افزایش جذابیت فضا و فرایند آموزش و جلب مشارکت بیشتر دانش‌پذیران (تغییر فضای آموزشی و بهره‌گیری از روش‌ها و ابزارهای نوین)

۳ ناکارآمدی نظام آموزشی سنتی و عدم تناسب محتوای آن با نیازهای جامعه و افراد (امکان شخصی‌سازی و توسعه آموزش حرفه‌ای با رویکردها و فناوری‌های جدید)

۴ فرصت استفاده از ظرفیت فناوری به منظور بهبود فرایندهای اجرایی نهادهای آموزشی (ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزار خدمات رسانی)



فرصت‌های مطرح در هر بخش کلیدی حوزه آموزش

تسهیل دسترسی به آموزش

- دسترسی به محتوای آموزشی خارج از فضای آموزشی
- افزایش انعطاف در زمان‌بندی ارائه محتوای آموزشی
- بالا بودن هزینه شرکت در کلاس‌های آموزشی و اخذ مدرک
- امکان دسترسی به مدرسین با کیفیت برای همه اقشار جامعه
- توسعه فرصت آموزشی برابر در نقاط جغرافیایی مختلف

تسهیل دسترسی به آموزش

شخصی‌سازی و توسعه آموزش حرفه‌ای

- استفاده از روش‌های جدید برای ارزیابی و پایش مستمر نیاز افراد و صنایع
- سنجش نیازهای دانش‌پذیر و تحلیلی دقیق از نقاط ضعف و قدرت وی
- توسعه بستر تعاملی بین معلمین و والدین و دانش‌آموزان
- تولید محتوا متناسب با نیاز صنعت و توجه به مهارت‌آموزی در افراد

شخصی‌سازی و توسعه آموزش حرفه‌ای

تغییر فضای آموزشی و بهره‌گیری از روش‌ها و ابزارهای نوین



ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزار خدمات رسانی

تغییر فضای آموزشی و بهره‌گیری از روش‌ها و ابزارهای نوین

- امکان استفاده از زمان آزاد دانش‌پذیران برای آموزش با استفاده از روش‌های نوین
- امکان استفاده از روش‌های سرگرمی و جذاب‌سازی آموزش برای افزایش علاقه‌مندی دانش‌پذیر در فعالیت‌های آموزشی
- کاهش یکنواختی فضاهای آموزشی و ضرورت استفاده از فناوری‌های نوین برای ایجاد جذابیت‌های بصری
- افزایش نقش دانش‌پذیر در نحوه و کیفیت آموزش

بهبود کارایی مدارس و نهادهای آموزشی

- کاهش هزینه‌های جانبی نهادهای آموزشی با استفاده از ابزارها و روش‌های نوین مدیریتی
- تسهیل در ارتقاء توانمندی مدرسین و به روز رسانی اطلاعات و افزایش کیفیت در ارائه محتوای درسی
- ایجاد امکان دسترسی به کتابخانه و محتواهای آموزشی خارج از زمان مدرسه و نهادهای آموزشی



راهکارهای استارت آپی برای مسائل راهبردی مطرح شده

امکان توزیع متوازن و عادلانه امکان آموزش و یادگیری در تمامی نقاط و توسعه عدالت آموزشی

عدم وجود فرصت آموزشی برابر در نقاط جغرافیایی مختلف

عدم دسترسی به مدرسین تراز اول برای همه اقشار جامعه

بالا بودن هزینه شرکت در کلاس‌های آموزشی و اخذ مدرک

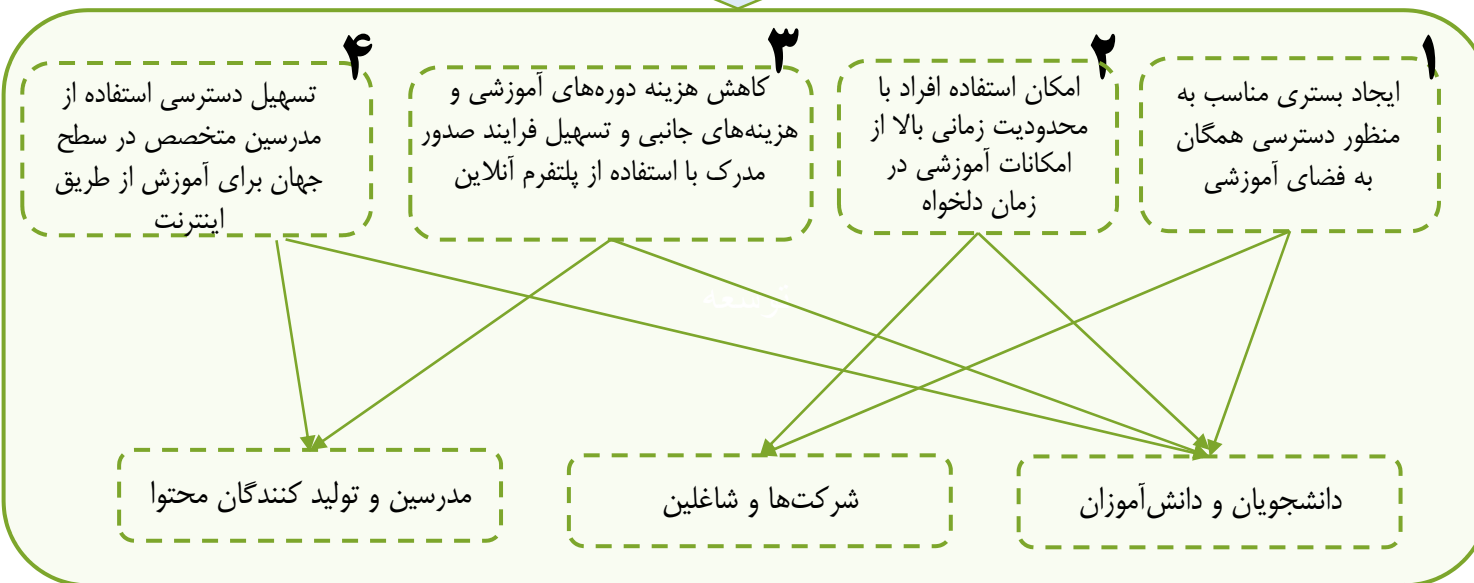
عدم انعطاف در زمان‌بندی ارائه محتوای آموزشی

عدم دسترسی به محتوای آموزشی خارج از فضای آموزشی

چالش / فرصت ۱:

راهکار:

مخاطب:



۱. سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)

۲. آموزش محتوای تحصیلی به دانش‌آموزان و دانشجویان

۳. توسعه مهارت‌های شغلی

جایگاه در زنجیره فعالیت‌ها:

راهکارهای استارت آپی برای مسائل راهبردی مطرح شده

چالش / فرصت ۲:

افزایش جذابیت علم آموزی در جلب مشارکت بیشتر دانش پذیران
(تغییر فضای آموزشی و بهره گیری از روش ها و ابزارهای نوین)

عدم استفاده از روش های سرگرمی
برای ایجاد علاقه مندی دانش پذیر
در فعالیت های آموزشی

یکنواختی فضاهای آموزشی و
ضرورت استفاده از فناوری های نوین
برای ایجاد جذابیت های بصری

افزایش نقش دانش پذیر در نحوه و
کیفیت آموزش

امکان استفاده از زمان آزاد دانش
پذیران برای آموزش با استفاده از
روش های نوین

راهکار:

۴ استفاده از بازی وارسازی برای
آموزش به کودکان و استفاده
از ظرفیت فناوری های جدید

۳ ایجاد بسترهای تعاملی
برای نقش آفرینی در
فرایند آموزش

۲ استفاده از فناوری های
واقعیت افزوده و مجازی
برای جذاب نمودن افراد
در روند آموزش

۱ تبدیل زمان بازی و تفریح
کودکان به زمانی برای
آموزش از طریق بازی های
آموزشی کامپیوتری

مدارس و مؤسسات

والدین

کودکان و دانش پذیران

مخاطب:

۲. آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان

۴. تحول در خدمات نهادهای آموزشی با کمک فناوری های نوین

جایگاه در زنجیره فعالیت ها:

راهکارهای استارت آپی برای مسائل راهبردی مطرح شده

ناکارآمدی نظام آموزشی سنتی و عدم تناسب با نیازهای جامعه و افراد (شخصی سازی و توسعه آموزش حرفه‌ای)

چالش / فرصت ۳:

استفاده از ابزارها و فناوری‌های جدید برای ارزیابی و پایش مستمر افراد

تولید محتوا متناسب با نیاز صنعت و توجه به مهارت‌آموزی در افراد

عدم سنجش نیازهای دانش‌پذیر و تحلیلی دقیق از وضعیت نقاط ضعف و قدرت وی

نبود بستر تعاملی بین معلمان و والدین و دانش‌آموزان

راهکار:

۱. سنجش نقاط ضعف افراد با کمک هوش مصنوعی یا آزمون‌های تحلیل میزان یادگیری

۲. ایجاد دوره آموزشی شخصی سازی شده برای ردیابی و برطرف نمودن نقاط ضعف

۳. افزایش مشارکت افراد در تعیین سرفصل‌های و تکالیف آموزشی

۴. ایجاد بستری تعاملی بین دانش‌آموزان، معلمان و والدین با استفاده از بسترهای آنلاین

۵. استفاده از ظرفیت شرکت‌ها برای ارایه محتوای آموزشی

مخاطب:

داوطلبین آموزش

مؤسسات آموزشی

مدرسين

جایگاه در زنجیره فعالیت‌ها:

۱. سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)

۲. آموزش محتوای تحصیلی به دانش‌آموزان و دانشجویان

۳. توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای

۴. تحول در خدمات نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین

راهکارهای استارت آپی برای مسائل راهبردی مطرح شده

فرصت استفاده از ظرفیت فناوری به منظور بهبود فرایندهای اجرایی نهادهای آموزشی و برای به روزرسانی آنها
(بهبود کارایی مدارس و نهادهای آموزشی)

چالش / فرصت ۴:

بالابودن هزینه‌های جانبی نهادهای آموزشی و عدم استفاده از روش‌های نوین مدیریت به منظور کاهش هزینه‌ها
دشواری در آموزش مدرسین به منظور به‌روزرسانی اطلاعات و افزایش کیفیت در ارائه محتوای درسی
عدم استفاده از ابزارهای کمک آموزشی مدرن در زمان ارائه محتوای درسی
عدم دسترسی به کتابخانه و زیرساخت‌های آموزشی خارج از زمان مدرسه و مؤسسه

راهکار:

۱ ایجاد بسترهایی به منظور به روزرسانی اطلاعات مدرسین و افزایش کیفیت نحوه تدریس

۲ تسهیل فرایندهای اجرایی مدارس و نهادهای آموزشی و کاهش هزینه اجرایی با استفاده از راهکارهای نرم‌افزاری و آنلاین

۳ ایجاد پلتفرم‌هایی به منظور تسهیل ایجاد دوره آنلاین برای مدارس و مراکز آموزشی یا بارگذاری کتب

۴ تسهیل دسترسی به مطالب و کتب آموزشی برای دانشجویان و استفاده از ابزارهای کمک آموزشی برای بالابردن کیفیت تدریس در زمان کلاس

مخاطب:

مدرسین

دانش‌آموزان و دانشجویان

مدارس و مؤسسات آموزشی

جایگاه در زنجیره فعالیت‌ها:

۴. تحول در خدمات نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین



زنجیره فعالیت در استارت آپ‌های حوزه آموزش

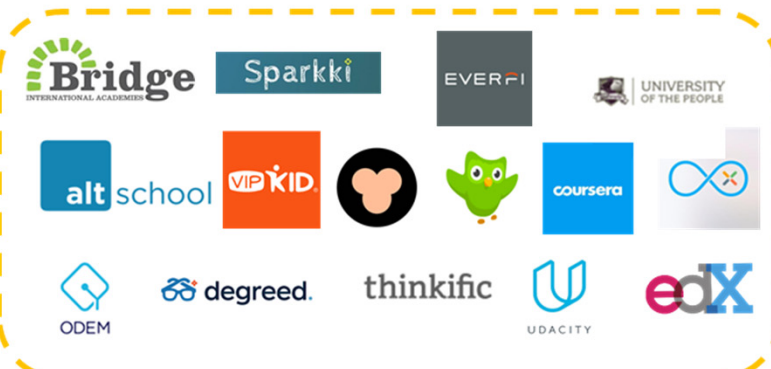


استارت آپ‌های حوزه‌ی آموزشی – به تفکیک جایگاه در زنجیره فعالیت‌ها

توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای



آموزش محتوای تحصیلی به دانش‌آموزان و دانشجویان



سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)



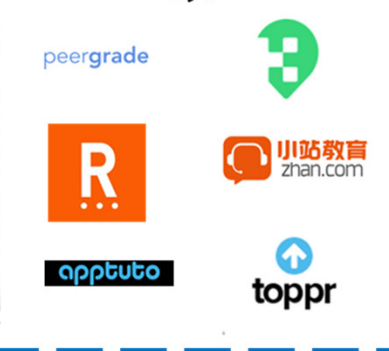
ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین



۳-۴ ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری



۲-۴ سنجش میزان یادگیری و آمادگی آزمون



۱-۴ ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید



۱۳. استارت آپ‌های حوزه‌ی آموزش

۱۳-۲. آموزش سواد هزاره سوم
(با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)




استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی آموزش سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)


توضیح:


این شرکت در زمینه ساخت بازی‌های آموزشی فعالیت می‌نماید. بازی‌های این مجموعه علاوه بر سرگرمی باعث الهام بخشیدن به کودکان برای یادگیری بیش‌تر در مورد سلامتی، رفاه و زندگی پایدار می‌شود. محصولات این مجموعه علاوه بر بازی‌های سخت، نرم‌افزارهای بازی در بستر موبایل و یا در پلتفرم مجموعه را نیز در بر می‌گیرد. امروزه بازی‌وار سازی به عنوان ابزاری کارآمد در امر آموزش مورد توجه قرار گرفته است و این مجموعه به خوبی از این ابزار بهره‌مند شده است.





 <https://www.groplay.com/>

نام شرکت: Gro play 


حوزه فعالیت: سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان) 


محصول/خدمت: بازی‌های نرم‌افزاری و سخت 


کل سرمایه تأمین شده: ۵ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: — 


گروه مخاطب: کودکان 

مسائل راهبردی: چالش‌های شماره ۱ و ۲ 

مدل درآمد: فروش مستقیم محصولات 

موقعیت جغرافیایی: سوئد 

سال تأسیس: ۲۰۱۱ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل، اینترنت اشیا 


استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی آموزش سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش آموزان دبستان)

توضیح:


Byteknack شرکتی است که از سیستم‌های داستان خوانی آنلاین بر پایه تعامل با مخاطب استفاده می‌کند. از طریق این سیستم‌ها، کودکان علوم کامپیوتر، برنامه‌نویسی و تفکر محاسباتی را می‌آموزند. یکی از اجزای اصلی خدمات این شرکت یک برنامه کاربردی آپید بانام Logicland است. این برنامه شامل چندین سطح از فعالیت‌ها و معماهایی است که منطق و تفکر انتقادی را تقویت می‌کند. Byteknack همچنین در قالب برنامه‌های خود به آگاه‌سازی کودکان از مسائل شخصی می‌پردازد.


BYTEKNACK



 <https://www.byteknack.com/>


نام شرکت: Byteknack 


حوزه فعالیت: سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش آموزان دبستان) 


محصول/خدمت: ابزار آموزشی کودکان 


کل سرمایه تأمین شده: --- 


آخرین نوع تأمین سرمایه: --- 


گروه مخاطب: کودکان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۲ و ۳ 

مدل درآمد: فروش مستقیم محصولات 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

سال تأسیس: ۲۰۰۹ 

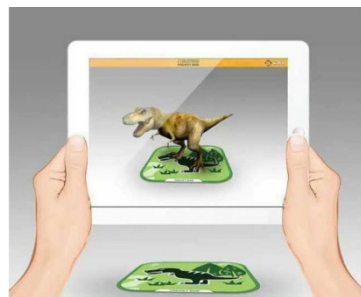
فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل 





استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی آموزش سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)


توضیح:


این مجموعه ارائه‌دهنده اسباب‌بازی‌های مبتنی بر فناوری واقعیت افزوده و اپلیکیشن موبایل است که به کودکان ۲ تا ۷ ساله در زمینه آموزش کلمات و زبان کمک می‌نماید. این مجموعه همچنین سری فیلم‌های کارتونی را برای کودکان تولید می‌کند. این مجموعه امکانات خود در قالب نرم‌افزار آنلاین و سایت خود ارائه می‌دهد. این شرکت از ترکیب فناوری‌های پلتفرم آنلاین، واقعیت افزوده و اپلیکیشن موبایل بهره می‌برد.





 www.neobear.com/

نام شرکت: NeoBear 


حوزه فعالیت: سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان) 


محصول/خدمت: ابزار آموزشی کودکان 


کل سرمایه تأمین شده: ۵۶ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: Series B 


گروه مخاطب: کودکان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۲ 

مدل درآمد: فروش مستقیم محصولات 

موقعیت جغرافیایی: چین، شانگهای 

سال تأسیس: ۲۰۰۹ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، واقعیت افزوده، اپلیکیشن موبایل 

استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی آموزش سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)

توضیح:

آموزش خواندن و نوشتن به کودکان یکی از مهم‌ترین کارکردهای نظام آموزشی است که با فناوری‌های جدید، در حال متحول شدن است. Speakaboos این فرصت را از طریق یک سرویس داستان‌خوانی تعاملی که توسط مربیان طراحی شده، مهیا کرده است. آن‌ها یک اپلیکیشن برای ترویج مطالعه از طریق تبلت‌ها، آپید و رایانه و همچنین یک پلتفرم آنلاین طراحی کرده‌اند. محتوای آن‌ها بیش از تنها یک کتاب الکترونیکی است. در خدمات آن‌ها داستان‌های تعاملی وجود دارند که شامل روایت، دایره لغات و همچنین انیمیشن می‌شوند که مخاطب هدف آن‌ها، کودکان ۲ تا ۶ سال است.



SPEAKABOOS

<https://www.speakaboos.com/>

نام شرکت: Speakaboos ★

حوزه فعالیت: سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان) 🔧

محصول/خدمت: ابزار آموزشی کودکان 📖 🚗

کل سرمایه تأمین شده: --- 🌱

آخرین نوع تأمین سرمایه: Series B 💰

گروه مخاطب: کودکان 🎯

مسائل راهبردی: چالش شماره ۲ و ۳ 🎯

مدل درآمد: حق اشتراک 💰

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 🌍

سال تأسیس: ۲۰۰۸ 📅

فناوری‌های کلیدی: اپلیکیشن موبایل، پلتفرم آنلاین 💡



استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی آموزش سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش آموزان دبستان)

توضیح:

این مجموعه یک برنامه آموزشی پس از ساعت مدرسه است که به صورت اختصاصی برای دانش آموزان کلاس‌های اول تا هشتم طراحی شده است. این دانش آموزان با استفاده از فناوری های روز و تحت نظارت معلمان آموزش دیده، به یادگیری ریاضی می پردازند. آموزش ریاضی در این پلتفرم آنلاین و اپلیکیشن موبایل بر پایه بازی وار سازی از طریق ابزار فیزیکی، بازی های کاغذی و یا از طریق نرم افزارهای بازی های آموزشی انجام می پذیرد. جذب و هماهنگی معلمان این مجموعه از طریق پلتفرم آنلاین مجموعه امکان پذیر است.



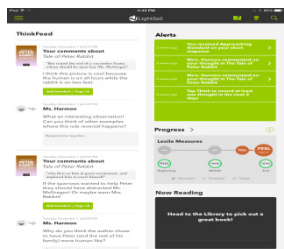
<https://www.cuemath.com/>

- نام شرکت: Cuemath ★
- سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش آموزان دبستان): حوزه فعالیت: 🔧
- خدمات آموزشی: محصول/خدمت: 🌱🚗
- کل سرمایه تأمین شده: ۱۹ میلیون دلار: 🌱💰
- آخرین نوع تأمین سرمایه: Series B: 📄🏆
- گروه مخاطب: دانش آموزان: 🎯
- مسائل راهبردی: چالش شماره ۳: 🎯
- مدل درآمد: فروش مستقیم خدمات: 💰
- موقعیت جغرافیایی: هند، بنگلور: 🌍
- سال تأسیس: ۲۰۱۱: 📅
- فناوری های کلیدی: پلتفرم آنلاین ، اپلیکیشن موبایل: 💡

استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی آموزش سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)

توضیح:

این شرکت دارای پلتفرمی آنلاین برای افزایش سرعت سوادآموزی و مهارت خواندن می‌باشد. این پلتفرم برای هر دانش‌آموز شخصی‌سازی می‌شود. همچنین اطمینان حاصل می‌نماید که آن‌ها در حال خواندن کتاب‌های با ارزش بالا هستند و در نتیجه توانایی خواندن خود را ارتقاء می‌دهند. این بستر از طریق هوش مصنوعی به کار گرفته شده، دانش‌آموزان را در حین خواندن ارزیابی می‌کند و کتابخانه‌های خود را در ارتباط با آن‌ها هماهنگ می‌کند. دانش‌آموزان با ۳۰ دقیقه استفاده در روز از این مجموعه در بازه یک‌ماهه می‌توانند مهارت خواندن خود را دو برابر نمایند.



<https://lightsailed.com/>

- ★ نام شرکت: LightSail
- 🛠️ حوزه فعالیت: سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)
- 🌱 محصول/خدمت: محتوای ارتقاء مهارت خواندن
- 💰 کل سرمایه تأمین شده: ۲۴ میلیون دلار
- 🏆 آخرین نوع تأمین سرمایه: Series B
- 👥 گروه مخاطب: دانش‌آموزان
- 🎯 مسائل راهبردی: چالش شماره ۴
- 💰 مدل درآمد: حق اشتراک
- 🌍 موقعیت جغرافیایی: آمریکا، نیویورک
- 📅 سال تأسیس: ۲۰۱۲
- 💡 فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی، ذخیره‌سازی ابری




استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی آموزش سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)


توضیح:


این مجموعه به‌عنوان تولیدکننده پیشرو بازی‌های مجازی و سه‌بعدی ماجراجویانه برای کودکان ۳ تا ۱۰ ساله مطرح می‌باشد. این شرکت با محصولات متنوع خود، کودکان را از طریق ماجراهای بازی در دنیای مجازی سه‌بعدی از طریق پلتفرم آنلاین و اپلیکیشن موبایل در حوزه‌های مختلف آموزش می‌دهد. برای افراد بیش از ۱۵ سال، بازی‌های دیگری تولید شده است که در قالب متفاوتی برای این سنین عرضه می‌گردد.




www.knowledgeadventure.com


نام شرکت: Knowledge Adventure 


حوزه فعالیت: سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان) 


محصول/خدمت: بازی‌های سه‌بعدی 


کل سرمایه تأمین شده: ۴۷ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: Series D 


گروه مخاطب: کودکان و دانش‌آموزان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۲ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

سال تأسیس: ۱۹۸۹ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل 


استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی آموزش سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)


توضیح:


دیگر مثل گذشته، بازی و آموزش به ابزار و اجسام فیزیکی محدود نشده است و فضای مجازی به مدد فعالان این حوزه آمده است. بازی‌های نرم‌افزاری شرکت **Tiggly** ارتباط بین بازی‌های مجازی و ابزار فیزیکی برقرار ساخته است. هدف این ابزارها، ارتقای سواد هزاره سوم و آموزش به کودکان است. ابزار فیزیکی بازی‌های این شرکت به نحوی طراحی شده‌اند که از طریق صفحه نمایش تبلت‌ها خوانده می‌شود و امکان استفاده از این ابزار را در حین اجرای بازی‌های نرم‌افزاری، در اپلیکیشن موبایل و پلتفرم آنلاین از طریق اینترنت اشیاء مهیا می‌سازد.





 <https://www.tiggly.com/>


نام شرکت: Tiggly 


حوزه فعالیت: سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان) 


محصول/خدمت: بازی‌های نرم‌افزاری و ابزار فیزیکی مرتبط با آن 


کل سرمایه تأمین شده: ۵ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: Series A 


گروه مخاطب: کودکان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۲ 

مدل درآمد: فروش مستقیم محصولات 

موقعیت جغرافیایی: نیویورک، آمریکا 

سال تأسیس: ۲۰۱۲ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل، اینترنت اشیاء 



استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی آموزش سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)

توضیح:

این شرکت دارای یک اپلیکیشن موبایل و پلتفرم آنلاین می‌باشد که دانش‌آموزان از دوره پیش‌دبستانی تا کلاس هشتم می‌توانند از آن در قالب بازی و یا انیمیشن و ... برای بهبود و ارتقاء توانمندی خود در حوزه هوش ریاضی استفاده نمایند. خدمات این پلتفرم، با توجه به پایه تحصیلی دانش‌آموزان طبقه‌بندی شده است. بعضاً مدارس نیز می‌توانند از امکانات این مجموعه برای ارتقاء سطح توانمندی دانش‌آموزان خود در زمینه‌ی هوش ریاضی استفاده نمایند.



<http://www.dreambox.com/>

نام شرکت: Dreambox learning ★

حوزه فعالیت: سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان) 🛠️

محصول/خدمت: ابزار آموزشی کودکان و دانش‌آموزان در حوزه ریاضی 🌱🚗

کل سرمایه تأمین شده: ۴۶ میلیون دلار 🌱💰

آخرین نوع تأمین سرمایه: Series C 📄🏆

گروه مخاطب: کودکان و دانش‌آموزان 🎯👶

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 🎯

مدل درآمد: حق اشتراک 💰

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 🌍

سال تأسیس: ۲۰۰۴ 📅

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل 💡

۱۳. استارت آپ‌های حوزه‌ی آموزش

۱۳-۳. آموزش محتوای تحصیلی به
دانش آموزان و دانشجویمان



آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان

توضیح:

این شرکت دارای شبکه‌ای از مدارس ابتدایی با هزینه بسیار پایین است که به ایجاد آموزش با کیفیت بالا در کشورهای در حال توسعه اختصاص دارد. این شرکت بین‌المللی قادر است آموزش با کیفیت بالا را به قیمت ۴ دلار در ماه ارائه دهد. این مجموعه از طریق یک سیستم متمرکز اداره می‌شود و هزینه‌های اجرایی برای راه‌اندازی مدارس را کاهش می‌دهد. هر مدرسه این مجموعه فقط یک کارمند اجرایی دارد، که به عنوان مدیر آکادمی شناخته می‌شود. مدیر آکادمی از طریق پلتفرم موبایل و پلتفرم آنلاین این مجموعه مدیریت می‌کند که به وسیله فناوری هوش مصنوعی و پردازش و ذخیره‌سازی ابری به اطلاعات مورد نیاز دسترسی می‌یابد. این اطلاعات از طریق معلمین و مدیران مدارس دیگر به روز رسانی می‌شود.



<https://www.bridgeinternationalacademies.com/>

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی، اپلیکیشن موبایل، پردازش و ذخیره سازی ابری

نام شرکت: Bridge International Academies



حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان



محصول/خدمت: خدمات آموزشی



کل سرمایه تأمین شده: ۲۸ میلیون دلار



آخرین نوع تأمین سرمایه: Series D



گروه مخاطب: دانش آموزان



مسائل راهبردی: چالش شماره ۳



مدل درآمد: حق اشتراک



موقعیت جغرافیایی: کنیا



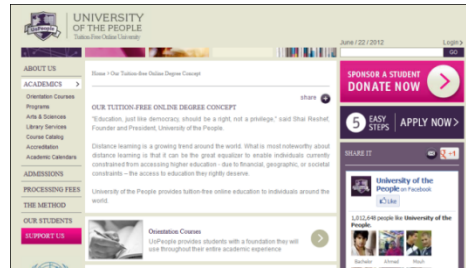
سال تأسیس: ۲۰۰۷





آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان


توضیح:


این شرکت آموزش تحصیلات تکمیلی را در بستر آنلاین با هزینه بسیار پایین امکان پذیر نموده است. این مجموعه دارای یک پلتفرم آنلاین است که افراد می توانند در آن در دوره های کارشناسی و کارشناسی ارشد این مجموعه ثبت نام نمایند. کلاس ها و آزمون ها نیز در این پلتفرم انجام می پذیرد. دانشجویان تنها هزینه ای که لازم است پرداخت نمایند، هزینه برگزاری آزمون ها و هزینه ثبت نام ابتدای ورود به دوره می باشد.





 <https://www.uopeople.edu/>


نام شرکت: University of the People 


حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان 


محصول/خدمت: خدمات آموزشی 


کل سرمایه تأمین شده: --- 


آخرین نوع تأمین سرمایه: --- 


گروه مخاطب: دانشجویان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۱ 

مدل درآمد: فروش مستقیم خدمات 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

سال تأسیس: ۲۰۰۹ 

فناوری های کلیدی: پلتفرم آنلاین 




آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان


توضیح:


این شرکت مجموعه‌ای از مدارس کوچک ایجاد کرده است که بر روی یادگیری و تعامل بیش‌تر دانش‌آموزان در محتوا و فرایندهای آموزشی تمرکز دارد. در این مدارس کودکان در تنظیم پروژه‌هایی که انجام می‌دهند مشارکت دارند. دانش‌آموزان و معلمان گزارش فردی از وظایف و پروژه‌های هر دانش‌آموز ایجاد می‌کنند. پلتفرم آنلاین این مجموعه برای شخصی‌سازی پروسه آموزش در کلاس طوری طراحی شده است که معلمان کارتهایی را ایجاد می‌کنند که تمام مراحل تکلیف هر فرد به صورت جداگانه مشخص شود. سپس دانش‌آموزان آن را پر می‌کنند و آن‌ها را برای تأیید به معلمان خود تحویل می‌دهند.





 <https://www.altschool.com/>


نام شرکت: Alt school 


حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش‌آموزان و دانشجویان 


محصول/خدمت: پلتفرم آنلاین شخصی سازی محتوا و فرایند آموزش 


کل سرمایه تأمین شده: ۱۷۶ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: Series C 


گروه مخاطب: دانش‌آموزان / والدین / معلمان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

سال تأسیس: ۲۰۱۳ 

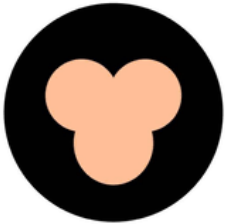
فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین 

آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان



توضیح:

Yuanfudao فراهم کننده دوره‌های آموزشی زنده (Live) می‌باشد که از طریق یک پلتفرم آنلاین و یا اپلیکیشن موبایل مربوط به این مجموعه ارائه می‌گردد. پلتفرم آنلاین این شرکت خدمات آموزشی خود را به دانش آموزان ابتدایی و متوسطه در چین ارائه می‌دهد و این مجموعه بیش از یک میلیون کاربر فعال دارد. Yuanfudao ارائه‌دهنده برنامه‌های درسی در حوزه ادبیات، انگلیسی، المپیاد ریاضی و تمام محتوای درسی دوره متوسطه می‌باشد.



<https://www.yuanfudao.com/>

نام شرکت: Yuanfudao ★

حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان 🛠️

محصول/خدمت: ارائه محتوای آموزشی 🎓

کل سرمایه تأمین شده: ۲۴۴ میلیون دلار 🌱

آخرین نوع تأمین سرمایه: --- 💰

گروه مخاطب: دانش آموزان، دانشجویان و دانشگاه‌ها 🎓

مسائل راهبردی: چالش شماره ۱ 🎯

مدل درآمد: واسطه‌گری 🏠

موقعیت جغرافیایی: چین 🌍

سال تأسیس: ۲۰۱۲ 📅

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل 💡

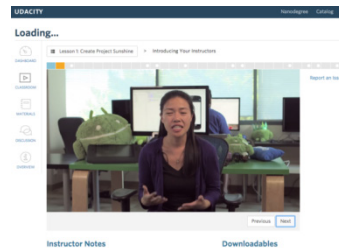


آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان

توضیح:

Udacity دوره‌های آموزشی آنلاین را با استفاده از تخصص دانشی شرکای خود ارائه می‌دهد. این شرکا عبارت‌اند از AT&T, Google, Facebook, Salesforce.com و Cloudera و ...

این مجموعه در پلتفرم آنلاین و اپلیکیشن موبایل خود دوره‌های آموزشی فنی رایگان در حوزه‌های **front-end and senior web developer, full stack web developer, data analyst, mobile game developer courses** و ... ارائه می‌دهد. این مجموعه در ازای گذراندن هر دوره آموزشی، مدرک آن دوره را نیز اهدا می‌نماید.



<https://www.udacity.com/>

نام شرکت: Udacity



حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان



محصول/خدمت: ارائه محتوای آموزشی



کل سرمایه تأمین شده: ۱۶۰ میلیون دلار



آخرین نوع تأمین سرمایه: Series D



گروه مخاطب: فعالین حوزه فناوری و کامپیوتر



مسائل راهبردی: چالش شماره ۱



مدل درآمد: حق اشتراک



موقعیت جغرافیایی: آمریکا، سانفرانسیسکو



سال تأسیس: ۲۰۱۱



فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل




آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان


توضیح:


این شرکت در حوزه آموزش در بستر آنلاین فعالیت می نماید. این مجموعه دارای دوره های متفاوت از حوزه های مختلف آکادمیک و غیر آکادمیک می باشد که در بستر پلتفرم آنلاین ارائه می گردد. در محصولات این مجموعه علاوه بر محتوای آموزشی که به صورت سنتی در قالب ارائه اساتید و متون و جزوات درسی ارائه می شود، قسمتی از خدمات آموزشی به صورت چالش ها و بازی ها بین کاربران در قالب بازی وار سازی نیز ارائه می گردد. این پلتفرم علاوه بر این خدمات، دارای هوش مصنوعی برای تحلیل و بررسی وضعیت آموزشی کاربران می باشد که بسته به انتخاب کاربر فعال می گردد.





 <https://www.coopacademy.com/>


نام شرکت: coopacademy 


حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان 


محصول/خدمت: ارائه محتوای آموزشی 


کل سرمایه تأمین شده: ۱۵ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: Series B 


گروه مخاطب: دانش پژوهان، شرکتها 

مسائل راهبردی: چالش های شماره ۱ و ۳ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: سوئیس 

سال تأسیس: ۲۰۱۳ 

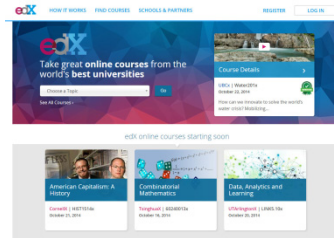
فناوری های کلیدی: پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی 





آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان


توضیح:


Edx یک شرکت غیرانتفاعی می باشد که با بیش از ۳۸۰ مؤسسه آنلاین، دانشگاه‌های بین‌المللی و یک گروه متنوع از سازمان‌های برجسته همکاری دارد. این مجموعه با استفاده از پلتفرم آنلاین خود و همکاری مؤسسات و سازمان‌ها به ارائه محتوای آموزشی می‌پردازد. Edx بر تغییر شکل آموزش آنلاین و آموزش در محوطه دانشگاه، از طریق تجزیه و تحلیل برآمده از پلتفرم آنلاین (دارای هوش مصنوعی پیشرفته) خود تمرکز دارد.





 <https://www.edx.org/>


نام شرکت: Edx 


حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان 


محصول/خدمت: ارائه دهنده محتوای آموزشی 


کل سرمایه تأمین شده: --- 


آخرین نوع تأمین سرمایه: --- 


گروه مخاطب: دانشجویان، مؤسسات آموزشی 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۱ و ۳ 

مدل درآمد: واسطه‌گری 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

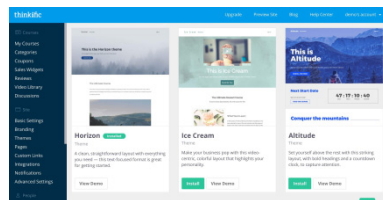
سال تأسیس: ۲۰۱۲ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی 

آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان

توضیح:

عضویت در Thinkific با انتخاب یک زیر دامنه با نام کانال آموزشی تان آغاز می شود. سپس می توانید دوره های آموزشی جدید تعریف کنید و انواع محتوای آموزشی ارائه شده از طرف خودتان را به آن اضافه کنید. با اضافه کردن شماره حسابتان، درآمد هر فروش به حساب شما واریز خواهد شد. همچنین تینکی فیک API سرویس خود را در اختیار کاربران قرار می دهد تا بتوانند از آن در سرویس های مختلف استفاده کنند. تمام این خدمات در پلتفرم آنلاین مجموعه ارائه می گردد.



thinkific

<http://www.thinkific.com/>

نام شرکت: Thinkific



حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان



محصول/خدمت: بستر خرید و فروش محتوای درسی



کل سرمایه تأمین شده: ----



آخرین نوع تأمین سرمایه: Series A



گروه مخاطب: دانش پذیران و مدرسین



مسائل راهبردی: چالش شماره ۳



مدل درآمد: واسطه گری، Premium



موقعیت جغرافیایی: آمریکا



سال تأسیس: ۲۰۱۲



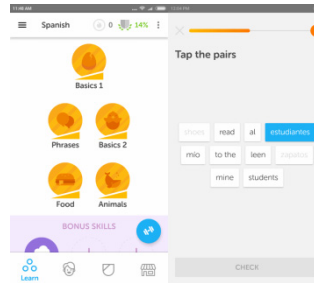
فناوری های کلیدی: پلتفرم آنلاین



آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان

توضیح:

این اپلیکیشن آموزش زبان آنلاین، بیش از ۲۵ میلیون کاربر و ۵ میلیون کاربر فعال ماهانه دارد. با استفاده از دولینگو می‌توانید زبان‌های زنده‌ی دنیا را از طریق بازی کردن یاد بگیرید. در این اپلیکیشن می‌توانید در یک فضای کاملاً رقابتی با دوستان خود در شبکه‌های اجتماعی، سعی کنید با یادگیری واژگان و دستور زبان بیشتر، امتیازات بیشتری اخذ کنید. دولینگو به قدری جذاب طراحی شده است که استفاده از آن می‌تواند در هر ساعتی از روز شما را مجبور به استفاده از خود کند.



www.duolingo.com

نام شرکت: Doulingo



حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان



محصول/خدمت: آموزش زبان با بستر بازی‌وار سازی



کل سرمایه تأمین شده: ۱۰۸ میلیون دلار



آخرین نوع تأمین سرمایه: Series E



گروه مخاطب: متقاضیان زبان



مسائل راهبردی: چالش شماره ۱ و ۳



مدل درآمد: فروش خدمات ترجمه به شرکت‌ها/ حق اشتراک



موقعیت جغرافیایی: آمریکا



سال تأسیس: ۲۰۱۱



فناوری‌های کلیدی: اپلیکیشن موبایل، پلتفرم آنلاین




آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان

توضیح:

degreed یک پلتفرم آنلاین آموزشی است که افراد و سازمان‌ها از آن برای دستیابی به محتوای آموزشی، ایجاد مهارت و ارتقاء تخصص خود استفاده می‌کنند. این مجموعه تمام منابعی که مردم برای یادگیری و رشد استفاده می‌نمایند را به هم متصل می‌کند، از جمله سیستم‌های آموزش سازمانی، میلیون‌ها دوره، ویدیو، کتاب‌ها، مقالات، پادکست‌ها از هزاران منبع متفاوت. دانش‌پژوهان و کسب‌وکارها می‌توانند از این بستر آموزشی برای ارزیابی مهارت‌های فعلی خود، شناسایی حوزه‌های بهبود و ... بهره‌مند شوند.





 <https://degreed.com/>

★ نام شرکت: Degreed

✂ حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان

🏠 محصول/خدمت: پلتفرم آنلاین مدیریت یادگیری و منابع آموزشی

👛 کل سرمایه تأمین شده: ۷۸ میلیون دلار

🏆 آخرین نوع تأمین سرمایه: degreed

👥 گروه مخاطب: دانش‌پژوهان و کسب و کارها

🎯 مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ و ۴

💰 مدل درآمد: حق اشتراک

🌐 موقعیت جغرافیایی: آمریکا، کالیفرنیا

📅 سال تأسیس: ۲۰۱۲

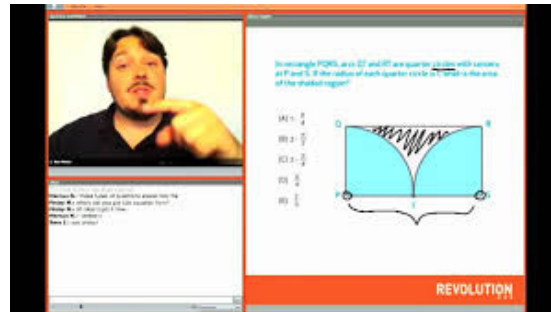
💡 فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین



آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان

توضیح:

این شرکت به صورت تخصصی در زمینه ارتقاء سطح آموزشی از طریق ایجاد بستر آنلاین خدمات آموزش تدریس خصوصی فعالیت می‌نماید. در پلتفرم آنلاین و اپلیکیشن موبایل این مجموعه مدرسین حرفه‌ای، پس از ارائه مدارک خود و تأیید آن‌ها می‌توانند فعالیت نمایند. این مجموعه همچنین برای تعدادی از آزمون‌های مطرح سطح جهان کارگاه‌های آنلاین جمعی و آزمون‌های آزمایشی برای ایجاد آمادگی برگزار می‌نماید.



<https://www.revolutionprep.com/>

نام شرکت: Revolution rep



حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان



محصول/خدمت: پلتفرم آموزشی و تحلیل میزان یادگیری



کل سرمایه تأمین شده: ۱۹ میلیون دلار



آخرین نوع تأمین سرمایه: Series B



گروه مخاطب: دانش پژوهان



مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ و ۴



مدل درآمد: حق اشتراک



موقعیت جغرافیایی: آمریکا، لس‌آنجلس



سال تأسیس: ۲۰۰۲



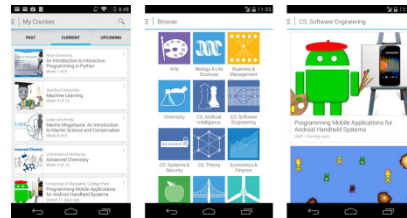
فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل




آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان


توضیح:


Coursera ارائه‌دهنده کلاس‌ها و دوره‌های آنلاین از دانشگاه‌های برتر می‌باشد. پلتفرم آموزشی **Coursera** متشکل از سخنرانی‌های ویدئویی، محتوای کارگاهی و خدمات هم‌تا به هم‌تا به دانشجویان از سراسر جهان می‌باشد. خدمات این مجموعه از طریق پلتفرم آنلاین و اپلیکیشن موبایل ارائه می‌گردد. **Coursera** با دانشگاه‌های سطوح بالا همکاری می‌کند تا آموزش‌های مربوط به دوره‌های مختلفی از جمله دوره‌های پزشکی، ادبیات، تاریخ و علوم رایانه را برای مخاطبین فراهم نماید. این مجموعه به افراد کم‌بضاعت امکان بهره‌مندی از کمک‌هایی برای شرکت در دوره‌های این مجموعه را فراهم کرده است.





 <https://www.coursera.org/>


نام شرکت: Coursera 


حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان 


محصول/خدمت: ارائه محتوای آموزشی 


کل سرمایه تأمین شده: ۲۱۰ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: Series D 


گروه مخاطب: دانشجویان و دانشگاه‌ها 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۱ 

مدل درآمد: واسطه‌گری 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، کالیفرنیا 

سال تأسیس: ۲۰۱۲ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل 




آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان


توضیح:


Sparkki مجموعه‌ای است که به طور خاص برای آموزش انواع شیوه‌های یادگیری و ترکیب تحقیقات آموزش سنتی با فناوری نوظهور به منظور حصول اطمینان از اینکه دانش آموزان و کارمندان مهارت‌های لازم برای رقابت جهانی در نیروی کار را دارند، ایجاد شده است. این سیستم به ارائه‌دهندگان دوره‌های آموزشی این امکان را می‌دهد که محصول خود را در بستر پلتفرم این مجموعه گذاشته و درآمدزایی کنند. از قابلیت‌های دیگر این پلتفرم می‌توان ارائه راهکارهای مختلف آموزشی از طریق هوش مصنوعی به مدارس و معلمان نام برد. پلتفرم این مجموعه بر اساس بلاکچین اتریم می‌باشد.


Sparkki





 <https://www.sparkki.com/>


نام شرکت: Sparkki 


حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان 


محصول/خدمت: پلتفرم آنلاین مدیریت یادگیری و منابع آموزشی 


کل سرمایه تأمین شده: --- 


آخرین نوع تأمین سرمایه: --- 


گروه مخاطب: دانش‌پژوهان، مدارس و کسب و کارها 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ و ۴ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

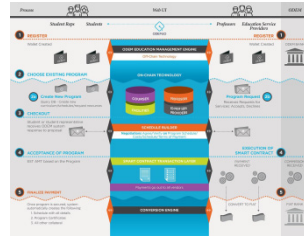
سال تأسیس: ۲۰۱۷ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی، بلاکچین 

آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان

توضیح:

این شرکت یک پلتفرم آموزش آنلاین است که بر اساس سازوکار همتا به همتا بلاکچین کار می‌کند. در این برنامه ابتدا مدرس یک برنامه دانشگاهی را برای ارائه در پلتفرم می‌گذارد. دانشجویان نیز درخواست کلاس مورد نظر خود را در سیستم وارد می‌نمایند. این پلتفرم درخواست‌ها را از طریق هوش مصنوعی تحلیل و مطابقت می‌دهد. در صورتی که درخواست تعداد دانشجویان به حدنصاب یک کلاس برسد، کلاس باز می‌شود. در انتهای دوره کلاس نیز خود به خود میزان پرداختی به اکانت مدرس منتقل می‌شود.



<https://odem.io/>

نام شرکت: ODEM



حوزه فعالیت: آموزش محتوای تحصیلی به دانش آموزان و دانشجویان



محصول/خدمت: پلتفرم آنلاین آموزشی همتا به همتا



کل سرمایه تأمین شده: ۳ میلیون دلار



آخرین نوع تأمین سرمایه: ---



گروه مخاطب: دانش‌پوهان، مدرسین



مسائل راهبردی: چالش شماره ۴



مدل درآمد: حق اشتراک



موقعیت جغرافیایی: سوئیس



سال تأسیس: ۲۰۱۷



فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی، بلاکچین



۱۳. استارت آپ‌های حوزه‌ی آموزش

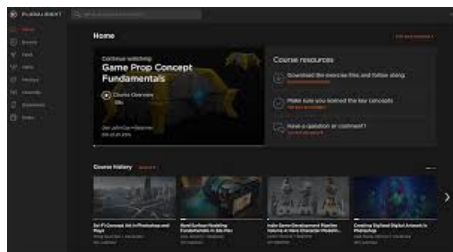
۱۳-۴. توسعه مهارت‌های
شغلی و حرفه‌ای




استارت آپهای فعال در زمینهی توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای


توضیح:


Pluralsight یک شرکت خصوصی می‌باشد که در آن خدمات آموزشی و سنجش سطح فنی در حوزه‌های IT، توسعه نرم‌افزار و ... از طریق بستر آنلاین ارائه می‌شود. این مجموعه به شرکت‌ها اجازه می‌دهد ضعف دانشی پرسنل خود را دریابند و در جهت بهبود آن گام بردارند. این خدمات از طریق پلتفرم آنلاین ارائه می‌گردد و سهم استادان ارائه‌دهنده محتوای آموزشی به شکل **Loyalty** پرداخت می‌گردد.





 <https://www.pluralsight.com/>


نام شرکت: Pluralsight 


حوزه فعالیت: توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای 


محصول/خدمت: ارائه محتوای آموزشی و سطوح دانشی 


کل سرمایه تأمین شده: ۲۳۹ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: Series C 


گروه مخاطب: شاغلین، شرکت‌ها 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۱ و ۳ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، کالیفرنیا 

سال تأسیس: ۲۰۰۴ 


فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین 


استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای


توضیح:


EVERFI یکی از شرکت‌های حوزه فناوری آموزشی است که به دانش پژوهان از طریق پلتفرم آنلاین خدمات آموزشی ارائه می‌دهد. این مجموعه، خدمات خود را در جهت ارتقای مهارت افراد در زمینه شغلی و تخصصی و حوزه‌هایی خارج از دروس رسمی مدارس ارائه می‌دهد. مباحث ارائه شده توسط این مجموعه به صوت واحدهای درسی آکادمیک ارائه نمی‌گردد، بلکه بر پایه کاربردی طراحی شده است. این مجموعه خدمات آموزشی خود را عموماً به شرکت‌ها جهت مهارت پرسنل و یا به مدارس جهت آموزش دانش‌آموزان ارائه می‌دهد.





 <http://www.everfi.com>


نام شرکت: EVERFI 


حوزه فعالیت: توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای 


محصول/خدمت: آموزش‌های عملی و کاربردی 


کل سرمایه تأمین شده: ۲۵۱ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: Series D 


گروه مخاطب: شرکت‌ها و دانشجویان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۱ و ۳ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، واشنگتن 

سال تأسیس: ۲۰۰۸ 

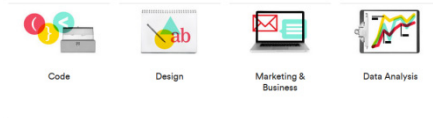
فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین 





استارت آپهای فعال در زمینهی توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای


توضیح:


این مجموعه دارای مراکز آموزشی متعددی در کشورهای مختلف سرتاسر جهان می‌باشد. هدف این شرکت برای آموزش کارآفرینان و کارآموزان حرفه‌ای و شاغلین شرکت‌های حوزه فناوری برای افزایش مهارت‌های فنی شکل گرفته است. دوره‌های این مجموعه توسعه وب، داده‌کاوی، مدیریت محصول و دیگر دوره‌های مربوط به فرآیند دیجیتال را در برمی‌گیرد. خدمات این استارت آپ در دو قالب کلاس‌های حضوری و مجازی از طریق پلتفرم آنلاین ارائه می‌گردد.





 <https://ga.co/2yt8KJF>


نام شرکت: General Assembly 


حوزه فعالیت: توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای 


محصول/خدمت: ارائه محتوای آموزشی و سطوح دانشی 


کل سرمایه تأمین شده: ۱۱۹ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: Series D 


گروه مخاطب: شاغلین، شرکت‌ها 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، نیویورک 

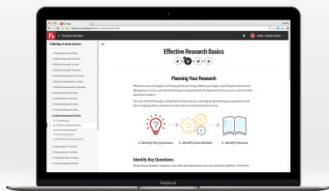
سال تأسیس: ۲۰۱۱ 


فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین 

استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای


توضیح:


امروزه برای رقابت در دنیای جدید، سازمان‌ها باید فرهنگی برای کارمندان خود ایجاد کنند که تیم‌های خود را همواره توانمند سازند. خدمات این شرکت شکل‌گیری چنین فرهنگی را امکان‌پذیر می‌سازد. پلتفرم آنلاین این مجموعه ارائه‌دهنده خدمات آموزشی در حوزه مدیریت و سازمان به شرکت‌ها و کارمندان در گستره جهانی می‌باشد. این خدمات از طریق بستر آنلاین یا به صورت حضوری (در شعب این شرکت) انجام می‌پذیرد.





 www.fullbridge.com/


نام شرکت: fullbridge 


حوزه فعالیت: توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای 


محصول/خدمت: آموزش‌های عملی و کاربردی به کارمندان شرکت‌ها 


کل سرمایه تأمین شده: ۲۷,۹ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: _____ 


گروه مخاطب: شرکت‌ها و کارمندان، دانشجویان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 

مدل درآمد: فروش خدمات 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

سال تأسیس: ۲۰۰۹ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین 





استارت آپهای فعال در زمینهی توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای


توضیح:


شرکت OpenSesame یک شرکت فناوری آموزشی است که با هدف ایجاد بازارگاه (marketplace) برای خرید و فروش دوره‌های آموزش الکترونیکی با متدولوژی اسکرام بنا نهاده شده است. این شرکت محتوایی که بر آموزش کارکنان تمرکز دارند را فراهم می‌نماید. پلتفرم آموزش آنلاین آن، مستقیماً ارائه‌دهندگان محتوا را با کارکنان و کسب‌وکارهای در جست‌وجوی منابع آموزشی آنلاین مرتبط می‌سازد. نرم‌افزارهای این مجموعه به راحتی قابلیت پیاده‌سازی بر روی LMS مجموعه‌های مختلف را دارند.




 <https://www.opensesame.com/>


نام شرکت: OpenSesame 


حوزه فعالیت: توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای 


محصول/خدمت: دوره‌های آموزش مهارت فنی 


کل سرمایه تأمین شده: ۱۹ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: Series B 


گروه مخاطب: افراد 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۱ 

مدل درآمد: فروش مستقیم 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

سال تأسیس: ۲۰۰۲ 

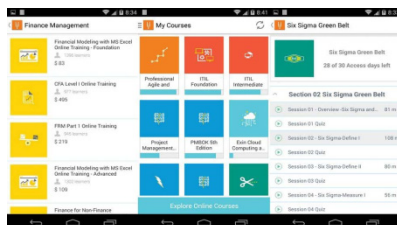
فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، پردازش و ذخیره سازی ابری، اپلیکیشن آنلاین 

استارت آپهای فعال در زمینهی توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای

توضیح:

امروزه در بازار کار داشتن دانش تخصصی مهم‌ترین رکن اشتغال می‌باشد. شرکت Simplilearn یک پلتفرم آموزش آنلاین است که دوره‌های تخصصی فنی در حوزه‌های مختلف را ارائه می‌دهد. پس از اتمام هر دوره به دانش‌پژوهان گواهی‌نامه بین‌المللی اهدا می‌گردد. این پلتفرم در واقع یک برنامه آموزشی آنلاین است که دوره‌های مدیریت پروژه، مدیریت خدمات فناوری اطلاعات و امنیت، مدیریت کیفیت، گواهی‌نامه‌های فنی و حوزه‌های مدیریت مالی را ارائه می‌دهد.

simplilearn



www.simplilearn.com

نام شرکت: Simplilearn



حوزه فعالیت: توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای



محصول/خدمت: دوره‌های آموزش مهارت فنی



کل سرمایه تأمین شده: ۲۸ میلیون دلار



آخرین نوع تأمین سرمایه: Debt Financing



گروه مخاطب: افراد فعال در حوزه فنی



مسائل راهبردی: چالش شماره ۳



مدل درآمد: فروش مستقیم خدمات



موقعیت جغرافیایی: آمریکا



سال تأسیس: ۲۰۰۹



فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین



۱۳. استارت آپ‌های حوزه‌ی آموزش

۱۳-۵. ارتقاء زیرساخت‌ها و
ابزارهای آموزشی با استفاده از
پتانسیل فناوری‌های نوین



۱۳-۵. ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین

۵-۱. ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید




استارت آپ‌های فعال در زمینه ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید


توضیح:


Immersive VR Education با استفاده از فناوری واقعیت مجازی، این امکان را مهیا می‌نماید که دانش‌آموزان از فضای کلاس به صورت مجازی خارج شده و کلاس درس را در فضایی متناسب با موضوع آن تجربه نمایند. به عنوان مثال مدرس می‌تواند انتخاب کند که در فضای مشابه کره ماه درس فیزیک را ارائه نماید. در استفاده از نرم‌افزار این مجموعه، مدرس بدون نیاز به کدنویسی و تنها با استفاده از پیش‌فرض‌های تعریف شده در برنامه و امکانات واقعیت مجازی، می‌تواند فضای ارائه و برگزاری کلاس را در قالب پلتفرم آنلاین انتخاب نماید.



www.lifeliqe.com/

نام شرکت: Immersive VR Education 


حوزه فعالیت: تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین - ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید 


محصول/خدمت: ساخت‌افزار و نرم‌افزار آموزشی حوزه VR 

کل سرمایه تأمین شده: ۱۰ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: — 


گروه مخاطب: دانش‌آموزان و مدارس 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 

مدل درآمد: فروش مستقیم محصولات 

موقعیت جغرافیایی: ایرلند 

سال تأسیس: ۲۰۱۴ 

فناوری‌های کلیدی: ، پلتفرم آنلاین واقعیت مجازی 


استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید


توضیح:



این مجموعه تولیدکننده انواع سخت‌افزار و نرم‌افزارهایی است که از طریق بازی‌وارسازی به آموزش دانش برنامه‌نویسی و سخت‌افزار کامپیوتر کمک می‌کند. این مجموعه بازه سنی ۶ سال به بالا را در بر می‌گیرد. همچنین در شبکه اجتماعی این مجموعه بالغ بر ۳۰ میلیون کد به رایگان به اشتراک گذاشته است که چنین فضایی باعث تسهیل روند تقویت کد نویسی دانش پژوهان شده است.




KANO


 <https://kano.me/>


نام شرکت: kano computing 


حوزه فعالیت: تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین - ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید 
محصول/خدمت: سخت‌افزار و نرم‌افزار آموزشی دانش کامپیوتر 


کل سرمایه تأمین شده: ۴۵ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: Corporate Round 


گروه مخاطب: دانش پژوهان حوزه کامپیوتر 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۲ و ۳ 

مدل درآمد: فروش مستقیم محصولات 

موقعیت جغرافیایی: انگلستان، لندن 

سال تأسیس: ۲۰۱۳ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین 



استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید


توضیح:


این شرکت آموزش‌های رایج را به قطعات آموزشی کوچک‌تر و قابل درک‌تر تقسیم می‌کند. با حذف مانعی به نام جلسات آموزشی با زمان ثابت، فراگیران می‌توانند در مدت زمانی که مناسب با نیازهای آن‌ها است به شکل کارآمدتری روی موضوعات تسلط پیدا نمایند. زمانی را به خاطر بیاورید که بر روی یک مسئله جبر دشوار در دبیرستان گیر کرده بودید و برای دریافت کمک با یکی از دوستان زرنگ‌تان تماس گرفتید. Studypool همین کار را ده میلیون بار انجام می‌دهد، چنان‌که گویی هزاران دوست دارید که همگی معلم‌های حرفه‌ای هستند و می‌توانند به محض تقاضای شما، در هر ساعتی از ۲۴ ساعت شبانه روز، هر ۷ روز هفته به شما کمک کنند. Studypool با استفاده از اینترنت، زیرساخت‌های لازم برای پشتیبانی از ریزتدریس را ایجاد کرده است.




Studypool

 <https://www.studypool.com/>


نام شرکت: Studypool 


حوزه فعالیت: تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین - ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید 


محصول/خدمت: بستر تعاملی بین دانش‌آموزان 

کل سرمایه تأمین شده: ۲,۳ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: Seed 


گروه مخاطب: داش آموزان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 

مدل درآمد: واسطه‌گری 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

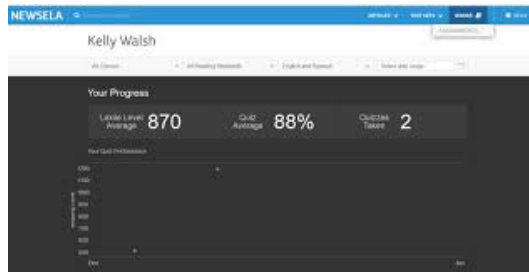
سال تأسیس: ۲۰۱۴ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین 


استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید



توضیح:

این مجموعه دارای یک پلتفرم آنلاین است که از محتوای تولید شده در قالب نشریات و سازمان‌های معتبر آمریکا مانند National Geographic، Encyclopedia Britannica، NASA Biography.com، Washington Post و ... برای افزایش مهارت‌های خواندن و نگارشی دانش‌آموزان بهره می‌برد. این پلتفرم دارای راهنمایی برای انتخاب سطح مناسب مخاطب می‌باشد. این مجموعه به معلمان نیز کمک می‌نماید تا به متون مختلف جهت استفاده در افزایش مهارت خواندن و نگارش دانشجویان نیز دسترسی یابند.




 <https://Newsela.com/>


نام شرکت: NewsSela 


حوزه فعالیت: تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین - ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید 
محصول/خدمت: محتوای ارتقاء مهارت خواندن 


کل سرمایه تأمین شده: ۲۲ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: Series B 

گروه مخاطب: دانش‌آموزان و معلمان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۴ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، نیویورک 

سال تأسیس: ۲۰۱۲ 

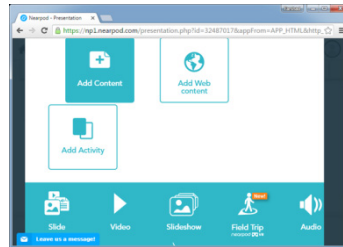
فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین 





استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید


توضیح:


پلتفرم آنلاین و اپلیکیشن موبایل این شرکت برای اساتید و معلمان بستری را برای ارائه دروس فراهم می‌سازد. این امکان در قالب فضای مجازی با استفاده از محتوای دیجیتالی و چندرسانه‌ای و استفاده از سخت‌افزار فضای واقعیت مجازی امکان‌پذیر شده است. این مجموعه امکان دسترسی به محتوای درسی را در فضای خارج از کلاس درسی برای دانشجویان فراهم می‌آورد. این بستر امکان مشارکت دانشجویان در زمان ارائه دروس را نیز مهیا می‌سازد.




 <https://nearpod.com/>

نام شرکت: nearpod 


حوزه فعالیت: تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین - ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید 


محصول/خدمت: خدمات آموزشی و کمک‌آموزشی 


کل سرمایه تأمین شده: ۳۱ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: Series B 


گروه مخاطب: دانشجویان و اساتید 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۲ و ۴ 

مدل درآمد: فروش خدمات 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

سال تأسیس: ۲۰۱۲ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، واقعیت مجازی، اپلیکیشن موبایل 

استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید


توضیح:


این مجموعه دارای یک پلتفرم آنلاین و پلتفرم نرم‌افزاری موبایل است که در قالب آن به دانشجویان و دانش‌آموزان اجازه می‌دهد کتاب‌های درسی را به صورت دیجیتالی، با فرم مورد نظر و میزان محتوای مورد نظر انتخاب نمایند. این شخصی‌سازی در ارائه محتوا به کاهش میزان هزینه پرداختی منتج می‌شود. این نرم‌افزار همچنین با استفاده از پلتفرم خود به گستره زیادی از دانشجویان سطح جهان امکان دسترسی به کتاب‌های دور از دسترس را فراهم می‌سازد.


FlatWorld




<https://flatworldknowledge.com/>

نام شرکت: FlatWorld 


حوزه فعالیت: تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین - ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید
محصول/خدمت: کتاب‌های درسی 

کل سرمایه تأمین شده: ۳۱ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: — 


گروه مخاطب: دانشجویان، دانش‌آموزان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۴ 

مدل درآمد: فروش خدمات 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، بستون 

سال تأسیس: ۲۰۰۷ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل 





استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید


توضیح:


این شرکت به صورت تخصصی به ارائه محصولات و خدمات در حوزه آموزشی با فناوری واقعیت افزوده و واقعیت مجازی می‌پردازد. این مجموعه خدمات خود را در قالب لپ‌تاپ‌هایی با قابلیت اجرای نرم‌افزارهای حوزه واقعیت افزوده، واقعیت مجازی، نرم‌افزارهای آموزشی و محتوای درسی به صورت سه‌بعدی در بستر پلتفرم آنلاین عرضه نموده است.



 <https://zspace.com/>


نام شرکت: zSpace 


حوزه فعالیت: تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین - ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید 


محصول/خدمت: سخت‌افزار و نرم‌افزار و محتوای آموزشی 

کل سرمایه تأمین شده: ۵۷ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: Series D 


گروه مخاطب: دانش‌آموزان و مدارس 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۲ و ۳ 

مدل درآمد: فروش مستقیم محصولات 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، سانفرانسیسکو 

سال تأسیس: ۲۰۱۲ 

فناوری‌های کلیدی: واقعیت افزوده، واقعیت مجازی، پلتفرم آنلاین 

استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید

توضیح:

این مجموعه محتوای آموزشی سه‌بعدی در دروس علوم و زیرشاخه‌های آن در دوره متوسطه را ارائه می‌دهد که این امر منجر به افزایش بازدهی فضای آموزشی می‌گردد. محتوای آموزشی به صورت کامل مطابق با دروس مدرسه بوده و حتی امکان استفاده از این محتوا در قالب واقعیت افزوده وجود دارد. این شرکت علاوه بر این نرم‌افزارهای محتوای سه‌بعدی، عینک‌ها و سخت‌افزار مربوط به فناوری واقعیت افزوده مورد نیاز را نیز عرضه می‌نماید. این امکانات در بستر پلتفرم آنلاین و اپلیکیشن موبایل مجموعه ارائه می‌گردد.

Lifeliqe



www.lifeliqe.com/

نام شرکت: Lifeliqe ★

حوزه فعالیت: تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین - ابزارهای کمک آموزشی نسل جدید

محصول/خدمت: سخت‌افزار و نرم‌افزار و محتوای آموزشی

کل سرمایه تأمین شده: ---

آخرین نوع تأمین سرمایه: ---

گروه مخاطب: دانش‌آموزان و مدارس

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ و ۲

مدل درآمد: فروش مستقیم محصولات

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، سانفرانسیسکو

سال تأسیس: ۲۰۱۵

فناوری‌های کلیدی: واقعیت افزوده، واقعیت مجازی، پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل



۱۳-۵. ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای
آموزشی با استفاده از
پتانسیل فناوری‌های نوین

۵-۲. سنجش میزان یادگیری و آمادگی آزمون





استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: سنجش میزان یادگیری و آمادگی آزمون


توضیح:

این شرکت خدمات آموزشی خود را در حوزه ریاضیات به دانش‌آموزان سراسر جهان به صورت شخصی سازی شده ارائه می‌دهد. فناوری هوش مصنوعی به کار رفته در پلتفرم آنلاین Knowre، شکاف‌های یادگیری دانش‌آموز را شناسایی می‌کند و این خلأ را از طریق برنامه‌های درسی تولید شده در تمرین‌های آتی پر می‌کند. Knowre یادگیری را با فراهم آوردن محیطی سرگرم‌کننده برای دانش‌آموزان و انتقال داده‌های عملی و جامع از روند یادگیری دانشجویان به معلمان، افزایش می‌دهد.




 <http://knowre.com/>


نام شرکت: Knowre 


تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با
حوزه فعالیت: کمک فناوری‌های نوین - سنجش میزان
یادگیری و آمادگی آزمون
محصول/خدمت: خدمات آموزشی 

کل سرمایه تأمین شده: ۱۵ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: --- 

گروه مخاطب: دانش‌آموزان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

سال تأسیس: ۲۰۱۲ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی 

استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: سنجش میزان یادگیری و آمادگی آزمون

توضیح:

این شرکت به صورت تخصصی در زمینه آزمون‌های زبان انگلیسی فعالیت دارد. این مجموعه برگزارکننده آزمون‌های آزمایشی تمامی آزمون‌های اصلی بین‌المللی انگلیسی در پلتفرم آنلاین خود می‌باشد. این شرکت علاوه بر برگزاری آزمون‌ها کلاس‌های آمادگی آنلاین و خدمات پرسش و پاسخ آنلاین را نیز در پلتفرم آنلاین و اپلیکیشن موبایل خود مهیا ساخته است.



<http://www.zhan.com/>

نام شرکت: Xiaozhan Education ★

حوزه فعالیت: تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین - سنجش میزان یادگیری و آمادگی آزمون ✂

محصول/خدمت: پلتفرم آموزشی و تحلیل میزان یادگیری 🌱🚗

کل سرمایه تأمین شده: ۱۰۱ میلیون دلار 🏠🌱

آخرین نوع تأمین سرمایه: Series C 💰

گروه مخاطب: دانش‌پژوهان حوزه زبان انگلیسی 🤝

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 🎯

مدل درآمد: حق اشتراک 💰

موقعیت جغرافیایی: چین، شانگهای 🌍

سال تأسیس: ۲۰۱۰ 📅

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل 💡





استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: سنجش میزان یادگیری و آمادگی آزمون


توضیح:


این مجموعه به صورت تخصصی در زمینه‌ی آمادگی دانش‌آموزان برای ورود به دانشگاه فعالیت می‌نماید. این شرکت دارای پلتفرم آنلاین در بستر موبایل و کامپیوتر می‌باشد که متقاضیان می‌توانند در آن از ویدئوهای آماده شده در مباحث مختلف استفاده نمایند. آزمون‌های این مجموعه در همین بستر انجام می‌پذیرد. هوش مصنوعی این پلتفرم یا بهره‌گیری از پردازش و ذخیره‌سازی ابری پس از برگزاری آزمون، تحلیل دقیقی از نتیجه آزمون داوطلب ارائه می‌دهد؛ در نتیجه داوطلب با استفاده از این اطلاعات می‌تواند نقاط ضعف خود را یافته و در جهت برطرف نمودن آن‌ها تلاش نماید.




 <https://www.toppr.com/>


نام شرکت: toppr 


حوزه فعالیت: تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین - سنجش میزان یادگیری و آمادگی آزمون 


محصول/خدمت: پلتفرم آموزشی و تحلیل میزان یادگیری 


کل سرمایه تأمین شده: ۲۴ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: Debt Financing 


گروه مخاطب: داوطلبان ورود به دانشگاه 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 

مدل درآمد: فروش مستقیم خدمات 

موقعیت جغرافیایی: هند 

سال تأسیس: ۲۰۱۳ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی، اپلیکیشن موبایل، پردازش و ذخیره‌سازی ابری 

استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: سنجش میزان یادگیری و آمادگی آزمون


توضیح:


شرکت apptuto از بازی‌وار سازی برای ایجاد بستری متفاوت در حوزه آموزش مالی و حسابداری استفاده کرده است. پلتفرم آنلاین این مجموعه با شبیه‌سازی بسیار دقیق دنیای واقعی، روشی نوین را برای آموزش در این حوزه‌ها به وجود آورده است. این نرم‌افزار با تحلیل عملکرد کاربر با استفاده از هوش مصنوعی به کار گرفته شده، مبانی آموزشی آتی را مشخص کرده و بر اساس آن دوره آموزشی افراد را برنامه‌ریزی می‌نماید. نرم‌افزار این مجموعه همچنین امکان استفاده از بستر بازی‌وار سازی را برای برگزاری آزمون‌های ورودی مشاغل این حوزه مهیا نموده است.




apptuto


 <http://www.apptuto.com/>


نام شرکت: apptuto 


تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با
حوزه فعالیت: کمک فناوری‌های نوین - سنجش میزان یادگیری و آمادگی آزمون 


محصول/خدمت: پلتفرم آموزشی و تحلیل میزان یادگیری 


کل سرمایه تأمین شده: ۷۸ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: — 


گروه مخاطب: دانش‌پژوهان و کسب و کارها 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، سانفرانسیسکو 

سال تأسیس: ۲۰۱۴ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی 



۱۳-۵. ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای
آموزشی با استفاده از
پتانسیل فناوری‌های نوین

۵-۳. ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای
آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری




استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری


توضیح:


این شرکت با هدف ایجاد راه‌های مقرون به صرفه برای دانشجویان جهت کسب مدرک لیسانس بنیان‌گذاری شده است. این مجموعه با دانشکده‌های برجسته همکاری می‌کند تا پروژه نخبگان آمریکایی (برنامه نخبگی ۲ ساله که برای دانش‌آموزانی که قصد دارند بقیه مدرک لیسانس خود را در یک کالج یا دانشگاه برتر به پایان برسانند) را گسترش دهد. این سازمان، برای مؤسسات همکار خدمات مدیریت ثبت‌نام از جمله ارائه خدمات تبلیغات، پشتیبانی پذیرش، خدمات دانشجویی و هماهنگی شبکه انتقال دانشجو را فراهم می‌کند. هزینه‌های این مجموعه در نهایت به شهریه دانشجویان اضافه می‌گردد. خدمات این مجموعه از طریق پلتفرم آنلاین و یا اپلیکیشن موبایل ارائه می‌گردد.



QUAD LEARNING


 <https://quadlearning.com/>


نام شرکت: Quad Learning 


حوزه فعالیت: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری 


محصول/خدمت: خدمات پذیرش و ثبت‌نام 


کل سرمایه تأمین شده: ۲۹ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: Debt Financing 


گروه مخاطب: دانشجویان و دانشگاه‌ها 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 

مدل درآمد: فروش مستقیم خدمات 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، واشنگتن 

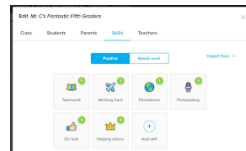
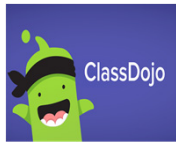
سال تأسیس: ۲۰۱۲ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل 


استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری


توضیح:


این شرکت بستری تعاملی بین معلم و دانش‌آموز و والدین ایجاد کرده است. هر معلم، می‌تواند با دعوت از دانش‌آموزانش به ClassDojo یک لیست از آن‌ها ایجاد کرده و به شکلی منظم نمرات آن‌ها و امتیازاتشان را در آن قرار دهد. این برنامه می‌تواند به معلم در مدیریت کلاس و همچنین در تهییج دانش‌آموزان کمک بسیاری کند. برای مثال هر معلم می‌تواند امتیازاتی را برای حضور به موقع در کلاس، کمک به دیگر دانش‌آموزان، پشتکار و ... تعریف کند. در پایان روز، هر دانش‌آموز می‌تواند وضعیت عملکرد خود را ببیند و یک کامنت برای فعالیت‌هایش از طرف معلم دریافت کند. مثلاً اگر امروز وسط حرف معلم پریده است، با چک کردن پلتفرم آنلاین متوجه پیام تذکر معلمش می‌شود: لطفاً قبل از صحبت، اجازه بگیر! همچنین معلم‌ها با ارسال مرتب آمار مربوط به یک دانش‌آموز از طریق ایمیل و اس‌ام‌اس، می‌توانند اولیای او را از وضعیتش باخبر سازند.




 <http://www.thinkific.com/>

نام شرکت: ClassDojo 


حوزه فعالیت: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری 


محصول/خدمت: بستر تعاملی بین معلمین و دانش‌آموزان و والدین 

کل سرمایه تأمین شده: ۳۱٫۱ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: Series B 


گروه مخاطب: معلمین، دانش‌آموزان و والدین 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا 

سال تأسیس: ۲۰۱۲ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین 

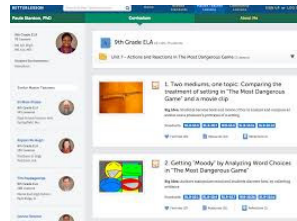



استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری


توضیح:


این شرکت از یک بستر آنلاین برای ارتقاء مهارت معلمان مدارس در تمام سطوح تشکیل شده است. این مجموعه در حوزه‌های مختلف درسی مدارس از ابتدایی تا پایان دبیرستان، برای معلمان این دروس محتوایی بر اساس روش‌های روز دنیا تولید می‌نماید. معلمان با استفاده از محتوای تولید شده می‌توانند دروس مربوطه را با به‌روزترین روش‌های ممکن تدریس نمایند. محتوای این مجموعه فیلم‌های آموزشی و محتوای متنی را در برمی‌گیرد که از طریق پلتفرم آنلاین ارائه می‌گردد.


BL BetterLesson



 [https:// betterlesson.com/](https://betterlesson.com/)


نام شرکت: betterlesson 


حوزه فعالیت: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری 


محصول/خدمت: محتوای توانمندساز معلمان 

کل سرمایه تأمین شده: ۱۲ میلیون دلار 

آخرین نوع تأمین سرمایه: Series B 

گروه مخاطب: معلمان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۴ 

مدل درآمد: فروش مستقیم محصولات 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، بستون 

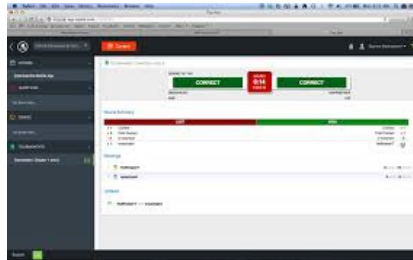
سال تأسیس: ۲۰۰۸ 


فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین 


استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری


توضیح:


پلتفرم آنلاین و اپلیکیشن موبایل این مجموعه دارای یک کتابخانه از کتاب‌های درسی دانشگاهی است که دانشجویان در دستگاه‌های تلفن همراه خود می‌توانند استفاده نمایند. این مجموعه همچنین دارای یک پلتفرم مختص معلمان می‌باشد که با استفاده از آن می‌توانند به بررسی وضعیت دانشجویان در قالب مشاهده میزان مشارکت، انجام تکالیف و فعالیت‌های طرح‌شده استفاده نمایند. دانشجویان برای استفاده از خدمات این مجموعه در هر ترم یا دوره‌های طولانی هزینه پرداخت می‌کنند.



 <https://tophat.com/>


نام شرکت: TopHat 


حوزه فعالیت: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری 


محصول/خدمت: خدمات آموزشی و کمک آموزشی 


کل سرمایه تأمین شده: ۵۰ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: Series C 


گروه مخاطب: دانشجویان و اساتید 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۴ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: کانادا، تورنتو 

سال تأسیس: ۲۰۰۹ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل 





استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری


توضیح:


School OS یک پلتفرم آموزش آنلاین مبتنی بر هوش مصنوعی است که از هوش مصنوعی برای تجزیه و تحلیل و ذخیره داده‌های مدارس جهت ارائه مشاوره شخصی به معلمان و والدین استفاده می‌نماید. این بستر همچنین این امکان را برای والدین مهیا می‌سازد که تمام اطلاعات آموزشی دانش‌آموزان از نمرات درسی تا حضور و غیاب را از طریق پلتفرم آنلاین این مجموعه به آن‌ها منتقل نماید. این پلتفرم همچنین امکان ارتباط مستقیم معلمان و اولیا را فراهم ساخته است.





 <https://schoolos.eu/>


نام شرکت: School OS 

حوزه فعالیت: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری 


محصول/خدمت: بستر ارائه دهنده اطلاعات آموزشی دانشجویان به اولیاء و معلمان 

کل سرمایه تأمین شده: --- 

آخرین نوع تأمین سرمایه: --- 

گروه مخاطب: اساتید و معلمان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۳ و ۴ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: استونی 

سال تأسیس: ۲۰۱۶ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی 



استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری

توضیح:

Beed یک شرکت در حوزه فناوری است که با هدف ایجاد انقلاب در صنعت گردشگری شکل گرفته است. این شرکت به وسیله هماهنگ‌سازی مقصد سفر با محتوای درسی دانشجو در یک پلتفرم آنلاین، محل‌هایی را برای سفرهای تفریحی آموزشی ارائه می‌دهد. BeED را می‌توان در اصل یک بازار گاه (marketplace) برای مدارس، آژانس‌های مسافرتی، معلمان و دانش‌آموزان در نظر گرفت. این برنامه کاربردی مکان‌یاب به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد در هنگام سفر به خارج از کشور و یا حتی در کشور خود از فرصت به دست آمده برای آموزش استفاده نمایند.

BeED.



<https://www.beedtheworld.com/>

نام شرکت: Beed



حوزه فعالیت: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری



محصول/خدمت: بستر ارتباط دهنده پروسه آموزشی و گردشگری



کل سرمایه تأمین شده: ---



آخرین نوع تأمین سرمایه: ---



گروه مخاطب: اساتید و دانش‌آموزان



مسائل راهبردی: چالش شماره ۳



مدل درآمد: حق اشتراک



موقعیت جغرافیایی: سالنر



سال تأسیس: ۲۰۱۶



فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین

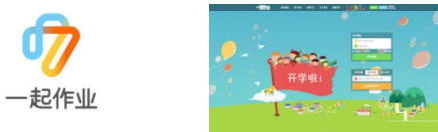



استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری





توضیح:


17zuoye ارائه‌دهنده پلتفرم چندمنظوره است که در هماهنگی با برنامه درسی و کتاب‌های درسی توسعه یافته است. این پلتفرم شامل مجموعه ابزارهای آموزشی و آمار جامع از شرایط کلاس به معلمان، نرم‌افزارهای آموزشی نوین و هماهنگ با محتوای درسی به دانش‌آموزان و گزارش‌های جامع فردی از وضعیت درسی فرزندان به اولیاء می‌باشد. این شرکت همچنین در نقش یک شبکه اجتماعی کاربران عمل می‌کند و دارای بزرگ‌ترین انجمن‌های آنلاین معلمان و جامعه والدین در کشور چین است. این شرکت با استفاده از اطلاعات به دست آمده در بستر خود و تحلیل آن‌ها، راهکارهای جدیدی را در این حوزه به کاربران ارائه می‌دهد. این مجموعه این امکانات را با استفاده از هوش مصنوعی در قالب یک پلتفرم آنلاین ارائه می‌دهد.




 <https://ucenter.17zuoye.com/>


نام شرکت: 17zuoye 


حوزه فعالیت: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری 


محصول/خدمت: پلتفرم آنلاین مدیریت یادگیری 


کل سرمایه تأمین شده: ۱۳۵ میلیون دلار 


آخرین نوع تأمین سرمایه: Series E 


گروه مخاطب: دانش‌آموزان 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۴ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: چین 

سال تأسیس: ۲۰۰۷ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی 



استارت آپ‌های فعال در زمینه‌ی ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری


توضیح:


HotChalk یک پلتفرم آنلاین برای معلمان و دانش آموزان تا دوره اشتغال می‌باشد که شامل یک سیستم مدیریت یادگیری (LMS)، یک کتابخانه از برنامه‌های درسی ارائه شده توسط معلمان، محتوای دیجیتال، آموزشی و مهارت برای فارغ‌التحصیلان می‌باشد.


محیط پلتفرم HotChalk از طریق هر مرورگر اینترنتی قابل دسترس است و محتوای آن با همکاری با دانشگاه‌ها و مراکز آموزشی مختلف تهیه شده است.



 <http://www.hotchalk.com>


نام شرکت: HotChalk 

حوزه فعالیت: ابزارهای پشتیبان بهبود فرایندهای آموزشگاه‌ها و سیستم‌های مدیریت یادگیری 


محصول/خدمت: آموزش‌های عملی و کاربردی 


کل سرمایه تأمین شده: --- 

آخرین نوع تأمین سرمایه: ---- 


گروه مخاطب: دانش‌آموزان، دانشجویان و دانشگاه‌ها 

مسائل راهبردی: چالش شماره ۴ 

مدل درآمد: حق اشتراک 

موقعیت جغرافیایی: آمریکا، سانفرانسیسکو 

سال تأسیس: ۲۰۰۴ 

فناوری‌های کلیدی: پلتفرم آنلاین 



۱۳. استارت آپ‌های حوزه‌ی آموزش

۱۳-۶. جمع‌بندی



فناوری‌های مورد استفاده در استارت‌آپ‌های حوزه آموزش



فناوری‌های مطرح به تفکیک جایگاه در زنجیره فعالیت‌ها

زنجیره فعالیت

سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)

- داده‌کاوی و هوش مصنوعی
- واقعیت افزوده
- اینترنت اشیا
- پلتفرم آنلاین، نرم‌افزار و اپلیکیشن

سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)



ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی و خدمات‌رسانی



تحول در خدمات‌دهی نهادهای آموزشی با کمک فناوری‌های نوین

- پلتفرم آنلاین، نرم‌افزار و اپلیکیشن
- هوش مصنوعی
- واقعیت افزوده
- واقعیت مجازی
- بلاکچین
- پردازش ابری
- BigData

آموزش محتوای تحصیلی به دانش‌آموزان و دانشجویان

- پلتفرم آنلاین، نرم‌افزار و اپلیکیشن
- هوش مصنوعی
- پردازش و ذخیره‌سازی ابری

آموزش محتوای تحصیلی به دانش‌آموزان و دانشجویان



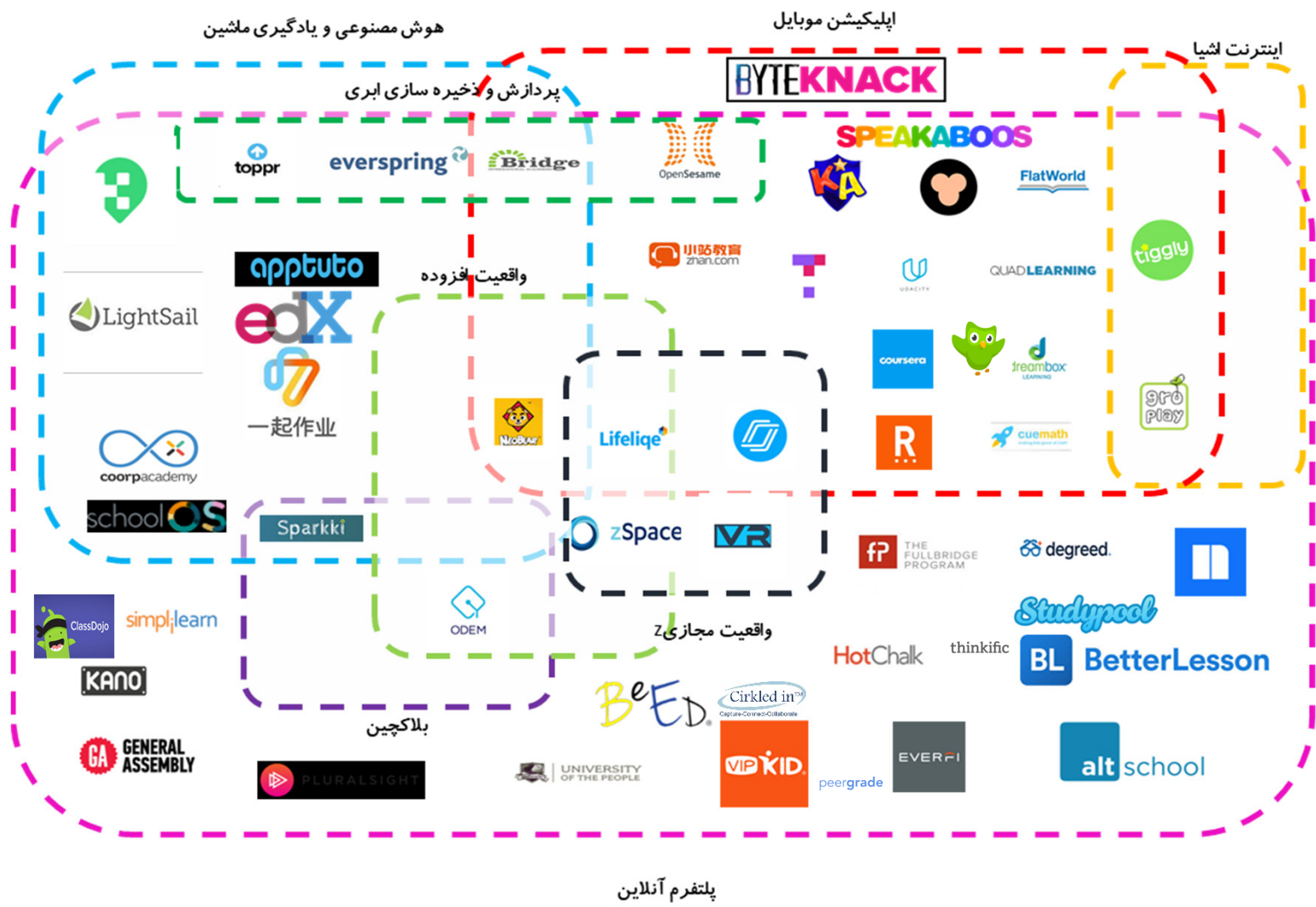
توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای

توسعه مهارت‌های شغلی

- پلتفرم آنلاین، نرم‌افزار و اپلیکیشن
- پردازش و ذخیره‌سازی ابری



استارت آپهای حوزه‌ی آموزش – به تفکیک فناوری



پلتفرم آنلاین

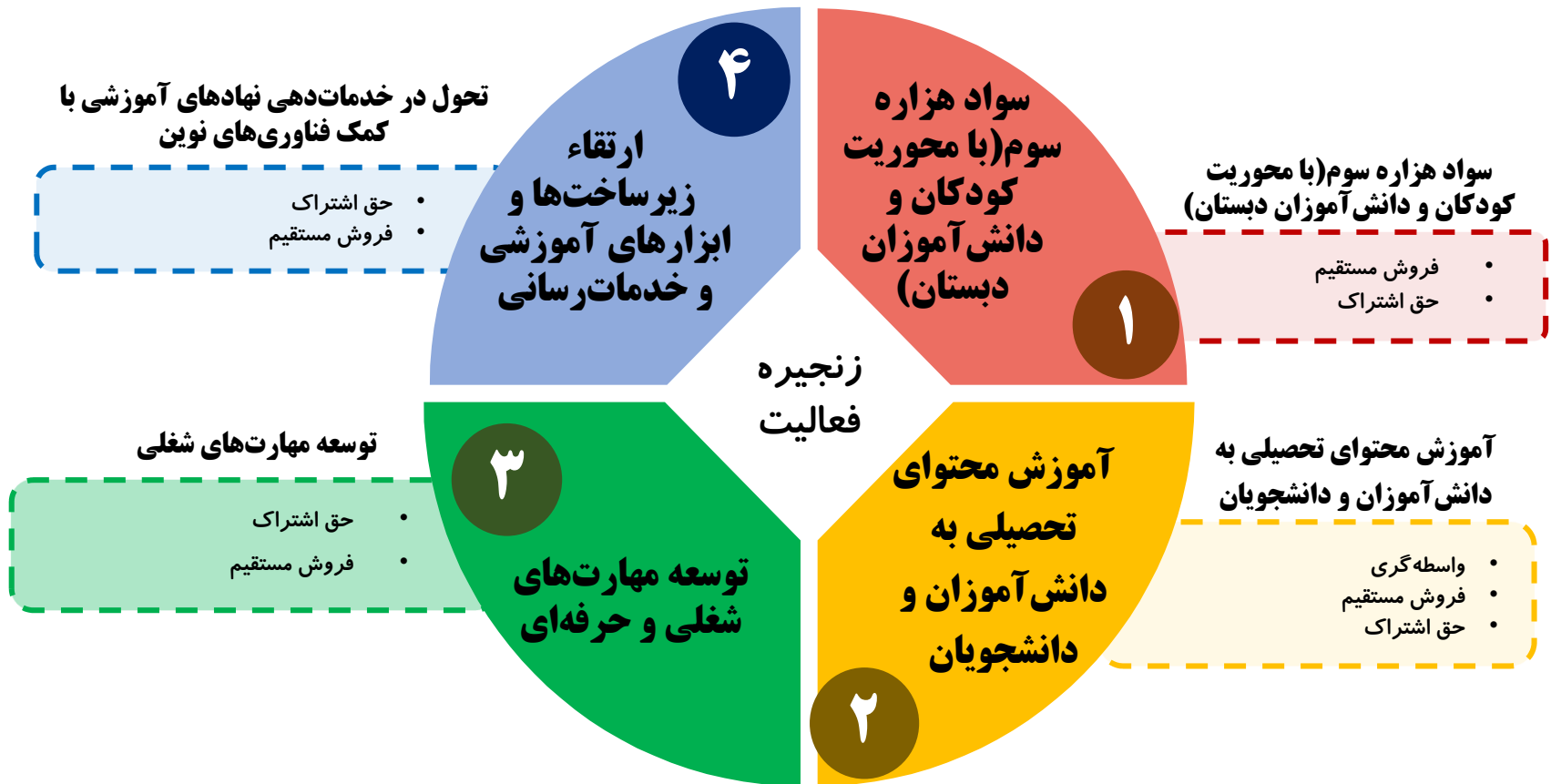


مدل‌های درآمدی مطرح در استارت‌آپ‌های حوزه آموزش

عنوان	توضیح
فروش مستقیم خدمات	فروش مستقیم خدمات آموزشی به متقاضیان و کسب درآمد
دریافت حق اشتراک (Subscription, Freemium, Premium)	ایجاد جریان نقدی قابل پیش‌بینی با دریافت مبلغ دسترسی به محصول و سرویس (به صورت یکجا یا دوره‌ای) و یا بر اساس میزان استفاده از محصول. در برخی موارد ممکن است محصول پایه رایگان باشد و برای امکانات بیشتر حق اشتراک (حق اشتراک) دریافت شود
واسطه‌گری	تعداد زیادی خریدار را به تعداد زیادی فروشنده معرفی می‌کند و از تراکنش بین افراد مقداری کمیسیون برداشت میکند.



مدل‌های کسب و کار مطرح به تفکیک جایگاه در زنجیره فعالیت‌ها



استارت آپهای حوزهی آموزش – به تفکیک مدل درآمد

حق اشتراک



فروش مستقیم



واسطه گری



جمع‌بندی راهکارهای استارت‌آپی ارائه شده و مدل‌های کسب‌وکار آنها

مدل درآمدی کلیدی	فناوری اصلی	مخاطب	پاسخ‌های ارائه شده	مساله‌ی راهبردی	زنجیره فعالیت (نوع فعالیت)
فروش مستقیم، حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل	B2B B2C	تسهیل دسترسی به مدرسین متخصص در سطح جهان برای آموزش از طریق اینترنت	عدم توزیع متوازن و عادلانه امکانات آموزشی در تمامی نقاط (تسهیل دسترسی به آموزش)	سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)
فروش مستقیم	واقعیت افزوده	B2C	استفاده از فناوری‌های واقعیت افزوده و مجازی برای جذاب نمودن آموزش	افزایش جذابیت علم‌آموزی در جلب مشارکت بیشتر دانش‌پذیران (تغییر فضای آموزشی و بهره‌گیری از روش‌ها و ابزارهای نوین)	
فروش مستقیم، حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل، اینترنت اشیا	B2c	استفاده از بازی‌وار سازی برای آموزش به کودکان مانند استفاده از اسباب بازی‌های آموزشی		

سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)



جمع‌بندی راهکارهای استارت‌آپی ارائه شده و مدل‌های کسب‌وکار آنها

مدل درآمدی کلیدی	فناوری اصلی	مخاطب	پاسخ‌های ارائه شده	مساله‌ی راهبردی	زنجیره فعالیت (نوع فعالیت)
حق اشتراک	اپلیکیشن موبایل، پلتفرم آنلاین	B2C	ایجاد بسترهای تعاملی برای نقش‌آفرینی در فرایند آموزش	افزایش جذابیت علم‌آموزی در جلب مشارکت بیشتر دانش‌پذیران (تغییر فضای آموزشی و بهره‌گیری از روش‌ها و ابزارهای نوین)	زنجیره سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)
حق اشتراک	اپلیکیشن موبایل، پلتفرم آنلاین، داده‌کاوی و هوشی مصنوعی	B2C	ایجاد دوره آموزشی شخصی‌سازی شده برای رفع نقاط ضعف	ناکارآمدی نظام آموزشی سنتی و عدم تناسب با نیازهای جامعه و افراد (شخصی‌سازی و توسعه آموزش حرفه‌ای)	

سواد هزاره سوم (با محوریت کودکان و دانش‌آموزان دبستان)



جمع‌بندی راهکارهای استارت‌آپی ارائه شده و مدل‌های کسب‌وکار آنها



آموزش محتوای تحصیلی به دانش‌آموزان و دانشجویان



جمع‌بندی راهکارهای استارت‌آپی ارائه شده و مدل‌های کسب‌وکار آنها

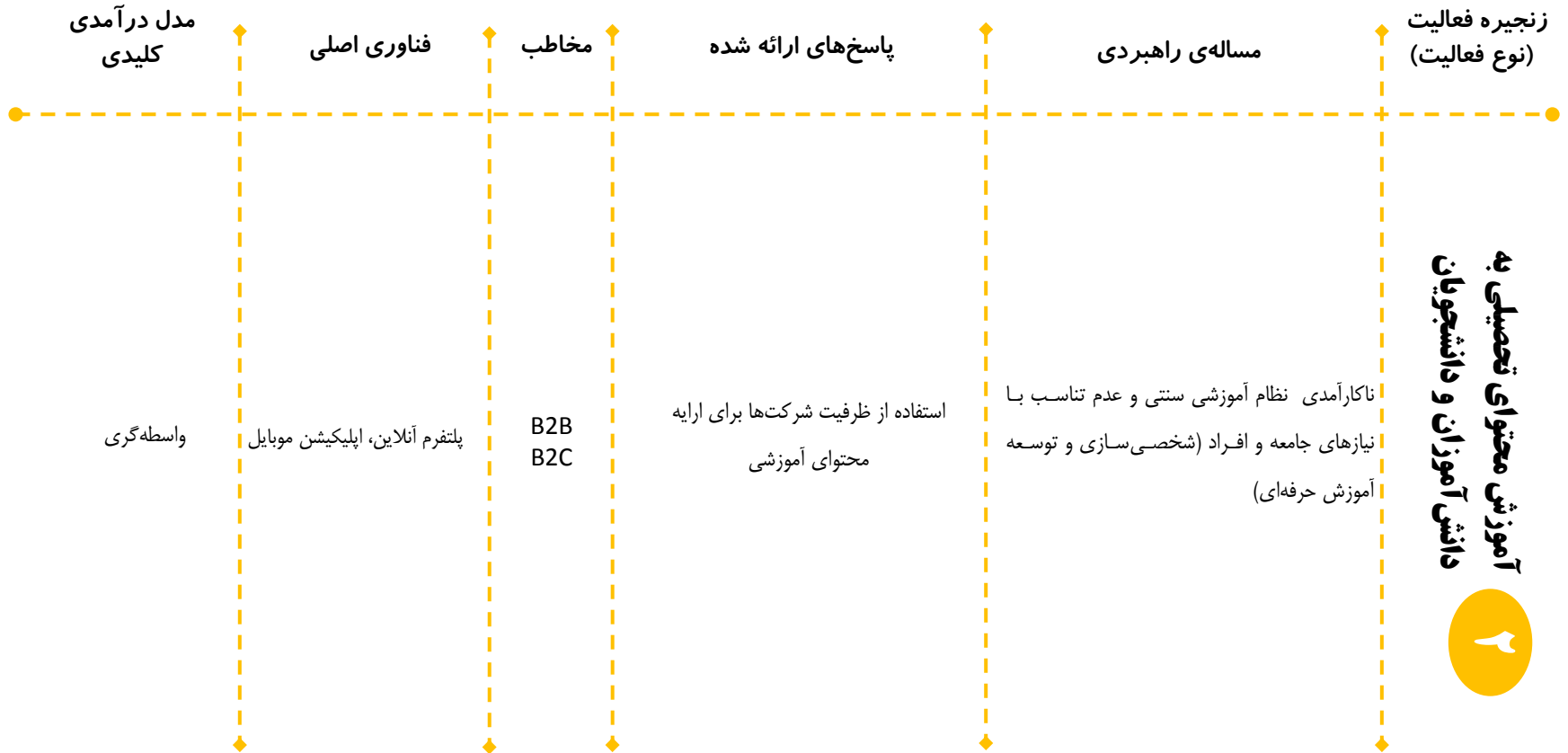
آموزش محتوای تحصیلی به دانش‌آموزان و دانشجویان

۲

مدل درآمدی کلیدی	فناوری اصلی	مخاطب	پاسخ‌های ارائه شده	مساله‌ی راهبردی	زنجیره فعالیت (نوع فعالیت)
واسطه‌گری حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل	B2C	تسهیل استفاده از مدرسین متخصص در سطح جهان برای آموزش از طریق اینترنت	عدم توزیع متوازن و عادلانه امکانات آموزشی در تمامی نقاط (تسهیل دسترسی به آموزش)	
حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل، هوش مصنوعی	B2C	ایجاد دوره آموزشی شخصی سازی شده برای ارتقاء نقاط ضعف	ناکارآمدی نظام آموزشی سنتی و عدم تناسب با نیازهای جامعه و افراد (شخصی‌سازی و توسعه آموزش حرفه‌ای)	
حق اشتراک، فروش مستقیم	پلتفرم آنلاین، هوش مصنوعی	B2c	افزایش مشارکت افراد در تعیین سرفصل‌های آموزشی و تکالیف آموزشی		



جمع‌بندی راهکارهای استارت‌آپی ارائه شده و مدل‌های کسب‌وکار آنها



جمع‌بندی راهکارهای استارت‌آپی ارائه شده و مدل‌های کسب‌وکار آنها

مدل درآمدی کلیدی	فناوری اصلی	مخاطب	پاسخ‌های ارائه شده	مساله‌ی راهبردی	زنجیره فعالیت (نوع فعالیت)
فروش مستقیم، حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل	B2C B2B	ایجاد بستری مناسب به منظور دسترسی همگان به فضای آموزشی	عدم توزیع متوازن و عادلانه امکانات آموزشی در تمامی نقاط (تسهیل دسترسی به آموزش)	توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای
فروش مستقیم، حق اشتراک، پردازش و ذخیره‌سازی ابری	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل	B2C B2B	امکان استفاده افراد با محدودیت زمانی بالا از امکانات آموزشی در زمان دلخواه	ناکارآمدی نظام آموزشی سنتی و عدم تناسب با نیازهای جامعه و افراد (شخصی‌سازی و توسعه آموزش حرفه‌ای)	
حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل، اینترنت اشیا	B2C B2B	سنجش نقاط ضعف افراد با کمک هوش مصنوعی یا آزمون‌های تحلیل میزان یادگیری		

توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای



جمع‌بندی راهکارهای استارت‌آپی ارائه شده و مدل‌های کسب‌وکار آنها

مدل درآمدی کلیدی	فناوری اصلی	مخاطب	پاسخ‌های ارائه شده	مساله‌ی راهبردی	زنجیره فعالیت (نوع فعالیت)
حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل، پردازش و ذخیره‌سازی ابری	B2C B2B	ایجاد دوره آموزشی شخصی سازی شده برای رفع نقاط ضعف		
حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل	B2C	استفاده از ظرفیت شرکت‌ها برای ارائه محتوای آموزشی	ناکارآمدی نظام آموزشی سنتی و عدم تناسب با نیازهای جامعه و افراد (شخصی‌سازی و توسعه آموزش حرفه‌ای)	

توسعه مهارت‌های شغلی و حرفه‌ای



جمع‌بندی راهکارهای استارت‌آپی ارائه شده و مدل‌های کسب‌وکار آنها

مدل درآمدی کلیدی	فناوری اصلی	مخاطب	پاسخ‌های ارائه شده	مساله‌ی راهبردی	زنجیره فعالیت (نوع فعالیت)
فروش مستقیم	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل، واقعیت افزوده	B2C B2B	استفاده از فناوری‌های واقعیت افزوده و مجازی برای جذاب نمودن آموزش	افزایش جذابیت علم‌آموزی در جلب مشارکت بیشتر دانش‌پذیران (تغییر فضای آموزشی و بهره‌گیری از روش‌ها و ابزارهای نوین)	ارتقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین
فروش مستقیم	پلتفرم آنلاین	B2C B2B	استفاده از بازی‌وار سازی برای آموزش به کودکان مانند استفاده از اسباب بازی‌های آموزشی	ناکارآمدی نظام آموزشی سنتی و عدم تناسب با نیازهای جامعه و افراد (شخصی‌سازی و توسعه آموزش حرفه‌ای)	
حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، نرم‌افزار و اپلیکیشن، هوش مصنوعی، پردازش ابری	B2C B2B	سنجش نقاط ضعف افراد با کمک هوش مصنوعی یا آزمون‌های تحلیل میزان یادگیری		



جمع‌بندی راهکارهای استارت‌آپی ارائه شده و مدل‌های کسب‌وکار آنها

مدل درآمدی کلیدی	فناوری اصلی	مخاطب	پاسخ‌های ارائه شده	مساله‌ی راهبردی	زنجیره فعالیت (نوع فعالیت)
فروش مستقیم، حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن Blockchain، موبایل، هوش مصنوعی	B2C B2B	ایجاد دوره آموزشی شخصی سازی شده برای رفع نقاط ضعف		ارقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین
فروش مستقیم	پلتفرم آنلاین	B2C B2B	افزایش مشارکت افراد در تعیین سرفصل‌های آموزشی و تکالیف آموزشی	ناکارآمدی نظام آموزشی سنتی و عدم تناسب با نیازهای جامعه و افراد (شخصی‌سازی و توسعه آموزش حرفه‌ای)	
فروش مستقیم، حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، نرم‌افزار و اپلیکیشن	B2C B2B	ایجاد بسترهایی تعاملی بین دانش‌آموزان، معلمان و والدین با استفاده از بسترهای آنلاین		

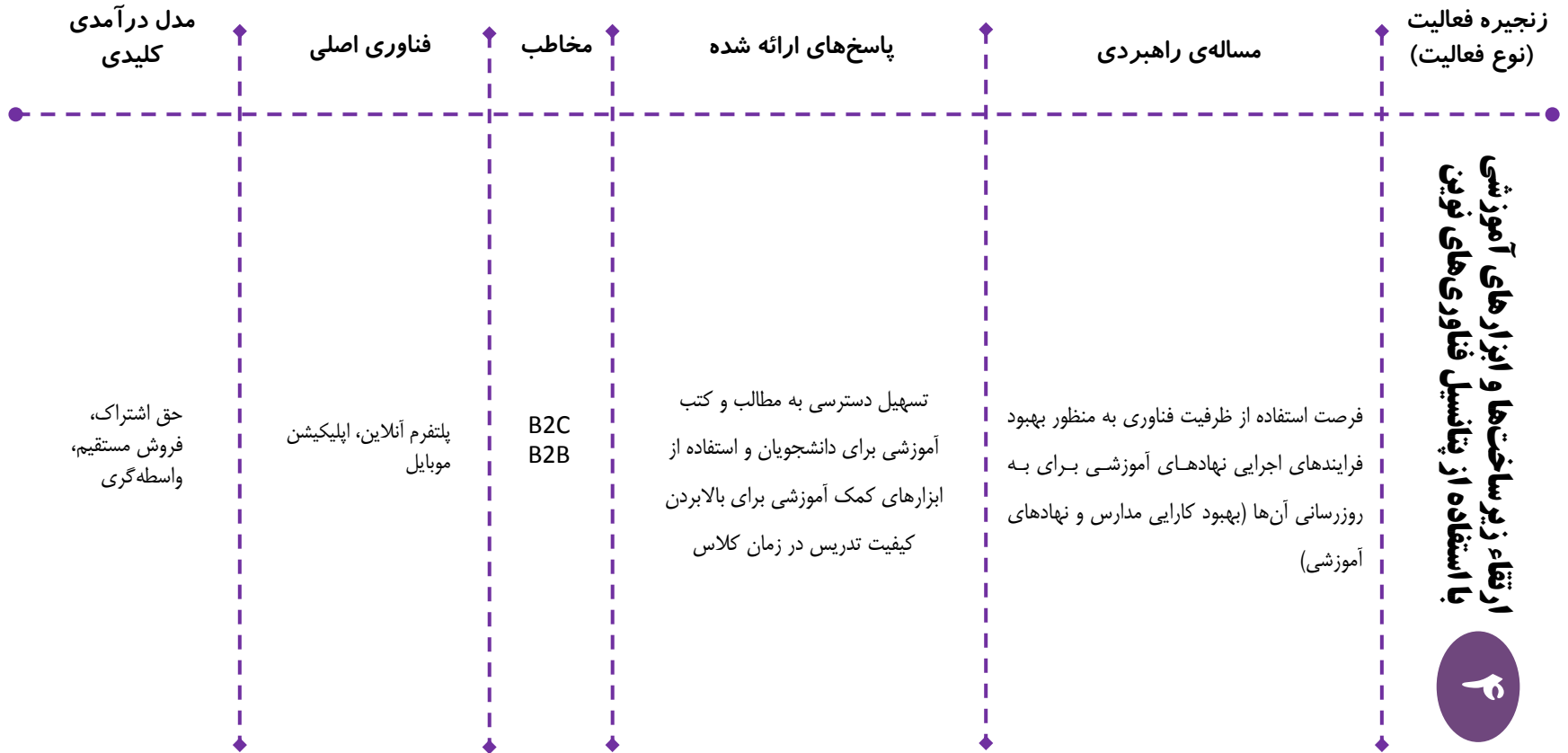


جمع‌بندی راهکارهای استارت‌آپی ارائه شده و مدل‌های کسب‌وکار آنها

مدل درآمدی کلیدی	فناوری اصلی	مخاطب	پاسخ‌های ارائه شده	مساله‌ی راهبردی	زنجیره فعالیت (نوع فعالیت)
حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل، پردازش ابری BigData	B2C B2B	ایجاد بسترهایی به منظور به روزرسانی اطلاعات مدرسین و افزایش کیفیت نحوه تدریس		ارقاء زیرساخت‌ها و ابزارهای آموزشی با استفاده از پتانسیل فناوری‌های نوین
فروش مستقیم	پلتفرم آنلاین، اپلیکیشن موبایل	B2B	تسهیل فرایندهای اجرایی مدارس و نهادهای آموزشی و کاهش هزینه اجرایی با استفاده از راهکارهای نرم‌آفراری و آنلاین	فرصت استفاده از ظرفیت فناوری به منظور بهبود فرایندهای اجرایی نهادهای آموزشی برای به روزرسانی آنها (بهبود کارایی مدارس و نهادهای آموزشی)	
فروش مستقیم، حق اشتراک	پلتفرم آنلاین، نرم‌افزار و اپلیکیشن	B2C B2B	ایجاد پلتفرم‌هایی برای تسهیل ایجاد دوره آنلاین برای مدارس و مراکز آموزشی یا بارگذاری کتب		



جمع‌بندی راهکارهای استارت‌آپی ارائه شده و مدل‌های کسب‌وکار آنها



۱۳. استارت آپ‌های حوزه‌ی آموزش

۱۳-۷. مراحل اجرایی طی شده
در گزارش هر حوزه

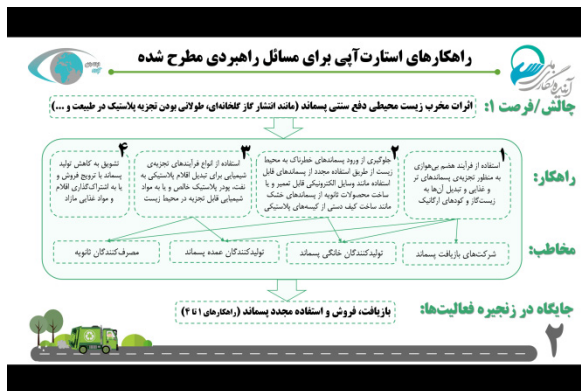


مراحل اجرایی طی شده در گزارش هر حوزه



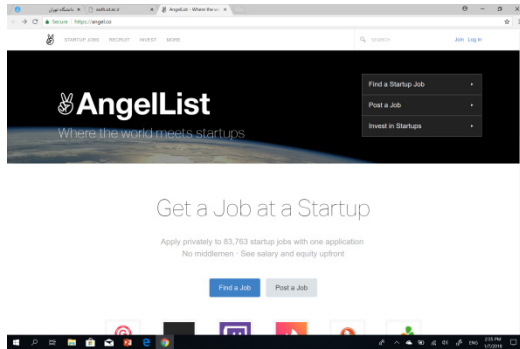
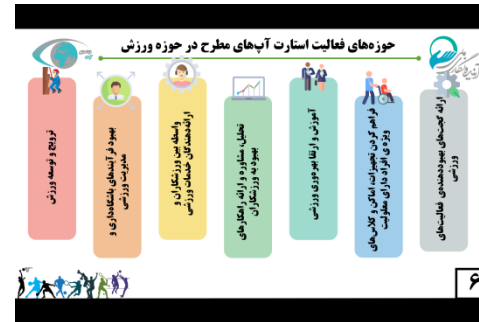
گام اول) بررسی کلان حوزه و شناسایی موضوعات کلیدی (چالش‌ها و فرصت‌ها) با بهره‌گیری از روش PEST:

در این گام ضمن بررسی مطالعات آینده‌نگاری و تحلیل محیط موجود در هر حوزه، مهم‌ترین چالش‌ها و موضوعات کلیدی استخراج شده تا بر اساس آن بتوان پیوندی میان این چالش‌ها و راه‌کارهای استارت‌آپی ارائه نمود.



مراحل اجرایی طی شده در گزارش هر حوزه

گام دوم) استخراج حوزه های اصلی فعالیت ها در هر حوزه با بهره گیری از روش زنجیره ارزش یا دسته بندی های استاندارد: در این گام ضمن بررسی رویکردهای مرتبط با تقسیم بندی فعالیت های در هر حوزه با بهره گیری از روش هایی مانند زنجیره ارزش و یا درخت فعالیت ها و یا دسته بندی های استاندارد بین المللی دیگر، حوزه های اصلی فعالیت در هر حوزه استخراج شده است.



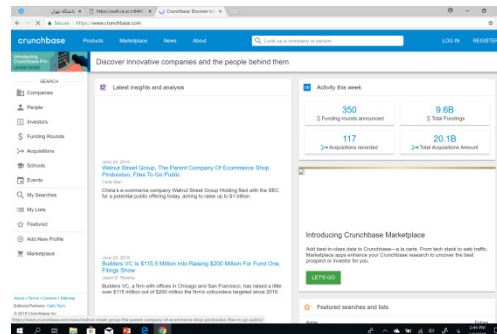
گام سوم) بررسی و شناسایی استارت آپهای هر حوزه بر اساس حوزه های اصلی فعالیت از وبسایت های معتبر به ویژه وبسایت <https://angel.co>: در این گام ضمن بررسی وبسایت های مهم، استارت آپهای موجود در هر حوزه شناسایی شد و یک لیست اولیه از استارت آپها استخراج گردید.



مراحل اجرایی طی شده در گزارش هر حوزه

گام چهارم) گزینش استارت‌آپ‌های مهم و استخراج اطلاعات تکمیلی برای استارت‌آپ‌ها از وبسایت <https://www.crunchbase.com>

در این گام با بررسی وبسایت کراچ بیس، مهم‌ترین استارت‌آپ‌های هر حوزه شناسایی شد و با توجه به شاخص‌های رشد و ارزش آنها یک لیست کوچک‌تر از استارت‌آپ‌های مهم استخراج گردید.



گام پنجم) استخراج لیست نهایی استارت‌آپ‌ها و تکمیل اطلاعات آن‌ها با بررسی وبسایت شرکت‌ها و همچنین ارتباط ایمیلی با شرکت‌ها

در این گام برای هر شرکت مجموعه‌ای از اطلاعات در قالب یک شناسنامه استخراج شده و موضوعاتی مانند نحوه تأمین مالی، نحوه رشد، مدل کسب و کار و فناوری‌های کلیدی آن‌ها تبیین شده است.



مراحل اجرایی طی شده در گزارش هر حوزه

گام ششم) انجام تحلیل‌های مختلف بر روی شرکت‌ها مبتنی بر مدل‌های درآمدی، حوزه‌های فناوری و فناوری‌های کلیدی و میزان درآمدها و شناسایی unicornها:

در این گام برای هر شرکت مجموعه‌ای از تحلیل‌ها از منظرهای مختلف مانند فناوری‌های مورد استفاده، مدل‌های کسب‌وکار، حوزه فعالیت، مخاطبان و ... ارائه شده است که امکان پشتیبانی از تصمیمات کارآفرینانه یا سیاستی را فراهم می‌کنند.





ریاست جمهوری
معاونت علمی و فناوری
مرکز ارتباطات و اطلاع رسانی
www.isti.ir