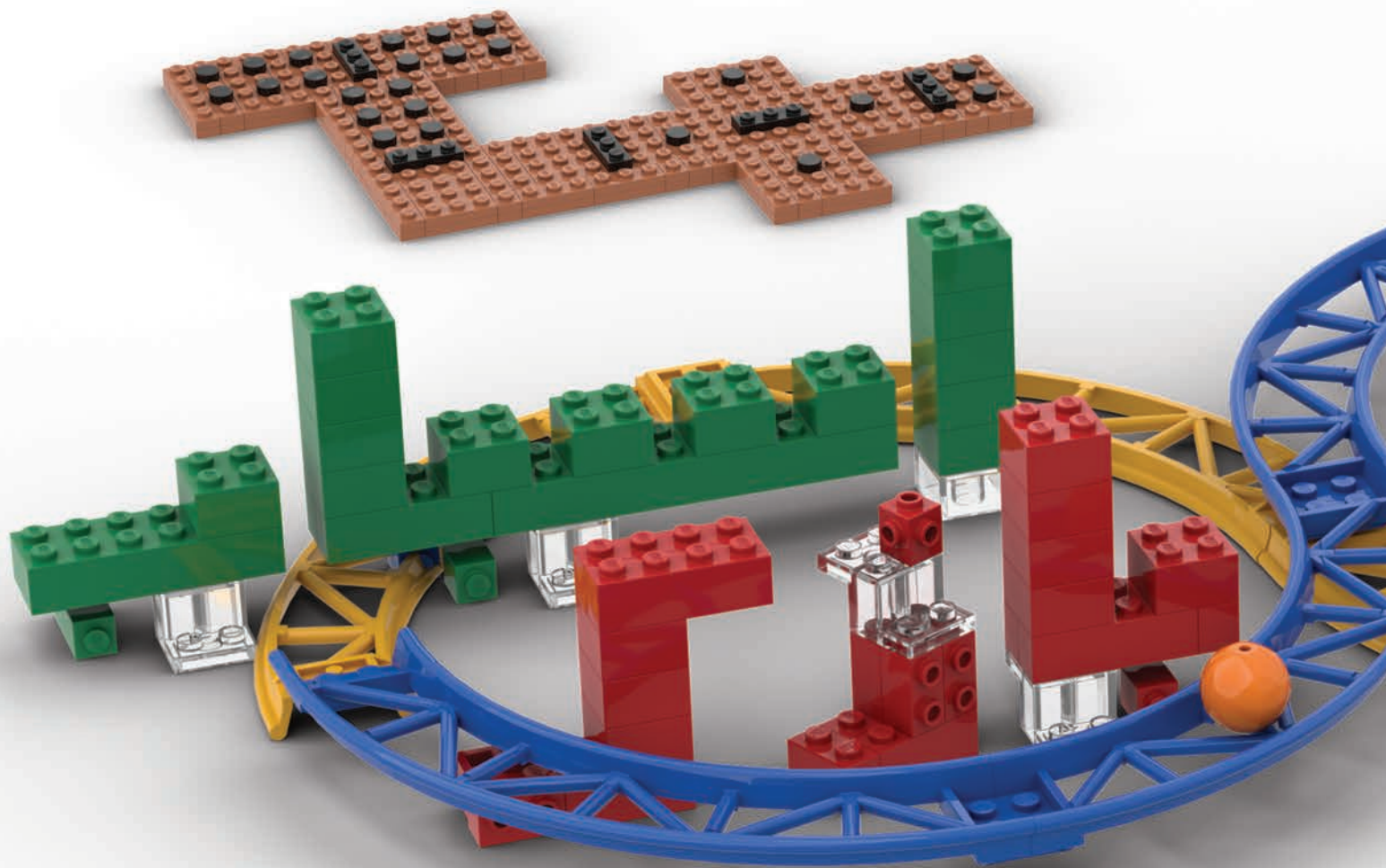


۱۳۹۷



شاد تو سر فزناک علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان
معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

فناوری های صنعت اسباب بازی ایران

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

■ عنوان: کتاب فناوری‌های صنعت اسباب‌بازی ایران - ۹۷

■ ناشر: دانش بنیان فناور (مرکز ارتباطات و اطلاع‌رسانی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری)

■ گردآوری و اجرا: موسسه سیستم‌های مدیریتی الگومحور سمam

■ دبیر اجرایی: دکتر سید حسین حسینی

■ ناظران اجرایی: محسن حموله، سید امیر آقایی، حامد تأملی

■ نوبت انتشار: اول

■ سال انتشار: ۱۳۹۷

«کلیه حقوق محفوظ و متعلق به دبیرخانه شورای نظارت بر اسباب‌بازی، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری است.»

■ آدرس: تهران، میدان ونک، خ ملاصدرا، خ شیخ بهایی شمالی، کوچه لادن،

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری - طبقه دوم شمالی

■ تلفن: ۰۲۱-۸۳۵۳۲۴۷۷ - ۰۲۱-۸۳۵۳۲۲۸۸

■ نمابر: ۰۲۱-۸۳۵۳۳۳۳۳

■ وبسایت: www.stdc.isti.ir

■ آدرس پست الکترونیک: stdc@isti.ir

■ آدرس: تهران، شهرک غرب، خیابان شهید حسن سیف، دبیرخانه شورای

نظارت بر اسباب‌بازی

■ تلفن: ۰۲۱-۸۸۰۸۵۸۳۳ - ۰۲۱-۸۸۰۸۵۸۳۴

■ نمابر: ۰۲۱-۸۸۰۸۵۸۳۲

■ وبسایت: www.kpf.ir و www.toycouncil.com

■ آدرس پست الکترونیک: info@kpf.ir و shora@yahoo.com

■ آدرس پست الکترونیک دبیرخانه: toy.techbook@gmail.com

■ تلفن دبیرخانه کتاب فناوری: ۰۲۱-۴۰۸۸۳۱۶۵

این کتاب با همکاری دبیرخانه شورای نظارت بر اسباب‌بازی و مرکز همکاری‌های تحول و پیشرفت ریاست جمهوری و ستاد توسعه فرهنگ و اقتصاد دانش بنیان گردآوری و منتشر شده است.



ستاد توسعه علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان
معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری



ریاست جمهوری
مرکز همکاری‌های تحول و پیشرفت



کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

طراحی

{ طراحی محصول }

طراحی کانسپت.....	۱۴۰.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۸.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۶.۱۰۲.۹۸.۹۲.۸۸.۸۶.۸۴.۷۸.۷۰.۶۴.۵۴.۴۲.۳۲.۳۰
مدلسازی.....	۱۴۰.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۲.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۶.۱۰۲.۹۸.۹۲.۸۸.۸۶.۸۴.۷۰.۶۴.۴۲.۳۲.۳۰
تصویرسازی.....	۱۴۰.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۲.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۶.۱۰۲.۹۸.۹۴.۹۲.۸۸.۸۶.۸۴.۷۸.۷۲.۶۴.۵۴.۵۲.۳۰
طراحی گرافیک.....	۱۴۰.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۲.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۶.۱۰۲.۹۸.۹۴.۹۲.۸۸.۸۶.۸۴.۷۸.۷۲.۶۰.۶۴.۵۴.۵۲.۴۲.۳۰
دانش فنی تدوین ایده محوری بازی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۲.۱۱۸.۱۱۶.۱۱۴.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۹۸.۹۴.۹۲.۸۸.۸۶.۸۴.۸۰.۷۸.۷۶.۷۴.۷۲.۷۰.۶۸.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۶.۵۴.۵۰.۴۶.۴۲.۴۰.۳۸.۳۶.۳۴.۳۰.۲۸
دانش فنی شناخت انواع بازی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۰.۱۲۶.۱۲۲.۱۱۶.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۴.۱۰۲.۱۰۰.۹۶.۹۴.۹۰.۸۴.۸۰.۷۸.۷۶.۷۰.۶۸.۶۴.۶۲.۵۴.۵۲.۵۰.۴۶.۴۴.۴۲.۴۰.۳۸.۳۶.۳۴.۳۰
دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۱۰۰.۹۶.۹۴.۹۲.۸۸.۸۶.۸۴.۸۰.۷۶.۷۴.۷۰.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۶.۵۴.۵۲.۵۰.۴۶.۴۴.۴۲.۴۰.۳۸.۳۶.۳۰
دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۶.۱۱۴.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۰.۸۸.۸۴.۸۰.۷۶.۷۴.۷۰.۶۸.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۲.۵۰.۴۸.۴۶.۴۴.۴۰.۳۰.۲۸

{ طراحی کسب و کار }

دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM).....	۱۳۸.۱۳۲.۱۲۸.۱۲۰.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۹۶.۹۴.۹۰.۸۴.۷۸.۷۶.۷۲.۶۸.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۴.۵۲.۴۶.۴۲.۴۰.۳۶
دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP).....	۱۳۸.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۶.۱۱۲.۱۰۸.۱۰۲.۹۸.۹۶.۹۴.۹۲.۹۰.۸۸.۸۴.۷۸.۷۶.۷۴.۷۲.۶۸.۶۴.۶۲.۶۰.۵۶.۵۴.۴۶.۴۲.۴۰.۳۶.۳۰

{ پیش تولید محصول }

دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۹۴.۹۲.۹۰.۸۸.۸۶.۸۴.۷۶.۷۴.۷۰.۶۰.۵۸.۵۶.۴۶.۴۰.۳۸.۲۸
دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۴.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۴.۸۸.۸۶.۷۶.۷۴.۷۲.۷۰.۶۸.۶۶.۶۰.۵۸.۵۲.۴۶.۴۰.۳۸.۲۸
دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۲۲.۱۱۸.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۴.۱۰۲.۹۴.۹۲.۹۰.۸۸.۸۶.۷۶.۷۰.۶۸.۶۴.۶۰.۴۸.۴۶.۳۰
دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۲۶.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۲.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۴.۱۰۲.۱۰۰.۹۲.۸۸.۸۶.۸۴.۷۸.۷۰.۶۸.۶۲.۶۰.۵۸.۴۶.۴۴.۳۶.۳۲.۲۸
دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۶.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۹۴.۸۸.۸۴.۷۴.۷۲.۷۰.۶۰.۵۸.۵۶.۵۴.۴۶.۴۰.۳۸.۳۶.۳۰
دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۶.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۶.۱۱۴.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۴.۹۲.۸۸.۸۶.۸۴.۷۴.۷۰.۶۸.۶۴.۶۲.۶۰.۵۲.۵۰.۴۸.۴۶.۴۴.۴۰.۳۶.۳۰.۲۸
دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۱۶.۱۰۸.۷۴.۴۶.۴۴.۳۶.۳۴
دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ آمیزی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۲۰.۱۱۶.۱۱۲.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۷۸.۷۶.۷۴.۶۶.۶۴.۶۲.۵۲.۴۸.۴۶.۴۴.۳۶.۳۰
دانش فنی انتخاب مواد.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۲.۱۱۶.۱۱۴.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۴.۸۸.۸۶.۸۴.۷۸.۷۶.۷۲.۷۰.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۲.۵۰.۴۶.۴۴.۴۰.۳۶.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Playtest).....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۹۶.۹۴.۹۰.۸۸.۸۴.۷۸.۷۶.۷۴.۶۸.۶۶.۶۴.۶۲.۵۴.۵۲.۵۰.۴۶.۴۲.۴۰.۳۸.۳۶.۳۴.۳۰.۲۸
دانش فنی انتخاب مواد نهایی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۲.۱۱۸.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۶.۸۸.۸۶.۸۴.۸۲.۸۰.۷۸.۷۶.۷۴.۷۰.۶۸.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۶.۵۰.۴۶.۴۰.۳۶.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی طراحی فرآیند تولید.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۲.۱۱۸.۱۱۶.۱۱۴.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۴.۹۲.۹۰.۸۸.۸۶.۸۴.۸۲.۸۰.۷۸.۷۶.۷۴.۷۰.۶۸.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۲.۵۰.۴۶.۴۴.۴۰.۳۶.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی انتخاب فناوری تولید.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۴.۹۲.۸۸.۸۴.۸۲.۸۰.۷۸.۷۶.۷۴.۷۰.۶۸.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۲.۵۰.۴۸.۴۶.۴۴.۴۰.۳۶.۳۲.۲۸

تولید

{ فناوری اسباب‌بازی‌های الکترونیکی }

دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	۱۳۸.۱۲۶.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۲.۱۰۸.۱۰۶.۹۲.۸۶.۸۴.۸۲.۷۲.۷۰.۶۲.۶۰.۵۸.۳۶.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	۱۳۸.۱۲۶.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۲.۱۰۶.۹۲.۸۶.۸۲.۷۲.۷۰.۶۸.۶۲.۶۰.۳۶.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی بکارگیری سلول خورشیدی در محصول	۱۳۸.۱۲۶.۱۲۰.۱۱۸.۱۰۶.۸۶.۷۲.۷۰.۶۲.۶۰.۵۸.۳۶
دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول	۱۳۸.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۹۲.۸۶.۸۲.۷۲.۶۲.۶۰.۳۶.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	۱۳۸.۱۲۰.۱۱۸.۱۰۶.۱۰۰.۹۲.۸۶.۷۲.۶۲.۶۰.۳۶.۳۲.۲۸
دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول	۱۳۸.۱۲۶.۱۲۰.۱۱۸.۱۰۶.۱۰۰.۹۲.۸۶.۷۲.۶۲.۶۰.۵۸.۳۶.۳۲
دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول	۱۳۸.۱۲۰.۱۱۸.۱۰۰.۹۲.۸۶.۷۲.۶۲.۶۰.۳۶.۳۲
دانش فنی بکارگیری سایر فناوری‌های غیر کابلی اتصال میان اجزاء در محصول	۱۳۸.۱۲۲.۱۱۸.۱۰۶.۱۰۰.۹۲.۸۶.۷۲.۶۸.۶۲.۶۰.۳۶.۳۴.۳۰
دانش فنی بکارگیری فناوری اتصال کابلی در محصول	۱۳۸.۱۲۶.۱۲۲.۱۱۲.۹۲.۸۶.۸۴.۸۲.۷۲.۶۲.۶۰.۳۶.۳۲.۳۰
دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	۱۳۸.۱۲۰.۱۱۸.۸۶.۷۲.۶۲.۶۰.۳۲
دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	۱۳۸.۱۲۰.۱۱۸.۹۲.۸۶.۷۲.۶۲.۶۰
دانش فنی بکارگیری AR در محصول	۱۳۸.۱۲۰.۱۰۶.۹۴.۸۶.۶۸.۶۲.۶۰
دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول	۱۳۸.۱۲۶.۱۲۰.۱۱۸.۱۰۶.۹۲.۸۶.۸۲.۷۲.۶۲.۶۰.۵۸.۳۶.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول	۱۲۰.۱۳۸.۱۱۸.۱۰۶.۹۲.۸۶.۸۴.۸۲.۶۰.۳۶
دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	۱۳۸.۱۲۶.۱۲۰.۱۱۸.۱۰۶.۹۴.۸۶.۸۴.۸۲.۷۲.۶۲.۶۰.۳۶.۳۲.۳۰
دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	۱۳۸.۱۲۶.۱۲۰.۱۱۸.۱۰۶.۹۲.۸۶.۸۲.۷۲.۶۲.۶۰.۳۶.۳۲
دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	۱۳۸.۱۱۸.۱۰۶.۹۴.۹۲.۸۶.۸۲.۷۲.۶۲.۶۰.۳۶.۳۲.۳۰
فناوری نور	۱۴۰.۱۱۲.۹۲.۸۶.۸۴.۳۰
فناوری صدا	۱۴۰.۱۳۲.۹۲.۸۴.۴۲
فناوری تصویر	۱۴۰.۱۳۲.۹۲.۸۶.۵۲

{ فناوری اسباب‌بازی‌های غیرالکترونیکی }

دانش فنی تولید مواد پایدار	۱۱۸.۱۱۲.۱۰۸.۹۸.۷۶.۷۰.۴۴.۴۰.۳۶.۳۰.۲۸
دانش فنی تولید مواد باویژگی چسبندگی	۱۰۸.۹۶.۷۶.۲۸.۳۶
دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراک	۱۱۸.۱۰۰.۷۶.۴۴.۳۶
دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ	۹۶.۷۶.۴۴.۳۶
دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	۱۱۸.۱۱۲.۱۰۸.۹۶.۷۶.۳۰
دانش فنی تولید مواد انفجاری	۷۶
دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۱۰۰.۹۲.۸۸.۸۶.۷۸.۷۶.۷۰.۶۸.۶۴.۶۲.۶۰.۵۰.۴۸.۴۶.۴۰.۳۶.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۴.۹۲.۸۸.۸۶.۸۴.۸۲.۷۸.۷۶.۷۰.۶۴.۶۲.۶۰.۵۴.۵۲.۵۰.۴۸.۴۶.۴۴.۴۰.۳۶.۳۴.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی تولید محصولات چوبی	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۹۶.۹۲.۹۰.۸۴.۷۶.۷۴.۶۸.۶۶.۶۰.۵۲.۴۰.۳۸.۳۶.۳۰
دانش فنی تولید محصولات فلزی	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۴.۱۱۸.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۰.۸۶.۷۸.۷۶.۷۲.۷۰.۶۸.۶۰.۵۲.۴۲.۳۸.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی تولید محصولات پارچه‌ای	۱۴۰.۱۳۸.۱۲۴.۱۱۶.۱۱۲.۱۰۸.۷۶.۵۰.۴۶.۳۶.۳۴
دانش فنی تولید محصولات مقوایی و کاغذی	۱۴۰.۱۳۲.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۲.۹۲.۸۸.۸۴.۷۸.۷۶.۷۰.۵۴.۵۲.۳۶
دانش فنی تولید محصولات شیشه‌ای	۱۴۰.۷۸.۷۶

ترویج استفاده از اسباب‌بازی

دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی -مهارتی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۴.۱۱۸.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۶.۹۴.۹۲.۸۴.۷۸.۷۶.۷۴.۷۰.۶۸.۶۴.۶۲.۶۰.۵۴.۵۰.۴۸.۴۲.۴۰.۳۶.۳۴.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۶.۹۴.۹۲.۸۸.۸۴.۷۸.۷۶.۷۴.۷۰.۶۸.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۸.۵۶.۵۴.۵۲.۵۰.۴۸.۴۶.۴۴.۴۰.۳۸.۳۶.۳۴.۳۰.۳۲.۳۰
دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۲.۱۱۶.۱۱۴.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۴.۹۲.۸۸.۸۴.۸۲.۸۰.۷۸.۷۶.۷۰.۶۴.۶۲.۶۰.۵۴.۵۲.۵۰.۴۸.۴۶.۴۴.۴۰.۳۸.۳۶.۳۲.۳۰.۲۸
دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۴.۱۲۲.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۹۸.۹۶.۹۰.۸۴.۸۲.۸۰.۷۸.۷۴.۷۰.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۴.۵۰.۴۶.۴۰.۳۸.۳۶
دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک درمانی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۲.۱۲۴.۱۲۲.۱۱۸.۱۱۶.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۹۸.۹۶.۹۴.۸۸.۸۴.۷۸.۷۶.۶۰.۵۲.۴۶.۳۸.۳۰
دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۸.۱۲۴.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۴.۹۰.۸۸.۸۴.۸۲.۷۸.۷۴.۷۰.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۴.۵۲.۴۶.۴۲.۴۰.۳۸.۳۶.۳۴.۳۰.۲۸

بازاریابی، توزیع و فروش

{ مطالعه بازار }

دانش تحلیل روند بازار.....	۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۰.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۴.۹۲.۹۰.۸۸.۸۴.۸۰.۷۸.۷۶.۷۴.۷۰.۶۸.۶۴.۶۲.۶۰.۵۶.۵۲.۵۰.۴۶.۴۲.۴۰.۳۸.۳۶.۳۴.۳۰
دانش شناسایی رقبا.....	۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۴.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۶.۹۴.۹۲.۸۸.۸۴.۸۰.۷۸.۷۶.۷۴.۷۲.۶۸.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۶.۵۲.۵۰.۴۶.۴۲.۳۸.۳۶.۳۰
دانش تحلیل سهم بازار.....	۱۳۸.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۶.۱۲۰.۱۱۴.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۴.۸۸.۸۴.۸۲.۸۰.۷۸.۷۶.۷۲.۶۸.۶۴.۶۲.۶۰.۵۶.۵۰.۴۶.۴۲.۳۶
دانش و مهارت ذائقه‌سنجی مخاطب.....	۱۴۰.۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۸.۱۲۶.۱۱۸.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۶.۸۴.۸۰.۷۸.۷۶.۷۴.۷۲.۷۰.۶۴.۶۲.۶۰.۵۴.۵۲.۴۶.۴۲.۴۰.۳۶.۳۰

{ استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش }

دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی.....	۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۸.۱۲۰.۱۱۴.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۹۶.۹۴.۸۸.۸۴.۸۰.۷۸.۷۶.۷۴.۶۸.۶۴.۶۲.۶۰.۵۶.۵۴.۵۲.۵۰.۴۶.۴۲.۴۰.۳۸.۳۶.۳۴.۳۰
دانش استفاده از روش‌های تبلیغات.....	۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۶.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۴.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۶.۹۴.۹۲.۹۰.۸۸.۸۴.۸۲.۸۰.۷۸.۷۶.۷۲.۶۸.۶۴.۶۲.۶۰.۵۸.۵۶.۵۰.۴۸.۴۶.۴۲.۳۸.۳۶.۳۰
دانش استفاده از روش‌های برندینگ.....	۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۹۸.۹۴.۹۲.۸۸.۸۴.۸۲.۸۰.۷۸.۷۶.۷۲.۷۰.۶۸.۶۴.۶۲.۶۰.۵۶.۵۲.۴۶.۴۲.۳۶.۳۰
دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری.....	۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۳۰.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۴.۱۱۸.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۶.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۶.۹۴.۹۲.۹۰.۸۸.۸۴.۸۴.۸۲.۸۰.۷۸.۷۶.۷۴.۷۲.۶۸.۶۴.۶۲.۶۰.۵۶.۵۲.۵۰.۴۸.۴۶.۴۲.۴۰.۳۸.۳۶.۳۰

{ کانال های توزیع }

دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیر مستقیم).....	۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۸.۱۲۲.۱۲۶.۱۱۶.۱۱۲.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۶.۹۴.۹۲.۹۰.۸۸.۸۴.۸۲.۸۰.۷۸.۷۶.۷۴.۷۲.۷۰.۶۸.۶۶.۶۴.۶۲.۶۰.۵۶.۵۴.۵۲.۵۰.۴۸.۴۶.۴۲.۴۰.۳۸.۳۶.۳۴.۳۰
دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (قفه‌چینی، دانش فروشندگی و...).....	۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۶.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۶.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۷۸.۷۶.۶۲.۶۰.۵۶.۵۰.۴۸.۴۶.۴۲.۴۰.۳۶
دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین.....	۱۳۸.۱۳۶.۱۳۲.۱۲۶.۱۲۲.۱۲۰.۱۱۸.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۶.۹۴.۹۲.۹۰.۸۶.۸۲.۸۰.۷۲.۷۰.۶۸.۶۶.۶۲.۶۰.۵۸.۵۶.۵۲.۵۰.۴۶.۴۴.۴۲.۳۸.۳۶.۳۴.۳۰.۲۸
مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی.....	۱۳۸.۱۳۲.۱۲۸.۱۲۶.۱۲۴.۱۲۲.۱۱۴.۱۱۰.۱۰۸.۱۰۲.۱۰۰.۹۸.۹۶.۹۴.۹۲.۸۴.۸۲.۸۰.۷۸.۷۴.۷۲.۷۰.۶۸.۶۲.۶۰.۵۲.۵۰.۴۶.۴۴.۴۲.۴۰.۳۸.۳۶.۳۴.۳۰



رده سنی

نوزاد

۱۳۸،۱۲۴،۱۰۸،۶۶،۵۲،۵۰

پیش از مدرسه

۱۳۰،۱۲۸،۱۲۶،۱۲۴،۱۱۸،۱۱۶،۱۱۴،۱۱۲،۱۱۰،۱۰۸،۱۰۲،۱۰۰،۹۸،۹۶،۹۴،۹۲،۹۰،۸۸،۸۶،۸۴،۸۲،۷۸،۷۶،۷۰،۶۶،۶۴،۶۲،۶۰،۵۴،۵۲،۵۰،۴۸،۴۶،۴۴،۴۲،۳۶،۳۴،۳۰،۲۸،۱۴۰،۱۳۸،۱۳۶،۱۳۲

۷ تا ۱۲ ساله

۱۱۰،۱۰۸،۱۰۶،۱۰۴،۱۰۲،۱۰۰،۹۸،۹۶،۹۴،۹۲،۹۰،۸۸،۸۶،۸۴،۸۲،۸۰،۷۸،۷۶،۷۴،۷۲،۷۰،۶۸،۶۶،۶۴،۶۲،۶۰،۵۸،۵۶،۵۴،۵۲،۵۰،۴۸،۴۶،۴۴،۴۲،۴۰،۳۸،۳۶،۳۲،۳۰،۲۸،۱۴۰،۱۳۸،۱۳۶،۱۳۲،۱۲۸،۱۲۶،۱۲۴،۱۲۲،۱۲۰،۱۱۸،۱۱۶،۱۱۴،۱۱۲

۱۲ تا ۱۴ ساله

۱۲۲،۱۱۸،۱۱۶،۱۱۲،۱۱۰،۱۰۸،۱۰۶،۱۰۴،۱۰۲،۱۰۰،۹۸،۹۶،۹۴،۹۲،۸۸،۸۴،۸۲،۸۰،۷۸،۷۶،۷۴،۷۲،۷۰،۶۸،۶۶،۶۴،۶۲،۶۰،۵۸،۵۶،۵۴،۵۲،۴۶،۴۲،۴۰،۳۸،۳۶،۳۲،۳۰،۲۸،۱۴۰،۱۳۸،۱۳۶،۱۳۲،۱۲۸،۱۲۶،۱۲۴

بالای ۱۴ سال

۱۳۶،۱۳۲،۱۲۸،۱۲۶،۱۲۴،۱۲۲،۱۱۲،۱۱۰،۱۰۸،۱۰۶،۱۰۲،۹۸،۹۶،۹۴،۹۲،۸۸،۸۴،۸۲،۸۰،۷۸،۷۶،۷۴،۷۲،۷۰،۶۸،۶۶،۶۴،۶۲،۶۰،۵۸،۵۶،۵۲،۴۶،۴۲،۴۰،۳۶،۳۲،۳۰،۲۸،۱۴۰،۱۳۸

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

۱۴۰،۱۳۸،۱۲۴،۱۱۸،۱۰۸،۱۰۰،۷۸،۷۶،۷۰،۶۶،۵۲،۵۰،۴۲

بازی فکری و رومیزی

۱۴۰،۱۳۸،۱۳۶،۱۳۲،۱۲۶،۱۲۴،۱۲۲،۱۱۶،۱۱۴،۱۱۲،۱۱۰،۱۰۸،۱۰۶،۱۰۲،۱۰۰،۹۸،۹۴،۸۸،۸۴،۸۰،۷۸،۷۰،۶۶،۶۴،۶۲،۵۴،۵۲،۵۰،۴۸،۴۰،۳۸،۳۶،۳۲،۳۰

عروسک و لوازم جانبی

۱۴۰،۱۳۶،۱۰۸،۷۸،۴۲،۳۶

وسایل نقلیه

۱۴۰،۱۳۰،۱۰۸،۸۶،۷۰،۶۲،۴۲

محیطی و حرکتی

۱۴۰،۱۳۸،۱۲۶،۱۱۰،۱۰۰،۹۸،۸۴،۷۸،۷۶،۷۴،۶۴،۶۲،۴۲،۴۰،۳۶،۳۴

سازه‌ای (ساختنی‌ها)

۱۴۰،۱۳۸،۱۲۸،۱۲۶،۱۲۴،۱۲۲،۱۱۲،۱۱۰،۱۰۸،۱۰۶،۱۰۰،۹۶،۹۲،۸۴،۸۲،۷۶،۷۲،۷۰،۶۸،۶۶،۶۴،۶۲،۶۰،۵۰،۴۸،۴۰،۳۶،۳۴،۳۰،۲۸

کاردستی هنری

۱۴۰،۱۳۸،۱۲۸،۱۲۲،۱۱۶،۱۱۲،۱۰۸،۹۸،۹۰،۷۶،۶۴،۶۲،۶۰،۵۴،۴۸،۴۶،۴۴،۳۸،۳۶

آموزشی

۱۲۰،۱۱۸،۱۱۶،۱۱۲،۱۱۰،۱۰۸،۱۰۶،۱۰۴،۱۰۲،۱۰۰،۹۸،۹۶،۹۴،۹۲،۹۰،۸۸،۸۴،۸۲،۷۸،۷۶،۷۴،۷۲،۷۰،۶۸،۶۶،۶۴،۶۲،۶۰،۵۸،۵۶،۵۴،۵۲،۵۰،۴۶،۴۴،۴۰،۳۸،۳۶،۳۲،۳۰،۲۸،۱۴۰،۱۳۸،۱۳۶،۱۳۲،۱۲۸،۱۲۶،۱۲۴،۱۲۲

متریال

کاغذ و مقوا

۱۴۰،۱۳۸،۱۳۶،۱۳۲،۱۲۸،۱۲۶،۱۲۲،۱۱۶،۱۱۲،۱۱۰،۱۰۸،۱۰۴،۱۰۲،۹۴،۸۸،۸۴،۸۰،۷۸،۷۴،۷۰،۶۶،۶۲،۶۰،۵۶،۵۴،۵۲،۵۰،۴۸،۴۰،۳۶،۳۰

پلاستیکی

۱۳۲،۱۳۰،۱۲۶،۱۲۴،۱۲۰،۱۱۸،۱۱۴،۱۱۲،۱۱۰،۱۰۸،۱۰۶،۱۰۴،۱۰۲،۱۰۰،۹۸،۹۴،۹۲،۸۸،۸۶،۸۴،۸۲،۷۸،۷۶،۷۴،۷۲،۷۰،۶۲،۶۰،۵۴،۵۲،۵۰،۴۸،۴۶،۴۴،۴۲،۴۰،۳۶،۳۴،۳۰،۲۸،۱۴۰،۱۳۸،۱۳۶

چوبی

۱۴۰،۱۳۸،۱۳۶،۱۳۲،۱۲۶،۱۲۴،۱۲۲،۱۲۰،۱۱۸،۱۱۰،۱۰۸،۱۰۶،۱۰۲،۹۲،۹۰،۸۴،۷۴،۶۸،۶۶،۶۲،۶۰،۵۲،۴۸،۴۲،۴۰،۳۸،۳۶،۳۰

پارچه‌ای

۱۴۰،۱۳۸،۱۳۶،۱۳۲،۱۲۴،۱۱۶،۱۰۸،۱۰۲،۷۴،۶۶،۵۶،۵۲،۵۰،۴۶،۴۲،۳۶

فلزی

۱۴۰،۱۳۸،۱۲۶،۱۲۴،۱۱۸،۱۱۲،۱۱۰،۱۰۸،۱۰۶،۱۰۲،۷۸،۷۲،۷۰،۶۲،۶۰،۵۲،۴۶،۴۲،۳۶،۳۲،۳۰،۲۸

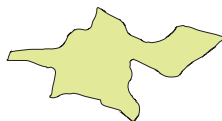
شیشه‌ای

۱۴۰،۷۴،۳۶

سایر موارد

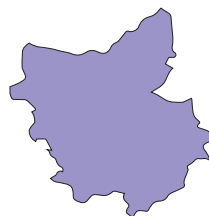
۱۴۰،۱۳۸،۱۲۶،۱۱۲،۱۱۰،۱۰۸،۹۸،۹۶،۹۲،۸۲،۷۶،۷۴،۶۸،۶۴،۶۲،۵۸،۵۰،۴۸،۴۶،۴۴،۴۲،۳۶،۳۴

فهرست استانی



تهران

۳۲، ۳۴، ۳۶، ۴۰، ۴۲، ۴۴، ۴۸، ۵۰، ۵۲، ۵۴، ۶۰،
۶۶، ۶۸، ۷۰، ۷۴، ۷۶، ۷۸، ۸۰، ۸۲، ۸۴، ۸۶، ۹۲،
۹۶، ۱۰۰، ۱۰۲، ۱۰۴، ۱۰۶، ۱۱۰، ۱۱۶، ۱۲۰،
۱۲۴، ۱۲۶، ۱۲۸، ۱۳۰، ۱۳۲، ۱۳۶، ۱۳۸، ۱۴۰



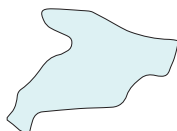
آذربایجان شرقی

۱۱۲



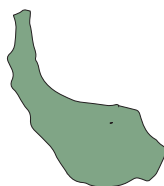
آذربایجان غربی

۲۸



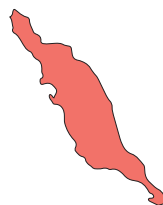
البرز

۶۲، ۹۸



گیلان

۵۶



بوشهر

۵۸



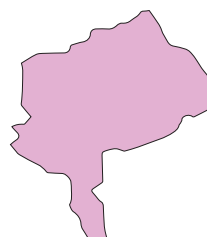
اصفهان

۳۰، ۳۶، ۴۶، ۷۲، ۹۴، ۱۰۸،
۱۱۴، ۱۲۲



قزوین

۱۱۸



یزد

۸۸، ۹۰



قم

۳۸، ۶۴



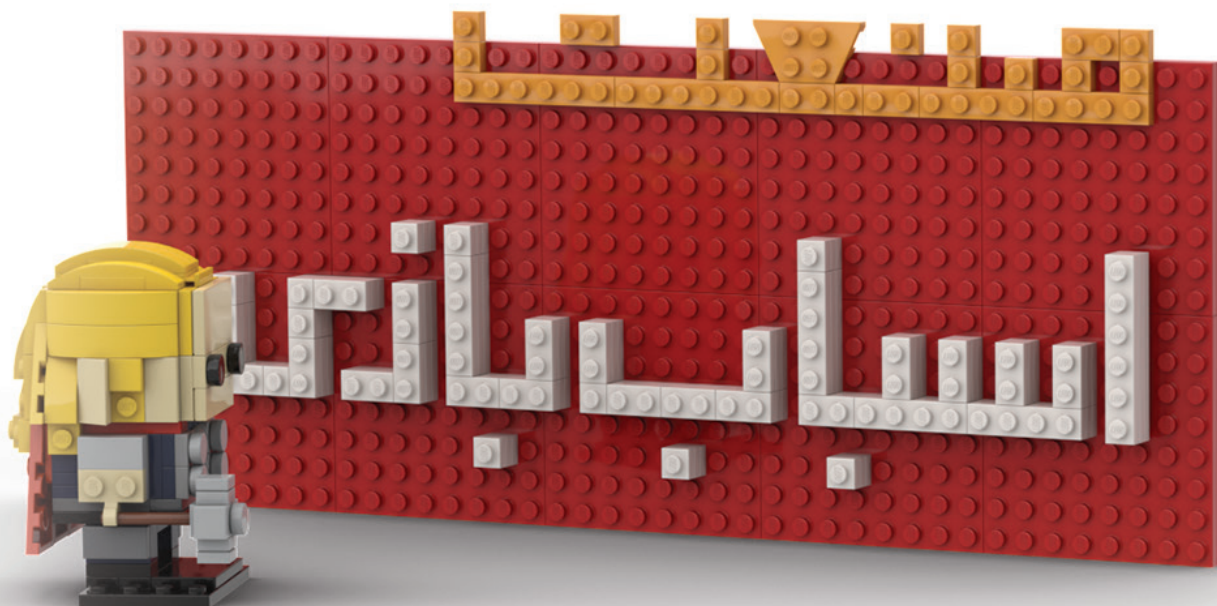
مقدمه

انسان از کودکی به صورت فطری به بازی علاقه دارد بگونه‌ای که می‌توان بازی را زندگی کودک دانست. انسان اولین تجربیات خود از زندگی را در قالب بازی می‌آزماید و می‌آموزد. در این میان اسباب‌بازی اصلی‌ترین و مهمترین وسیله در این تجربه آموزی است که در سنین مختلف مطابق با سیر تکامل و رشد کودکان می‌تواند اثرات مختلفی داشته باشد.

اسباب‌بازی‌ها علاوه بر جنبه‌های آموزشی و مهارتی از اصلی‌ترین عناصر موثر در فرهنگ‌سازی و شکل دادن به سبک زندگی در یک جامعه هستند. اسباب‌بازی‌ها ریشه در تاریخ و فرهنگ ملت‌های مختلف دارند و هیچ ملتی را نمی‌توان یافت که برای کودکانشان اسباب‌بازی طراحی و نساخته باشند؛ هرچند ابتدایی و ساده. وجود عروسک‌های ملل مختلف در جهان نیز موید همین ماجراست به گونه‌ای که در موزه عروسک ملل در ایران بیش از دو هزار عروسک گردآوری شده است.

صنعت اسباب‌بازی به عنوان یکی از قدیمی‌ترین صنایع در حوزه صنایع خلاق و فرهنگی، امروزه درآمدی بیش از ۹۰ میلیارد دلار در جهان دارد که همین گردش مالی می‌تواند اهمیت آن را علاوه بر جنبه‌های فرهنگی و آموزشی در زمینه‌های اقتصادی و تجاری نیز نشان دهد. حدود ۸۰ درصد از اسباب‌بازی جهان هم اکنون در چین تولید می‌شوند ولی تمامی شرکت‌های اسباب‌بازی برتر دنیا اروپایی و آمریکایی هستند این خود گویای برتری طراحی اسباب‌بازی نسبت به فرآیندهای تولید فیزیکی است.

با ظهور فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی و فرآیندهای جدید ساخت و تولید، صنعت اسباب‌بازی نیز روندهای جدید و بروزی را در جهان تجربه می‌کند. تولید روبات‌ها و پهپادها به عنوان اسباب‌بازی، اتصال اسباب‌بازی‌ها به ابزار دیجیتالی از طریق وای فای و بلوتوث، بهره‌مندی از اینترنت اشیا، استفاده از واقعیت افزوده و واقعیت مجازی در اسباب‌بازی‌ها و ساخت اسباب‌بازی توسط پرینترهای سه بعدی بخشی از روندهای جدیدی است که در صنعت اسباب‌بازی در جهان روز به روز در حال گسترش است.



شناخت روندهای صنعت اسباب‌بازی و آشنایی با فناوری‌های طراحی و تولید اسباب‌بازی می‌تواند، زمینه‌ساز توسعه صنعت اسباب‌بازی در ایران باشد تا بر این اساس و تأکید بر پشتوانه غنی فرهنگی و نیز ظرفیت‌های موجود کشور در عرصه تولید، طراحان و تولیدکنندگان ایرانی بتوانند محصولاتی با کیفیت و طراحی منحصر بفرد تولید نمایند.

بر این اساس به دلیل آنکه توجه به فناوری و ایجاد بستر مناسب برای توسعه آن از جمله مأموریت‌های راهبردی ستادهای توسعه فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری است؛ ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به منظور توسعه فناوری‌های صنایع فرهنگی، با همکاری شورای نظارت بر اسباب‌بازی به عنوان اصلی‌ترین متولی اسباب‌بازی کشور، اقدام به شناسایی فناوری در حوزه راهبردی اسباب‌بازی نموده‌اند. بر این اساس، پس از مطالعه و شناسایی فناوری‌های موجود و ترسیم درخت فناوری، تهیه و تدوین کتاب فناوری‌های صنعت اسباب‌بازی کشور در دستور کار قرار گرفت. در این کتاب، ضمن ارائه دسته‌بندی و معرفی فناوری‌های صنعت اسباب‌بازی، توانمندی‌های فناورانه کشور در این صنعت در قالب معرفی تولیدکنندگان صنعت تبیین می‌شود.

هدف از نشر کتاب حاضر، معرفی ظرفیت‌های موجود در صنعت اسباب‌بازی برای سرمایه‌گذاران بخش خصوصی در داخل و خارج از کشور است. در بعد داخلی، وجود یک بانک اطلاعاتی جامع از شرکت‌های فعال در حوزه اسباب‌بازی این امکان را فراهم می‌کند تا توجه سرمایه‌گذاران بخش خصوصی به ظرفیت‌های فناورانه شرکت‌های فعال و سودآوری صنعت اسباب‌بازی جلب شده و عملاً تسهیلگری در سرمایه‌گذاری صورت پذیرد. در بعد خارجی، با ارائه اطلاعات شرکت‌ها و توانمندی‌های فناورانه آنها، اطلاع‌رسانی مناسب از ظرفیت‌های فناورانه کشور برای ایجاد همکاری‌های اقتصادی و فناوری صورت می‌گیرد.

امید است با مشارکت بیشتر شرکت‌ها در صنعت اسباب‌بازی کشور (که بیش از ۱۰۰ شرکت است)، بر غنای محتوای این کتاب در نسخه‌های بعد افزوده شود.

مروری بر فناوری‌های صنعت اسباب‌بازی

بطور کلی فناوری‌های صنعت اسباب‌بازی را که برگرفته از زنجیره ارزش در این صنعت باشد، می‌توان در ۴ بخش اصلی فناوری‌های طراحی، تولید، توزیع و ترویج تقسیم‌بندی کرد. یک کسب و کار فعال در صنعت اسباب‌بازی ممکن است در یک یا چند بخش از این زنجیره ارزش فعال باشد. کسب و کارهای صنعت اسباب‌بازی ایران غالباً چندین بخش از این زنجیره را در مجموعه خود گردآورده‌اند؛ البته که کسب و کارهایی نیز وجود دارند که کل فعالیت خود را معطوف به یک بخش کرده‌اند. به همین دلیل در این کتاب به صورت اختصاصی به تولیدکنندگان این صنعت پرداخته شده که ممکن است در سه بخش دیگر نیز فعالیت‌هایی داشته باشند.

فناوری‌های طراحی

این بخش شامل تمامی دانش‌های فنی مورد نیاز برای طراحی اسباب‌بازی قبل از تولید نهایی آن به عنوان یک محصول قابل عرضه به مخاطب است. این بخش فناوری‌هایی را شامل می‌شود که می‌تواند مستندات نرم و سخت لازم را که توصیف‌گر تمامی ویژگی‌های فنی محصول نهایی باشد، به بخش تولید ارائه دهد تا اسباب‌بازی مورد نظر را مطابق با اهداف مدیران و طراحان شرکت تولید نماید.

این بخش، بطور کلی شامل سه حوزه است:

■ طراحی کسب و کار

■ طراحی محصول

■ پیش تولید محصول

این سه حوزه را می‌توان به عنوان سه مرحله اصلی فرآیند عملیاتی طراحی اسباب‌بازی در نظر گرفت که ساختاری چرخه‌ای داشته و روی یکدیگر اثرگذاری مستقیم دارند. این مراحل را می‌توان با گام‌های تفکر طراحی (Design Thinking) نگاشت کرد.

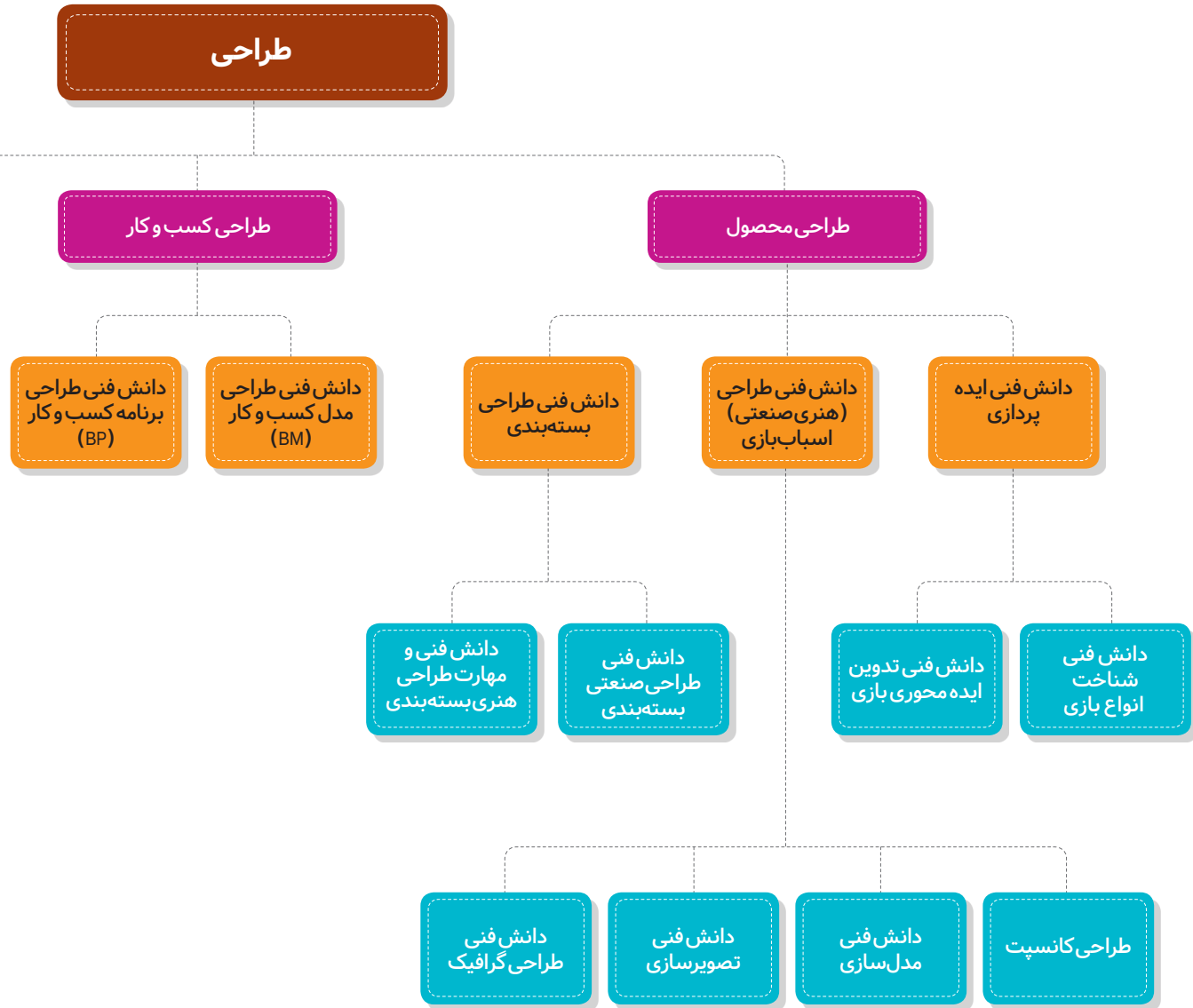
مرحله طراحی کسب و کار اشاره به دانش فنی لازم برای راه‌اندازی کسب و کار اسباب‌بازی شامل طراحی مدل کسب و کار و برنامه‌ریزی کسب و کار اسباب‌بازی دارد. برای انجام این مهم، نیاز به شناخت کلیات صنعت اسباب‌بازی اعم از ذی نفعان صنعت، کانال‌های توزیع، بازار اسباب‌بازی و ملاحظات مالی و از سوی دیگر، شناخت چشم‌انداز و مأموریت‌ها و ارزش‌هایی که کسب و کار باید برای خود تعریف کند.

مرحله طراحی محصول در برگیرنده سه بخش ایده‌پردازی، طراحی (هنری/صنعتی) اسباب‌بازی و طراحی بسته‌بندی است. برای ایده‌پردازی اسباب‌بازی، نیاز به دو نوع دانش فنی است شامل فرآیندها و تکنیک‌های ایده‌پردازی و شناخت ماهیت بازی، انواع بازی، کارکردهای بازی، نیاز مخاطبان در گروه‌های سنی مختلف می‌شود. به همین دلیل فناوری‌های ایده‌پردازی، به دانش فنی تدوین ایده محوری بازی و دانش فنی شناخت انواع بازی تقسیم‌بندی می‌شود. علوم مختلفی چون روان‌شناسی، علوم تربیتی، جامعه‌شناسی، مردم‌شناسی و علوم مهندسی و هنری در تدوین ایده محوری بازی نقش بسزایی دارد که بنابر طراحی کسب و کار، نقش هر یک می‌تواند کم یا زیاد شود. از سویی دیگر نوع بازی و گروه سنی در ایده‌پردازی بازی بسیار موثر است. طراحی اسباب‌بازی حرکتی برای گروه سنی پیش از دبستان با طراحی یک بازی رومیزی بزرگسال فرآیندهای بسیار متفاوتی دارند.

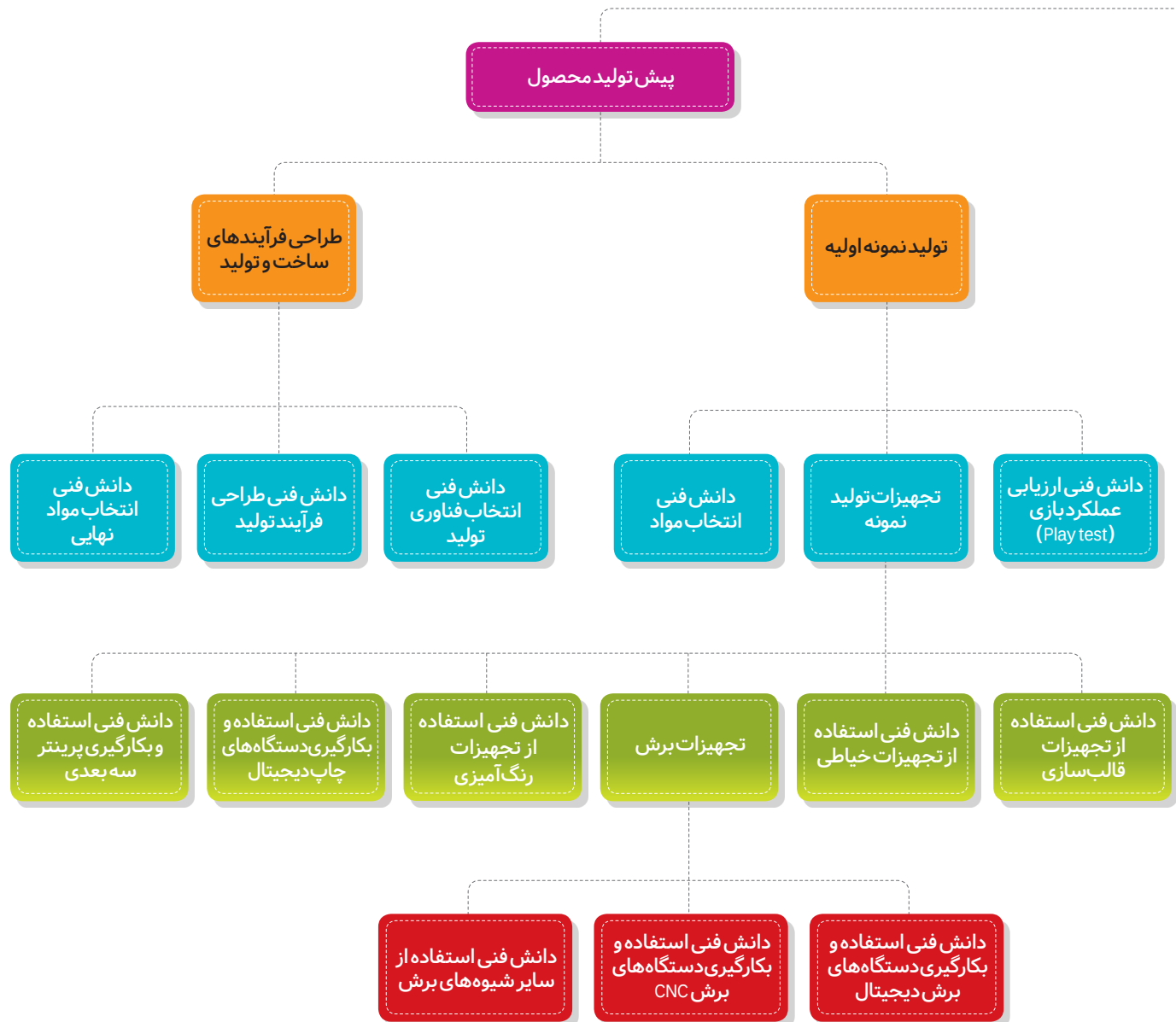
خروجی ایده‌پردازی، مستندات می‌خواهد بود که بسته به نوع بازی شامل فناوری‌های طراحی کانسپت، مدل‌سازی، تصویرسازی و طراحی گرافیک است. عمل‌آورد این مرحله اسباب‌بازی طراحی می‌شود، در صورتی که در مرحله ایده‌سازی، عناصر اصلی بازی است و طراحی بازی صورت می‌پذیرد. طراحی (هنری/صنعتی) شامل ارگونومی محصول، شاخص‌های زیبایی‌شناختی، طراحی هنری اسباب‌بازی، تطابق محصول با نیازهای محتوایی مخاطبان متمرکز است. کمتر صنعتی است که با صنعت بسته‌بندی سروکار نداشته باشد و اسباب‌بازی نیز از این امر نه تنها مستثنا نیست، بلکه توجه به طراحی بسته‌بندی به اندازه طراحی خود اسباب‌بازی، امری مهم و استراتژیک است. به همین دلیل فناوری‌های این حوزه نیز در فناوری‌های صنعت اسباب‌بازی در نظر گرفته شده است.

مرحله پیش‌تولید (تولید نمونه اولیه محصول) مقدمات اصلی را برای حداقل کردن خطای تولید نهایی فراهم می‌کند. فناوری‌های نمونه‌سازی و طراحی فرآیندهای ساخت و تولید که دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی را نیز در خود جای داده است، در فناوری‌های پیش‌تولید در نظر گرفته می‌شوند. ظهور فناوری‌های جدید، همانند پرینتر سه بعدی و پیشرفت آن به گونه‌ای که هزینه‌های تولید نمونه را روز به روز به هزینه‌های تولید انبوه نزدیکتر می‌سازد، نوید بخش آن است که مرحله پیش‌تولید، خود روزی متصل به بخش تولید شود. توسعه فناوری‌های چاپ‌های دیجیتال و دستگاه‌های برش دیجیتال باعث ارتقا کیفیت محصول، افزایش سرعت تولید و کاهش هزینه‌های تولید در این بخش شده است.

دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی که از طریق آزمایش بازی^۱ محقق می‌شود، اسباب‌بازی را از لحاظ کارکردی، کاربردی و ایمنی مورد ارزیابی قرار داده و می‌تواند خروجی‌های این بخش، مستندات را برای مراحل طراحی کسب و کار و طراحی محصول جهت اصلاح پیش‌فرض‌های قبلی ارائه دهد تا در چرخه‌ای اصلاح‌کننده، این مراحل به اصلاح مداوم یکدیگر بپردازند.



شکل ۱. زیرفناوری‌های طراحی اسباب‌بازی



فناوری‌های تولید

تنوع مواد تولیدی و انواع اسباب‌بازی‌ها باعث می‌شود تا تقسیم‌بندی فناوری‌های تولید بر اساس روندهای تولید جهانی با نگاهی به آینده صورت پذیرد. در تقسیم‌بندی پیش رو، در هر بخش، بر اساس اهمیت و ویژگی‌های فناوری‌های تولید، نوع دسته‌بندی‌ها نیز متفاوت است. به همین دلیل با حفظ سنجیت فناوری‌ها در هر بخش، تفاوت مشخصی در بین دسته‌بندی فناوری‌های بخش‌ها با یکدیگر وجود دارد. تقسیم‌بندی فناوری‌های تولید به الکترونیکی و غیرالکترونیکی در این کتاب، اشاره به جایگاه ویژه و پررنگ فناوری‌های الکترونیکی در صنعت اسباب‌بازی دارد که روند صعودی بکارگیری این فناوری‌ها در سال‌های اخیر موید همین ماجراست.

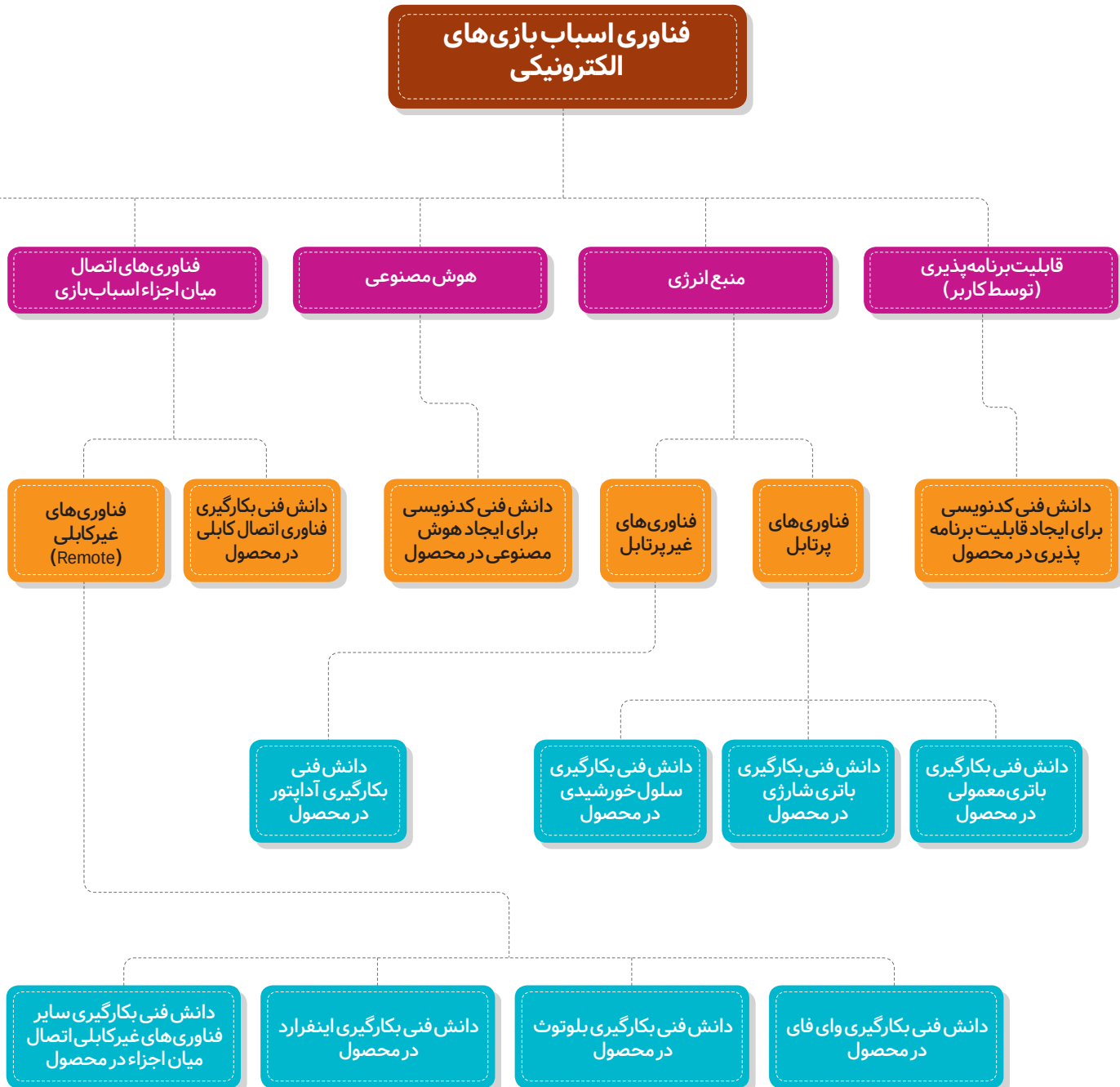


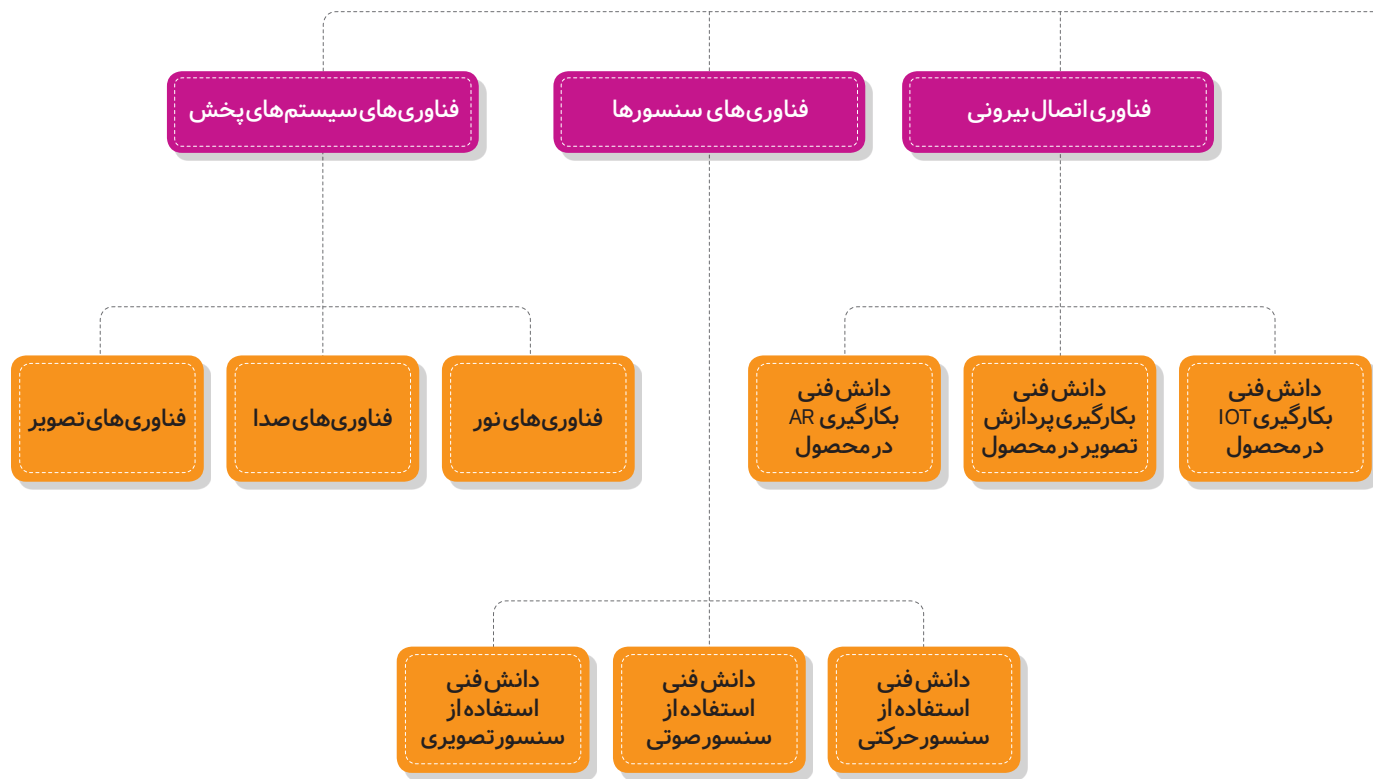
شکل ۲. زیرفناوری‌های تولید اسباب‌بازی

فناوری اسباب‌بازی‌های الکترونیکی

سرعت و نفوذ فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات در صنایع گوناگون، در صنعت اسباب‌بازی نیز تاثیر بسزایی داشته است. در چند سال اخیر تحولات ویژه‌ای هم در فرآیندهای تولید و هم در نوع اسباب‌بازی‌های تولید شده رخ داده به گونه‌ای که دسته‌بندی‌های جدیدی همانند اسباب‌بازی‌های فناورانه را نیز می‌توان به دسته بندی‌های سنتی اضافه کرد. کاهش هزینه‌های تولید قطعات الکترونیکی و تنوع بالای آن‌ها مزید بر این علت شده است. جذابیت و گسترش تصاعدی بازی‌های ویدئویی بخصوص بازی‌های موبایلی، صنعت اسباب‌بازی را بسیار تحت‌الشعاع قرار داده تا جایی که تولیدکنندگان اسباب‌بازی را بر آن داشته تا با استفاده از ظرفیت‌های ابزار دیجیتالی که تقریباً در دسترس همگان است، اسباب‌بازی‌هایی را تولید کنند که هم کارکردهای سنتی خود را حفظ کنند و هم از جذابیت‌های نوین بهره‌مند شوند.

در این کتاب، اسباب‌بازی الکترونیکی که دربرگیرنده اسباب‌بازی‌های سنتی الکترونیکی و فناورانه است، از حیث فناوری‌های مربوط به منبع انرژی، فناوری‌های اتصال الکترونیکی میان اجزای اسباب‌بازی، فناوری‌های اتصال بیرونی با ابزار دیجیتالی دیگر، قابلیت برنامه‌پذیری توسط کاربر، فناوری‌های هوش مصنوعی، بهره‌مندی از سنسورهای مختلف و سیستم‌های پخش (نور، صدا و تصویر) تقسیم‌بندی شده‌اند. قاعدتاً این بخش از درخت فناوری اسباب‌بازی سال به سال با تحول مواجه خواهد بود و بر شاخ و برگ آن افزوده خواهد شد.



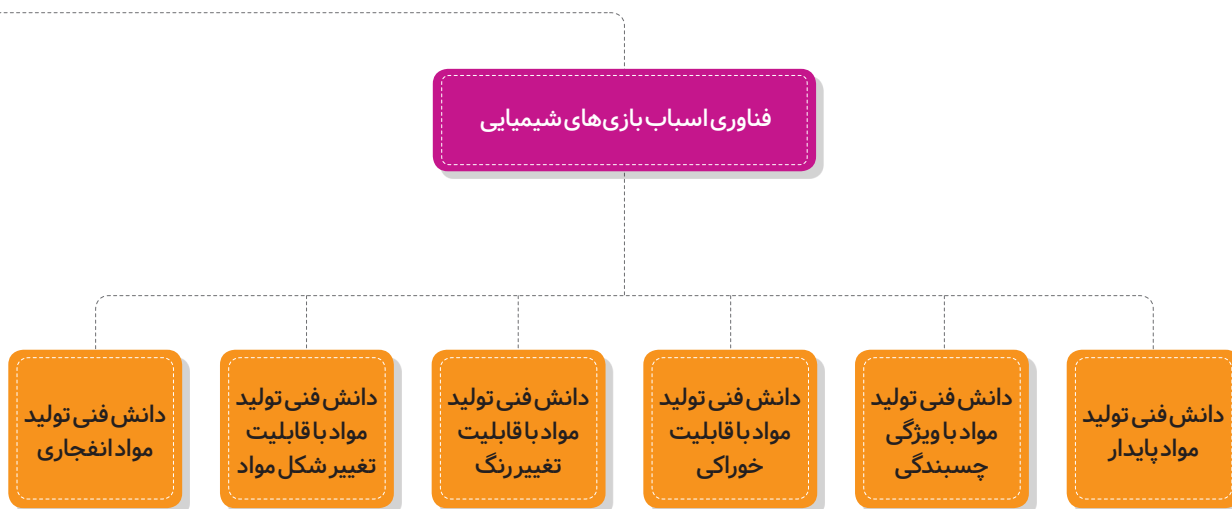


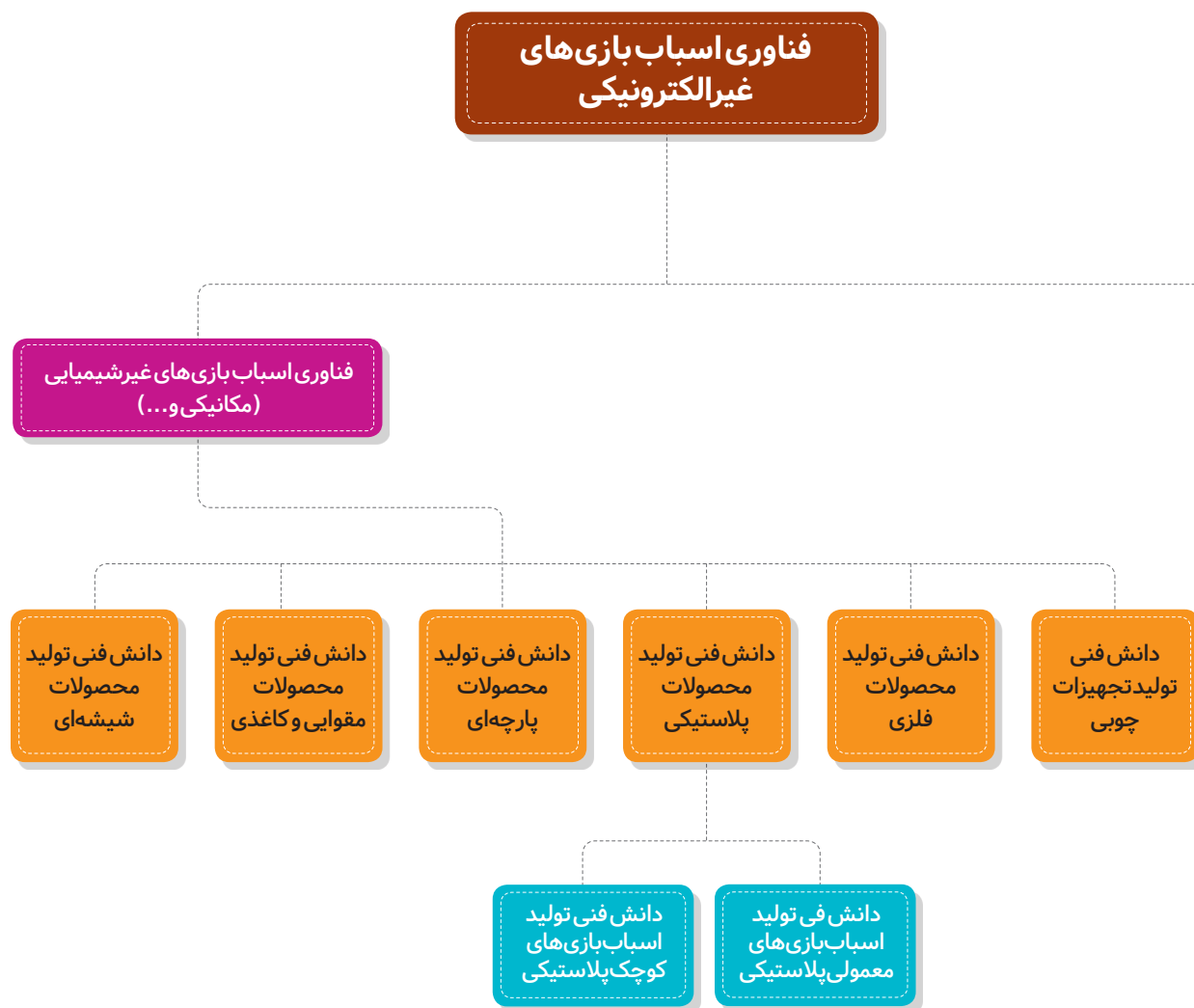
شکل ۳. زیرفناوری‌های تولید اسباب‌بازی‌های الکترونیکی

فناوری اسباب‌بازی‌های غیرالکترونیکی

اسباب‌بازی‌های غیرالکترونیکی به دو گروه عمده شیمیایی و غیر شیمیایی (مکانیکی و...) تقسیم‌بندی شده‌اند. **اسباب‌بازی‌های غیرالکترونیکی شیمیایی** بر اساس ویژگی‌های شیمیایی مواد انتخابی برای تولید، دسته‌بندی شده‌اند که همین ویژگی، وجه تمایز و ارزش افزوده اسباب‌بازی تولید شده است. ویژگی‌های در نظر گرفته شده شامل پایداری، چسبندگی، خوراکی بودن، قابلیت تغییر رنگ داشتن، قابلیت تغییر شکل خاص و افنجاری و واکنشی بودن است.

اسباب‌بازی‌های غیرالکترونیکی غیر شیمیایی بر اساس جنس مواد^۱ که برای تولید آن به کار رفته از یکدیگر متمایز شده‌اند. البته پر واضح است تعداد کثیری از اسباب‌بازی‌ها از چندین جنس ماده اولیه مختلف ساخته می‌شوند ولی در اینجا منظور ماده اصلی است که اسباب‌بازی توسط آن ساخته شده است. بر این اساس دانش فنی تولید محصولات کاغذی و مقوایی، پلاستیکی، چوبی، فلزی، پارچه‌ای و شیشه‌ای برای این بخش در نظر گرفته شده است. تنوع فناوری‌های تولید مورد نیاز در هر یک از این مواد - که معمولاً مختص یکی دیگر از صنایع است - باعث می‌شود تا بیش از این، فناوری‌های لایه‌های پایین‌تر مورد توجه قرار نگیرد.





شکل ۴. زیر فناوری های تولید اسباب بازی های غیرالکترونیکی

فناوری‌های بازاریابی، توزیع و فروش

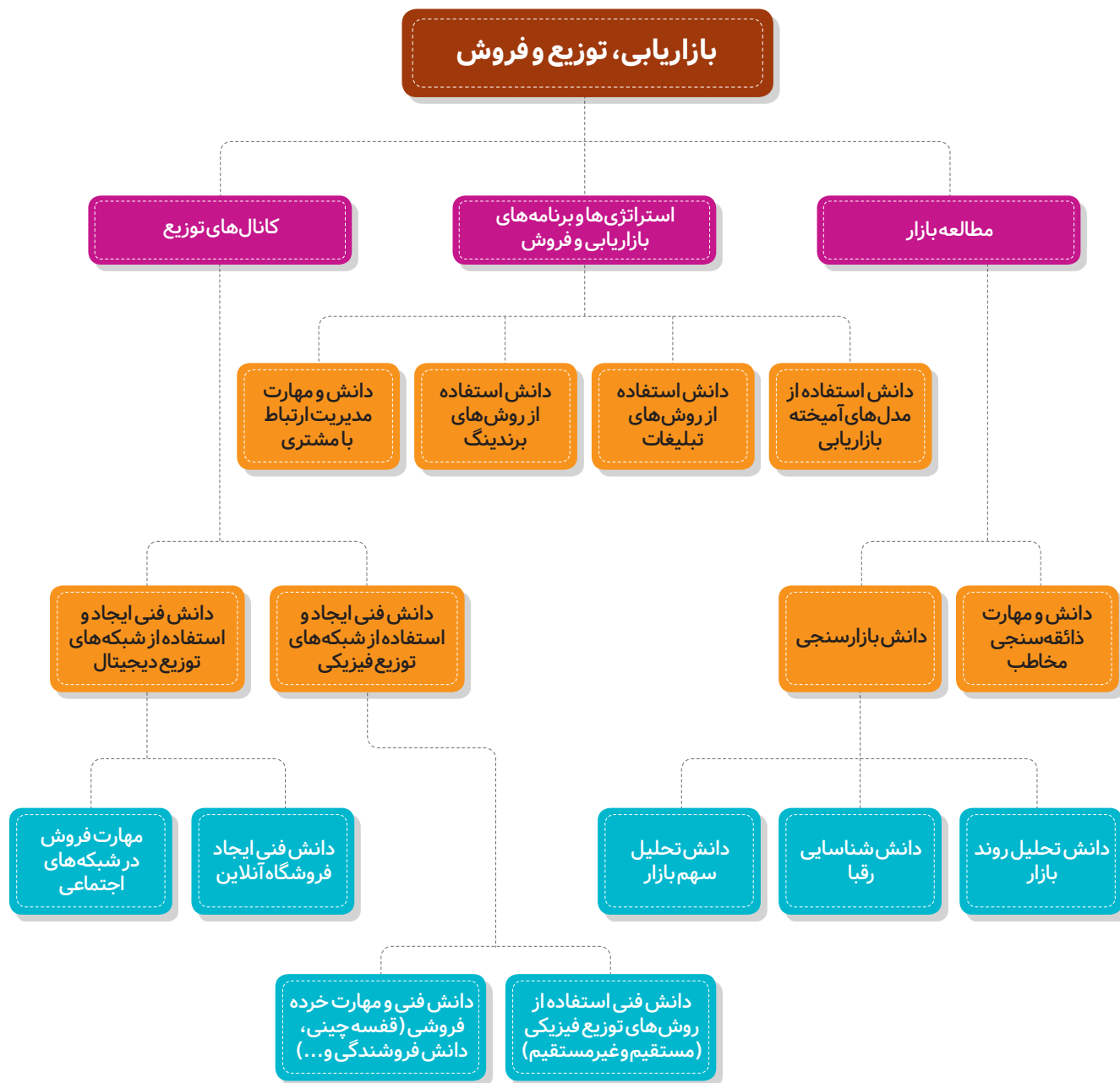
امروزه مطالعات بازار و بازاریابی مقدم بر تولید و گاهی راه‌اندازی کسب و کار است. به همین دلیل، اگر کسب و کار بنای ارائه خدمات یا تولید کالایی را دارد، در وهله نخست باید به مطالعه بازار و تحقیق بازاریابی توجه نماید. با اینکه بازاریابی مفهوم جامع‌تری است که بر زنجیره ارزش احاطه دارد و باید به عنوان یک فرآیند پشتیبان در نظر گرفته شود، ولی به دو دلیل در این کتاب بازاریابی در کنار توزیع و فروش در زنجیره ارزش صنعت اسباب‌بازی قرار گرفته است. اول آنکه ظهور و بروز جنبه‌های اصلی بازاریابی در توزیع و فروش بیشتر دیده می‌شود و دوم آنکه در این کتاب سعی شده هر بخش از زنجیره ارزش به گونه‌ای در نظر گرفته شود که یک کسب و کار بتواند مستقلاً به یکی از این بخش‌ها بپردازد. همانگونه که هم‌اکنون نیز در صنعت اسباب‌بازی توزیع‌کنندگان بسیاری وجود دارند که بازاریابی و توزیع و فروش اسباب‌بازی تولیدکنندگان را بر عهده دارند.

با توجه به مواردی که ذکر شد، فناوری‌های بازاریابی، توزیع و فروش در سه بخش کلی دانش فنی مطالعه بازار، دانش فنی تدوین استراتژی و برنامه‌های بازاریابی و دانش فنی طراحی، اجرا و مدیریت کانال‌های توزیع تقسیم‌بندی شده است.

دانش فنی مطالعه بازار: این دانش، شامل فرآیند ذائقه‌سنجی و بازارسنجی است که فناوری‌های لازم برای ذائقه‌سنجی شامل شناسایی مخاطب هدف، جمع‌آوری داده‌ها، تحلیل اطلاعات و فناوری‌های داده‌کاوی و فناوری‌های بازارسنجی شامل دانش تحلیل روند بازار، شناسایی رقبا و تحلیل سهم بازار و فناوری‌های مربوط به هوش کسب و کار است. یکی از دغدغه‌های همیشگی صنعت اسباب‌بازی و تمامی صنایعی که مخاطب آن، کودکان و نوجوانان هستند، تفاوت بین خریدار و مصرف‌کننده است. اسباب‌بازی توسط بزرگسالان خریداری ولی توسط کودکان و نوجوانان مصرف می‌شود. شناسایی ذائقه هر دو طیف با علایق و دغدغه‌های کاملاً متفاوت از هم یکی از چالش‌هایی است که کسب و کار با کسب دانش فنی مطالعه بازار می‌تواند تولید خود را به سمت و سوی مناسبی سوق دهد.

استراتژی و برنامه‌های بازاریابی: یک کسب و کار، نیاز به تدوین استراتژی و برنامه‌های بازاریابی دارد تا بتواند پس از مطالعه بازار، مخاطب هدف خود را انتخاب کرده، جایگاه خود را میان رقبا تعریف کند و وجه تمایز خود را به مخاطبان بنمایاند. اینجاست که بهره‌مندی کسب و کار از یک مدل آمیخته بازاریابی می‌تواند مهمترین نقش در ارتقاء فروش محصول را ایفا کند. بطور کلی مدل آمیخته بازاریابی در ساده‌ترین حالت برای یک کسب و کار مشخص می‌کند که چه محصولی را در چه جایی به چه قیمتی و با چه تبلیغاتی به فروش برساند. با توجه به اهمیت این موضوع دانش فنی بهره‌مندی از مدل‌های آمیخته بازاریابی، تبلیغات، برندینگ و ارتباط با مشتری به عنوان فناوری‌های تدوین استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی در این کتاب دسته‌بندی شده‌اند.

کانال‌های توزیع: اصلی‌ترین محل عرضه اسباب‌بازی، فروشگاه‌های فیزیکی است که با توسعه فضای مجازی و به خصوص شبکه‌های اجتماعی در یک دهه اخیر رقابت تنگاتنگی با فروشگاه‌های دیجیتالی قرار گرفته است. به همین دلیل نقش فناوری در طراحی، اجرا و مدیریت کانال‌های توزیع بسیار پررنگ‌تر از گذشته شده است. فناوری در کانال‌های توزیع سنتی و فیزیکی بیشتر نقش مدیریتی داشته و در کانال‌های توزیع و فروش دیجیتالی ماهیتی فناورانه دارد. با توجه به فروش بالای اسباب‌بازی در سایت آمازون و نیز بحران فروش فروشگاه‌های زنجیره‌ای اسباب‌بازی ToysRus می‌توان پیش‌بینی کرد که اسباب‌بازی نیز مانند خیلی از کالاهای دیگر در آینده بیشتر در بستر اینترنتی فروخته خواهند شد. به همین دلیل توجه به فناوری‌های طراحی، اجرا و مدیریت کانال‌های توزیع دیجیتالی برای صنعت اسباب‌بازی بسیار حائز اهمیت خواهد بود.

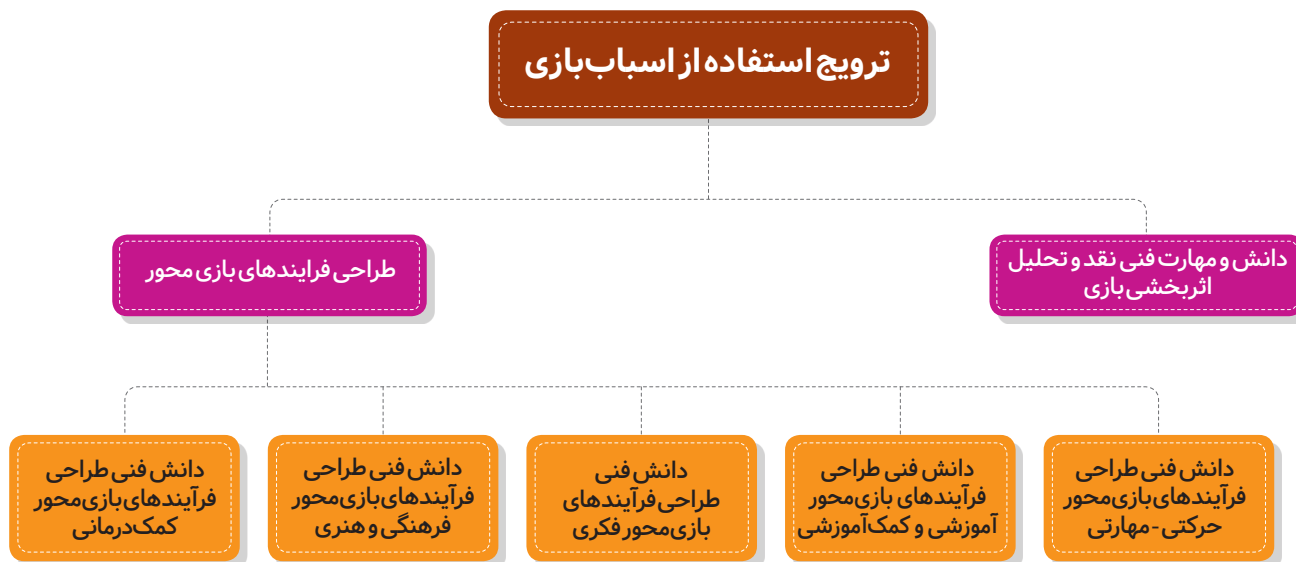


شکل ۵. زیرفناوری‌های بازاریابی، توزیع و فروش اسباب‌بازی

فناوری‌های ترویج استفاده از اسباب‌بازی

ترویج در نگاه نخست، بخشی از بازاریابی است ولی آنچه که باعث گردید تا در این کتاب، ترویج اسباب‌بازی و فناوری‌های مرتبط با آن، بخش مجزایی از درخت فناوری را به خود اختصاص دهد، اهمیت تاثیرات بازی و اسباب‌بازی در ابعاد مختلف آموزشی، درمانی و فرهنگی بود. در این بخش، بیشتر از ترویج صرفاً یک محصول برای ارتقای فروش، توجه به تاثیراتی است که اسباب‌بازی برای مصرف‌کننده خود به ارمغان می‌آورد. با این رویکرد اثربخشی اسباب‌بازی محوریت اصلی بخش ترویج را به عهده دارد که باید قابلیت ارزیابی نیز داشته باشد. با توجه به این موضوع، یک اسباب‌بازی باید مورد نقد و تحلیل قرار گیرد تا ابعاد مختلف کارکردی و کاربردی آن توسط متخصصان و نیز مخاطبان مشخص شود. همین نقد و تحلیل باعث می‌گردد تا ظرفیت‌های نهفته محصول که حتی در ذهن تولیدکننده نیز نبوده، آشکار و در ترویج آن موثر واقع شود.

در فناوری‌های بخش ترویج، علاوه بر خود اسباب‌بازی و اثرات آن، فرآیندهای بازی محور نیز که ابزار اصلی آن‌ها بازی و اسباب‌بازی است، در نظر گرفته شده است. اگر اسباب‌بازی را به عنوان وسیله‌ای در نظر بگیریم که می‌تواند تاثیرات آموزشی، درمانی، فرهنگی و اجتماعی بر روی مخاطبان و جامعه خود داشته باشد، طراحی و اجرای فرآیندهای بازی محور می‌تواند این اثرات را هدفمندتر و پایدارتر کند.



شکل ۶. زیرفناوری‌های ترویج استفاده از اسباب‌بازی

راهنمای کتاب

کتاب فناوری‌های صنعت اسباب‌بازی ایران شامل درخت فناوری‌هایی است که در این صنعت به کار گرفته می‌شود. همچنین این کتاب اطلاعات بومی و تجاری‌سازی شده مربوط به فناوری‌های روز و کاربردی صنعت اسباب‌بازی را در چهار حوزه طراحی، ترویج استفاده از اسباب‌بازی و بازاریابی، توزیع و فروش ارائه کرده است. بر این اساس، در کتاب حاضر ضمن ارائه دسته‌بندی از فناوری‌ها، به معرفی شرکت‌ها و موسسات فعال در صنعت اسباب‌بازی کشور پرداخته شده است. کتاب حاضر برای سیاست‌گذاران و تصمیم‌سازان قابل استفاده بوده و تصویر مناسبی از ظرفیت‌ها و وضع موجود صنعت را ایجاد می‌نماید. همچنین این کتاب، برای سرمایه‌گذاران بخش خصوصی نیز کاربردی بوده و ظرفیت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت اسباب‌بازی را نشان می‌دهد. این کتاب دربرگیرنده اطلاعات شرکت‌ها و موسسات فعال در زمینه اسباب‌بازی است که با توجه به فناوری‌های تجاری‌سازی شده، در ایران مشغول فعالیت هستند. اطلاعاتی که برای هر شرکت ارائه شده شامل موارد زیر است:

■ نام و لوگوی شرکت

■ نام مدیرعامل و سایر افراد اصلی

■ مأموریت‌ها و فعالیت‌های اصلی شرکت در زمینه صنعت اسباب‌بازی

■ تصویر و مشخصات نمونه محصولات

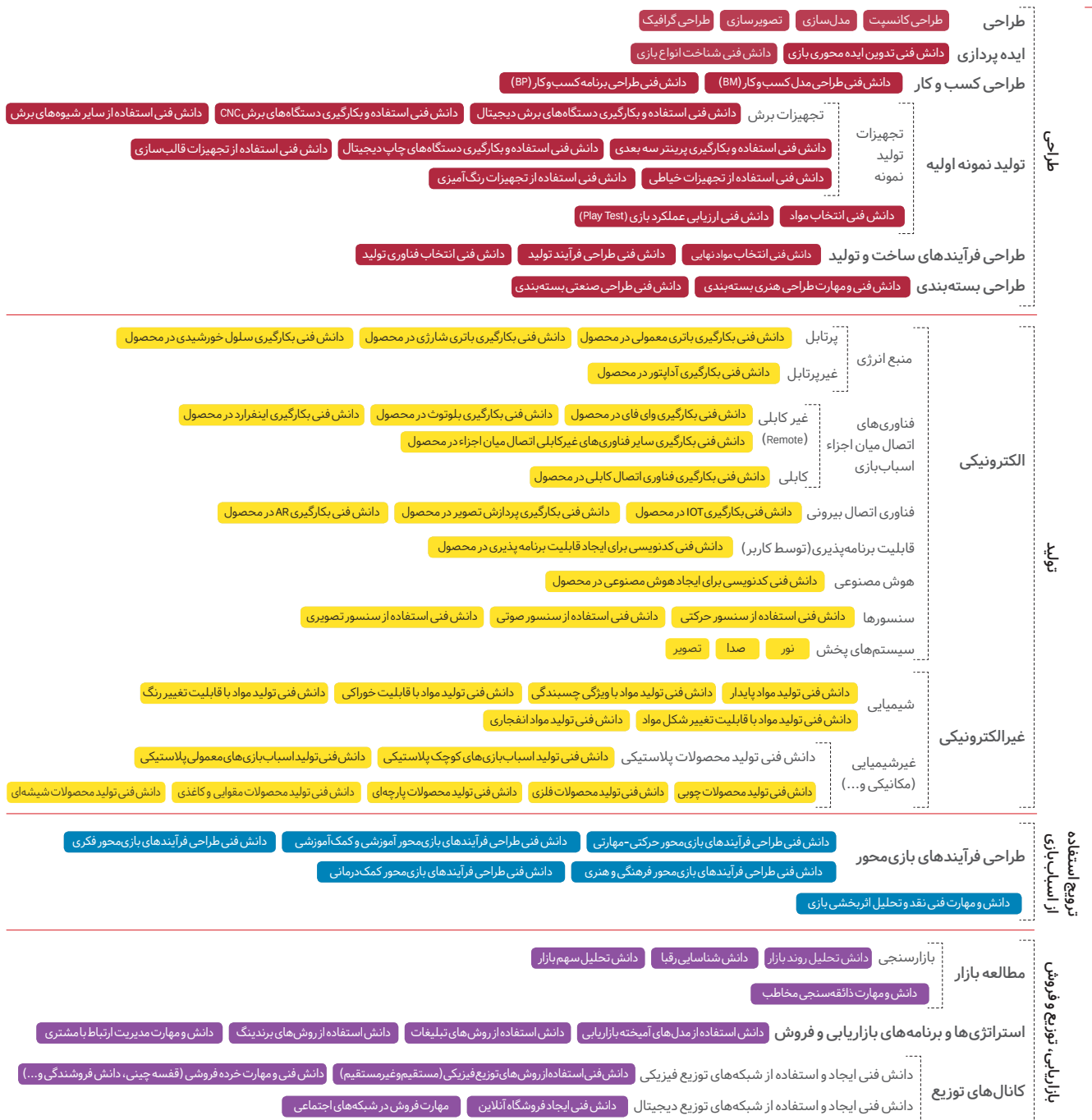
■ اطلاعات کامل تماس شرکت

فناوری‌هایی که در این نسخه از کتاب جمع‌آوری شده‌اند را می‌توان مطابق با جدول صفحه بعد دسته‌بندی کرد.



فناوری‌های صنعت اسباب‌بازی ایران

توانمندی‌های فناوریانه شرکت‌های تولیدکننده اسباب‌بازی



شکل ۷. فناوری‌های در نظر گرفته شده در نسخه حاضر کتاب

توانمندی‌های فناوریانه نهادهای خصوصی تولیدکننده اسباب بازی در ایران





توحید یگانه
مدیر عامل



www.orumeca.com
صنایع آموزشی رباتیک و اسباب بازی های علمی ارومکا

صنایع آموزشی رباتیک و
اسباب بازی های علمی ارومکا

■ طراحی و تولید مجموعه های آموزشی رباتیک و اسباب بازی های علمی (سازه ای و الکترونیکی)
■ طراحی و تولید تجهیزات جانبی مانند گیربکس، چرخ، دسته کنترل، المان و...



مجموعه آموزشی ارومکا ۲



مجموعه آموزشی ارومکا ۱



ماشین مینی



مجموعه آموزشی ارومکا ۳



آدرس
آذربایجان غربی، ارومیه، کیلومتر ۳ جاده
کوه سیر، شهرک فناوری الکترونیک



تلفن
۰۹۱۴۸۸۳۳۱۷۴



وب سایت
www.orumeca.com



پست الکترونیک
orumeca@gmail.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه ای (ساختنی ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد



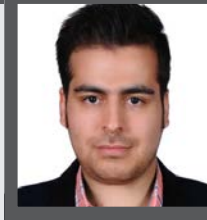
طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
	طراحی کسب و کار			
تولید نمونه اولیه	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال			
	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	تجهیزات تولید نمونه			
	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی			
	دانش فنی استفاده و بکارگیری چاپ دیجیتال			
	دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی			
	دانش فنی انتخاب مواد			
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	دانش فنی انتخاب مواد نهایی			
	دانش فنی طراحی فرآیند تولید			
	دانش فنی انتخاب فناوری تولید			
	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی			
الکترونیکی	پرتابل			
	منبع انرژی			
	غیرپرتابل			
	غیر کابلی (Remote)			
	کابلی			
تولید	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
	هوش مصنوعی			
	سنسورها			
	سیستم‌های پخش			
غیرالکترونیکی	شیمیایی			
	سایر (مکانیکی و...)			
	دانش فنی تولید مواد پایدار			
	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد			
	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی			
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی			
	طراحی فرآیندهای بازی محور			
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	کانال‌های توزیع			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی			



سید محمود فخری
مدیرعامل



آکادمی خلاقیت اسپادانا
(ایده پردازان نوین سپاهان)



پدرام صدری
عضو هیئت مدیره

این شرکت به عنوان یکی از بزرگترین شرکت های تولیدکننده بسته های مهندسی خلاقیت و رباتیک و اسباب بازی های آموزشی کشور، قصد دارد محصولات خود را در زمینه پرورش خلاقیت ویژه کودکان و نوجوانان توسعه دهد و محصولات تولید شده را علاوه بر توزیع در سراسر نقاط کشور، به کشورهای منطقه نیز صادر کند و همچنین از تجارت الکترونیک در توزیع بهره برد. این محصولات با توجه به محتوای آموزشی و کتاب های تهیه شده با طرح درس مشخص قابلیت برگزاری کلاس های ویژه از مهدکودک ها تا دبیرستان را دارد و وسیله کمک آموزشی مناسبی در مراکز آموزشی است.



مهندسی خلاقیت پانی لند



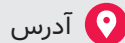
مهندسی خلاقیت مدل حرکتی پانکس



ربات فوتبالیست



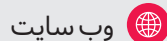
رئو کیت



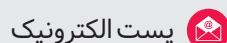
اصفهان، دانشگاه اصفهان، خیابان رسالت، مرکز رشد فناوری، اتاق ۹



تلفن
۰۳۱-۹۵۰۱۴۱۴۴
۰۹۱۳ ۱۲۵۲۸۵۵
۰۹۱۳ ۲۱۴۸۲۱۲



وب سایت
www.panex.ir
www.bazareq.com



پست الکترونیک
pedram.sadri7@gmail.com
mfakhri110@yahoo.com

رده سنی

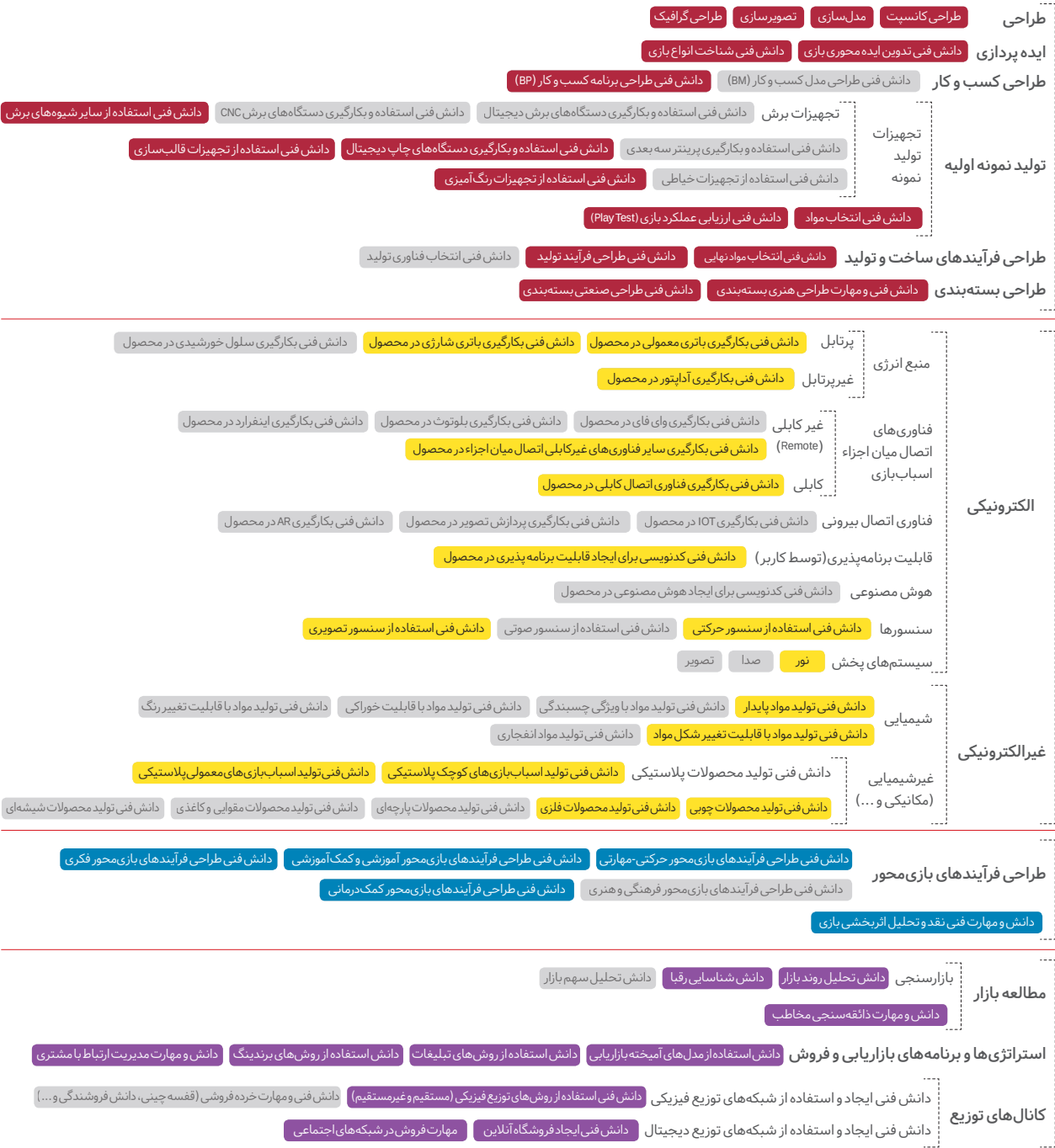
نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه های (ساختنی ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد





علی نمازی
مدیرعامل و مدیر بخش مکانیک



انتگرال
(شرکت نامگان اندیشه و دانش)



حسینعلی نمازی
مدیر بخش الکترونیک

■ تولید و طراحی محصولات و اسباب بازیهای علمی

■ آموزش STEM با بهره‌گیری از برندهای معتبر بین‌المللی مانند فیشر تکنیک آلمان و نیز تولیدات داخلی

■ مدلسازی سه بعدی و کاربرد پرینترهای سه بعدی در آموزش و ساخت نمونه



پلاس پلاس ۳۰۰ تکه



پلاس پلاس ۱۰۰ تکه



ربات‌های کوچک



نیروی خورشیدی



آدرس
تهران، خیابان بهشتی، خیابان
صابونچی، کوچه ادائی، پلاک ۱۷، واحد ۶



تلفن
۰۲۱-۸۸۷۵۱۶۴۶



وب سایت
www.integralxdx.com



پست الکترونیک
info@integralxdx.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردرستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



طراحی	طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولید	تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولید	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
تولید	الکترونیکی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول
		قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول		
		هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول		
		سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری
تولید	غیرالکترونیکی	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی
			دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری	
		غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی
			دانش فنی تولید محصولات چوبی	دانش فنی تولید محصولات فلزی	دانش فنی تولید محصولات پارچه‌ای
تولید	ترویج اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری
			دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی	
تولید	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
			دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب		
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقسه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
تولید	بازاریابی، توزیع و فروش	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



امین غلامی
مدیرعامل



**انجمن حمایت از
حق بازی کودکان ایران**

■ پایش وضعیت نیازها

■ تنوع و دسترسی به اسباببازیهای حرکتی
مهارتی در کشور

■ طراحی و نمونهسازی اسباببازیهای حرکتی
ورزشی



انواع پایه بسکتبال



هدف گیری و آموزش رنگها



شوت دارت فوتبالی



توپ گول آسا



آدرس
تهران، خیابان مطهری، خیابان میرعماد،
کوچه ۵، پلاک ۳



تلفن
(داخلی ۳۰۲) ۰۲۱-۸۸۷۴۷۸۸۴



وبسایت
www.irankidsplay.ir



پست الکترونیک
activeplayiran@gmail.com

رده سنی

نوزاد **پیش از مدرسه** ۱۲ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه **بازی فکری و رومیزی** عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه **محیطی و حرکتی** سازه ای (ساختنی ها) **کاردستی هنری** آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا **پلاستیکی** چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای **سایر موارد**



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
تولید نمونه اولیه	طراحی کسب و کار			
	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	تولید نمونه			
	دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی			
	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی			
	دانش فنی انتخاب مواد			
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	دانش فنی انتخاب مواد نهایی			
	دانش فنی طراحی هنری بسته‌بندی			
	دانش فنی انتخاب فناوری تولید			
الکترونیک	منبع انرژی			
	پرتابل			
	غیرپرتابل			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی			
تولید	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
	هوش مصنوعی			
	سنسورها			
غیرالکترونیک	سیستم‌های پخش			
	شیمیایی			
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)			
	طراحی فرآیندهای بازی محور			
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی			
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	کانال‌های توزیع			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			



شایان فروزنده دل
مدیرعامل



اندیشه آفرینان شریف
(برند پایکا)

- طراحی و ساخت بازی‌های فکری
- طراحی و ساخت بسته‌های آموزشی
- طراحی و ساخت بسته‌های خلاقیتی و مهارتی



شن بازیگوش



شن عنکبوتی



کیت آزمایشگاهی شیمی



شن جادویی



آدرس
تهران، صادقیه، ابتدای خیابان کاشانی،
کوچه اعتمادیان، پلاک ۴۰، طبقه اول،
واحد ۳



تلفن
۰۲۱-۴۴۰۱۰۹۶۳



وب سایت
www.siptc.ir



پست الکترونیک
andisheh.sharif@gmail.com

رده سنی

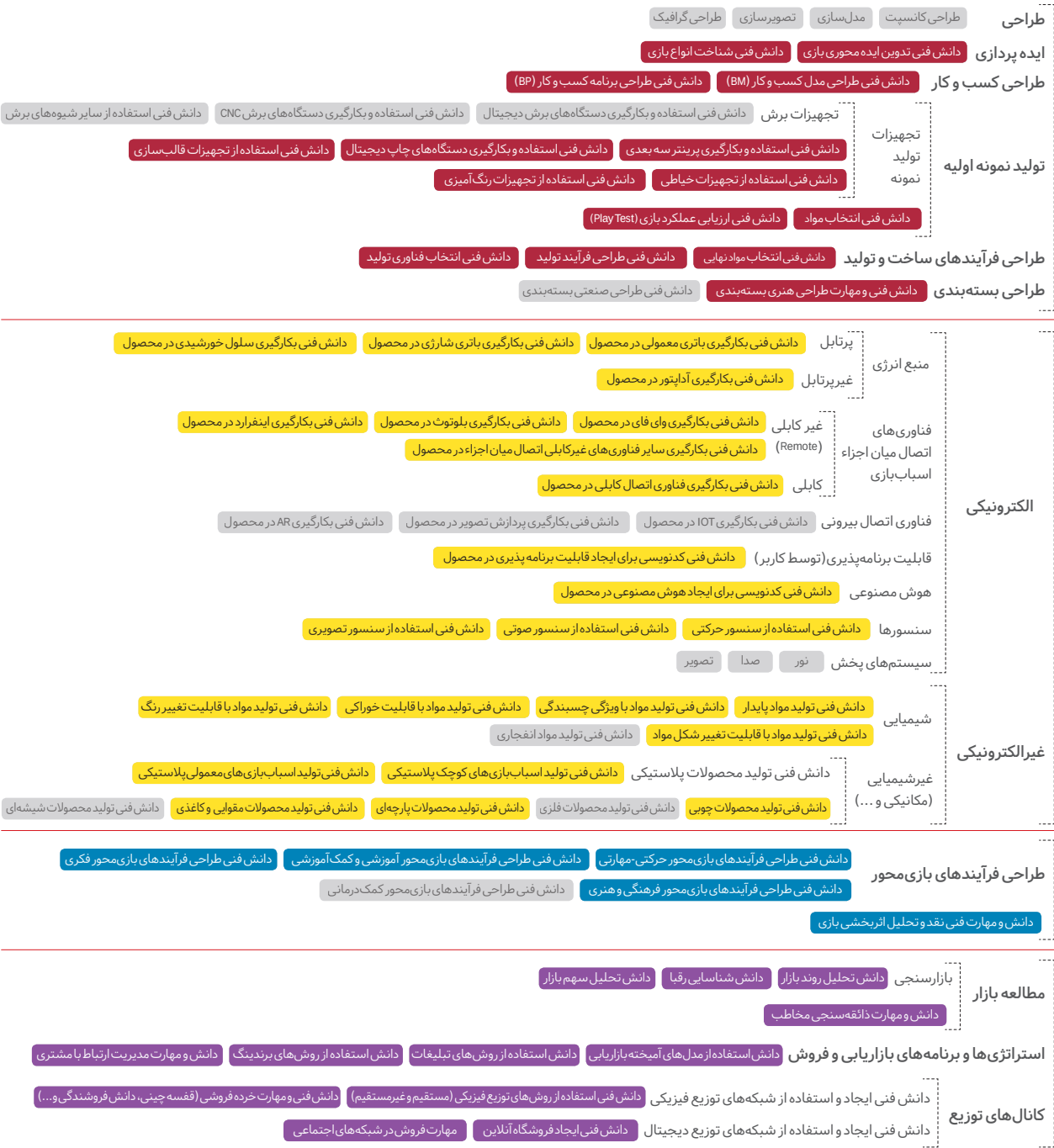
نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل تقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد





عبدالکریم صالحی
مدیرعامل



افق اندیشه موعود

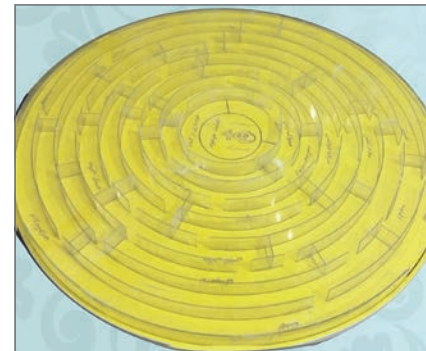


منصوره صحرایی
طراح و تصویر پرداز

- پژوهش
- آسیب شناسی
- طراحی و تولید محصول
- نیاز سنجی مخاطبان
- ایده پردازی
- شناسایی و تولید محصولات
- عرضه و فروش



پازل چوبی حیوانات



ماز موعود



هفت تکه حدیث و آیه

آدرس
قم، میدان بسیج، بلوار محدث عمارت
آلاء، طبقه دوم، واحد ۸
تهران، خیابان شهید بهشتی، پلاک ۱۹۵
واحد ۱

تلفن
۰۲۵-۳۷۸۴۹۳۹۷

وب سایت
www.bazarefarhangi.com

پست الکترونیک
info@bazarefarhangi.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد

سوابق محصولات تولید شده



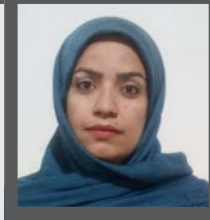
طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
تولید نمونه اولیه	طراحی کسب و کار			
	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	تولید نمونه			
	دانش فنی انتخاب مواد			
	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	طراحی بسته‌بندی			
تولید	طراحی بسته‌بندی			
	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی			
	دانش فنی انتخاب فناوری تولید			
	دانش فنی انتخاب فناوری تولید			
تولید	الکترونیکی			
	منبع انرژی			
	غیرپرتابل			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی			
تولید	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
	هوش مصنوعی			
	سنسورها			
تولید	غیرالکترونیکی			
	شیمیایی			
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)			
	سیستم‌های پخش			
تولید	طراحی فرآیندهای بازی محوری			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محوری حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محوری فرهنگی و هنری			
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
تولید	مطالعه بازار			
	بازارسنجی			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	کانال‌های توزیع			



سعیدکوشان
مدیرعامل



افق زیبای آراین



سیده گیتی
صندوقچه ساز
رئیس هیئت مدیره

این شرکت در زمینه ساخت اسباب بازی های فکری و کتاب آموزش ذهنی محاسبات ریاضی و همچنین برگزاری مسابقه ریاضی از سال ۱۳۹۰ تاکنون فعالیت داشته و دارد.



کتاب ذهن خلاق



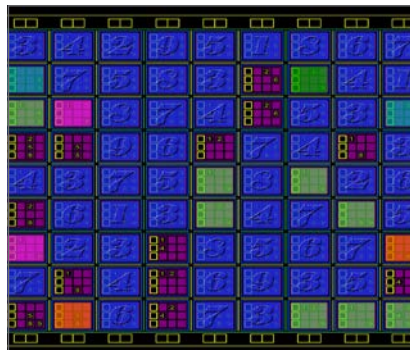
معمای ذهن

آدرس
تهران، نازی آباد، خیابان شهید اکبر
مشهدی، مجتمع مسکونی کاج (پلیس سابق)، بلوک ۳، پلاک ۸۱

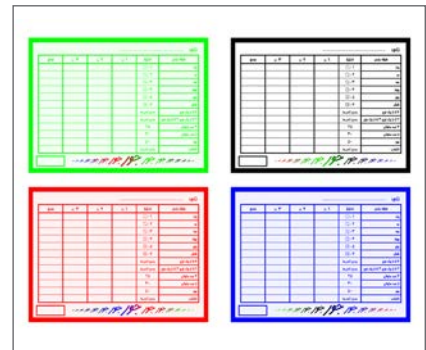
تلفن
۰۹۹۰ ۵۵۶۰۹۲۷
۰۹۱۹ ۲۸۲۸۲۸۰

وب سایت

پست الکترونیک
s_koushan@yahoo.com



سودوکو حرفه ای



بازی فکری جور

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه های (ساختنی ها) کاردرستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد

سازمان محمولات تربیتی

٤١



حسین امیرنادر
مدیرعامل



نوآوران اسباب بازی آذین



عرفان امیرنادر
نائب رئیس هیئت مدیره

■ تولید و طراحی و نوآوری در زمینه اسباب بازی



تکاور (اسب نجیب)



اسپاتد (اسب خالدار)



ابلق موبور



سمند (اسب موطلایی)

آدرس

تهران، قیطریه، روشنایی غربی،
بهارشمالی، کوچه لاله، پلاک ۳، واحد ۲

تلفن

۰۲۱-۲۲۶۹۶۷۹۴

وب سایت

www.shadlin-toys.ir

پست الکترونیک

info@shadlin-toys.ir

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها)

کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد

سوابق محصولات تولید شده



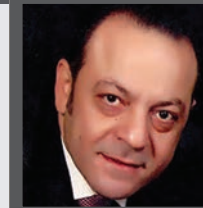
طراحی	طراحی	طراحی کانسیت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولیدی	تولید نمونه	دانش فنی استفاده و یکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی	
		دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی		
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولیدی	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی یکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی یکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل	دانش فنی یکارگیری آداپتور در محصول			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی یکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی یکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی یکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی یکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
تولیدی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی یکارگیری IOT در محصول	دانش فنی یکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی یکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی				
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقه‌سه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



سعید برخدا
مدیرعامل



نقش تندیس آریا



مسعود برخدا
رئیس هیئت مدیره

■ شرکت نقش تندیس آریا صاحب نام و پیشرو در صنعت نوشت افزار، لوازم هنری و آموزشی و اولین تولید کننده خمیربازی و مجسمه سازی در ایران است. اکنون تولیدات متنوع این شرکت از جمله انواع گواش، پاستل نقاشی، مداد شمعی، آبرنگ، رنگ انگشتی، خمیر شنی، رنگ گریم، انواع دفاتر، انواع مداد، ظروف غذاخوری، قمقمه و لیوان، خط کش جات، انواع رویوش، بازی های فکری، سرگرمی و سایر لوازم جانبی است.



سطل جادویی خمیرشنی و میزبادی



خمیربازی جنگلی آموزش حیوانات



چوب گل مجسمه سازی



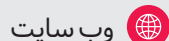
خمیرشنی ۳۰۰ گرمی لیوانی



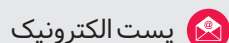
**تهران، خیابان ولیعصر، تقاطع بزرگراه
نیایش، بلوار اسفندیاری، پلاک ۶۶،
(ساختمان نوبل) واحد ۳۰۲**



۰۲۱-۸۸۶۵۰۶۱۹-۲۳



وب سایت
www.aryacompany.ir



پست الکترونیک
fidarbonarya@gmail.com

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۳۶۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه های (ساختنی ها)

کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد

سوابق محصولات تولید شده



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی	
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)	
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC
تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
		دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
	دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول
	غیرپرتابل	دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
تولید	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول		
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول		
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری
غیرالکترونیکی	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکي
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری	
		دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی
		دانش فنی تولید محصولات چوبی	دانش فنی تولید محصولات فلزی	دانش فنی تولید محصولات پارچه‌ای
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی	
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقسه چینی، دانش فروشندگی و ...)
		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی



نرگس عظیمی
ستوده کاشانی
مدیرعامل



آلیسا

■ طراحی، تولید و ساخت ابزارها و لوازم هنری،
اسباب بازی ها و بازی های هنری



خمیربازی آلیسا



تخته وایت برد دانش آموزی در سه سایز



خمیربازی آلیسا

آدرس

کاشان، کیلومتر ۵ جاده نوش آباد،
شهرک صنعتی انصار، جنب زیارت اقبالیه

تلفن

۰۳۱-۵۴۸۲۱۰۵۵

وب سایت

پست الکترونیک

aalisaa.artco@gmail.com

رده سنی

نوزاد

پیش از مدرسه

۱۲ تا ۱۷ ساله

۱۴ تا ۱۶ ساله

بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

بازی فکری و رومیزی

عروسک و لوازم جانبی

وسایل نقلیه

محیطی و حرکتی

سازه های (ساختنی ها)

کاردستی هنری

آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا

پلاستیکی

چوبی

پارچه ای

فلزی

شیشه ای

سایر موارد



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	طراحی کسب و کار			
	تولید نمونه اولیه			
تولید	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید			
	طراحی بسته‌بندی			
	الکترونیک			
	غیرالکترونیک			
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی‌محور			
	از اسباب‌بازی			
	مطالعه بازار			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
بازاریابی، توزیع و فروش	کانال‌های توزیع			
	فناوری‌های محوری شرکت			
	تولید			
	غیرالکترونیک			



حمید رضاملکی
مدیرعامل



آوا ملک

■ تولیدکننده سرگرمی‌های فکری و بازی‌های هدفمند
با قابلیت تبلیغات روی محصولات



فرفره تبلیغاتی



پازل بهداشتی



فرفره تبلیغاتی



سنتو



آدرس
تهران، میدان رسالت، خیابان شهید
مدنی، خیابان گنجی، پلاک ۴۴



تلفن
۰۲۱-۷۷۸۰۸۸۲۴



وبسایت
www.avamalek.com



پست الکترونیک
avamalek.co@gmail.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد

سوابق محصولات تولید شده



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی	
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)	
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش CNC
تولیدی	تولید نمونه	تولید نمونه	دانش فنی استفاده و یکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال
	تولید نمونه	تولید نمونه	دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی
	تولید نمونه	تولید نمونه	دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)
	تولید نمونه	تولید نمونه	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید
تولیدی	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید
	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی	
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی یکارگیری باتری شارژی در محصول
	منبع انرژی	غیرپرتابل	دانش فنی یکارگیری آداپتور در محصول	
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی یکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی یکارگیری بلوتوث در محصول
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	کابلی	دانش فنی یکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول	دانش فنی یکارگیری اینفرارد در محصول
تولیدی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی یکارگیری IOT در محصول	دانش فنی یکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی یکارگیری AR در محصول
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول		
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول		
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری	
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی	
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا
	مطالعه بازار	دانش و مهارت ذائقه‌سنجی مخاطب		
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقه‌سپینی، دانش فروشندگی و ...)
بازاریابی، توزیع و فروش	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی

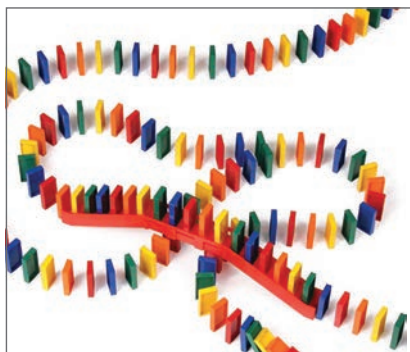


سید علی اصغر آقامیری
مدیرعامل



بافارزندان

■ تولید بازی‌های فکری و سرگرمی‌های آموزنده با کیفیت برای بچه‌های ایران



چیدنی‌ها (دومینو)



آجره ۷۰ قطعه کیفی



مکعب‌های تصویری - وسایل نقلیه



قطعات دومینو حرفه ای



آدرس
تهران، ابتدای خیابان انقلاب، بین
منیری جاوید و ۱۲ فروردین، ساختمان
۱۳۴۸



تلفن
۰۲۱-۶۶۹۵۰۸۷۷



وب سایت
www.bafarzandan.com



پست الکترونیک
info@bafarzandan.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال			
تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه			
	دانش فنی استفاده و یکارگیری پرینتر سه بعدی			
	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال			
	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد			
	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	دانش فنی انتخاب مواد نهایی			
	دانش فنی طراحی فرآیند تولید			
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی			
	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی			
الکترونیک	پرتابل			
	منبع انرژی			
	غیرپرتابل			
	دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول			
تولید	غیر کابلی			
	اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی			
	کابلی			
	دانش فنی یکارگیری وای فای در محصول			
غیرالکترونیک	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
	هوش مصنوعی			
	سنسورها			
غیرالکترونیک	شیمیایی			
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)			
	سیستم‌های پخش			
	دانش فنی تولید مواد پایدار			
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری			
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	کانال‌های توزیع			
	بازارسنجی			



محسن رازی
موسس و مدیر عامل



بازی‌تا



سپیده غرقی
مدیر بازرگانی و فروش

این شرکت با هدف طراحی و تولید انواع اسباب‌بازی مورد نیاز کودکان و نوجوانان ایران تاسیس شده و با تکیه بر توانمندی‌های خود در زمینه طراحی و تولید اسباب‌بازی سعی بر آن داشته که در این رسالت پیشرو محسوب شود. این شرکت محصولات را تولید می‌کند که هوش و خلاقیت بچه‌ها را افزایش می‌دهد. فلسفه وجودی و هدف اصلی این شرکت تولید اسباب‌بازی‌های شیک برای کودکان باهوش است. در این مجموعه تعداد زیادی اسباب‌بازی بی نظیر، بازی و هدایا پیدا خواهید کرد که بچه‌های باهوش و همچنین والدین آنها را به مبارزه می‌طلبد.



دست چین



کشمکش



تیزبین



لگو ۵۵ قطعه



آدرس
تهران، بلوار مرزداران، خیابان آریافر،
پلاک ۲۳، واحد ۴



تلفن
۰۲۱-۴۴۲۵۷۱۶۸



وب سایت
www.bazita.ir



پست الکترونیک
mrajabee@gmail.com

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها)

کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد

سروایز محصولات تولید شده



طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی		دانش فنی شناخت انواع بازی	
	طراحی کسب و کار		دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
ایده پردازی	تجهیزات برش		دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	
	تجهیزات تولید نمونه		دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	
	دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی		دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
	دانش فنی انتخاب مواد		دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)	
تولید نمونه اولیه	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید		دانش فنی انتخاب مواد نهایی	
	طراحی بسته‌بندی		دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	
الکترونیک	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	
	غیرپرتابل		دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول	
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	
		کابلی	دانش فنی بکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول	
تولید	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول		دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول		
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول		
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی		دانش فنی استفاده از سنسور صوتی
غیرالکترونیک	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار		دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد		دانش فنی تولید مواد انفجاری
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی		دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	
	بازارسنجی		دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا
	مطالعه بازار	دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب		
استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی		دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی		دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	
کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال		دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	
			مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



حامد تأملی
مدیرعامل



بازی دوست



نسرین قرائی گرکانی
مدیر تحقیق و توسعه

- طراحی و تولید اسباب بازی و سرگرمی‌های آموزشی
- طراحی و اجرای دوره‌های بازی آموزشی



کارت چین هامپوئیل



کارت چین کاشی چین



کارت بازی ترگل ورگل



کاردستی مزرعه لیوانی

آدرس

تهران، استادمعین، خیابان هاشمی،
کوچه مسجد علی اکبر (ع)، پلاک یک،
طبقه دوم

تلفن

۰۲۱-۶۶۰۲۴۶۲۱

وب سایت

www.bazidoost.ir

پست الکترونیک

info@bazidoost.ir

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها)

کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد

سوابق محصولات تولید شده



طراحی	طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولیدی	تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و یکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و یکارگیری چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولیدی	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی یکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی یکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل	دانش فنی یکارگیری آداپتور در محصول			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی یکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی یکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی یکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی یکارگیری فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
تولیدی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی یکارگیری IOT در محصول	دانش فنی یکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی یکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی				
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقسه چینی، دانش فروشندگی و ...)	
		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



حسین مومنی
مدیرعامل



UMINS
سیستم جهانی پرورش
هوش‌های چندگانه آریا

**پرورش هوش‌های چندگانه
آریا**



سحر دعائی
رئیس هیئت مدیره

■ تقویت محاسبات ذهنی، شنیداری و پرورش
هوش منطقی دانش آموزان



چوپر جمع



چوپر تقسیم



چوپر پیشرفته



چوپر ضرب

📍 آدرس

رشت، فلکه لاکانی، فاز اسیابری، کوچه
ماسالی ۲، ساختمان آریا

📞 تلفن

۰۱۳-۳۳۲۶۵۷۸۰

🌐 وب سایت

www.umins.ir

✉️ پست الکترونیک

رده سنی

نوزاد

پیش از مدرسه

۱۲ تا ۱۴ ساله

بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

بازی فکری و رومیزی

عروسک و لوازم جانی

وسایل نقلیه

محیطی و حرکتی

سازه‌های (ساختنی‌ها)

کاردستی هنری

آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا

پلاستیکی

چوبی

پارچه‌ای

فلزی

شیشه‌ای

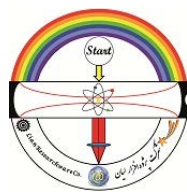
سایر موارد



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
تولید نمونه اولیه	طراحی کسب و کار			
	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	تولید نمونه			
	دانش فنی استفاده و یکارگیری پرینتر سه بعدی			
	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال			
	دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی			
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی انتخاب مواد			
	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	دانش فنی انتخاب مواد نهایی			
	دانش فنی طراحی هنری بسته‌بندی			
الکترونیک	منبع انرژی			
	پرتابل			
	غیرپرتابل			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی			
تولید	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
	هوش مصنوعی			
	سنسورها			
غیرالکترونیک	سیستم‌های پخش			
	شیمیایی			
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)			
	طراحی فرآیندهای بازی محور			
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری			
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اتریشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	کانال‌های توزیع			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			

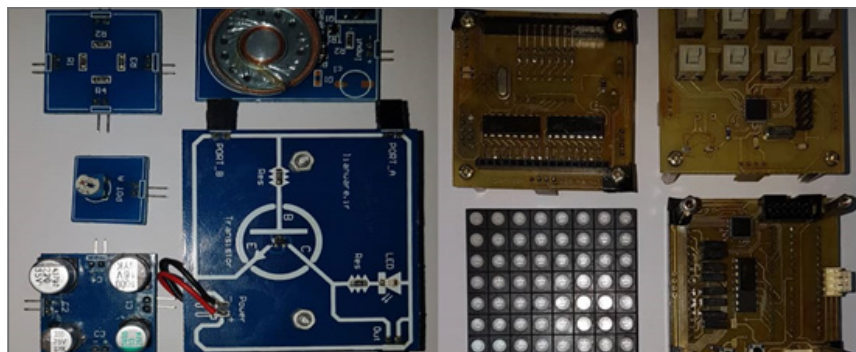


احمد محمدی اسلامی
مدیرعامل



پژوه افزار لیان

شرکت پژوه افزار لیان در سال ۱۳۸۸ در پارک علم و فناوری خلیج فارس بوشهر تاسیس شد و در زمینه طراحی و ساخت ابزارهای آموزشی، کمک آموزشی و اسباب بازی‌های علمی مشغول به فعالیت است.



بسته آموزش الکترونیک

آدرس

بوشهر، خیابان شهید ماهینی، کوچه دریا
یک، ساختمان گلشن دانش، مرکز رشد
علم و فناوری خلیج فارس، طبقه ۴، واحد
۴۰۲

تلفن

۰۷۷-۳۳۴۵۴۴۰۸

وب سایت

www.lianware.ir

پست الکترونیک

am2072@gmail.com



بسته آموزش نانوفناوری



بسته آموزشی اپتیک و لیزر

رده سنی

نوزاد

پیش از مدرسه

۱۳ تا ۷ ساله

۱۴ تا ۱۲ ساله

بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

بازی فکری و رومیزی

عروسک و لوازم جانبی

وسایل نقلیه

محیطی و حرکتی

سازه‌ای (ساختنی‌ها)

کاردستی هنری

آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا

پلاستیکی

چوبی

پارچه‌ای

فلزی

شیشه‌ای

سایر موارد



طراحی	طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولیدی	تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولیدی	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی بکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل		دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
تولیدی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
		دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
			دانش و مهارت داqqه‌سنجی مخاطب		
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (قفه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
بازاریابی، توزیع و فروش		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



افشین مدینه‌ای
مدیرعامل



پیشروبات
(شرکت هوشمند افزار)



مهدی وفایی نژاد
نایب رئیس هیئت مدیره

- آموزش رباتیک، کدنویسی و مفاهیم STEAM در مدارس و آموزشگاه‌ها
- ارائه محصولات آموزشی رباتیک از شرکت‌های معتبر دنیا
- عرضه و تولید محصولات و پلتفرم‌های رباتیک
- ارائه بازوهای صنعتی و ربات‌های همکار
- ارائه انواع سنسورها و قطعات رباتیک
- تجهیز کارگاه‌ها و تیم‌های رباتیک مدارس، دانشگاه‌ها و مراکز فنی و حرفه‌ای
- طراحی، مشاوره و اجرای پروژه‌های صنعتی و غیر صنعتی



ریموت کنترل RC3



پک لاجیک



PRB-200



Pbot



تهران، خیابان ولیعصر، پایین تر از
میدان ونک، پلاک ۲۵۴۰، ساختمان
خورشید، طبقه ۳، واحد ۸



تلفن
۰۲۱-۸۸۶۵۴۲۹۹



وب سایت
www.pishrobot.com



پست الکترونیک
info@pishrobot.com

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

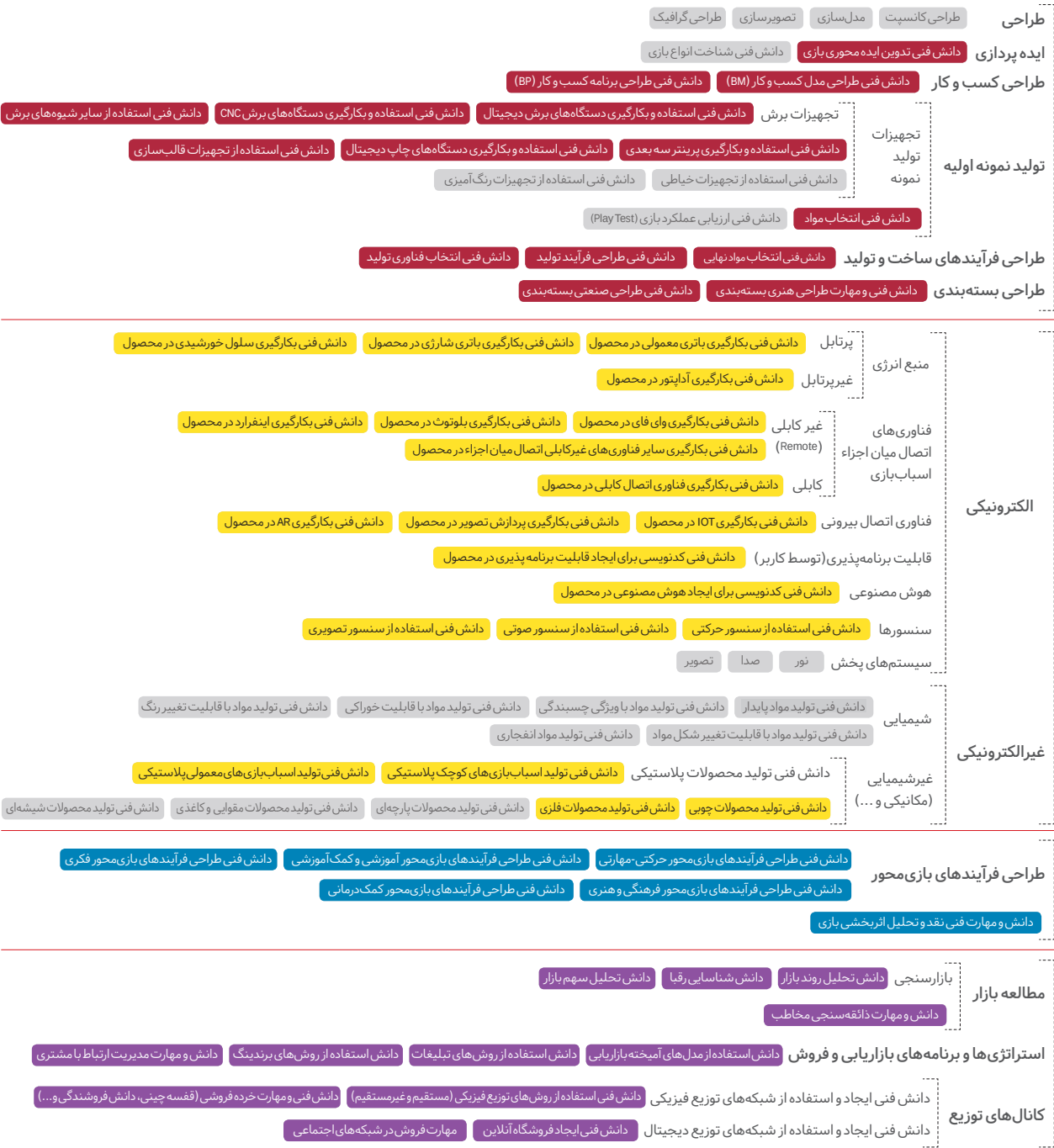
انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها)

کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد

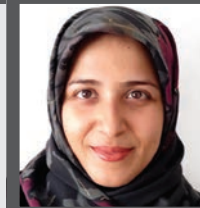




امین شریف دینی
مدیرعامل



پیشگامان رباتیک صنعت مازند



حمیده سادات ثنایی
جانشین مدیرعامل

این شرکت با هدف تولید و فروش دانش فنی در گرایش‌های تخصصی رباتیک، مکترونیک، هوش مصنوعی، کنترل و اتوماسیون در جهت رفع نیازهای اولیه و اساسی کشور فعالیت داشته است. از آنجا که فرزندان امروز آینده سازان فردا هستند این شرکت بر آن شد تا در راستای توانمند سازی ایران، در حوزهی پرورش خلاقیت و مهارت‌های اولیه دانش آموزان و آشنایی آنها با علوم نوین و دانشگاهی گام بردارد. این شرکت با دارا بودن افراد متعهد و متخصص، در سطوح کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری در تخصص‌های مکانیک (تمام گرایش‌ها)، برق (الکترونیک و کنترل)، کامپیوتر (تمام گرایش‌ها) توانسته است، فعالیت‌های ارزنده‌ای در حوزهی علم مکترونیک به انجام رساند.



مبتکر شو



خلاق شو



آدرس
کرج، شاهین ویلا، بلوار ظفر، پلاک ۹، واحد ۲



تلفن
۰۹۱۲ ۴۹۶۹۲۷۸



وب سایت
www.prslemo.com



پست الکترونیک
hamideh.sanaei@yahoo.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها)

کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	طراحی کسب و کار			
	تولید نمونه اولیه			
تولید	تجهیزات برش			
	تولید نمونه			
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید			
	طراحی بسته‌بندی			
الکترونیک	منبع انرژی			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی			
	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
غیرالکترونیک	شیمیایی			
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)			
	طراحی فرآیندهای بازی محور			
	از اسباب‌بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	کانال‌های توزیع			
	ترویج استفاده از اسباب‌بازی			



مجید برزو
مدیرعامل

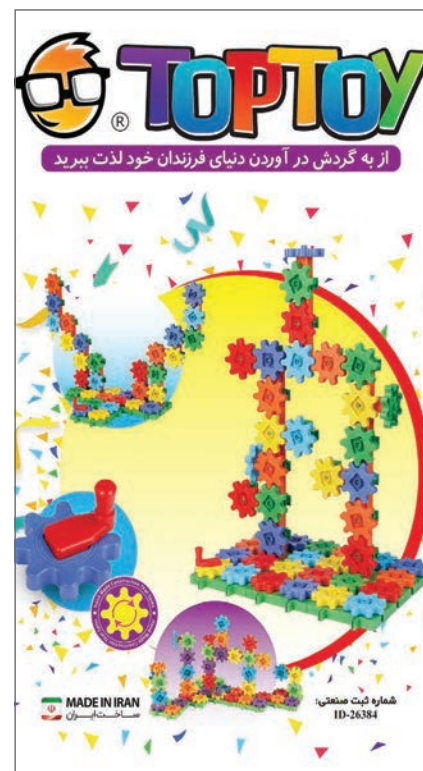


تاپ توی



سید روح الله موسوی
مدیر تولید

■ تاپ توی فعالیت خود را در عرصه تولید بازی‌های فکری در جهت افزایش خلاقیت کودکان سرزمینش پا به عرصه وجود نهاد.



گیربکس

آدرس

قم، عوارضی کاشان، خیابان بادیان،
کوچه شماره ۸، کارگاه اول سمت چپ

تلفن

۰۲۵-۳۶۵۵۱۷۱۸

وب سایت

www.toptoy.co

پست الکترونیک

info@toptoy.co

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌های (ساختنی‌ها)

کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد

سروایز محصولات تولید شده



طراحی	طراحی	طراحی کانسیت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولیدی	تولید نمونه اولیه	تولید نمونه	دانش فنی استفاده و یکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و یکارگیری چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولیدی	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی یکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی یکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل		دانش فنی یکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی یکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی یکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی یکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی یکارگیری فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
تولیدی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی یکارگیری IOT در محصول	دانش فنی یکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی یکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
			دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب		
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقسه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
بازاریابی، توزیع و فروش		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



محمد نوروزی
مدیر اجرایی



سرگرمی های رشد آفرین چوبین
CHOOBIN

سرگرمی های رشد آفرین چوبین



امیر رودی
رئیس هیئت مدیره

- طراحی و تولید اسباب بازی های چوبی متناسب با ارزش های ایران اسلامی
- استفاده حداکثری از مواد طبیعی مانند چوب، نخ و سایر مواد طبیعی
- ارائه محصولات قابل رقابت با محصولات خارجی
- کاهش قیمت محصولات به منظور ایجاد قابلیت خرید برای تمامی اقشار
- حفظ کیفیت در بالاترین سطح استانداردهای جهانی



تاتی رو



چوگانک



پرتاب حلقه



ماشین چوبی



تهران، خیابان انقلاب اسلامی، بعد از
خیابان فلسطین (نبش خیابان برادران
شهید مظفر جنوبی)، پلاک ۱۰۷۰



تلفن
۰۲۱-۶۶۴۰۴۱۳۹



وب سایت
www.choobin.com



پست الکترونیک

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۷ ساله ۱۴ تا ۱۶ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

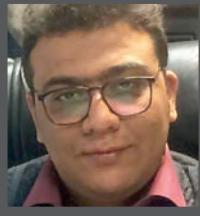
نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه های (ساختنی ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
تولید نمونه اولیه	طراحی کسب و کار			
	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	تولید نمونه			
	دانش فنی استفاده ویکارگیری پرینتر سه بعدی			
	دانش فنی استفاده ویکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال			
	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی			
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی انتخاب مواد			
	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	دانش فنی انتخاب نهایی			
	دانش فنی طراحی هنری بسته‌بندی			
الکترونیک	پرتابل			
	منبع انرژی			
	غیرپرتابل			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی			
تولید	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
	هوش مصنوعی			
	سنسورها			
غیرالکترونیک	سیستم‌های پخش			
	شیمیایی			
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)			
	طراحی فرآیندهای بازی محور			
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری			
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	کانال‌های توزیع			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			



سجاد راستی

مدیرعامل
رئیس هیئت مدیره



خلاقیت برتر

■ با توجه به اهمیت و جایگاه هوافضا و صنایع مرتبط با آن، ترویج مسایل هوانوردی میان همه نهادهای مرتبط با هوافضا تبدیل به یک دغدغه شده است. میان دانش آموزان اهمیت مسائل ترویجی یکی از اثرگذارترین اقدامات در این زمینه از سنین پایین به شمار می رود. راه اندازی باشگاه هوافضادرمدرس، یک اتفاق مهم در فرهنگ این صنعت در میان کودکان ونوجوانان با هدف کشف وشکوفایی استعداد، تلفیق کار عملی وتئوری و گسترش علم و ورزش هوانوردی است. خلاقیت برتر به عنوان کارگزار باشگاه هوافضای جوان، ستاد هوایی وهوانوردی معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری و وزارت آموزش و پرورش در حوزه دانش آموزی است.



هواپیمای مدل F1 D



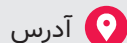
هواپیمای مدل (Free Flight)



هواپیمای مدل (P-30)



هواپیمای مدل (رادیو کنترل)



تهران، اتوبان شهید نواب جنوب به
شمال، بعد از پل قزوین، نبش کوچه
قطب، پلاک ۱۸۵



۰۲۱-۸۸۴۶۷۲۶۴
۰۲۱-۵۵۴۳۲۲۳۸



وب سایت
www.khalaghiyat-bartar.ir
www.jampa.ir



پست الکترونیک
khb.iran@gmail.com

رده سنی

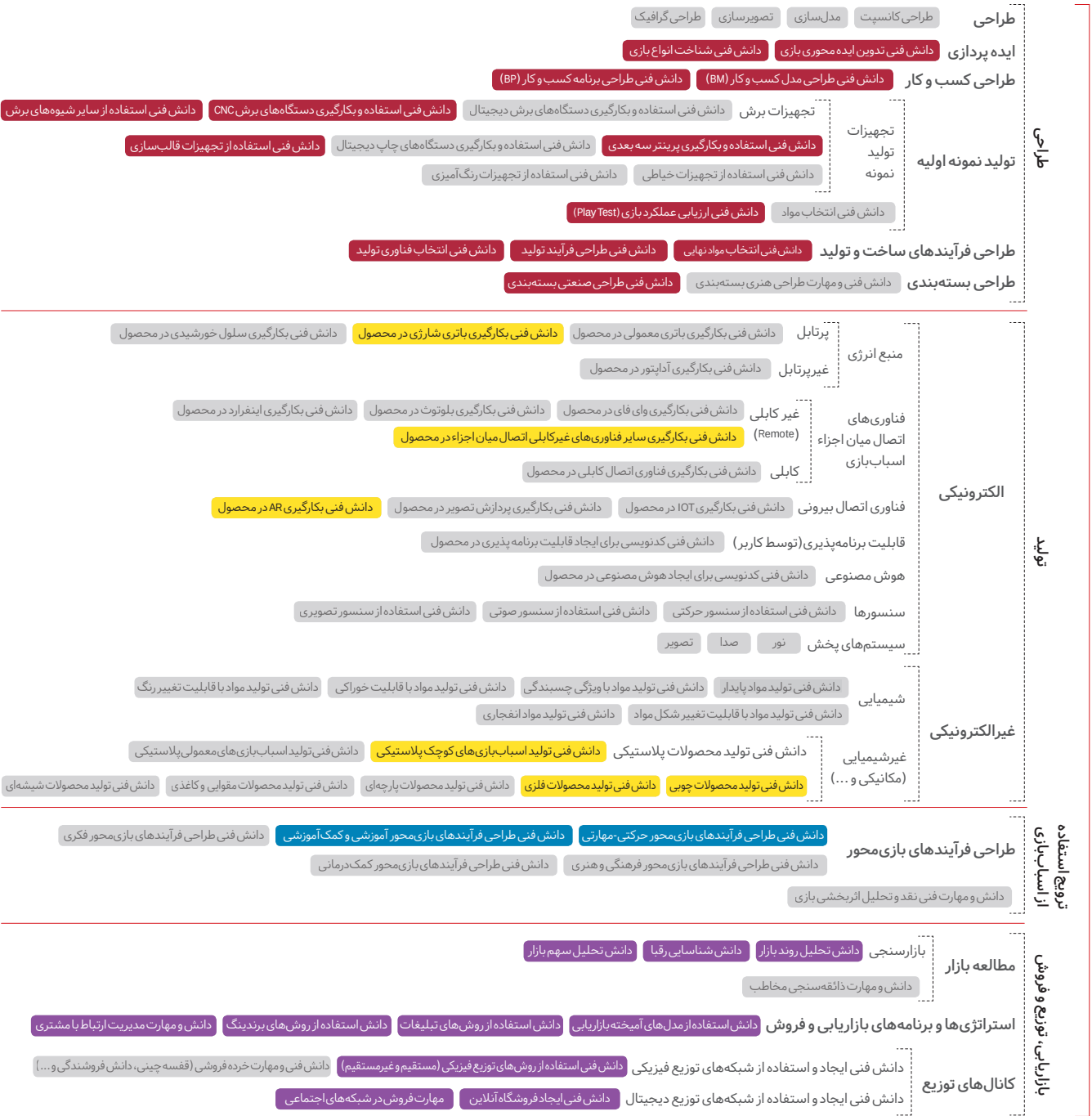
نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

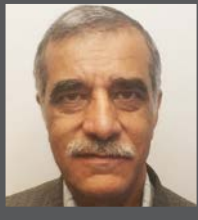
انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلیاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد





محمدعلی رئیس دانا
مدیرعامل و موسس



سرگرمی های فکری آموزشی دانا

- تولید محصولات با کیفیت و بدون هرگونه خطر برای کودکان با در نظر داشتن گروه سنی مخاطب هر محصول
- تولید محصولات خلاقانه، بومی سازی شده و عدم کپی برداری صرف از محصولات دیگر
- تولید محصولات فکری و آموزشی با هدف توسعه فکر و توانایی کودکان و گروه های سنی دیگر
- توسعه تدریجی محصولات با هدف حضور مداوم و به روز در بازار
- ارتقای کیفی محصولات با هدف پاسخ دادن به نیازهای بازار



ترازوی حسابگر



کره هوش



قطار اشکال هندسی



معمای ۵ قطعه



آدرس

تهران، اتوبان بهشت زهرا (صالح آباد)،
صالح آباد شرقی، ۱۶ متری کلهر، پلاک ۳۲



تلفن

۰۲۱-۲۲۲۱۶۸۴۴

۰۹۱۲ ۳۲۲۳۷۷۸

۰۹۱۲ ۶۲۱۰۷۷۸



وب سایت

www.toysdana.ir



پست الکترونیک

info@toysdana.ir

رده سنی

نوزاد

پیش از مدرسه

۱۲ تا ۱۷ ساله

۱۴ تا ۱۶ ساله

بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

بازی فکری و رومیزی

عروسک و لوازم جانبی

وسایل نقلیه

محیطی و حرکتی

سازه های (ساختنی ها)

کاردستی هنری

آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا

پلاستیکی

چوبی

پارچه ای

فلزی

شیشه ای

سایر موارد



طراحی	طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولید	تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولید	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیک	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی بکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل		دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
تولید	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیک	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی				
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
		دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقسه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
تولید		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



اروند طباطبایی
مدیرعامل

DANESHJOOKIT
پایگاه تخصصی الکترونیک و رباتیک

الکترونیک دانشجو کیت



افشین طباطبایی
رئیس هیئت مدیره

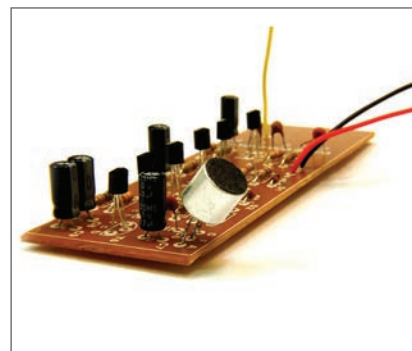
■ مأموریت سازمانی دانشجو کیت سرعت در ارسال کالاهای آموزشی به سراسر کشور است.

■ چشم انداز سازمانی، تبدیل شدن به جامع ترین و کاربردی ترین مرجع آموزش های DIY در راستای الهام بخشی خلاقیت برای سنین مختلف است.

■ ارایه کالاهای الکترونیک و رباتیک از جمله کیت الکترونیک و بردهای توسعه در دستور کار فعلی هستند.



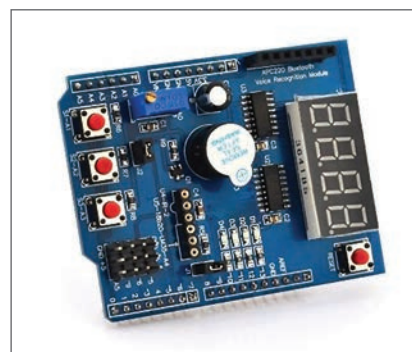
کیت آردوینو



استراق سمع بی سیم



پکیج سنسور آنالوگ و دیجیتال



شیلد آردوینو مولتی فانکشن

آدرس

اصفهان چهارراه فلسطین، طبقه دوم،
دانشجو کیت

تلفن

۰۳۱-۳۲۲۱۱۳۱۳

۰۲۱-۸۶۰۸۶۹۸۲

وب سایت

www.daneshjookit.com

www.digispark.ir

پست الکترونیک

daneshjookit@gmail.com

رده سنی

نوزاد

پیش از مدرسه

۱۳ تا ۱۷ ساله

۱۴ تا ۱۶ ساله

بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

بازی فکری و رومیزی

عروسک و لوازم جانبی

وسایل نقلیه

محیطی و حرکتی

سازه های (ساختنی ها)

کاردستی هنری

آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا

پلاستیکی

چوبی

پارچه ای

فلزی

شیشه ای

سایر موارد



طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
	طراحی کسب و کار			
تولید نمونه اولیه	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال			
	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	تجهیزات تولید نمونه			
	دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی			
	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی			
	دانش فنی انتخاب مواد			
	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی انتخاب مواد نهایی			
	دانش فنی طراحی هنری بسته‌بندی			

الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی یکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی یکارگیری سلول خورشیدی در محصول
		غیرپرتابل	دانش فنی یکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی یکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی یکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی یکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی یکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
			دانش فنی یکارگیری فناوری اتصال کابلی در محصول		
تولید	فناوری اتصال بیرونی		دانش فنی یکارگیری IOT در محصول	دانش فنی یکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی یکارگیری AR در محصول
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)		دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول		
	هوش مصنوعی		دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول		
	سنسورها		دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری
	سیستم‌های پخش		نور	صدا	تصویر
غیرالکترونیکی	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	سایر (مکانیکی و...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
		دانش فنی تولید محصولات چوبی	دانش فنی تولید محصولات فلزی	دانش فنی تولید محصولات پارچه‌ای	دانش فنی تولید محصولات مقوایی و کاغذی
					دانش فنی تولید محصولات شیشه‌ای

ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری
			دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی	
			دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی		

مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
	دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب			
استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی			
	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات			
	دانش استفاده از روش‌های برندینگ			
	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی			
کانال‌های توزیع	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)			
	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (قفسه‌چینی، دانش فروشندگی و...)			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			
	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین		مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



هادی عظیمی
مدیرعامل



دلتنگی‌ها



مریم سادات خلیلی امین
رئیس هیئت مدیره

■ ایجاد پیوند عمیق میان خوبی‌های نسل‌های مختلف انسانی.

■ مجموعه بازی‌های سنتی دلتنگی‌ها بهانه‌ای است برای مرور خاطرات گذشته مادران و پدران برای کودکان امروز که مادران و پدران فردا خواهند بود.



تیل‌ه‌های من



هفت سنگ ما



فرفره‌های من



یه قل من، یه قل تو



آدرس
تهران، خیابان سپاه، نرسیده به میدان
سپاه، خیابان حاتمی، کوچه فلاح،
بن‌بست یکم غربی، پلاک ۶، واحد ۱ و ۲



تلفن
۰۲۱-۷۷۶۵۴۲۰۸
۰۲۱-۷۷۶۵۷۱۲۴



وب سایت
www.deltanghiha.com



پست الکترونیک

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
تولید نمونه اولیه	طراحی کسب و کار			
	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	تولید نمونه			
	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال			
	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال			
	دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی			
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی انتخاب مواد			
	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	دانش فنی انتخاب مواد نهایی			
	دانش فنی طراحی هنری بسته‌بندی			
الکترونیک	منبع انرژی			
	پرتابل			
	غیرپرتابل			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی			
تولید	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
	هوش مصنوعی			
	سنسورها			
غیرالکترونیک	سیستم‌های پخش			
	شیمیایی			
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)			
	طراحی فرآیندهای بازی محور			
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری			
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	کانال‌های توزیع			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			



سهیلا اکبری
مدیرعامل



شرکت دنیای بازی کودکان

دنیای بازی کودکان



ناصر اکبری
مدیر تولید

■ توسعه بازی‌های حسی و لمسی



پکیج سطل قلعه



استخر ماسه رنگین کمان



خمیرشنی و ماسه جادویی موتا



بسته طرح خلق با ماسه رنگی



آدرس
تهران، میدان هفت تیر، ابتدای قائم
مقام، پلاک ۸، واحد ۵



تلفن
۰۲۱-۸۸۸۶۱۶۳۶



وبسایت
www.playworld.ir



پست الکترونیک
playworld.ir@gmail.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

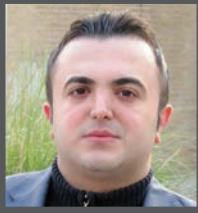
متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد

سوابق محصولات تولید شده



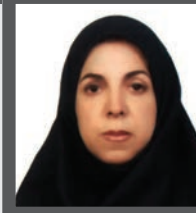
طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	طراحی کسب و کار			
	تولید نمونه اولیه			
تولید	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید			
	طراحی بسته‌بندی			
	الکترونیک			
	غیرالکترونیک			
توزیع	طراحی فرآیندهای بازی محور			
	از اسباب‌بازی			
	مطالعه بازار			
	بازاریابی، توزیع و فروش			
فناوری‌های محوری شرکت	طراحی کانال‌های توزیع			
	تولید نمونه اولیه			
	تولید			
	تولید نمونه اولیه			



احسان معینی
مدیرعامل



دنیای راگ فوتبال



کیانوش دارابی
رئیس هیئت مدیره

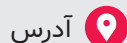
■ هدف این شرکت تولیدات اسباب بازی رشته ورزشی ملی و ایرانی راگ فوتبال است که شاخه تایگرز فوتبال آن کاندیدای سالمتین ورزش خانوادگی قرن است و دارای ۳۰ ویژگی مفید برای کودکان و نوجوانان است. این شرکت با تولیدات اسباب بازی این رشته ورزشی به دنبال سلامتی و تندرستی کودکان در سراسر جهان همراه با فرهنگ سازی یک ورزش ملی و ایرانی است که همراه با خود کارآفرینی، اقتدار و افتخار ملی را به همراه داشته باشد.



المپیک تایگرز فوتبال



تایگرز فوتبال



آدرس
تهران، میرداماد، خیابان بهروز، پلاک ۱۲،
طبقه ۱



تلفن
۰۹۱۲ ۳۲۷۷۴۸۱



وب سایت
www.rugfootball.org



پست الکترونیک
info@rugfootball.org

رده سنی

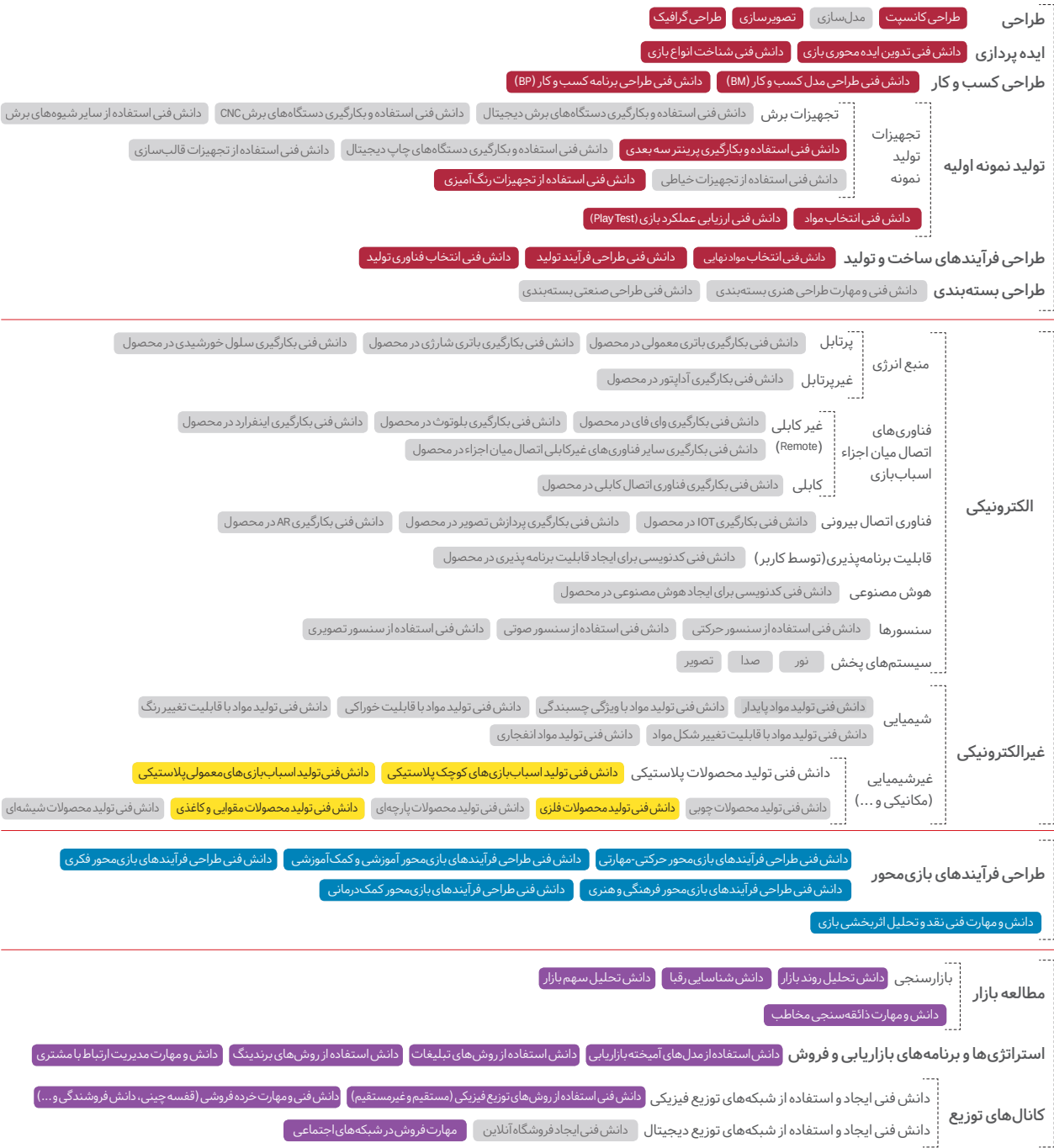
نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد

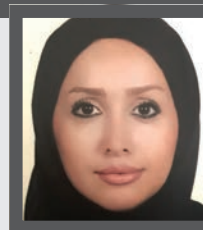




اشکان جواهری
مدیرعامل و طراح



دوره می جواهری



نصیبه یوسف نژاد
مدیر تولید

■ رشد و ترویج بازی های رومیزی
■ طراحی، تولید، پخش و فروش بازی



پروموکارت



شب مافیا (به روایتی دیگر)



آخرین ایستگاه



اسم فامیل بازی

📍 آدرس
تهران، یوسف آباد، خیابان جهان آرا،
انتهای کوچه ۲۱

📞 تلفن
۰۹۱۲ ۰۶۰۶۷۴۱
۰۹۱۲ ۰۶۰۶۷۴۲

🌐 وب سایت
www.dorehamigames.com

✉ پست الکترونیک
info@dorehamigames.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه ای (ساختنی ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد

سوابق محصولات تولید شده



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
تولید نمونه اولیه	طراحی کسب و کار			
	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	تولید نمونه			
	دانش فنی انتخاب مواد			
	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	طراحی بسته‌بندی			
تولید	طراحی بسته‌بندی			
	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی			
	دانش فنی انتخاب فناوری تولید			
	دانش فنی انتخاب فناوری تولید			
تولید	الکترونیکی			
	منبع انرژی			
	غیرپرتابل			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی			
تولید	غیر کابلی			
	کابلی			
	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
تولید	هوش مصنوعی			
	سنسورها			
	سیستم‌های پخش			
	شیمیایی			
تولید	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)			
	دانش فنی تولید مواد پایدار			
	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد			
	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی			
تولید	طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری			
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
تولید	مطالعه بازار			
	بازارسنجی			
	دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
تولید	کانال‌های توزیع			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			
	بازاریابی، توزیع و فروش			

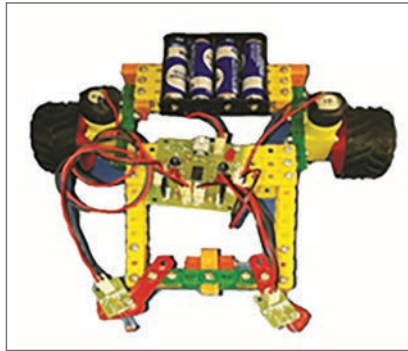


محمد رضا دولو
مدیرعامل

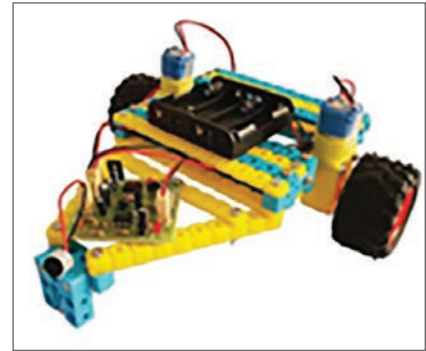


روبوکد (شرکت راه امید)

■ موسسه علمی آموزشی راه امید (روبوکد) با سابقه فعالیت در امور آموزشی، در زمینه آموزش علوم نوین و با هدف ارتقا سطح دانش و مهارت‌های عمومی قدم در عرصه آموزش علم رباتیک در مدارس و موسسات آموزشی نهاده است. این موسسه برای نیل به این هدف ضمن بررسی دقیق مجموعه‌های آموزشی موجود در بازار روز جهان، اقدام به گزینش مناسب‌ترین مجموعه‌ها جهت آموزش در ایران و ارائه آن در قالب یک بسته آموزشی به روز و بومی منسجم کرده است. با در نظر گرفتن کاربرد روز افزون علم رباتیک در زندگی روزمره و رشد سریع این دانش در کشورهای پیشرفته آموزش رباتیک به دانش‌آموزان و علاقه‌مندان اجتناب ناپذیر است.



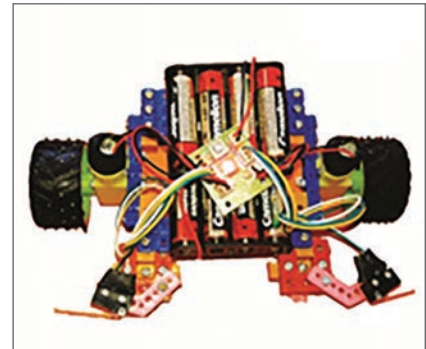
ربات تعقیب نور



ربات تعقیب صدا



ربات آتش نشان



ربات حل ماز

آدرس

**تهران، خیابان فداییان اسلام، میدان
شهری، خیابان خانمحمدی، پلاک ۱۱۵**

تلفن

۰۲۱-۲۲۴۴۹۸۹۱ ۰۲۱-۲۲۴۴۹۱۶۳
۰۲۱-۶۶۷۲۳۴۳۲

وب سایت

www.robocode.ir

پست الکترونیک

iranrobocode@gmail.com

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	ایده پردازی			
تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC
		دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
		دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
	دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید				
دانش فنی انتخاب مواد نهایی				
دانش فنی طراحی فرآیند تولید				
دانش فنی انتخاب فناوری تولید				
تولید	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول		
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول		
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری
غیرالکترونیکی	سیم‌های پخش	نور	صدا	تصویر
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکي
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری	
		دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی
ترویج استفاده از اسباب‌بازی				
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقه‌سه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)
		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی



امیر بهادری فرد
مدیرعامل



روبی توی (شرکت توسعه رباتیک و اتوماسیون سایوان)



آماج چمنکار
رئیس هیئت مدیره

■ تغییر نگرش در سیستم آموزشی و پرورشی همگام با جدیدترین رویکردهای جهانی با تولید و ارائه کالاهای آموزشی و بازی های فکری



ساختنی ها ۱



بسته رباتیک آرما



اسکیموها



بسته رباتیک روبی



آدرس
تهران، سید خندان، خیابان دبستان،
کوچه موحد کاشانی، میدان کاشانی
موحد، ساختمان مجیدیه و دبستان،
طبقه دوم



تلفن
۰۹۱۲۵۹۳۵۶۳۷



وب سایت
www.robeetoy.com



پست الکترونیک
info@robeetoy.ir

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازهای (ساختنی ها) کاردرستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد



طراحی	طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولیدی	تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولیدی	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی بکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل		دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
تولیدی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک درمانی		
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی				
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
			دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب		
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقسه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
بازاریابی، توزیع و فروش		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



سیدرضا حسینی
مدیرعامل



ریمّا (شرکت اسباب بازی هوشمند
پارس ایده)



سیدمهدی حسینی
طراح، قالب ساز

این شرکت در زمینه‌ی طراحی، ساخت و تولید لوازم سرگرمی هوشمند، وارد فعالیت شده که اسباب بازی‌های هوشمند شاخه‌ای از این لوازم است.



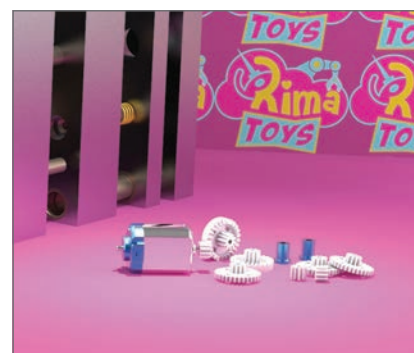
شارژر باتری نیکل - کادمیوم و لیتیوم یون



ریموت اسباب بازی ۲۷ مگاهرتز



گیربکس اسباب بازی



چرخ دنده



تهران، کیلومتر ۱۵ جاده خاوران، شهرک
صنعتی خاوران، سایت فناوران، بلوار
کوثر، پلاک ۳۶۱۰



تلفن
۰۲۱-۳۳۲۸۷۵۸۶-۸



وب سایت
www.rimatoys.com



پست الکترونیک
rima.toy.production@gmail.com

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



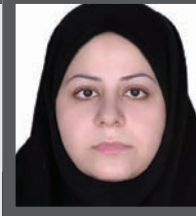
طراحی	طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
		تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
تولید		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیک	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی بکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل		دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
			دانش فنی بکارگیری فناوری اتصال کابلی در محصول		
غیرالکترونیک	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
غیرالکترونیک	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
		دانش فنی تولید محصولات چوبی	دانش فنی تولید محصولات فلزی	دانش فنی تولید محصولات پارچه‌ای	دانش فنی تولید محصولات مقوایی و کاغذی
					دانش فنی تولید محصولات شیشه‌ای
ترویج اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی				
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
		دانش و مهارت داتقه‌سنجی مخاطب			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقسه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



ابوالفضل رحمانی
مدیرعامل



زاغک
(شرکت ایده نوین آفرین یزد)



مهدیه بابایی
رئیس هیئت مدیره

■ این شرکت بر آن است تا در افق ۱۴۰۰ به عنوان یکی از برترین های تولید سرگرمی های فکری و وسایل کمک آموزشی ایرانی شناخته شده و در عین حال بتوانیم به بازارهای جهانی نفوذی گسترده پیدا کنیم.

■ شرکت ایده نوین در زمینه تولید سرگرمی های فکری- آموزشی فعالیت می کند. محصولات این مجموعه در جهت آموزش به کودکان و پرورش قوای ذهنی آنها استفاده می شود. این شرکت بنا دارد با استفاده از ایده های ناب و تولید محصولاتی استاندارد از لحاظ کیفیت و کمیت آموزشی و توزیع آن در سطح کشور، با ایجاد تنوع بالای محصولات، برندی مطرح در این زمینه باشد.



برج هانوی



بازی مت



هوش چین مجموعه ۴ تکه



هوش چین ارتباطی الفبا



**یزد، بلوار جمهوری، کوی پروین
اعتصامی، کوی بهارستان، روبروی
شرکت یزد گلباف**



تلفن ۰۳۵-۳۵۲۳۵۱۴۴



**وب سایت
www.hooshchin.com**



**پست الکترونیک
idenovin88@gmail.com**

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه ای (ساختنی ها) کاردرستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد



طراحی	طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولیدی	تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولیدی	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی بکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل		دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
تولیدی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی				
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقسه چینی، دانش فروشنده‌گی و ...)	
تولیدی		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



الهام صادقی
فیروزآبادی
مدیرعامل



سپهر امید



حامد پورطالبی
فیروزآبادی
رئیس هیئت مدیره

■ طراحی و تولید اسباب بازی های آموزشی در زمینه آموزش ریاضیات، آموزش های فرهنگی و مهارت های دستوری



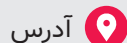
ریاضی بازی آریو



جورچین چوبی آریو



ساعت چندمنظوره آریو



آدرس
میبد، میدان هلال احمر، خیابان
۲۲ بهمن، مرکز رشد علم و فناوری، طبقه ۳



تلفن
۰۳۵-۳۲۳۲۹۴۱۲



وب سایت



پست الکترونیک

sepehromid.ystp@gmail.com

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه ای (ساختنی ها)

کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی	
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)	
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش CNC
تولیدی	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و یکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
		دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)	
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید
تولیدی	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی	
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی یکارگیری باتری شارژی در محصول
	غیرپرتابل		دانش فنی یکارگیری آداپتور در محصول	
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی یکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی یکارگیری بلوتوث در محصول
		کابلی	دانش فنی یکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول	دانش فنی یکارگیری اینفرارد در محصول
تولیدی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی یکارگیری IOT در محصول	دانش فنی یکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی یکارگیری AR در محصول
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول		
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول		
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری	
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی	
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا
				دانش تحلیل سهم بازار
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (قفه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)
تولیدی		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی



داود صفیری
مدیرعامل



سفیران سرزمین ربات‌ها

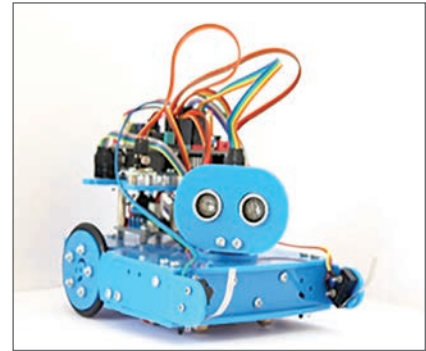


اکرم صفیری
مدیرآموزش

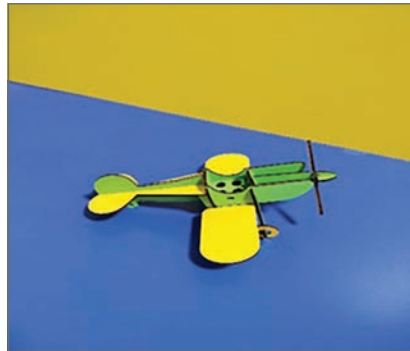
- طراحی و ساخت ربات‌های آموزشی و اسباب بازی‌های خلاقانه
- تقویت مهارت‌های دست ورزی جهت افزایش هوش هیجانی کودکان و نوجوانان
- تولید محصولات سازه‌های چوبی خلاقانه تحت برند اوینا Oyna



ربات آموزشی کفشدوزک



ربات هوشمند ino ino



مهارت دست ورزی



مهارت دست ورزی



آدرس
تهران، پیروزی، خیابان ۲۱ متری دهقان،
کوچه افشار پلاک ۳۹



تلفن
۰۲۱-۷۷۴۰۳۸۲۴
۰۲۱-۷۷۱۶۸۵۳۵



وب سایت
www.sarzaminrobatha.com



پست الکترونیک
sarzaminrobatha@gmail.com

رده سنی

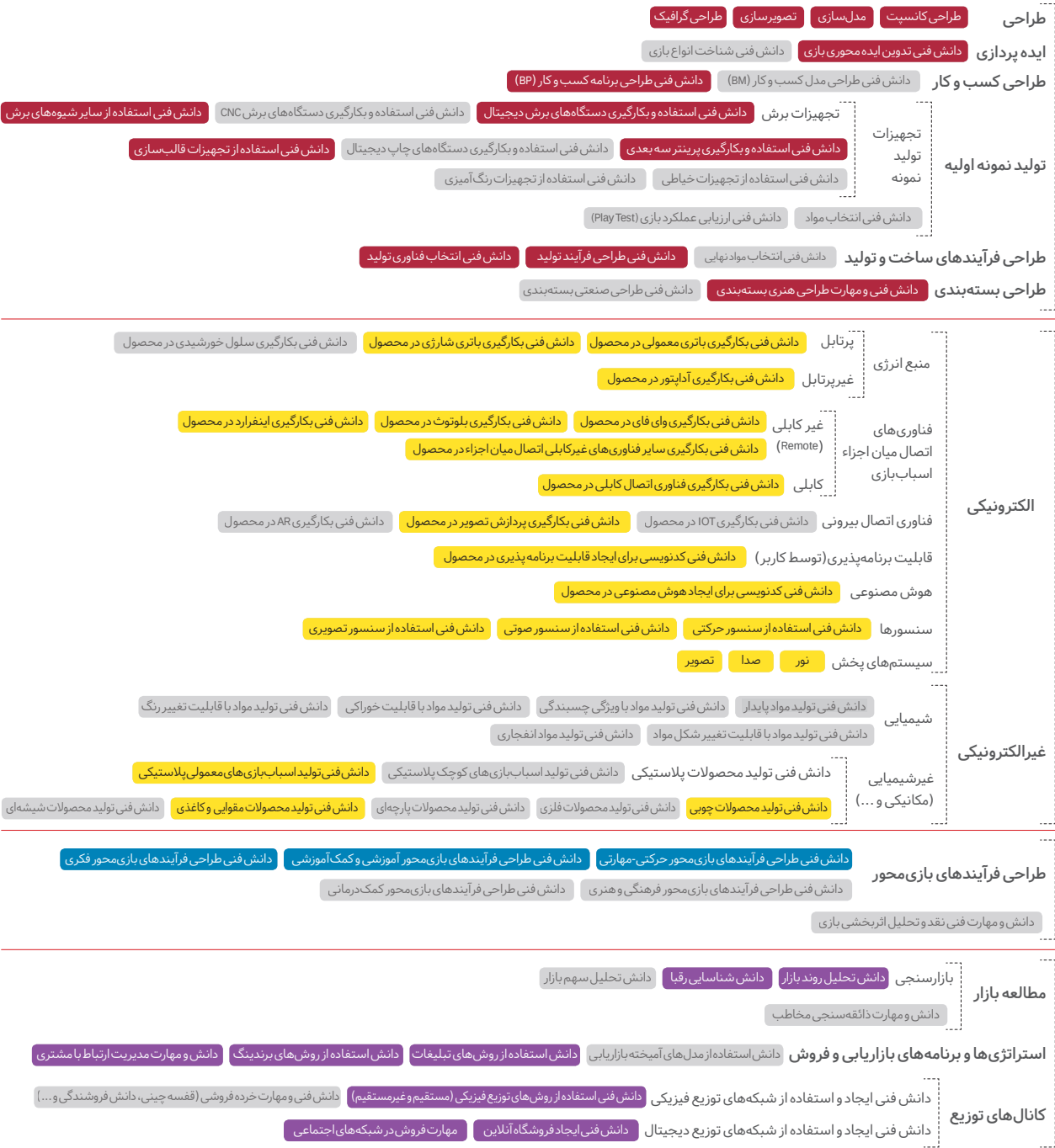
نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



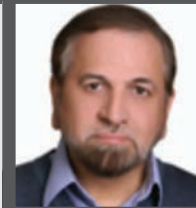


**سیدامیرحسین
میرقادری**
مدیرعامل



موسسه درمان پویان فراسو ایرانیان

شادرام
(شرکت درمان پویا فراسو ایرانیان)



مصطفی نجفی
مدیر پژوهشی

■ ایده پردازی، سناریو سازی و طراحی بازی های درمانی در حوزه سلامت روان و پیشگیری از آسیب های اجتماعی نظیر پیشگیری از اعتیاد به مواد مخدر و مشروبات الکلی، اختلال سوگ، اختلال ADHD، طلاق و...

■ نمونه سازی و ساخت نمونه اولیه و آزمایشگاهی از بازی ها و تعریف طرح های پژوهشی و پایان نامه های تحصیلات تکمیلی جهت ارزیابی اثربخشی بازی ها در جامعه هدف مورد نظر بازی

■ تولید روی تیراژ و تجاری سازی بازی های درمانی تایید شده و توزیع در سطح کشور

■ تحقیق و توسعه در بازار و محصول و باز طراحی بازی ها با توجه به فیدبک متخصصین جهت تولید های نوبت بعدی



بازی درمانی صورت های فضایی



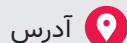
بازی درمانی کنترل خشم



بازی درمانی کشتی نجات



بازی درمانی کودک شکوبا



آدرس

اصفهان، دانشگاه علوم پزشکی
اصفهان، ساختمان آفرینش، مرکز
نوآوری سلامت دانشگاه علوم پزشکی،
موسسه درمان پویان فراسو ایرانیان



تلفن

۰۳۱-۳۶۲۹۰۷۴۰



وب سایت

www.shadram.com



پست الکترونیک

shadramgames@gmail.com

رده سنی

نوزاد

پیش از مدرسه

۱۳ تا ۷ ساله

۱۴ تا ۱۷ ساله

بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

بازی فکری و رومیزی

عروسک و لوازم جانی

وسایل نقلیه

محیطی و حرکتی

سازه های (ساختنی ها)

کاردستی هنری

آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا

پلاستیکی

چوبی

پارچه ای

فلزی

شیشه ای

سایر موارد



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	طراحی کسب و کار			
	تولید نمونه اولیه			
تولید	تجهیزات برش			
	تولید نمونه			
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید			
	طراحی بسته‌بندی			
الکترونیک	منبع انرژی			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی			
	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
غیرالکترونیک	شیمیایی			
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)			
	طراحی فرآیندهای بازی محور			
	ترویج استعداده از اسباب‌بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	کانال‌های توزیع			
	تولید نمونه اولیه			



مبینا امیدوند
مدیرعامل



اندیشمندان جوان شبا هنگ



امیر فرهنگ امیدوند
مدیر داخلی

■ طراحی و تولید اسباب بازی هایی با محوریت:

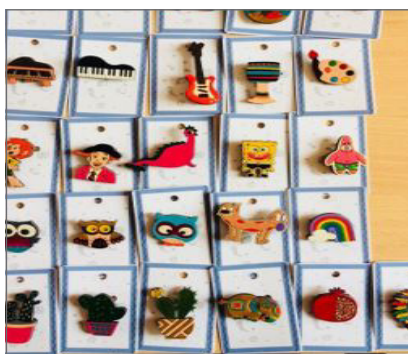
- تفریح همراه با یادگیری
- افزایش قدرت خلاقیت کودکان
- رشد و پرورش استعداد های کودکان
- افزایش انگیزه یادگیری در کودکان



اسلایم شب تاب شبا هنگ



پک های ساخت اسلایم شبا هنگ



پیکسل های شبا هنگ



اسلایم بلک لایت با لیزر شبا هنگ



تهران، تهرانپارس، خیابان استخر، خیابان
صفایی فراهانی، خیابان بختیاری، خیابان
۲۴۸ شرقی، واحد رشد و فناوری دانشگاه
تهران



تلفن ۰۲۱-۷۷۱۱۱۳۰۸



وب سایت
www.shabahangins.ir



پست الکترونیک

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه های (ساختنی ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد



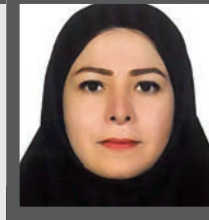
طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی		دانش فنی شناخت انواع بازی	
	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)		دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)	
ایده پردازی	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش CNC
		دانش فنی استفاده و یکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
		دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
	دانش فنی انتخاب مواد			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	دانش فنی انتخاب مواد نهایی			
	دانش فنی طراحی هنری بسته‌بندی			
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی			
الکترونیک	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی یکارگیری باتری شارژی در محصول
		غیرپرتابل	دانش فنی یکارگیری آداپتور در محصول	
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی یکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی یکارگیری بلوتوث در محصول
		کابلی	دانش فنی یکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول	دانش فنی یکارگیری اینفرارد در محصول
	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی یکارگیری IOT در محصول	دانش فنی یکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی یکارگیری AR در محصول
		قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)		
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول		
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری
	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر
	غیرالکترونیک	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی
دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد				
غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)		دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی
		دانش فنی تولید محصولات فلزی		
طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی			
دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی				
مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
	دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب			
استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش				
کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی			
	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی		دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			
دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین				
مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی				



مجید موحدی منصور
مدیرعامل



تعاونی توسعه تولیدی فرش و
ادوات شروین البرز



معصومه عقاب نشین
معاون مدیرعامل

■ تولید انبوه محصول، ارزان تمام شدن محصول، حذف واسطه‌های فروش، استفاده از ماتریال مرغوب و با کیفیت

■ از منظر هنری: معاصر سازی هنر صنعت گلیم بافی و فرش بافی برای نسل فعلی کشور و پاسداشت این هنر دیرین، ایجاد رابطه بین مدرنیته و سنت و هنر.



دستگاه بافندگی دارک



آدرس
کرج، فاز مهرشهر، خیابان ۴۰۴ شرقی
پلاک ۷۱



تلفن
۰۲۶-۳۳۵۱۰۴۸۷



وب سایت
www.shervinalborz.com



پست الکترونیک
majid4748@yahoo.com

رده سنی

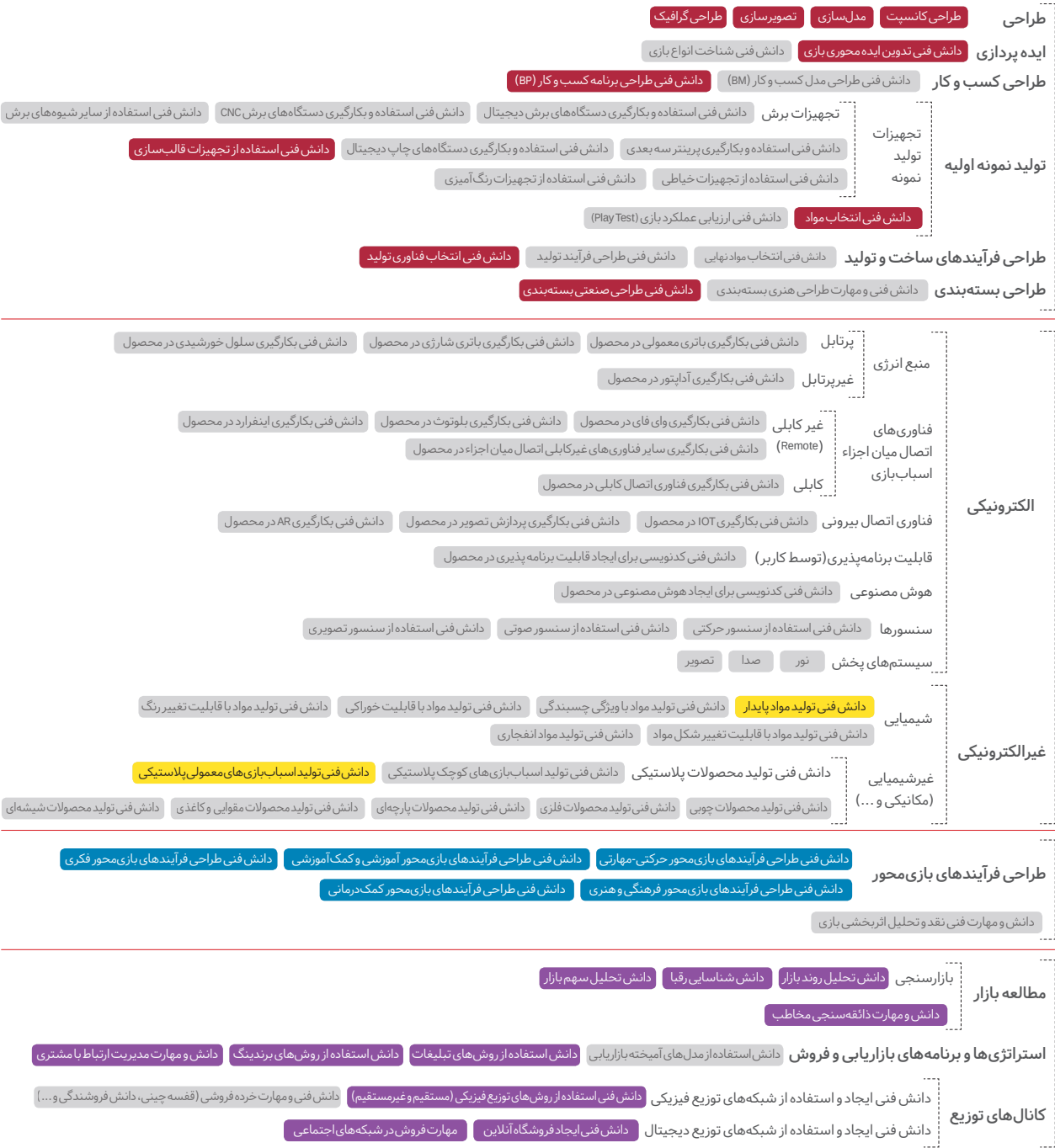
نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

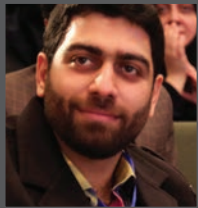
انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد





مهدی ضیغمی کاشانی
مدیرعامل



شهر اسباب بازی
(شرکت ره شتاب مدرن)

■ شرکت صنعتی بازرگانی ره شتاب مدرن فعالیت خود را در سال ۱۳۹۱ در حوزه ی بازی و اسباب بازی با رویکرد طراحی و تولید محصولات با کیفیت و مفید و با استفاده از برترین تکنولوژی های روز دنیا در این زمینه آغاز کرد. این مجموعه که با نام تجاری شهر اسباب بازی (toy city) شناخته می شود هم اکنون پس از ۶ سال به عنوان یکی از بزرگترین تولیدکنندگان اسباب بازی کشور و در حال حاضر به عنوان بزرگترین تولیدکننده توپ های استاندارد استخری در سطح ملی شناخته می شود.



توپ جادویی



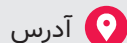
بولینگ



قناد کوچولو



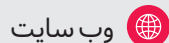
لگو میل



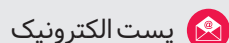
تهران، خیابان ظهیرالاسلام، پلاک ۲۵۵، واحد ۷



تلفن ۰۲۱-۷۷۶۴۷۳۸۱



وب سایت
www.toycity.co



پست الکترونیک
info@toycity.co

رده سنی

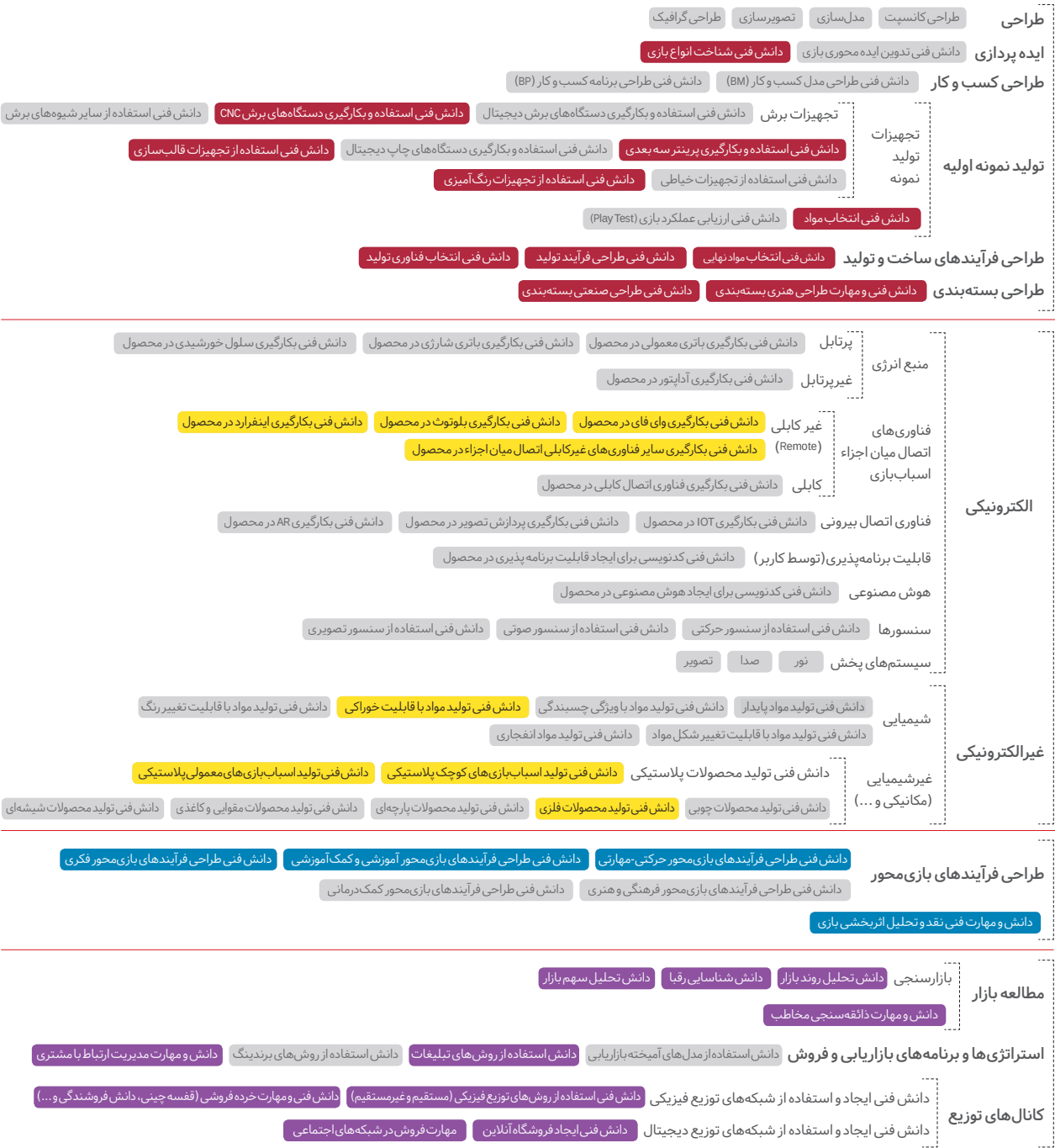
نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه های (ساختنی ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد





سید شجاع الدین
موسوی زاده
مدیرعامل



صنایع موسوی زاده
(برند لی لی شگفتانه)

- ۳۹ سال سابقه تولید اسباب بازی همراه با دانش روز
- شروع تولید از سال ۱۳۵۸
- تولید به صورت برون سپاری از سال ۱۳۸۵ تا به امروز
- تولید سرگرمی های خلاق و خلاق فکری
- ایجاد اشتغال وسیع



سرگرمی های خلاق و خلاق فکری داخل تخم مرغ های شانسی

آدرس
تهران، شهر جدید پردیس، منطقه
صنعتی کمرد

تلفن
۰۲۱-۷۶۲۶۳۳۱۰

وب سایت
www.leyleyshansi.ir

پست الکترونیک
shoja6096@yahoo.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه ای (ساختنی ها)

کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد



طراحی	طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
طراحی		تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولید	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیک	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی بکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل		دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
تولید	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیک	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	دانش فنی تولید محصولات چوبی	دانش فنی تولید محصولات فلزی	دانش فنی تولید محصولات پارچه‌ای	دانش فنی تولید محصولات مقوایی و کاغذی	دانش فنی تولید محصولات شیشه‌ای
	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی				
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
		دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقه‌سه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
فناوری‌های محوری شرکت		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



حجت اله غفوری
مدیرعامل

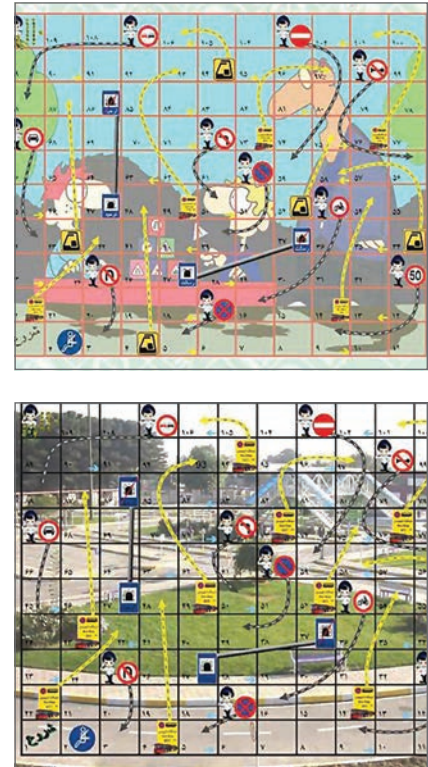


صنعت گران کارنیکان

■ با توجه به اهمیت آشنایی و آموزش علائق راهنمایی و رانندگی به کودکان و نوجوانان و فراگیری آسان این گروه سنی، طراحان فرهنگی شرکت صنعتگران کارنیکان موفق به ابداع بازی ساده ای با نام ترافیک منچ شدند. در این بازی علاوه بر نقش آموزشی، سعی شده خدمات مناطق شهرداری تهران در قالب کلی بازی گنجانده و به طور خاص با قرار دادن تصاویر پیش زمینه و روی جلد، از فعالیت های مختص مناطق و یا فعالان ترافیکی به عنوان یک کالای تبلیغاتی مورد استفاده قرار گیرد.



ترافیک منچ



تهران، خیابان شهید شاهپوری، پلاک ۱۹۷



تلفن ۰۲۱-۶۶۶۱۶۶۸۰



وب سایت
www.karnikco.com



پست الکترونیک
info@karnikco.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

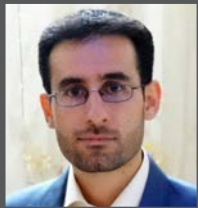
نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه ای (ساختنی ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی	
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)	
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC
تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
		دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
	دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول
	غیرپرتابل	دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
تولید	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول		
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول		
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری	
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی	
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا
		دانش و مهارت داqqه‌سنجی مخاطب		
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقسه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)
فناوری‌های صنعت اسباب‌بازی ایران	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



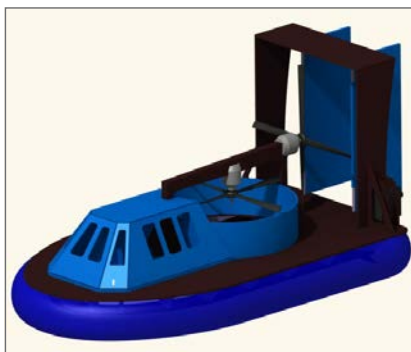
سعید شادروانان
مدیرعامل



مرکز خلاقیت و سرگرمی‌های
علمی و آموزشی عصر خلاق

عصر خلاق

■ طراحی، ساخت و تولید سرگرمی‌های علمی آموزشی و ارائه خدمات مبتنی بر روش‌های نوین یادگیری از طریق بازی، ارائه خدمات پژوهشی از قبیل هوافضا، رباتیک، علوم آزمایشگاهی، بازی‌های خلاق و ... در سطح دانش آموزی



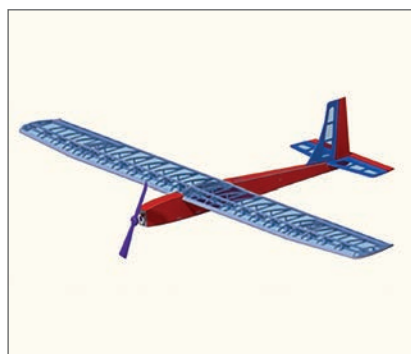
هاورکرافت کنترلی ویژه



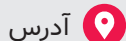
بسته آموزشی هوافضا



دنیای بازی‌های خلاق



انواع هواپیماهای گلایدر و موتوردار



آدرس
تهران، ضلع شمالی دانشگاه صنعتی،
شریف، خیابان آزاده غربی، پلاک ۸



تلفن
۰۹۱۲۶۷۰۵۴۷۹



وب سایت
www.asrekhallagh.com



پست الکترونیک
shadravanan@chmail.ir

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازهای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



طراحی	طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولیدی	تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولیدی	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی بکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل	دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای‌فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
	کابلی	دانش فنی بکارگیری فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول			
تولیدی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
		دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
		دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
		دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقسه‌چینی، دانش فروشنده‌گی و ...)	
بازاریابی، توزیع و فروش		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



محسن کبیری
مدیرعامل



فره‌های رنگی پویا

- ایجاد فضایی مناسب برای تولیدکنندگان و سازندگان و توزیع کنندگان اسباب‌بازی‌های هدفدار
- هم‌افزایی در جهت کاهش هزینه‌های تولید
- ساخت و توزیع اسباب‌بازی‌های هدفدار و دسترسی به تکنولوژی و فرآیندها و مکانیزم ساخت اسباب‌بازی‌ها
- تحقیق بازار، بازاریابی و بازاریابی تولیدات قبل از تولید و بعد از توزیع
- ایجاد اشتغال پایدار در کارگاه‌های کوچک و مشاغل خانگی (کار در منزل)



حلقه هوش رنگین کمان



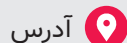
دوز ۴ سو



کوکی مکانیک (قطار)



میمون باهوش



آدرس
کاشان، کیلومتر ۵ جاده توش آباد،
شهرک صنعتی مالک اشتر، جنب زیارت



تلفن
۰۳۱-۵۴۸۳۱۰۵۴



وب سایت



پست الکترونیک
itpcproject@gmail.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد

تولید

ترویج استفاده

بازاریابی، توزیع و فروش

لید
هیزات
ونه

طراحی بسته‌بندی دانش فنی و مهارت

الکترونیکی

غیر الکترونیکی

طراحی فرآیندهای بازی محور

مطالعه بازار

استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش

کانال‌های توزیع

دانش فنی تدوین ایده محوری بازی دانش فنی شناخت انواع بازی

دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM) دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)

تجهیزات برش دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش

دانش فنی استفاده و بکارگیری پرنتر سه بعدی دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی

دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ آمیزی | دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی

دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test) مخاب مواد

دانش فنی انتخاب مواد نهایی دانش فنی طراحی فرایند تولید دانش فنی انتخاب فناوری تولید

دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی

دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول
--	---	--	---	--

دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول

غیر کابل دانش فنی بکارگیری وای در محصول دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول

(Remote) دانش فنی بکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول

کابلی دانش فنی بکارگیری فناوری اتصال کابلی در محصول

رونی دانش فنی بکارگیری IOT در محصول دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول دانش فنی بکارگیری AR در محصول

دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه پذیری در محصول

دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول

ش فنی استفاده از سنسور حرکتی دانش فنی استفاده از سنسور صوتی دانش فنی استفاده از سنسور تصویری

ش نور صدا تصویر

دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی دانش فنی تولید مواد پایدار

دانش فنی تولید مواد انفجاری

دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی دانش فنی تولید اسباب بازی های کوچک پلاستیکی دانش فنی تولید اسباب بازی های معمولی پلاستیکی

دانش فنی تولید محصولات چوبی دانش فنی تولید محصولات فلزی دانش فنی تولید محصولات پارچه‌ای دانش فنی تولید محصولات مقوایی و کاغذی دانش فنی تولید محصولات شیشه‌ای

دانش فنی طراحی بازی محور حرکتی-مهارتی دانش فنی طراحی بازی محور آموزشی و کمک آموزشی دانش فنی طراحی بازی محور فکری

دانش فنی طراحی بازی محور فرهنگی و هنری | دانش فنی طراحی بازی محور کمک درمانی

دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی

دانش‌آزمایشگاه

دانش و مهارت ذائقه‌سنجی مخاطب

نامه‌های بازار با ب و فروش دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی دانش استفاده از روش‌های تبلیغات دانش استفاده از روش‌های برندینگ دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری

دانش فنی، ابداع و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی | دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم) | دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (قفسه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)

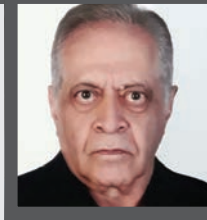
دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال | دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین | مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی



غلامرضا هریک دیزجی
مدیرعامل



فکرآذین
(شرکت شکوه فکر فردا)



غلامرضا حاجی آقایی
رئیس هیئت مدیره

■ بطراحی و تولید بازی و سرگرمی های فکری و آموزشی



راز جنگل



چین واچین



هزارسازه



گنج آپادانا

آدرس

تهران، خیابان آزادی، بلوار اکبری، نبش
قاسمی، برج مهر، طبقه همکف غربی

تلفن

۰۲۱-۸۸۲۴۱۷۳۹

وب سایت

پست الکترونیک

fekrazin@gmail.com

رده سنی

نوزاد

پیش از مدرسه

۷ تا ۱۲ ساله

بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

بازی فکری و رومیزی

عروسک و لوازم جانبی

وسایل نقلیه

محیطی و حرکتی

سازه های (ساختنی ها)

کاردستی هنری

آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا

پلاستیکی

چوبی

پارچه ای

فلزی

شیشه ای

سایر موارد



طراحی	طراحی	طراحی کانسیت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولیدی	تولید نمونه اولیه	تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولیدی	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی بکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل		دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
تولیدی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک درمانی		
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی				
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقه‌سه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
تولیدی		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



سعید رحیمی
مدیرعامل



کارابال فریار



سکینه هاشم زاده
رئیس هیئت مدیره

طراحی و تولید بازی های فکری و اسباب بازی



مدل های خمیری



تیم نجات



جنگل دوستی



کیت دینو من

آدرس

تبریز، خیابان پاستور جدید چهارم، مابین
فدک و حافظ، ساختمان ۵۵، طبقه چهارم

تلفن

۰۴۱-۳۵۵۷۲۲۹۴

وب سایت

www.karabal.ir

پست الکترونیک

sale@karabal.ir

رده سنی

نوزاد

پیش از مدرسه

۷ تا ۱۲ ساله

بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

بازی فکری و رومیزی

عروسک و لوازم جانبی

وسایل نقلیه

محیطی و حرکتی

سازه های (ساختنی ها)

کاردستی هنری

آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا

پلاستیکی

چوبی

پارچه ای

فلزی

شیشه ای

سایر موارد

سوابق محصولات تولید شده

تولید

ترویج استفاده

بازاریابی، توزیع و فروش

طراحی					
ایده پردازی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک	
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی				
	دانش فنی شناخت انواع بازی				
	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)				
طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)				
	تجهیزات برش				
	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال				
	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال				
تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و یکارگیری پرینتر سه بعدی			
		دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی			
		دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ آمیزی			
		دانش فنی انتخاب مواد			
دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)					
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی				
	دانش فنی طراحی فرآیند تولید				
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی انتخاب فناوری تولید				
	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی				
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل			
		دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول			
		دانش فنی یکارگیری باتری شارژی در محصول			
		دانش فنی یکارگیری سلول خورشیدی در محصول			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب بازی	غیر کابلی (Remote)			
		دانش فنی یکارگیری وای فای در محصول			
		دانش فنی یکارگیری بلوتوث در محصول			
		دانش فنی یکارگیری اینفرارد در محصول			
	فناوری اتصال بیرونی	کابلی			
		دانش فنی یکارگیری فناوری اتصال کابلی در محصول			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی یکارگیری IoT در محصول			
		دانش فنی یکارگیری پردازش تصویر در محصول			
دانش فنی یکارگیری AR در محصول					
قابلیت برنامه‌پذیری در محصول					
هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول				
	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی				
	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی				
	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری				
سیستم‌های پخش	نور				
	صدا				
	تصویر				
	دانش فنی تولید مواد پایدار				
شیمیایی	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی				
	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی				
	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ				
	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد				
غیرالکترونیکی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی				
	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی				
	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی				
	دانش فنی تولید محصولات فلزی				
طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی				
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی				
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری				
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی				
دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی					
مطالعه بازار	بازارسنجی				
	دانش تحلیل روند بازار				
استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش شناسایی رقبا				
	دانش تحلیل سهم بازار				
کانال‌های توزیع	دانش و مهارت ذائقه‌سنجی مخاطب				
دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی				
	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات				
	دانش استفاده از روش‌های برندینگ				
	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری				
دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه‌های آنلاین				
	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی				



حمید طبرزدی
مدیرعامل



کوپ چین
(شرکت سرگرمی‌های فکری گلپا)



اکرم طبرزدی
نائب رئیس هیئت مدیره

این شرکت از سال ۹۲ فعالیت خود را در این زمینه آغاز کرد. در حال حاضر علاوه بر تولید پازل‌های مکعبی ۴ محصول دیگر در مرحله طراحی است. ما توانستیم با تولید این محصول واردات پازل‌های چوبی و مکعبی را به کشور کاهش دهیم.

یکی از اهداف این شرکت ایجاد اشتغال برای جوانان بوده که به لطف الهی توانستیم تعداد ۳۰ نفر به صورت مستقیم اشتغال زایی کنیم.

این محصولات با بهترین کیفیت تولید و عرضه می‌شوند در آینده‌ای نه چندان دور واردات پازل به کشور را به صفر می‌رسانیم.



پازل مکعبی



اصفهان، گلپایگان، شهرک صنعتی
گلپایگان خیابان سوم، روبروی دفتر
هیئت امنا شهرک



تلفن
۰۹۹ ۰۰۷۷۵۱۵۴



وب سایت



پست الکترونیک

heliya.tabarzadi@gmail.com

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردرستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک		
	ایده پردازی					
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی					
	طراحی کسب و کار					
تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	تجهیزات برش				
		دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال				
		دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال				
		دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی				
دانش فنی انتخاب مواد						
دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)						
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید						
دانش فنی انتخاب مواد نهایی						
دانش فنی طراحی فرآیند تولید						
دانش فنی انتخاب فناوری تولید						
طراحی بسته‌بندی						
دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی						
دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی						
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی یکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی یکارگیری سلول خورشیدی در محصول	
		غیرپرتابل	دانش فنی یکارگیری آداپتور در محصول			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی یکارگیری وی‌فای در محصول	دانش فنی یکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی یکارگیری اینفرارد در محصول	
		کابلی	دانش فنی یکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول			
			دانش فنی یکارگیری فناوری اتصال کابلی در محصول			
	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی یکارگیری IOT در محصول	دانش فنی یکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی یکارگیری AR در محصول		
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول				
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول				
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی		دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
		سیستم‌های پخش نور	صدا	تصویر		
شیمیایی		دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ	
	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد					
	دانش فنی تولید مواد انفجاری					
غیرالکترونیکی	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی		دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
		دانش فنی تولید محصولات چوبی	دانش فنی تولید محصولات فلزی	دانش فنی تولید محصولات پارچه‌ای	دانش فنی تولید محصولات مقوایی و کاغذی	
	دانش فنی تولید محصولات شیشه‌ای					
طراحی فرآیندهای بازی محور						
دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی						
دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی						
دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری						
دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی						
دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی						
مطالعه بازار	بازارسنجی		دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار	
	دانش و مهارت دانش‌سنجی مخاطب					
استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش						
دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی						
دانش استفاده از روش‌های تبلیغات						
دانش استفاده از روش‌های برندینگ						
دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری						
کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی					
	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)					
دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (قفه‌س چینی، دانش فروشندگی و ...)						
دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال						
دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین						
مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی						



نرگس عسگری
مدیرعامل



گالیه کوچولو
(شرکت آوید رویش اندیشه)



رضا خادملو
مدیرفروش

طراحی و تولید ابزارهای آموزشی، کمک آموزشی و پک‌های علمی و هنری



فایل تصویری فینگر بال



فایل تصویری کوک



فایل تصویری بستنی‌ها



ماسک و ابزار



آدرس
تهران، بزرگراه جناح، خیابان گلاب،
خیابان حسینی، گلناز غربی پلاک ۱۱
واحد ۳



تلفن
۰۲۱-۴۴۲۲۰۳۱۰



وب سایت
www.galilehkoochooloo.com



پست الکترونیک
galilehkoochooloo@gmail.com

رده سنی

نوزاد

پیش از مدرسه

۱۳ تا ۷ ساله

۱۴ تا ۱۲ ساله

بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

بازی فکری و رومیزی

عروسک و لوازم جانی

وسایل نقلیه

محیطی و حرکتی

سازه‌ای (ساختنی‌ها)

کاردرستی هنری

آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا

پلاستیکی

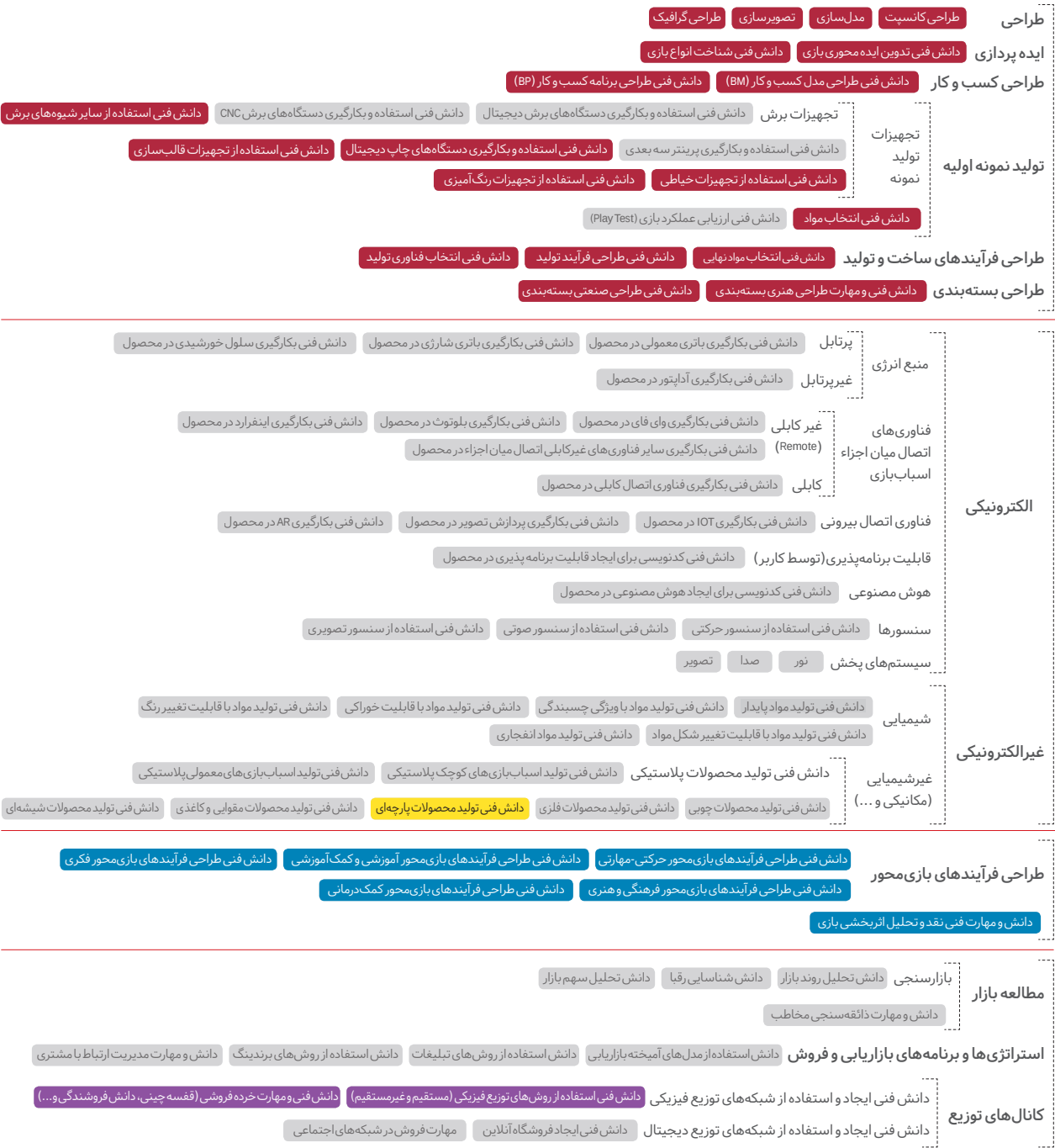
چوبی

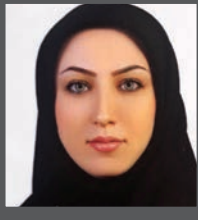
پارچه‌ای

فلزی

شیشه‌ای

سایر موارد

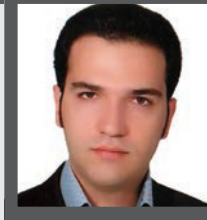




انسیه زارعان
مدیرعامل

مکاترون

مکاترون (شرکت مهندسی)
تجهیز آفرینان علم و خلاقیت کارنو



علی سروش
رئیس هیئت مدیره

■ آموزش همراه با تجربه عملی و طعم لذت از ویژگی‌های مجموعه کمک آموزشی مکاترون است. در این مجموعه دانش آموزان با رشته‌های فنی از جمله رشته مهندسی مکانیک، مهندسی الکترونیک و مهندسی مکاترونیک آشنا شده و بخشی از رسالت علمی و اجرایی مهندسان این رشته‌ها را به طور عملی تجربه می‌کنند. از اهداف دیگر این مجموعه، کمک به دانش آموزان در شناسایی استعداد شغلی خود در حوزه فنی و مهندسی است. طی کردن چرخه‌ی آموزش کاربردی با سه مرحله‌ی آموزش تئوری، طراحی مهندسی و پیاده سازی عملی از ویژگی‌های کلیدی مجموعه مکاترون در حوزه علم و تکنولوژی است.



کولیس آموزشی



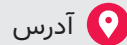
پازل چوبی حروف



مکاترون



مکامینو



آدرس
قزوین، کیلومتر ۲ جاده باراجین، پارک علم و فناوری استان قزوین



تلفن
۰۲۸-۳۳۶۵۲۶۵۴



وب سایت
www.mechatron.ir



پست الکترونیک

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



محمد حسین نخچی
مدیرعامل

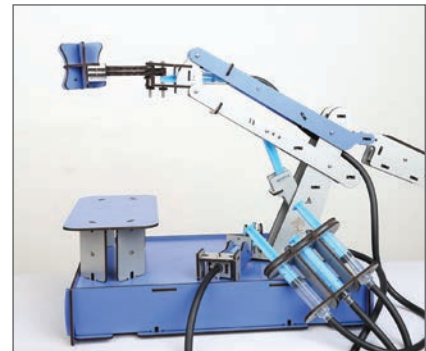
SKILLUP
S.T.E.A.M EDUCATION

مهارت افزا

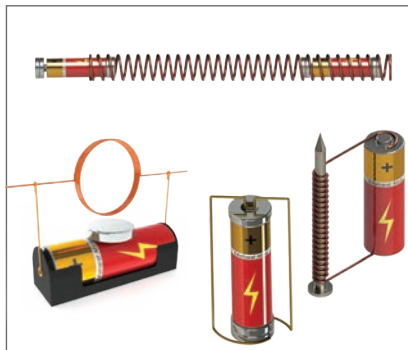
این شرکت تولیدکننده اسباب بازی های آموزشی با مدل STEAM است.



منجنیق



ربات بازوی هیدرولیک



بازی های الکتروم



هواپیماهای قابل پرواز

آدرس

تهران، کیلومتر ۸ جاده مخصوص، بعد از
آزادگان، خیابان شانزدهم، کوچه چهارم
شرقی، پلاک ۱

تلفن

۰۲۱-۴۴۵۲۲۴۴۲
۰۹۱۲۴۷۹۷۳۸۲

وب سایت

www.advancedtech.pro

پست الکترونیک

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه ای (ساختنی ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد

سوابق محصولات تولید شده

طراحی

طراحی کانسپت

مدل سازی

تصور سازی

طراحی گرافیک

ایده پردازی

دانش فنی تدوین ایده محوری بازی

دانش فنی شناخت انواع بازی

طراحی کسب و کار

دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)

دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)

تولید نمونه اولیه

تجهیزات

تولید نمونه

تجهیزات برش

دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه های برش دیجیتال

دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه های برش CNC

دانش فنی استفاده از سایر شیوه های برش

تولید نمونه اولیه

دانش فنی انتخاب مواد

دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)

دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی

دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ آمیزی

دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی

دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه های چاپ دیجیتال

دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب سازی

طراحی فرآیندهای ساخت و تولید

دانش فنی انتخاب مواد نهایی

دانش فنی طراحی فرآیند تولید

دانش فنی انتخاب فناوری تولید

طراحی بسته بندی

دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته بندی

دانش فنی طراحی صنعتی بسته بندی

الکترونیک

منبع انرژی

پرتابل

غیر پرتابل

دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول

دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول

دانش فنی بکارگیری سلول خورشیدی در محصول

فناوری های اتصال میان اجزاء

غیر کابلی

کابلی

دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول

دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول

دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول

دانش فنی بکارگیری سایر فناوری های غیر کابلی اتصال میان اجزاء در محصول

دانش فنی بکارگیری فناوری اتصال کابلی در محصول

فناوری اتصال بیرونی

دانش فنی بکارگیری IOT در محصول

دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول

دانش فنی بکارگیری AR در محصول

قابلیت برنامه پذیری (توسط کاربر)

دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه پذیری در محصول

هوش مصنوعی

دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول

سنسورها

دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی

دانش فنی استفاده از سنسور صوتی

دانش فنی استفاده از سنسور تصویری

سیستم های پخش

نور

صدا

تصویر

شیمیایی

دانش فنی تولید مواد پایدار

دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی

دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراک

دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ

غیر شیمیایی (مکانیکی و ...)

دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی

دانش فنی تولید اسباب بازی های کوچک پلاستیکی

دانش فنی تولید اسباب بازی های معمولی پلاستیکی

دانش فنی تولید محصولات فلزی

دانش فنی تولید محصولات پارچه ای

دانش فنی تولید محصولات مقوایی و کاغذی

دانش فنی تولید محصولات شیشه ای

غیر الکترونیک

دانش فنی تولید مواد پایدار

دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی

دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراک

دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ

غیر شیمیایی (مکانیکی و ...)

دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی

دانش فنی تولید اسباب بازی های کوچک پلاستیکی

دانش فنی تولید اسباب بازی های معمولی پلاستیکی

دانش فنی تولید محصولات فلزی

دانش فنی تولید محصولات پارچه ای

دانش فنی تولید محصولات مقوایی و کاغذی

دانش فنی تولید محصولات شیشه ای

طراحی فرآیندهای بازی محور

دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی- مهارتی

دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی

دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری

دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری

دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک درمانی

دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی

مطالعه بازار

بازار سنجی

دانش تحلیل روند بازار

دانش شناسایی رقبا

دانش تحلیل سهم بازار

دانش و مهارت داتکه سنجی مخاطب

استراتژی ها و برنامه های بازاریابی و فروش

دانش استفاده از مدل های آمیخته بازاریابی

دانش استفاده از روش های تبلیغات

دانش استفاده از روش های برندینگ

دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری

کانال های توزیع

دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه های توزیع فیزیکی

دانش فنی استفاده از روش های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیر مستقیم)

دانش فنی و مهارت خرده فروشی (فقه سه چین، دانش فروشندگی و ...)

دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه های توزیع دیجیتال

دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین

دانش و مهارت فروش در شبکه های اجتماعی



مجید نظارتی زاده
مدیرعامل و مدیر تولید



میراث فرهنگ و تمدن پارس



مصطفی اخوان
مدیر طراحی

- طراحی و تولید محصولات فرهنگی - آموزشی هدف دار براساس فرهنگ و تمدن ایرانی - اسلامی
- تقویت هویت فرهنگی و ملی کودکان و نوجوانان
- بومی سازی سرگرمی های فرهنگی و کمک آموزشی
- آشنایی کودکان و نوجوانان با بناهای تاریخی کشور
- آشنا کردن جهانیان با بناهای تاریخی ایران به منظور آشنا شدن آنها با فرهنگ و تمدن ایرانی اسلامی و جذب گردشگر



پازل سه بعدی پل خواجه



پازل سه بعدی کاخ عالی قاپو



مجموعه بازی های گردشگران کوچک



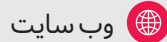
پازل سه بعدی سردر باغ ملی



آدرس
اصفهان، خیابان شریف واقفی، جنب
بانک سپه، طبقه اول، واحد ۱



تلفن
۰۴۵۵ ۰۳۲۶۶ ۰۳۱



وب سایت



پست الکترونیک
info@3dpuzzle.co

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه های (ساختنی ها)

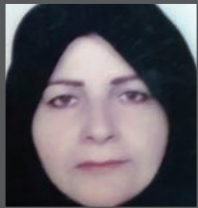
کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد



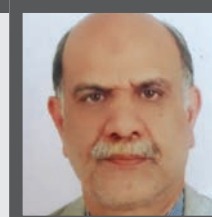
طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
تولید نمونه اولیه	طراحی کسب و کار			
	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	تولید نمونه			
	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال			
	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال			
	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی			
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی انتخاب مواد			
	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	دانش فنی انتخاب مواد نهایی			
	دانش فنی طراحی هنری بسته‌بندی			
الکترونیک	منبع انرژی			
	پرتابل			
	غیرپرتابل			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی			
تولید	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
	هوش مصنوعی			
	سنسورها			
غیرالکترونیک	سیستم‌های پخش			
	شیمیایی			
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)			
	طراحی فرآیندهای بازی محور			
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی			
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	کانال‌های توزیع			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			



مدینه پورعلی
مدیرعامل



سرگرمی‌های میلاد قائم ابتکار



عباس محرمی
رئیس هیئت مدیره

این شرکت با بیش از ۳۰ سال سابقه و کسب تجربه به عنوان یک شرکت خصوصی در امر طراحی و تولید وسایل آموزشی و کمک آموزشی و سرگرمی‌های علمی فعالیت می‌کند. طراحی و تولید وسایل آموزشی و کمک آموزشی مورد نیاز دانش آموزان عادی و استثنائی کشور، نابینایان، ناشنویان، جسمی و حرکتی، کم توان ذهنی در این شرکت با کمک کارشناسان خبره صورت می‌گیرد.



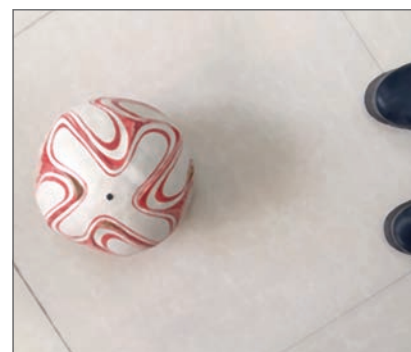
صفحه اشکال میخ و چکش



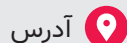
بازی با مربع‌ها و مکعب‌ها



وسيله آموزشی سینا



توپ صدا دار



آدرس
تهران خیابان خاوران، نبش کوچه شهید
نباتی، پلاک ۱۹۴، واحد اداری ۴۲



تلفن
۰۲۱-۳۶۰۵۳۸۵۵



وب سایت



پست الکترونیک

m.poorali5152@gmail.com

رده سنی

نوزاد پیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها)

کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد

سوابق محصولات تولید شده



طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک	
	ایده پردازی		دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی	
	طراحی کسب و کار		دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)	
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش		دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	
تولید نمونه		دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی		دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	
		دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی		دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد		دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)	
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید					
دانش فنی انتخاب مواد نهایی					
دانش فنی طراحی فرآیند تولید					
دانش فنی انتخاب فناوری تولید					
طراحی بسته‌بندی					
دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی					
دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی					
الکترونیک	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول		
		غیرپرتابل	دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول		دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
			دانش فنی بکارگیری فناوری اتصال کابلی در محصول		
	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
غیرالکترونیک	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار		دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد		دانش فنی تولید مواد انفجاری	
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی		دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی
		دانش فنی تولید محصولات چوبی		دانش فنی تولید محصولات فلزی	دانش فنی تولید محصولات پارچه‌ای
		دانش فنی تولید محصولات مقوایی و کاغذی		دانش فنی تولید محصولات شیشه‌ای	
طراحی فرآیندهای بازی محور					
دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی					
دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی					
دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک درمانی					
دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی					
مطالعه بازار	بازارسنجی		دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
	دانش و مهارت دالقه‌سنجی مخاطب				
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش				
دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی					
دانش استفاده از روش‌های تبلیغات					
دانش استفاده از روش‌های برندینگ					
دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری					
کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی		دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)		
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال		دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین		
	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی		دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (قفه‌س‌چینی، دانش فروشندگی و ...)		



هادی اسماعیلی
مدیرعامل



نادکو
(شرکت نوآوران ابزار دانش آموز)



علی اکبر امیری
معاون مدیرعامل

- طراحی و ساخت محصولات با محوریت بازی همراه آموزش علمی
- دوره‌های آموزشی برای آشنایی دانش آموزان با علوم نوین و علوم ترکیبی از قبیل رباتیک، هوافضا، نانو شیمی، نجوم، طراحی سه بعدی
- آموزش دوره‌های مهارت خلاقت و ریاضی با چرتکه



بسته رباتیک مکارو



بسته رباتیک روبورو



بسته رباتیک مکاترو



بسته رباتیک روکارو



تهران، خیابان آزادی، ضلع شرقی
دانشگاه صنعتی شریف، خیابان صادقی،
بن بست دوم، پلاک ۷، طبقه دوم



تلفن
۰۲۱-۶۶۱۹۷۲۹۰



وب سایت
www.nad-co.com



پست الکترونیک
info@nad-co.com

رده سنی

- نوزاد
- پیش از مدرسه
- ۱۳ تا ۷ ساله
- ۱۴ تا ۱۲ ساله
- بالای ۱۴ سال

انواع بازی

- نوزاد و پیش از مدرسه
- بازی فکری و رومیزی
- عروسک و لوازم جانی
- وسایل نقلیه
- محیطی و حرکتی
- سازه‌ای (ساختنی‌ها)
- کاردستی هنری
- آموزشی

متریال

- کاغذ و مقوا
- پلاستیکی
- چوبی
- پارچه‌ای
- فلزی
- شیشه‌ای
- سایر موارد



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
تولید نمونه اولیه	طراحی کسب و کار			
	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	تولید نمونه			
	دانش فنی انتخاب مواد			
	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	دانش فنی انتخاب مواد نهایی			
تولید	طراحی بسته‌بندی			
	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی			
	دانش فنی انتخاب فناوری تولید			
	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی			
الکترونیک	منبع انرژی			
	پرتابل			
	غیرپرتابل			
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی			
غیرالکترونیک	فناوری اتصال بیرونی			
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
	هوش مصنوعی			
	سنسورها			
تولید	سیستم‌های پخش			
	شیمیایی			
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)			
	طراحی فرآیندهای بازی محوری			
تولید	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محوری حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محوری آموزشی و کمک آموزشی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محوری فکری			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محوری درمانی			
تولید	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
	مطالعه بازار			
	بازارسنجی			
	دانش و مهارت داqqه‌سنجی مخاطب			
تولید	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	کانال‌های توزیع			
	بازاریابی، توزیع و فروش			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			
تولید	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			
	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین			
	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی			

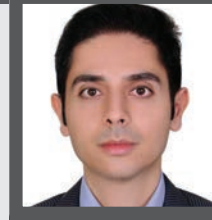


نادر رضائی

نائب رئیس هیئت مدیره



نوید تجارت قرن بیست و یکم



نادر رضائی

نائب رئیس هیئت مدیره

■ ایجاد سرگرمی و خلاقیت با رول کردن و تا کردن
مقوای موجدار (هنر جاگورتا)

■ هنر جاگورتا یکی از هنرهای پایه است که به دلیل
سهولت و فراگیری عام، دامنه وسیعی از افراد با آن
ارتباط برقرار می کنند و نیازمند ابزار تخصصی خاص
نیست. هنر جاگورتا که زیر مجموعه هنرهای کاغذی
طبقه بندی می شود، روشی بسیار ساده برای
تقویت خلاقیت و قدرت تجسم سه بعدی در افراد
است. ساختن حجمهای ساده حاصل از رول کردن و
تا کردن مقوای موجدار ذهن را آماده و موجب تقویت
مرحله به مرحله خلاقیت می شود و به همین خاطر
معطوف به رنج سنی خاصی نیست.



مقوای جاگورتا نواری طرح ویولت



مجموعه آموزشی هنر جاگورتا



مقوای جاگورتا نواری طرح ارکید



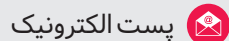
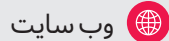
مقوای جاگورتا سایز A4 طرح ارکید



تهران، بلوار میرداماد، خیابان رودبار
غربی، کوچه باغیانی، پلاک ۲



۰۲۱-۲۲۲۲۳۸۱۸



پست الکترونیک

رده سنی

نوزاد

پیش از مدرسه

۱۳ تا ۷ ساله

۱۴ تا ۱۲ ساله

بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

بازی فکری و رومیزی

عروسک و لوازم جانبی

وسایل نقلیه

محیطی و حرکتی

سازه های (ساختنی ها)

متریال

کاغذ و مقوا

پلاستیکی

چوبی

پارچه ای

فلزی

شیشه ای

سایر موارد

سروایر مجموعه بازی های نوید



طراحی	طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولید	تولید نمونه اولیه	تولید نمونه	دانش فنی استفاده و یکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولید	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
تولید	الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی یکارگیری باتری شارژی در محصول
		غیرپرتابل		دانش فنی یکارگیری آداپتور در محصول	
		فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی یکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی یکارگیری بلوتوث در محصول
			کابلی	دانش فنی یکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول	دانش فنی یکارگیری اینفرارد در محصول
تولید	الکترونیکی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی یکارگیری IOT در محصول	دانش فنی یکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی یکارگیری AR در محصول
		قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول		
		هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول		
		سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری
تولید	غیرالکترونیکی	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی
			دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری	
		غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی
			دانش فنی تولید محصولات چوبی	دانش فنی تولید محصولات فلزی	دانش فنی تولید محصولات پارچه‌ای
تولید	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
		دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
تولید	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
			دانش و مهارت داqqه‌سنجی مخاطب		
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقهسه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
تولید	بازاریابی، توزیع و فروش	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



اشکان علی باقری
مدیرعامل



نیکو تويز

■ نیکو تويز در سال ۱۳۹۶ با هدف طراحی و تولید اسباب سبس شده است. این شرکت از ایده پردازی تا تولید محصول را با همراهی تیم های طراحان صنعتی، گرافيست ها، مهندسين و مديران تولید انجام می دهد.



کامیون بازیافت



جرثقیل ساز و باز



اتوبوس مدرسه



کامیون کوچولو



آدرس
شهرک صنعتی خرم دشت، کوچه هفتم،
پلاک ۳۲



تلفن
۰۲۱-۷۶۲۱۸۳۷۴



وب سایت
www.nikootoys.com



پست الکترونیک
info@nikootoys.com

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه ای (ساختنی ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه ای فلزی شیشه ای سایر موارد



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی	
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)	
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC
تولیدی	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
		دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
	دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید
تولید	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی	
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول
	غیرپرتابل	دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
تولید	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول		
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول		
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی	
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقسه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)
		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی



محمد حسین متولی
مدیرعامل



هوپا
(شرکت هدایت و پرورش اندیشه)

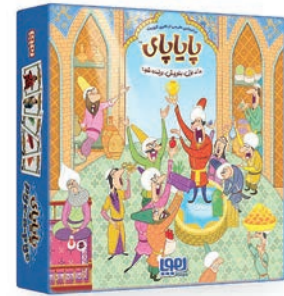


علیرضا لولاگر
مدیر فروش و تولید

■ با طراحی و تولید بازی‌های فکری از سال ۱۳۹۰ تاکنون، هوپا همواره با بازی‌های متنوع خود، هیجان، سرگرمی و خلاقیت را عرضه کرده است. از بازی‌هایی کاملاً مبتنی بر خلاقیت و داستان‌گویی مانند استوژیت، تا بازی‌های هیجانی مانند پاتک و بازی‌های فکری و مهارتی مانند دالیز. دیدگاه هوپا در طراحی بازی فکری در چند کلمه خلاصه می‌شود: ساده برای تمام خانواده.



دژ



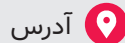
پایاپای



پاتک



جالیز



آدرس
تهران، میدان فاطمی، خیابان بیستون،
کوچه دوم الف، پلاک ۳/۱، واحد دوم غربی



تلفن
۰۲۱-۸۸۹۶۴۶۱۵



وب سایت
www.hoopagames.ir



پست الکترونیک
info@houpaa.com

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۲ تا ۱۴ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردرستی هنری آموزشی

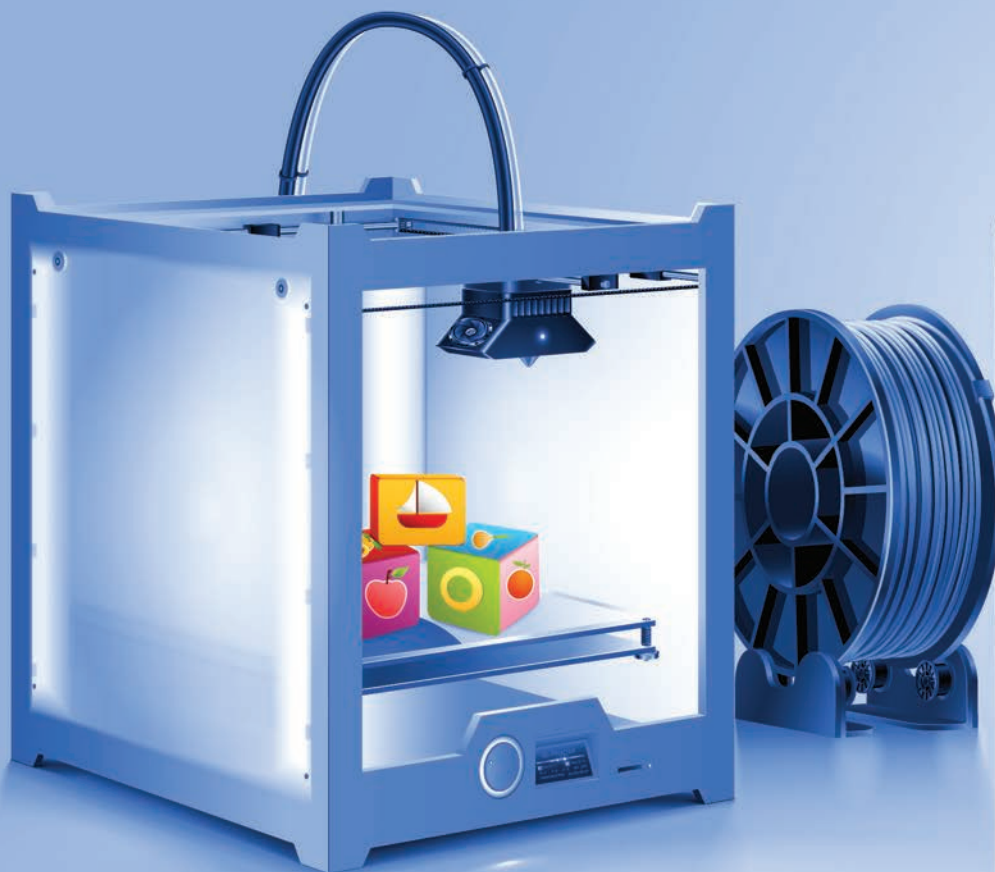
متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



طراحی	طراحی	طراحی کانسپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
طراحی	تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و بکارگیری چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولید	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیک	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی بکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی بکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل		دانش فنی بکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی بکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی بکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی بکارگیری فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
تولید	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی بکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیک	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک درمانی		
	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی				
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
		دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب			
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقه‌سه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
تولید		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	

توانمندی‌های فناوری‌های نهادهای غیرخصوصی تولیدکننده اسباب بازی در ایران





احسان کاوه
مدیرعامل



مرکز تلویزیون و انیمیشن
حوزه هنری



هدیه خانباخانی
مدیر امور مشارکت

■ ماموریت‌ها و فعالیت‌های اصلی شرکت در حوزه تولید انیمیشن است و طراحی و تولید اسباب بازی به‌عنوان محصول جانبی و مکمل تولید انیمیشن در نظر گرفته شده است.

■ تبیین: مطالعه و پژوهش نظریه‌ها، آخرین دانش و دستاوردهای محصولات رسانه‌ای با اولویت تولیدات انیمیشن در دنیا و ارائه مبانی علمی و راهکارهای اجرایی بومی‌سازی شده.

■ تولید: تولید حرفه‌ای و شاخص محصولات انیمیشن در راستای اهداف محتوایی مجموعه.



محصولات جانبی شکرستان



مکعب قصه گویی لوپتو



محصولات جانبی شکرستان



تهران، خیابان دکتر فاطمی، خیابان
خیری هولیقی (دوم)، شماره ۵



تلفن
۰۲۱-۸۸۹۵۴۸۱۱
۰۲۱-۸۸۹۶۳۳۶۰



وب سایت
www.rpcta.com



پست الکترونیک
info@rpcta.com

رده سنی

نوزاد بیش از مدرسه ۱۳ تا ۷ ساله ۱۴ تا ۱۲ ساله بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه بازی فکری و رومیزی عروسک و لوازم جانبی وسایل نقلیه محیطی و حرکتی سازه‌ای (ساختنی‌ها) کاردستی هنری آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا پلاستیکی چوبی پارچه‌ای فلزی شیشه‌ای سایر موارد



طراحی	طراحی	طراحی کانسیت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی	دانش فنی شناخت انواع بازی		
	طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)		
	تولید نمونه اولیه	تجهیزات برش	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال	دانش فنی استفاده و یکارگیری دستگاه‌های برش CNC	دانش فنی استفاده از سایر شیوه‌های برش
تولیدی	تولید نمونه	تولید نمونه	دانش فنی استفاده و یکارگیری پرینتر سه بعدی	دانش فنی استفاده و یکارگیری چاپ دیجیتال	دانش فنی استفاده از تجهیزات قالب‌سازی
			دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی	دانش فنی استفاده از تجهیزات رنگ‌آمیزی	
		دانش فنی انتخاب مواد	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)		
	طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد نهایی	دانش فنی طراحی فرآیند تولید	دانش فنی انتخاب فناوری تولید	
تولیدی	طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی		
الکترونیکی	منبع انرژی	پرتابل	دانش فنی یکارگیری باتری معمولی در محصول	دانش فنی یکارگیری باتری شارژی در محصول	دانش فنی یکارگیری سلول خورشیدی در محصول
	غیرپرتابل	غیرپرتابل	دانش فنی یکارگیری آداپتور در محصول		
	فناوری‌های اتصال میان اجزاء اسباب‌بازی	غیر کابلی (Remote)	دانش فنی یکارگیری وای فای در محصول	دانش فنی یکارگیری بلوتوث در محصول	دانش فنی یکارگیری اینفرارد در محصول
		کابلی	دانش فنی یکارگیری فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول		
تولیدی	فناوری اتصال بیرونی	دانش فنی یکارگیری IOT در محصول	دانش فنی یکارگیری پردازش تصویر در محصول	دانش فنی یکارگیری AR در محصول	
	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
	سنسورها	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری	
غیرالکترونیکی	سیستم‌های پخش	نور	صدا	تصویر	
	شیمیایی	دانش فنی تولید مواد پایدار	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکی	دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر رنگ
		دانش فنی تولید مواد با قابلیت تغییر شکل مواد	دانش فنی تولید مواد انفجاری		
	غیرشیمیایی (مکانیکی و ...)	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی	
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	طراحی فرآیندهای بازی محور	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فکری	
		دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور فرهنگی و هنری	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک‌درمانی		
		دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
بازاریابی، توزیع و فروش	مطالعه بازار	بازارسنجی	دانش تحلیل روند بازار	دانش شناسایی رقبا	دانش تحلیل سهم بازار
			دانش و مهارت دایقه‌سنجی مخاطب		
	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات	دانش استفاده از روش‌های برندینگ	دانش و مهارت مدیریت ارتباط با مشتری
	کانال‌های توزیع	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقه‌سه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)	
بازاریابی، توزیع و فروش		دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی	



مجید شکوهی
مدیرعامل



شرکت صنایع آموزشی



مجید قادری
مدیردپارتمان
اسباب بازی های علمی
و خلاق (بازی پژوه)

تولید و تامین اسباب بازی های علمی و آموزشی
برای کودکان و بزرگسالان (۹۹ تا سال)



جور چین روی هم چین مزرعه



بچین و نریز



معمای ستاره



نیم تنه بدن انسان



تهران، کیلومتر ۸ جاده مخصوص
کرج، ابتدای آزادگان به جنوب، شهرک
استقلال، بلوار دکتر عبیدی، خیابان
جلال، بعد از تقاطع دوم، دست چپ



۰۲۱-۴۴۵۴۵۲۹۵-۸



وبسایت
www.eei-co.com



پست الکترونیک
info@eei-co.com

رده سنی

- نوزاد
- پیش از مدرسه
- ۱۲ تا ۱۴ ساله
- بالای ۱۴ سال

انواع بازی

- نوزاد و پیش از مدرسه
- بازی فکری و رومیزی
- عروسک و لوازم جانی
- وسایل نقلیه
- محیطی و حرکتی
- سازه ای (ساختنی ها)
- کاردستی هنری
- آموزشی

متریال

- کاغذ و مقوا
- پلاستیکی
- چوبی
- پارچه ای
- فلزی
- شیشه ای
- سایر موارد

سروای محصولات تولید شده



طراحی	طراحی کانسیپت	مدل‌سازی	تصویرسازی	طراحی گرافیک
	ایده پردازی			
	دانش فنی تدوین ایده محوری بازی			
	دانش فنی شناخت انواع بازی			
طراحی کسب و کار	دانش فنی طراحی مدل کسب و کار (BM)			
	دانش فنی طراحی برنامه کسب و کار (BP)			
	تجهیزات برش			
	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های برش دیجیتال			
تولید نمونه اولیه	تجهیزات تولید نمونه			
	دانش فنی استفاده و بکارگیری پرینتر سه بعدی			
	دانش فنی استفاده و بکارگیری دستگاه‌های چاپ دیجیتال			
	دانش فنی استفاده از تجهیزات خیاطی			
طراحی فرآیندهای ساخت و تولید	دانش فنی انتخاب مواد			
	دانش فنی ارزیابی عملکرد بازی (Play Test)			
	دانش فنی انتخاب مواد نهایی			
	دانش فنی طراحی فرآیند تولید			
طراحی بسته‌بندی	دانش فنی و مهارت طراحی هنری بسته‌بندی			
	دانش فنی طراحی صنعتی بسته‌بندی			
الکترونیک	پرتابل			
	منبع انرژی			
	غیرپرتابل			
	دانش فنی بکارگیری باتری معمولی در محصول			
تولید	غیر کابلی			
	دانش فنی بکارگیری وای فای در محصول			
	دانش فنی بکارگیری سایر فناوری‌های غیرکابلی اتصال میان اجزاء در محصول			
	کابلی			
غیرالکترونیک	فناوری اتصال بیرونی			
	دانش فنی بکارگیری IOT در محصول			
	دانش فنی بکارگیری پردازش تصویر در محصول			
	دانش فنی بکارگیری AR در محصول			
غیرالکترونیک	قابلیت برنامه‌پذیری (توسط کاربر)			
	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد قابلیت برنامه‌پذیری در محصول			
	هوش مصنوعی			
	دانش فنی کدنویسی برای ایجاد هوش مصنوعی در محصول			
تولید	سینسورها			
	دانش فنی استفاده از سنسور حرکتی			
	دانش فنی استفاده از سنسور صوتی			
	دانش فنی استفاده از سنسور تصویری			
غیرالکترونیک	سیستم‌های پخش			
	نور			
	صدا			
	تصویر			
غیرالکترونیک	شیمیایی			
	دانش فنی تولید مواد پایدار			
	دانش فنی تولید مواد با ویژگی چسبندگی			
	دانش فنی تولید مواد با قابلیت خوراکي			
تولید	غیرشیمیایی			
	دانش فنی تولید محصولات پلاستیکی			
	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های کوچک پلاستیکی			
	دانش فنی تولید اسباب‌بازی‌های معمولی پلاستیکی			
تولید	دانش فنی تولید محصولات چوبی			
	دانش فنی تولید محصولات فلزی			
	دانش فنی تولید محصولات پارچه‌ای			
	دانش فنی تولید محصولات مقوایی و کاغذی			
ترویج استفاده از اسباب‌بازی	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور حرکتی-مهارتی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور آموزشی و کمک آموزشی			
	دانش فنی طراحی فرآیندهای بازی محور کمک درمانی			
تولید	دانش و مهارت فنی نقد و تحلیل اثربخشی بازی			
تولید	مطالعه بازار			
	بازارسنجی			
	دانش تحلیل روند بازار			
	دانش شناسایی رقبا			
تولید	استراتژی‌ها و برنامه‌های بازاریابی و فروش			
	دانش استفاده از مدل‌های آمیخته بازاریابی			
	دانش استفاده از روش‌های تبلیغات			
	دانش استفاده از روش‌های برندینگ			
تولید	کانال‌های توزیع			
	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع فیزیکی			
	دانش فنی استفاده از روش‌های توزیع فیزیکی (مستقیم و غیرمستقیم)			
	دانش فنی و مهارت خرده‌فروشی (فقه‌سه‌چینی، دانش فروشندگی و ...)			
تولید	دانش فنی ایجاد و استفاده از شبکه‌های توزیع دیجیتال			
	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین			
	مهارت فروش در شبکه‌های اجتماعی			
	دانش فنی ایجاد فروشگاه آنلاین			



محسن حموله

مدیر کل سرگرمی‌های
سازنده و بازی‌های رایانه‌ای



کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان



حسین ربانی

معاونت تولید

■ کانون در مجموعه معاونت تولید، به لحاظ مأموریت ذاتی خود وظیفه طراحی و تولید گروهی از محصولات را در همه حوزه‌ها که به پرورش خلاقیت کودکان منجر می‌شود را دارد. این سیاست و راهبرد اصلی کانون است که در همه محصولات مشهود است. در حوزه سرگرمی‌های سازنده، کانون در سال ۱۳۶۱ که عملاً تولید جدی در کشور وجود نداشت آغاز به کار کرد و اکنون مجموعه‌ای ۳۰۰ عددی از آثار محرک خلاقیت در آن بعنوان پیشینه صنعت اسباب بازی در کشور وجود دارد.



کامیون چوبی



عروسک باران خواه



دارا و سارا



گنج پنهان



آدرس

تهران، خیابان شهید بهشتی، خیابان
خالد اسلامبولی، پلاک ۲۶، کانون پرورش
فکری کودکان و نوجوانان، اداره کل
سرگرمی‌های سازنده و بازی‌های رایانه‌ای



تلفن

۰۲۱-۸۸۷۲۹۷۹۳



وب سایت

www.kpf.ir



پست الکترونیک

info@kanoontolid.com

رده سنی

نوزاد

پیش از مدرسه

۱۳ تا ۷ ساله

۱۴ تا ۱۲ ساله

بالای ۱۴ سال

انواع بازی

نوزاد و پیش از مدرسه

بازی فکری و رومیزی

عروسک و لوازم جانی

وسایل نقلیه

محیطی و حرکتی

سازه‌ای (ساختنی‌ها)

کاردستی هنری

آموزشی

متریال

کاغذ و مقوا

پلاستیکی

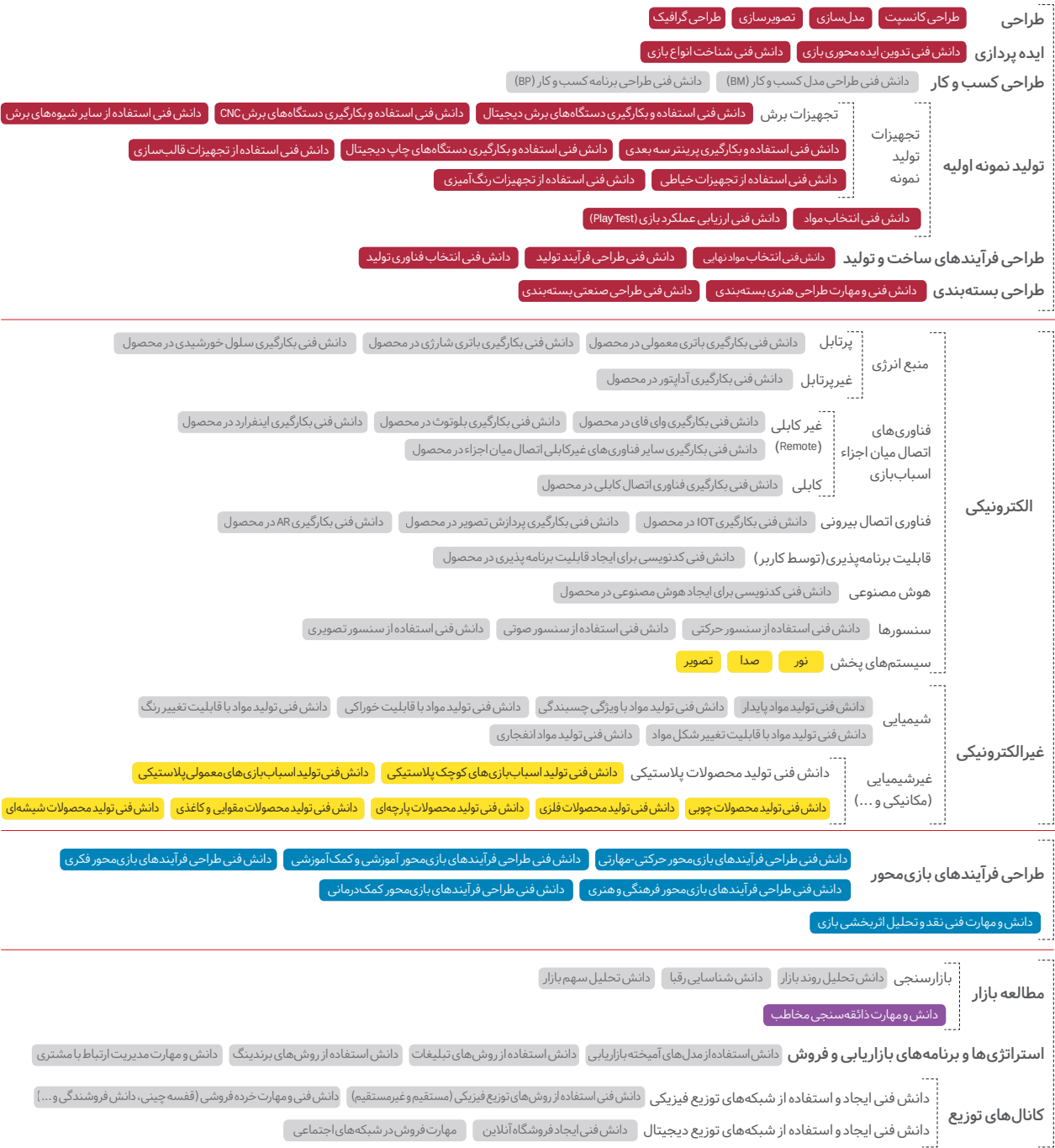
چوبی

پارچه‌ای

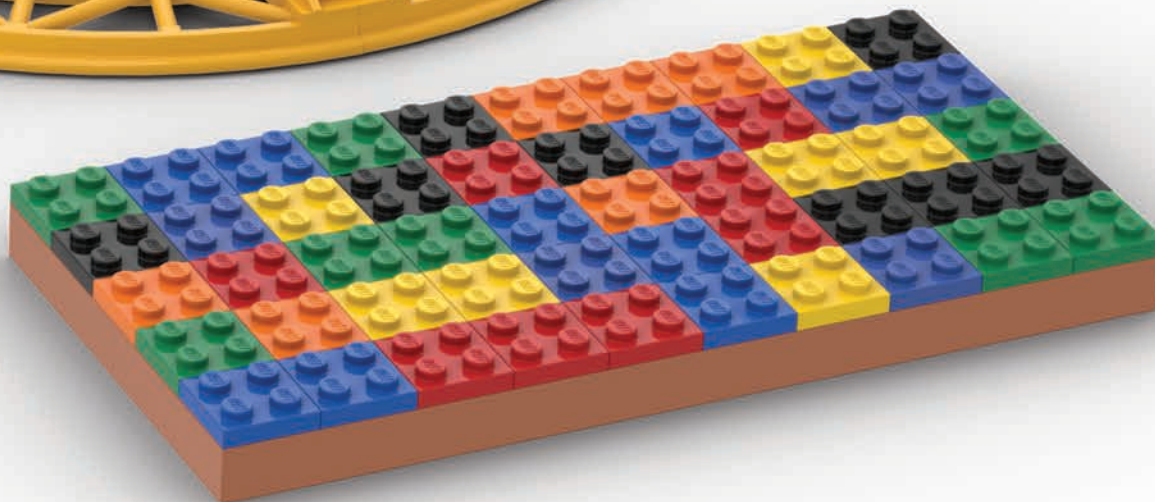
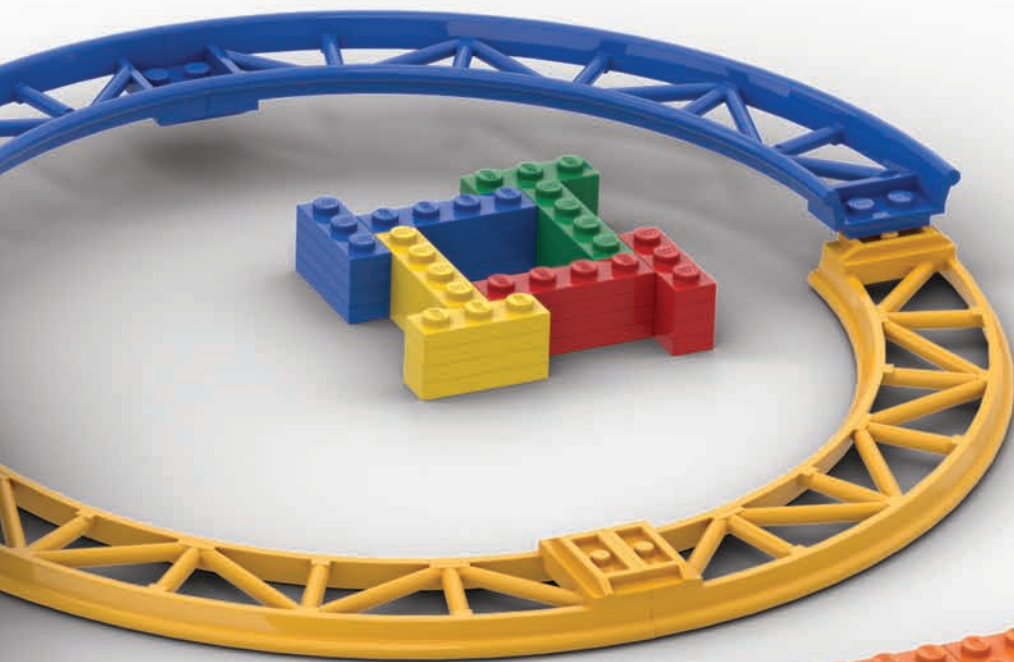
فلزی

شیشه‌ای

سایر موارد



دورهمی جواهری.....	۸۰	فهرست دانش‌نامه.....	۵
روبو کد.....	۸۲	فهرست موضوعی.....	۸
روبی توی.....	۸۴	فهرست استانی.....	۹
ریما.....	۸۶	مقدمه.....	۱۰
زاغک.....	۸۸	توانمندی‌های فناورانه نهادهای خصوصی تولیدکننده اسباب‌بازی در ایران.....	۲۷
سپهر امید.....	۹۰	ارومکا.....	۲۸
سفیران سرزمین ریات‌ها.....	۹۲	اسپادانا.....	۳۰
شادرام.....	۹۴	انتگرال.....	۳۲
شباهنگ.....	۹۶	انجمن حمایت از حق بازی کودکان ایران.....	۳۴
شروین البرز.....	۹۸	اندیشه آفرینان شریف.....	۳۶
شهر اسباب بازی.....	۱۰۰	افق اندیشه موعود.....	۳۸
صنایع موسوی زاده.....	۱۰۲	افق زیبایی آرین.....	۴۰
صنعت‌گران کارنیکان.....	۱۰۴	آذین.....	۴۲
عصر خلاق.....	۱۰۶	آریا.....	۴۴
فرفره‌های رنگی پویا.....	۱۰۸	آلیسا.....	۴۶
فکر آذین.....	۱۱۰	آوا ملک.....	۴۸
کارابال فریار.....	۱۱۲	بافر زندان.....	۵۰
کوپ چین.....	۱۱۴	بازی تا.....	۵۲
گالیه کوچولو.....	۱۱۶	بازی دوست.....	۵۴
مکاترون.....	۱۱۸	پرورش هوش آریا.....	۵۶
مهارت افزا.....	۱۲۰	پروژه افزار لیان.....	۵۸
میراث فرهنگ و تمدن پارس.....	۱۲۲	پیشرویات.....	۶۰
میلاد قائم ابتکار.....	۱۲۴	پیشگامان ربانیک صنعت مازند.....	۶۲
نادکو.....	۱۲۶	تاپ توی.....	۶۴
نوید تجارت قرن بیست و یکم.....	۱۲۸	چوبین.....	۶۶
نیکو توزی.....	۱۳۰	خلاقیت برتر.....	۶۸
هوپا.....	۱۳۲	دانا.....	۷۰
توانمندی‌های فناورانه نهادهای غیر خصوصی تولیدکننده اسباب‌بازی در ایران.....	۱۳۴	دانشجو کیت.....	۷۲
مرکز تلویزیون و انیمیشن حوزه هنری.....	۱۳۶	دلنگی‌ها.....	۷۴
شرکت صنایع آموزشی.....	۱۳۸	دنیای بازی کودکان.....	۷۶
کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.....	۱۴۰	دنیای راگ فوتبال.....	۷۸



در راستای توسعه فناوری های اسباب بازی کشور، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و ستاد توسعه فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری با همکاری دبیرخانه شورای نظارت بر ساخت، طراحی، واردات و توزیع اسباب بازی و مرکز همکاری های تحول و پیشرفت ریاست جمهوری، اقدام به تهیه کتاب فناوری های اسباب بازی کشور کرده اند. در این کتاب، ضمن ارائه دسته بندی و معرفی فناوری های روز اسباب بازی، توانمندی های ایران در طراحی و تولید اسباب بازی در هریک از بخش های فناورانه مورد اشاره قرار گرفته است.



طرح جلد این کتاب برگرفته از اسباب بازی های بومی با نام های «دومینو»، «دست به دست»، «معمّا در معمّا» و «مکعب رنگی» است که از تولیدات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان کشور است.