

بسم الله الرحمن الرحيم

معرفی طرح امام صادق (ع)

حمایت از هسته ها و واحدهای فناور
در حوزه صنایع خلاق و فرهنگی

ارائه دهنده: مرضیه خاتمی فر

راهبر طرح امام صادق (ع) در استان کرمان

تعریف مجموعه دانش بنیان علوم انسانی



مجموعه دانش بنیان علوم انسانی شرکت، مؤسسه و یا صنایع خلاق خصوصی یا تعاونی است که با استفاده از یک روش نوآورانه، دانش بنیان و اقتصادی به پاسخگویی به نیازهای اجتماعی (اعم از حاکمیت و مردم) از طریق تولید انواع محصولات، خدمات و مدل های قابل عرضه به مشتریان و ذی نفعان می پردازد.

ویژگی هسته های طرح امام صادق (ع)

هسته مسئله محور باشد

تیم باید پر تلاش باشد و کمر همت را بسته باشد تا مسئله و مشکلی را رفع نماید

موضوع در امتداد علوم انسانی باشد

ایده و نیاز احصا شده از جنس علوم انسانی باشد و نه فنی مهندسی و علوم

منطق اقتصادی و پایداری

الزاما ایده بایستی توجیه اقتصادی و بقا داشته باشد

سطوح حمایتی از هسته های رشد طرح امام صادق علیه السلام

پیش رشد

رشد

مولد

بالغ



مرحله پیش رشد

مبلغ حمایت: 50 میلیون تومان

برای فعالیت های اولیه در طرح های صنایع خلاق

شرح خدمات مرحله پیش رشد:

- 1- انجام تحقیقات بازار: تهیه گزارش جامع از نیازهای بازار، رقبا و فرصت ها
- 2- طراحی مفهومی محصول: تدوین ایده اولیه محصول به صورت طرح یا مدل دیجیتال برای نشان دادن مفهوم و ویژگی های اصلی آن
- 3- تولید نمونه اولیه: ساخت نمونه اولیه ساده فیزیکی یا دیجیتال برای نمایش مفهوم محصول
- 4- ارائه به ذینفعان: آماده سازی نمونه اولیه و ارائه به نهادهای حمایت کننده یا شرکای داخل

مرحله رشد

مبلغ حمایت: 50-70 میلیون تومان

توسعه نمونه اولیه قابل عرضه و آزمایش محدود بازار

شرح خدمات مرحله رشد:

- 1- توسعه MVP: تولید نسخه ساده اما کاربردی محصول با حداقل ویژگیها (مثل لباس اولیه یا انیمیشن کوتاه)
- 2- آزمایش بازار: اجرای تست کاربر یا نمایش محصول در نمایشگاه، جشنواره و جمع آوری بازخورد
- 3- تحلیل بازخورد: تهیه گزارش از بازخورد مشتریان برای بهبود محصول

مرحله مولد

مبلغ حمایت: 70-120 میلیون تومان

برای تولید نمونه قابل فروش، توسعه قابلیت های محصول، تولید میکروورسانه و فروش اولیه

شرح خدمات مرحله مولد:

- 1- تولید نمونه قابل فروش: ساخت نمونه با استانداردهای تجاری (مواد با کیفیت، طراحی رقابتی)
- 2- گزارش امکان سنجی تولید: بررسی فنی فرآیند تولید نمونه ی قابل فروش مثل مواد، روش ساخت، چالش ها برای اطمینان از عملی بودن آن
- 3- تولید میکروورسانه: ایجاد محتوای کوتاه مثل ویدیوهای تبلیغاتی و پست های اینستاگرامی برای معرفی محصول
- 4- معرفی و فروش اولیه: عرضه آزمایشی یا پیش فروش محصول به مشتریان محدود

مرحله بالغ

مبلغ حمایت: 120-220 میلیون تومان

بهبود محصول موجود برای تولید با استانداردهای
تجاری و آماده سازی زیر ساخت اولیه

شرح خدمات مرحله بالغ:

1- محصول بهبود یافته با تولید محدود با استاندارد تجاری

2- ارائه طرح توجیهی و طرح اقتصادی تولید

3- زیرساخت اولیه

4- محتوای میکرو رسانه ویدئو یا پست های تبلیغاتی

5- شواهد فروش اولیه پیش فروش یا قرارداد توزیع

عناوین و حوزه های صنایع خلاق در ایران

	انیمیشن و فیلم	صنایع دستی، گردشگری و میراث فرهنگی	
	بازی های ویدیویی و موبایل	تولید محتوای صوتی و تصویری	
	کتاب، چاپ و نشر	پی نمایی (کمیک استریپ)	
	هنرهای تجسمی و نمایشی	علوم انسانی و فناوری های نرم	
	کسب و کارهای دیجیتال	بازی، اسباب بازی و سرگرمی	
	طراحی تجهیزات توانبخشی	یادگیری الکترونیکی - آموزش	
	واقعیت افزوده، مجازی، ترکیبی	تبلیغات و بازاریابی	
	مد و پوشاک	طراحی، معماری	
	ورزش و تندرستی	نوآوری اجتماعی	

فرایند اولیه ورود به طرح امام صادق (ع)

وظایف تیم

تشکیل تیم ← انتخاب مسئول تیم ← بیان طرح و ایده

وظایف راهبر

ارزیابی رزومه و طرح تیم ← ارسال قالب پروپزال ← راهنمایی تیم جهت ارسال پروپزال

وظایف تیم

نوشتن پروپزال ← بارگذاری پروپزال در سامانه

پس از تصویب پروپزال ← بستن قرارداد ← انجام گام های پروژه توسط تیم ← گزارش تیم ← تایید ارزیاب ← پرداخت وجه

نقش هوش مصنوعی در علوم انسانی

جامعه مخاطب این محور

- 1- پژوهشگران علوم انسانی با دغدغهی کاربردی سازی
- 2- توسعه دهندگان AI با نگاه اجتماعی و فرهنگی
- 3- طراحان تجربه کاربری، تحلیل گران داده های رفتاری
- 4- فعالان حوزه آموزش، روان شناسی، جامعه شناسی
- 5- استارت آپ های حوزه سلامت روان، آموزش، تحلیل محتوا
- 6- دانشجویان رشته های علوم انسانی، علوم شناختی، فلسفه تکنولوژی

پیشنهادهای قابل اجرا

ایده هایی که هم نوآورانه باشن، هم مسئله محور، هم درآمدزا:

- 1- پلتفرم تحلیل احساسات در متون فارسی برای کمک به روان شناسان یا نویسندگان
- 2- ابزار هوشمند برای آموزش فلسفه یا تاریخ با روایت تعاملی
- 3- سیستم توصیه گر برای کتاب های علوم انسانی بر اساس شخصیت و دغدغه مخاطب
- 4- چت بات های مشاوره فرهنگی یا تربیتی با داده های بومی
- 5- تحلیل گر هوشمند برای رفتار های اجتماعی در شبکه های اجتماعی
- 6- پلتفرم گفت و گوی بین نسلی با هوش مصنوعی برای حفظ روایت های خانوادگی و فرهنگی
- 7- ابزار طراحی سناریو های آموزشی با کمک AI برای معلمان علوم انسانی

حوزه آموزش

در جهانی که محتوا فراوان است، آنچه کم داریم، تربیت انسانی، تجربه‌محور، و خلاقانه است.



جامعه مخاطب محور آموزش:

- 1- معلمان، مربیان، و طراحان آموزشی
- 2- فعالان حوزه تربیت کودک، نوجوان، یا بزرگسال
- 3- توسعه‌دهندگان پلتفرم‌های آموزشی
- 4- روان‌شناسان تربیتی و مشاوران
- 5- طراحان بازی‌های آموزشی و ابزارهای یادگیری
- 5- دانشجویان علوم تربیتی، روان‌شناسی، علوم شناختی
- 6- استارت‌آپ‌های حوزه آموزش، یادگیری تعاملی، یا تربیت خلاق

پیشنهادهای قابل اجرا

ایده‌هایی که هم نوآورانه باشند، هم مسئله‌محور، هم درآمدزا:

- 1- پلتفرم آموزش مهارت‌های زندگی با روایت‌گری تعاملی
- 2- بازی تربیتی برای کودکان با تمرکز بر حل مسئله و همدلی
- 3- ابزار هوشمند برای طراحی مسیر یادگیری شخصی‌سازی شده
- 4- پادکست یا اپلیکیشن تربیتی برای والدین با محتوای بومی
- 5- مدرسه مجازی با رویکرد هنر محور و تجربه‌محور
- 6- سیستم ارزیابی تربیتی غیرنمره‌ای با تحلیل رفتار یادگیرنده
- 7- کلاس‌های تربیتی در فضای واقعیت افزوده یا ترکیبی

حوزه هنر



جامعه مخاطب این محور

- 1- طراحان گرافیک، تصویرگران، نقاشان دیجیتال
- 2- طراحان تجربه کاربری با نگاه فرهنگی و اجتماعی
- 3- طراحان برند و هویت بصری برای کسب‌وکارهای فرهنگی
- 4- دانشجویان هنرهای تجسمی، گرافیک، ارتباط تصویری
- 5- فعالان حوزه هنرهای شهری، هنر درمانی، یا هنر مشارکتی
- 6- استارت‌آپ‌های هنری، NFTهای فرهنگی
- 7- کسانی که به دنبال خلق محصول هنری با اثر اجتماعی و درآمدزایی هستند

پیشنهادهای قابل اجرا

ایده‌هایی که هم نوآورانه باشند، هم مسئله‌محور، هم درآمدزا:

- 1- پلتفرم طراحی پوسترهای اجتماعی با مشارکت هنرمندان موضوعات: سلامت روان، محیط زیست، خشونت خانگی، مهاجرت - فروش پوسترها به نهادهای فرهنگی، مدارس، یا کمپین‌ها
2. بازی‌های تصویری برای آموزش مفاهیم علوم انسانی - طراحی گرافیکی بازی‌هایی با روایت تاریخی، فلسفی، یا تربیتی - قابل فروش به مدارس، پلتفرم‌های آموزشی، یا والدین
3. کارت‌های هم‌دلی یا هنر درمانی شخصی‌سازی‌شده - طراحی مجموعه کارت‌هایی برای گفت‌وگو، درمان، یا آموزش احساسی - قابل استفاده توسط روان‌شناسان، مربیان، یا خانواده‌ها
4. برندینگ فرهنگی برای کسب‌وکارهای محلی - طراحی هویت بصری برای مشاغل بومی با روایت اجتماعی - ترکیب گرافیک با داستان‌پردازی و طراحی لوگو، بسته‌بندی، تبلیغات
5. نمایشگاه مجازی با تجربه‌های غوطه‌ور - طراحی آثار هنری با واقعیت مجازی یا افزوده برای روایت یک مسئله اجتماعی

حوزه تولید محتوا



جامعه مخاطب این محور

- 1- تولیدکنندگان محتوا در شبکه‌های اجتماعی، پادکست، ویدیو، وبلاگ
- 2- نویسندگان، کپی‌رایترها، و روایت‌گران دیجیتال
- 3- فعالان حوزه آموزش، سلامت روان، فرهنگ و اجتماع
- 4- طراحان کمپین‌های فرهنگی، اجتماعی، یا تبلیغاتی
- 5- دانشجویان علوم ارتباطات، روزنامه‌نگاری، علوم انسانی
- 6- استارت‌آپ‌های حوزه رسانه، آموزش، یا سرگرمی
- 7- کسانی که به دنبال خلق محتوای مسئله‌محور و درآمدزا هستند

پیشنهادهای قابل اجرا

ایده‌هایی که هم نوآورانه باشند، هم مسئله‌محور، هم درآمدزا:

- 1- پادکست روایت‌های بومی از مسائل اجتماعی - روایت داستان‌های واقعی از زندگی مردم در مناطق مختلف - قابل درآمدزایی از طریق اسپانسر، اشتراک، یا فروش محتوا
2. پلتفرم تولید محتوای آموزشی با رویکرد علوم انسانی - آموزش مفاهیم فلسفه، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی با زبان ساده و تصویری - فروش دوره‌ها، اشتراک، یا همکاری با نهادهای آموزشی
3. کمپین‌های محتوایی برای حل یک مسئله اجتماعی - طراحی کمپین‌های دیجیتال برای آگاهی‌بخشی درباره خشونت، اعتیاد، مهاجرت - همکاری با سازمان‌ها، برندها، یا نهادهای فرهنگی
4. پلتفرم روایت‌گری تعاملی با هوش مصنوعی - کاربر داستان خودش را می‌سازد و سیستم آن را به محتوا تبدیل می‌کند - قابل استفاده برای آموزش، درمان، یا سرگرمی
5. سرویس تولید محتوای فرهنگی برای کسب‌وکارهای محلی - طراحی محتوا برای معرفی محصولات، خدمات، یا داستان برندهای بومی - ترکیب روایت، تصویر، و ویدیو با هویت فرهنگی
6. تولید محتوای با استفاده از هوش مصنوعی - انیمیشن، موشن، کمیک، با تمرکز بر حل مسائل اجتماعی

