

6. โครงการในอนาคต

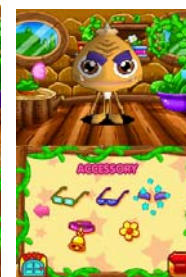
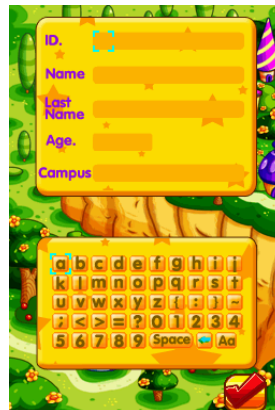
กลุ่มบริษัทมีเป้าหมายที่จะขยายขอบเขตการดำเนินธุรกิจการปัจจุบัน ซึ่งทำธุรกิจผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมไปยังธุรกิจเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็ก ซึ่งถือเป็นธุรกิจที่มีความเกี่ยวเนื่องกับธุรกิจในปัจจุบันของกลุ่มบริษัท โดยให้ บริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทย่อยของบริษัทดำเนินธุรกิจสถาบันเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กภายใต้ชื่อเครื่องหมายการค้า “Geniusplanet” โดยกลุ่มบริษัททำการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา (Edutainment) เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนผ่านเครื่องเล่นเกม Nintendo DS ซึ่งถือเป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ทำให้เด็กสามารถได้รับความรู้ทางด้านวิชาการ และความเพลิดเพลินจากการเล่นเกมควบคู่กันไปได้ โดยหลักสูตรแรกที่กลุ่มบริษัทพัฒนาขึ้นคือหลักสูตร “English Monster” ซึ่งเป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้สำหรับวิชาภาษาอังกฤษ หลักสูตรดังกล่าวมีระยะเวลาของหลักสูตร 16 เดือน โดยลูกค้ากลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มเด็กประถมศึกษา โดยกลุ่มบริษัทใช้เงินลงทุนในการพัฒนาหลักสูตรและซอฟต์แวร์ประมาณ 2,000,000 บาท และก่อตั้งสถาบันเสริมทักษะการเรียนรู้สาขาแรกที่ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลชิดลมโดยใช้เงินลงทุนในการจัดเตรียมอาคารสถานที่ทั้งสิ้นประมาณ 400,000 บาท โดยเงินลงทุนทั้งหมดมาจากเงินทุนหมุนเวียนภายในของกลุ่มบริษัท และเริ่มเปิดดำเนินการสถาบัน “Geniusplanet” ในเดือนเมษายน 2552 โดย ณ 31 มกราคม 2553 มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 73 คน โดยคาดว่าจะมีนักเรียนทั้งสิ้นประมาณ 100 คนภายในหนึ่งปี



เครื่องหมายการค้า

“Geniusplanet”

ตัวอย่างหน้าจอของซอฟต์แวร์เกม English Monster ที่ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน



สำหรับหลักสูตรที่กลุ่มบริษัทพัฒนาขึ้นนั้น นักเรียนที่ลงทะเบียนเรียนจะได้รับแจกเครื่องเล่นเกม Nintendo DS ซึ่งจะมีซอฟต์แวร์เกม English Monster เพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนที่สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียน โดยเมื่อนักเรียนทำแบบฝึกหัดในซอฟต์แวร์ ตัวละคร English Monster ของนักเรียนจะมีพัฒนาการตามความถี่ในการทำแบบฝึกหัด และนักเรียนจะต้องเข้ามาที่โรงเรียนทุกสัปดาห์เพื่อปลดล็อกแบบฝึกหัดและเกม และให้คุณครูได้ตรวจสอบการบ้านตลอดจนอธิบายวิชาการในระดับถัดไป ซึ่งวิธีการเรียนดังกล่าวจะช่วยให้ นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ต่างๆ หรือรูปแบบการเขียนประโยคได้โดยไม่รู้ตัว ตลอดจนโปรแกรมดังกล่าวจะช่วยสร้างความสัมพันธ์ภายในครอบครัวเพิ่มขึ้น ในการที่ผู้ปกครองจะดูแลเรื่องการท่องศัพท์ของนักเรียน โดยภายในโปรแกรมประกอบด้วยโจทย์ปัญหามากกว่า 10,000 ข้อ คำศัพท์ประมาณ 2,000 คำ

นอกจากหลักสูตร English Monster แล้ว กลุ่มบริษัทยังได้วางแผนที่จะพัฒนาหลักสูตรอื่นๆ ที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของเด็กในด้านต่างๆ ได้แก่

- 1) หลักสูตร Brain Training ที่มุ่งเน้นการพัฒนาสมองของเด็กให้สามารถเรียนรู้และจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งคาดว่าจะแล้วเสร็จในไตรมาส 2 ปี 2553
- 2) หลักสูตร Math ที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะและความรู้ทางด้านคณิตศาสตร์สำหรับเด็ก ซึ่งคาดว่าจะแล้วเสร็จในไตรมาส 4 ปี 2553
- 3) หลักสูตร Science ที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะและความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์สำหรับเด็ก ซึ่งคาดว่าจะแล้วเสร็จในไตรมาส 4 ปี 2553

ทั้งนี้ ต้นทุนในการพัฒนาหลักสูตรดังกล่าวข้างต้น คิดเป็นจำนวนเงินประมาณไม่เกิน 2,000,000 บาทต่อหลักสูตร กลุ่มบริษัทคาดว่าจะภายในปี 2553 จะสามารถขยายสาขาทั่วกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดได้ประมาณ 100 สาขา ทั้งนี้ในลักษณะการเปิดสาขาเพื่อบริหารจัดการเอง และการจำหน่ายลิขสิทธิ์ในการบริหารงานสถาบัน Geniusplanet ให้แก่นักลงทุนที่สนใจซื้อลิขสิทธิ์เพื่อดำเนินการ (Franchise)

ทั้งนี้ เงินลงทุนในการเปิดสาขาเพื่อบริหารจัดการเองนั้นจะอยู่ประมาณไม่เกิน 200,000 บาทต่อสาขา คิดเป็นเงินลงทุนทั้งสิ้นไม่เกิน 6,000,000 บาท ในส่วนของการจำหน่ายลิขสิทธิ์ให้ผู้อื่นบริหารจัดการกลุ่มบริษัทจะได้รับค่าตอบแทนใน 2 ลักษณะได้แก่ ค่าแรกเข้าและส่วนแบ่งรายได้จากการสมัครของนักเรียนหักค่าอุปกรณ์ในการเรียนการสอน ซึ่งการกำหนดอัตราค่าแรกเข้า และส่วนแบ่งรายได้ อาจมีความแตกต่างกันในแต่ละภูมิภาค ขึ้นอยู่กับภาวะการแข่งขันและจำนวนสาขาที่เปิด โดยบริษัทกำหนดโดยเบื้องต้นว่า ค่าแรกเข้าจะอยู่ในระดับประมาณ 300,000 - 500,000 บาทต่อสาขา และส่วนแบ่งรายได้ที่บริษัทจะได้รับจะอยู่ในระดับประมาณร้อยละ 30 - 50 ของรายได้จากการสมัครของนักเรียนหักค่าอุปกรณ์การเรียนการสอน

ในปี 2552 กลุ่มบริษัทได้มีการจำหน่าย Franchise ให้แก่ผู้ประกอบการรายหนึ่ง เพื่อทำการเปิดสาขาในภาคตะวันออกจำนวน 30 สาขา โดยมีค่าแรกเข้าเป็นเงินจำนวน 12,000,000 บาท ทั้งนี้บริษัทได้รับชำระเงินมัดจำสำหรับค่าแรกเข้าแล้วเป็นเงิน 3,000,000 บาทภายในไตรมาส 1 ปี 2553 โดยกลุ่มบริษัทมีเป้าหมายที่จะขยายการจำหน่าย Franchise ไปยังภูมิภาคเหนือ ตะวันออกเฉียงเหนือ ในลำดับถัดไป

นอกจากการพัฒนาซอฟต์แวร์ในการเรียนการสอนโดยใช้เครื่อง Nintendo DS เป็นสื่อการเรียนรู้แล้ว กลุ่มบริษัทยังมีโครงการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนอื่นๆ เพิ่มเติมได้แก่ “Kid Computer” ซึ่งเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์พกพา (Notebook Computer) สำหรับเด็ก ที่ออกแบบให้สามารถใช้งานได้ง่ายและมีรูปลักษณะแตกต่างจากสื่อการ

เรียนรู้อื่นๆ เพื่อกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น และสนับสนุนระบบการเรียนการสอนรูปแบบอื่นเพิ่มเติม เช่น การเรียนการสอนผ่านทางวิดีโอแบบออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้กลุ่มบริษัทได้วางแผนที่จะเริ่มดำเนินการโครงการดังกล่าวควบคู่กับการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ใช้กับ Kid Computer ในปลายปี 2552 และคาดว่าจะแล้วเสร็จในปี 2553