

Math Genius – ව්‍යාපාර සැලසුම

මූලික තොරතුරු

Math Genius යනු ගණිතමය ක්‍රියාකාරකම් , ගැටලු විසඳීමේ හැකියාව සහ තර්කශීලී චින්තනය වර්ධනය කිරීමට නිර්මාණය කළ නවීන අධ්‍යාපනික ක්‍රීඩාවකි. මෙය ක්‍රීඩා අත්දැකීමක් පමණක් නොව, ගණිතය සමඟ විනෝදාත්මක අන්තර්ක්‍රියා සහ අධ්‍යාපනය එක්කොට ඇති නව විකල්පයකි.

දැක්ම

ගණිතය විෂය සඳහා දුර්වල නමුත් උත්සාහවන්ත සියළු දෙනා සඳහා අතිශය ජනප්‍රිය හා විශ්වාසවන්ත පරිගණක ක්‍රීඩාවක් බවට Math Genius පරිගණක ක්‍රීඩාව පත් කිරීම.

මෙහෙවර

ක්‍රීඩාව නිතර යාවත්කාලීන කර නව අභියෝග එක් කිරීම, වැඩි පිරිසක්ගේ සහභාගීත්වය ලබාදීම, සහ දක්ෂ ක්‍රීඩකයන් හඳුනාගෙන ඔවුන්ට ප්‍රතිලාභ ලබාදීම.

වෙළඳපොළ අවස්ථා

ඉලක්කගත පිරිස

- වයස අවුරුදු 6-16 ශිෂ්‍යයින්
- ගුරුවරුන් සහ පාසල් ශිෂ්‍යයින්
- බුද්ධිමය අභියෝග කැමති ක්‍රීඩකයින්
- මූලික ගණිත කර්ම සාර්ථකව ඉක්මනින් විසඳීමට දැවැන් පුහුණු කිරීමට අපේක්ෂා කරන දෙමව්පියන්ට

අවශ්‍යතාව

- පරිගණක ක්‍රීඩාමය අධ්‍යාපනයේ වර්ධනය
- ගණිත මත පදනම් වූ තරඟ හිඟය
- අධ්‍යාපනය සමඟ විනෝදය එකතු කිරීමේ අවශ්‍යතාව

Math Genius හි ප්‍රධාන ලක්ෂණ

- නවීන ක්‍රීඩා මාදිලි (ඉස්සරහට යාම, ගැටලු විසඳීම, සැලසුම් අභියෝග)
- ක්‍රීඩක මට්ටමට අනුව අභියෝග ගැළපුම්
- ලකුණු හා coins ලබා දීම
- සජීවී අන්තර්ජාල සහ offline ක්‍රීඩා කිරීමේ හැකියාව
- coins වලින් වෙනත් විනෝද ක්‍රීඩා ගත හැකි වීම

තරඟකාරී සැලසුම

- පාසල් මට්ටමේ තරඟ සංවිධානය
- කලාපීය සහ ජාතික තරඟ
- ජාත්‍යන්තර Math Genius තරඟ සංවිධානය
- ක්‍රීඩක දක්ෂතා මත පදනම් වූ සම්මාන ප්‍රධාන වැඩසටහන්

ආදායම් සැලැස්ම

- Free Trial අවස්ථාව (මුල් අංග නොමිලේ, නව අංග මිලදී ගතයුතුය)
- මෘදුකාංගය මිලට ගැනීමේදී එක Licensing Key එකක් සඳහා රු.500ක් අය කිරීම

මුල් ආයෝජන සැලසුම

Category	Estimated Cost (LKR)
Game Development	8000
Server & Hosting	3000
UI/UX Design	2500
Marketing & Ads	4000
Physical Design	4000
Legal & Licensing	1500
Total Investment	19000

Serial Number එකක්: රු. 500

100 විකුණුම් පසු ලාභ: රු. 31,000

ප්‍රවර්ධන මාර්ග

- TikTok, Instagram, Facebook මගින් ප්‍රවර්ධනය
- පාසල් වලට ගොස් මෘදුකාංගය හඳුන්වා දීම
- සමාජ මාධ්‍ය හරහා ප්‍රවර්ධනය වෙළඳ දැන්වීම් සකසා මෘදුකාංගය හඳුන්වා දීම
- Facebook, Discord සමූහ මගින් ප්‍රජාව වර්ධනය

අනාගත සැලසුම්

- STEM හා Microsoft Store මගින් මෙම මෘදුකාංගය භාවිත කිරීමට අවස්ථාව ලබාදීම
- දක්ෂ ක්‍රීඩකයන්ට අධ්‍යාපනික සම්මාන ලබාදීම
- ජාත්‍යන්තර වෙළඳපොළට ඇතුළත් වීම

SWOT විශ්ලේෂණය

ගතීන් (Strengths)

- මෘදුකාංග නිර්මාණය සඳහා සහ නිර්මාණශීලී (creative thinking) හැකියාව
- ගැටලු විසඳීමේ දක්ෂතාව සහ හැකියාව
- ගණනය සහ තාක්ෂණය පිළිබඳ පුළුල් දැනුම සහ උනන්දුව
- ගණිත අධ්‍යාපනික අගය සමග එකට ගැලපු ක්‍රීඩා රටාව.

දුර්වලතා (Weaknesses)

- Marketing සහ sales අත්දැකීම සීමිත වීම.
- මුල් ආයෝජන අරමුදල් අඩුව.
- නිතර updates සහ අලුත් අංග release කිරීමේ සම්පත් සීමාව.
- ගණනයට කැමැත්ත අඩු පිරිස ඇදගැනීමේ අසීරුතාව.
- Testing සහ Quality Assurance සඳහා dedicated කණ්ඩායමක් නොමැතිවීම.

අවස්ථා (Opportunities)

- STEM අධ්‍යාපන වෙළඳපොළේ වර්ධනය.
- ජාත්‍යන්තර වෙළඳපොළට ඇතුළත් වීමේ හැකියාව.
- පාසල් සහ අධ්‍යාපන ආයතන සමඟ සහයෝගීතා.
- AI personalization features එකක් එකතු කිරීමෙන් නව පාරිභෝගිකයන් ඇදගැනීම.

නර්ජන (Threats)

- තරඟකාරී math/education apps වැඩිවීම.
- Piracy සහ unauthorized copies.
- Server down-time හෝ තාක්ෂණික ගැටලු.
- නීතිමය ගැටලු (Intellectual Property, Copyright).

Math Genius යනු සරල ගණිත ක්‍රීඩාවක් පමණක් නොව, නව අධ්‍යාපනික හා තරඟමය සංස්කෘතියක් ගොඩනගන වේදිකාවකි. නිරන්තර වර්ධනය සහ විකාශනය මගින් ශිෂ්‍යයන් තුළ ගණිත විෂය කෙරෙහි ඇල්මක් ඇති කරනු ඇත.