

مقدمه:

موضوع انیمیشن از دیرباز مطرح بوده است. فکر ساخت انیمیشن از زمانی مطرح شد که در زمان های گذشته کسانی که به ساخت فیلم های سینمایی و تلوزیونی مشغول بودند به فکر افتادند که چرا فقط از جهان پیرامون خود فیلم تهیه کنند؟ چرا جهان گسترده و بی نهایت، ذهن و تصورات خود را به نمایش نکشند؟ به همین علت آنان به این فکر افتادند تا با در کنار هم گذاشتن نقاشی های متعدد، تصاویر متحرک بسازند که این نحوه ی ساخت فیلم را " انیمیشن " نامیدند. به مرور زمان این انیمیشن ها از کوتاهی و خشک بودن حرکات و محیط در آمد. شرکت های بزرگ و سرمایه داران بسیاری در مورد انیمیشن تلاش کردند و حاصل تلاش آنها بی نتیجه نبود زیرا سود زیادی عایدشان شد.

به مرور زمان انیمیشن های ۲ بعدی وارد کامپیوتر شد و بر زیبایی و جذابیت خود افزود، مثلاً انیمیشن های ساخته شده از کیفیت رنگ بالاتری نسبت به انیمیشن های قبلی داشت و بسیاری از قابلیت های دیگری نیز داشت. بعد از آن انیمیشن های کامپیوتری ۳ بعدی (D۳) وارد بازار شد (کلمه ی D۳ مخفف عبارت ۳ dimension می باشد که به معنای ۳ بعدی می باشد). ولی کسی زیاد به سراغ آنها نمی رفت زیرا یادگیری آنها سخت بود و کم تر کسی بود که برای انیمیشن سرمایه گذاری می کرد. البته کسانی هم به سراغ آنها رفتند و انیمیشن های کوتاهی ساختند، ولی کسی آن انیمیشن ها را جدی نگرفت.

اما این بی توجهی ها بعد از ساخت اولین انیمیشن بلند و زیبا با نام " داستان اسباب بازی های ۱ " (Toy Story 1) به پایان رسید. بعد از ساخت این انیمیشن شرکت های بزرگ

انیمیشن سازی ۲ بعدی همچون والت دیزنی با آن مخالفت کردند، ولی دیدند که مخالفت آنها فایده ای ندارد و چون بسیاری از مردم جذب انیمیشن های ۳ بعدی شده اند. به همین علت شرکت والت دیزنی و دیگر شرکت های مخالف کم کم به طرف انیمیشن های ۳ بعدی کامپیوتری کشیده شدند.



شرکت والت دیزنی چون نمی خواست این کار به یک باره انجام شود، دست به کاری ابتکاری زد و روشی نوین را پدید آورد که این روش ساخت انیمیشن بسیار موثر بوده و هست. این روش این گونه بود که این شرکت به جای این که انیمیشن های ۳ بعدی بسازد، به گونه ای هنرمندانه انیمیشن های ۳ بعدی را با انیمیشن های ۲ بعدی تلفیق می کرد و محصولی زیبا را ارائه میداد که بعدها شرکت های دیگر از این کار الگو گرفتند. بعد از مدتی شرکت والت دیزنی انیمیشن های زیبای ۳ بعدی کامل را به بازار عرضه کرد و در حال حاضر یکی از شرکت های بزرگ انیمیشن سازی ۳ بعدی در جهان به حساب می

آید. در حال حاضر انیمیشن های ۳ بعدی و انیمیشن های تلفیقی طرفداران بسیاری پیدا کرده است که شاید شما هم یکی از طرفداران این گونه انیمیشن ها باشید.

مایکل کراندول پدر انیمیشن های دو بعدی و والت دیزنی با نفوذ ترین استدیو در جهان



انیمیشن بایستی که به عنوان یک هنر باشد، اما به عنوان تجارت پا به عرصه‌ی وجود نهاد. و در این راه مایکل کراندول به عنوان پدر انیمیشن کاغذی صنعت انیمیشن را درست کرد. از سال ۱۹۱۱ تا ۱۹۲۱ مایکل کراندول انیمیشن را با حقه های دوربینی ساده طوری پرورش داد که انیمیشن ۲۰ سال جلو افتاد. مایکل کراندول انیمیشن هایش را به تنهایی می ساخت و برای بعضی از انیمیشن ها که فقط ۵ دقیقه بودند یک سال وقت می گذاشت.



اما جهان سینما نمی توانست برای محدودیت انیمیشن صبر کند و به همین علت استودیوهای پیشرفته ای به وجود آمد. حتی قبل از مایکل کراندول هم هنر انیمیشن به جهان نشان داده شد، ولی برای اولین بار انیمیشن دایاناسورها در سال ۱۹۱۴ به عنوان اولین انیمیشن استودیوی پخش شد و در طی ۵ سال بعد شرکت های انیمیشن سازی در نیویورک متولد شدند. موفق ترین و تاثیر گذارترین استدیوهای اولیه استودی جان بری بود. این استدیو انیمیشن های قسمتی می ساخت که ساخت آنها بسیار سخت طاقت فرسا و وقت گیر بود. این استدیو در سبک انیمیشن سازی اختراعاتی به وجود آورد اما در نهایت در سال ۱۹۳۲ عمر این استدیو به پایان رسید.



بعد از آن استدیوی پن سالیوان یکه تاز انیمیشن در آن سال ها بود و بعضی از کارمندان استدیوی جان بری در آن استدیو استخدام شدند و از نبوغ آنها استدیوی پن سالیوان میلیونها دلار به دست آورد. برای اولین بار یک استدیو انیمیشن را به عنوان یک هنر عرضه کرد.



والث دیزنی با نفوذترین استءو در جهان در هنر انیمیشن همچون تجارت پایءار است. این شرکت کار خود را با انیمیشنی در سال ۱۹۲۴ به عنوان میکی ماوس آغاز کرد. این استءیو با قدرتی که داشت بهترین و بدترین تاثیر را بر این هنر گذاشت. بدون دیزنی و افراد پر استعداد و خلاقش انیمیشن های کارتونی هرگز به این به زیبایی و پیشرفت نمی شد.

قالبهای مختلف انیمیشن

۱- انیمیشن دو بعدی

۲- انیمیشن سه بعدی (اجسام یا عروسکها و...)

۳- تکنیک های تلفیقی (زنده انیمیشن و ...)

۴- انیمیشن کامپیوتری

شیوه های مختلف ساخت انیمیشن:

۱- انیمیشن روی طلق (Cell Animation):

روشنی است که در آن طراحیها روی طلق اجرا و رنگ آمیزی شده و سپس روی زمینه یا " بک گراند" قرار می گیرند و معمولا دو فریم از هر تصویر فیلمبرداری می شود. تعداد فریم

های برای هر تصویر متناسب با موضوع و نوع حرکت ، قابل تغییر است . برای مثال از فیلم

های والت دیزنی (آدم برفی) را می توان نام برد.

۲- انیمیشن روی کاغذ (Paper Animation):

در این روش به دلیل عدم استفاده از طلق ، زمینه ها ساده تر انتخاب شده و تمامی اجزای

صحنه برای هر نقاشی مجددا کشیده می شود. از ویژگیهای مهم این روش یکی موج بودن

تصاویر و دیگر ، سادگی پس زمینه است. ابزاری که در این روش به کار می رود ، می تواند

مدادهای مختلف ، رایپد ، قلم فرانسه، پاستل، آبرنگ، رنگ روغن و یا هر وسیله تازه دیگری

باشد . مثال: فیلم تداعی ساخته نورالدین زرین کلک.

۳- انیمیشن بدون دوربین (Camera Animation Without):

یکی از ساده ترین و ارزان ترین راههای ساخت فیلم انیمیشن ، شاید همین روش باشد. زیرا

می توان با استفاده از نوار فیلم خام یا نور خورده، بدون استفاده از دوربین و مراحل

لابراتوری، فیلم ساخت.

اگر فیلم خام را ظاهر کنیم و یا فیلم های قدیمی و مستعمل را با مقداری آب ژاول شستشو

دهیم ، نوار شفاف می به دست می آید که می توانیم با ابزار مختلفی مثل مداد چرب، مرکب،

رنگ روغن و یا وسایل دیگری ، روی هرفریم آن پی درپی طراحی کنیم که حاصل آن ،

فیلم انیمیشن است، همچنین با ایجاد خراش روی فیلم می توان انیمیشن های خالص، زیبا و

موثری را خلق کرد. برای اجرای این روش از فیلم ۱۶ میلیمتری می توان استفاده کرد ، ولی

بهتر است برای تسهیل کار و گرفتن نتیجه بهتر از کادرهای بزرگتری مثل ۳۵ میلیمتری و یا

حتی ۷۰ میلیمتری استفاده شود. بهترین نمونه روش خراش روی فیلم، کار خانم "کارولین لیف" (آنسی ۹۱) "Annecy91" را به خود اختصاص داد. همچنین می توان " مک لارن" (Mc Laran) را که سالهای بسیاری از عمرش را صرف تجربه این روش نمود و دستاوردهای با ارزشی را خلق کرد، به عنوان ابداع کننده و توسعه دهنده این روش دانست.

۴- کات اوت یا انیمیشن با بریده مقوا (Out Cut):

پرسوناژ با بریده مقوا ساخته و مفصل گذاری می شود و گاه به صورت کولاژ (Collage) یعنی با بریده مواد دیگری مانند پارچه، نخهای مختلف، کاموا، کاغذهای گوناگون روزنامه و یا عکس شکل می گیرد و زیر دوربین، کادر به کادر حرکت داده و فیلمبرداری می شود. لی لی حوضک ساخته وجیه الله فرد مقدم، از نمونه های خوب این روش به شمار می رود. این تکنیک به صورت کات اوت سایه ای (Silhouette Animation) نیز اجرا می شود، با این ترتیب که اشکال لازم را از مقوای سیاه می سازند و از پشت به آن نور می تابانند. در این صورت بیننده می تواند تصویر را به صورت سایه های بسیار مشخص که حرکت می کنند، ببیند.

۵- انیمیشن سه بعدی (Dimensional Animation Three یا D۳):

این تکنیک با فیلمبرداری تک فریم از پرسوناژهای عروسکی یا هر پرسوناژ سه بعدی دیگر اجرا می شود. یعنی از هر حرکت عروسکهایی که مفصلهای فرم پذیری دارند، یک یا دو فریم فیلم گرفته می شود. این تکنیک گاهی نیز با احجام و اشیایی مانند میخ و چکش، چراغ مطالعه، مهره های شطرنج و یا هر شی سه بعدی دیگری اجرا می شود. " کلیمیشن "

(Claymation) نیز کار سه بعدی دیگری است. در گذشته پرسوناژها و برخی از عناصر

پس زمینه با گل ساخته و سپس حرکت داده می شدند. ولی امروزه با استفاده از خمیر

مجمسه سازی و موم یا مواد مشابه دیگری ساخته و حرکت داده می شوند.

۶- انیمیشن با عکس (Photo Animation):

از سوژه در حال حرکت، عکسهای پی در پی گرفته می شود و با انتخابی از آنها و تغییرات

دیگر، دور عکسها بریده شده و سپس روی پس زمینه، که ممکن است عکس یا نقاشی

باشد، قرار می گیرند و فیلمبرداری می شوند. گاه ممکن است به جای عکس، از فتوکپی

استفاده شود. این شیوه نیز به علت تغییراتی که در عکس به وجود می آید، جذابیتی ویژه

پیدا می کند، که می توان با استفاده از مداد رنگی یا پاستل جلوه های گرافیکی ویژه ای را

خلق نمود، همچنین از فتوکپی رنگی هم می توان استفاده کرد.

۷- پیکسیلیشن (جن نمایی و یا زنده نمایی) (Pixilation):

در این روش، پرسوناژ زنده، بازیگر نقش اصلی است و مقاطعی از حرکت پرسوناژ انتخاب

شده و چند کادر فیلمبرداری می شود. حاصل، حرکت منقطع بازیگر است که با سرعتهای

متفاوت و متناسب موضوع فیلم، حالتی تازه و بدیع را القا می کند. به عنوان نمونه می توان

فیلم سیاه و سفید، ساخته سهراب شهید ثالث را نام برد.

۸- پین اسکرین (تخته سنجاق) (Pin Screen):

برای اجرای این تکنیک، هزاران سوزن در یک صفحه جاسازی شده و با تغییر ارتفاع این

سوزنها و نیز نور پردازی از یک زاویه بخصوص، تصاویری به وجود می آید که حاصل

انعکاس نور بر مقطع سوزنها می باشد. در این روش انیماتورها در پشت و جلو صفحه عمودی (pin Screen) قرار می گیرند و سوزنها را به حرکت در می آورند. برای مثال می توان به فیلم زیبایی ناب، کار مشترک الکساندر الکسیف (Alexander Alexeieff) و کلر پارکر (Claire Parker)، که ابداع کننده این تکنیک بوده اند، اشاره نمود.

۹- انیمیشن زیر دوربین (Animation Under Camera):

در این روش یک صفحه شیشه ای را که از زیر نور پردازی شده، انتخاب می کنند، و روی آن اجسام ریزی مثل ماسه، خرده های چوب، خرده های چای، منجوق و یا مواد ریز دیگری ریخته و به آن شکل می دهند. سپس با تغییر تدریجی و مرحله ای تصاویر و فیلمبرداری فریم به فریم از آنها فیلم انیمیشن می سازند. ویژگی این روش در این است که اکثر کارهای طراحی یا نقاشی، زیر دوربین و به هنگام فیلمبرداری تک فریم انجام می شود و چون تغییرات فی البداهه هستند، تصاویر زیبایی تشکیل می دهند که حس بیشتری را از فضای فیلم به بیننده منتقل می سازند. مثل فیلم، خیابان (Street) ساخته کارولین لیف (Carolin Leaf).

۱۰- روتوسکپی (Rotoscopy):

ابتدا فیلمی از پرسوناژهای زنده تهیه می شود، سپس با الگو قراردادن حرکت پرسوناژها در فیلم، طراحیهای جدید تهیه شده و فیلمبرداری می شوند که البته تکنیکی است که در خدمت بعضی از روشهای فوق می تواند قرار گیرد. استفاده از روش روتوسکپی را در غالب فیلم های به یاد ماندنی کمپانی والت دیزنی می توان دید.

۱۱- داینامیشن (Dinamation) :

در این تروکاژ با استفاده از روش نمایش از پشت، صحنه های عروسکی، با طبیعت و تصاویر واقعی از موجودات زنده پیوند زده می شوند و دنیای خیالی با دنیای واقعی درهم می آمیزند. ابتدا هنرپیشه ها به کمک تخیل و دکوپاژ دقیقی که کارگردان بر مبنای سناریو در دست دارد، با موجودات خیالی که وجود خارجی ندارند، حرف می زنند و یا به ایفای نقش می پردازند. مثلا با یک اسکلت فرضی هشت دست که به وسیله شمشیری می جنگند. کلمه داینامیشن همواره نام ری هاری هاوزن (Ray Harry Hausen) را تداعی می کند. وی فیلم های متعددی با این روش ساخته است که هفتمین سفر سندباد یکی از نمونه های خوب این روش است.

۱۲- انیمیشن کامپیوتری (Computer Animation) :

در این روش طراحیهای بین دو کلید، ایجاد بافت، پرسپکتی، رنگ، زاویه دید، جهت گردش و سیکل های حرکتی به وسیله کامپیوتر انجام و کامل می شود، با این ترتیب که اطلاعات لازم به کامپیوتر داده، و حرکات مورد نظر برنامه ریزی می شود و بقیه کارها با کامپیوتر است.

۱۳- دیاگرام انیمیشن (Diagram Animation) :

در این روش از همه امکانات انیمیشن استفاده نمی شود، بلکه فقط از شکلهای ساده، خطوط و یا فلش ها برای نشان دادن بعضی از موضوعات بسیار ساده استفاده می شود که غالبا کاربرد آموزشی دارند.

جهت خرید فایل word به سایت www.kandooon.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۰۵۱۱ تماس حاصل نمایید

طرح تجاری یک صفحه ای

چشم انداز:

تبدیل شرکت ایران کودک به یک فعالیت موفق بین المللی که در مدت ۵ سال به مشتریان خدمات ارایه می کند.

ماموریت:

تهیه انیمیشن این امکان را به مشتریان خواهد داد تا با استفاده از این انیمیشن های جدید برای کودکان کارتن های جذاب و پر مخاطب درست کند تا علاوه بر کودکان بزرگسالان هم جذب این کارتن شوند. و از انیمیشن علاوه بر کارتن می توان در فیلم و تبلیغات استفاده کرد که تهیه انیمیشن باعث می شود که فیلم یا کارتن از آن حالت خشکی و تکراری در آید. مشتریان این محصول من کسانی هستند که در کار تهیه فیلم و کارتن می باشند و سعی در این دارند تا با استفاده از آنها بیشتر باعث جذب مخاطبان شوند.

ماموریت شرکت کودکان ایران فراهم ساختن انیمیشن های جدید و جذاب برای مشتریان است این انیمیشن های جذاب و استفاده از این محصول امتیازهایی که برای مشتریان دارد این است که به مشتریان این امکان را می دهد تا از این انیمیشن ها محصول جدیدتر و جذاب تری ایجاد کنند و من متعهد شدم که این کار را شروع کنم.

اهداف:

موفقیت در زمانی حاصل خواهد شد که بینم که از این انیمیشن های من در کارها استفاده شده و باعث جلب رضایت مردم و خریداران شده است و علاوه بر این وقتی من در این کار سود کنم با رضایت خاطر بیشتر به ادامه ساخت این انیمیشن ها می پردازم .

استراتژی:

۱: با استفاده از استراتژی می توان روش های جدید و پیشرفته ای را که باعث تهیه انیمیشن می شود را بیان کرد.

۲: در اینجا می توان بیان کرد که با ایجاد انیمیشن ها چگونه می توان با مخاطبان خود ارتباط برقرار کنیم.

۳: مقدار در آمدی که می توان از این روش بدست آورد را می توان بیان کرد.

۴: مشکلات و طرز بر طرف کردن این مشکلات را می توان بیان کرد .

با ارایه این مطالب خریداران این محصول قبل از استفاده و خریداری آن یک تصویر ذهنی از این نرم افزار پیدا خواهند کرد .

برنامه ها :

مدتی را که من برای تهیه این نرم افزار در نظر گرفتم حدود ۵ سال است تا در این مدت بتوانم به قدری این انیمیشن ها را قوی تولید کنم تا اولین محصول من وقتی به بازار ارایه شد و کسی آن را خریداری کرد از آن راضی و آن را به دیگران توصیه کند تا بتوانم با سود آن در صدد تهیه ساخت انیمیشن های قوی تر بربیایم .

جهت خرید فایل word به سایت www.kandooon.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۰۵۱۱ تماس حاصل نمایید

کلیات طرح تجاری

۱: بخش معرفی :

بخش معرفی که به شناسه طرح معروف است شامل قسمت های زیر خواهد بود :

۱ : نام و نشانی شرکت: کودکان ایران

۲ : نام کارآفرین: عاطفه علیزاده شعرباف

۳ : پاراگرافی درباره شرکت و ماهیت کار آن :

شرکت ایران کودک، شرکتی است که در صدد تولید انیمیشن بر آمده است و تمام سعی این شرکت در این است که با ایجاد انیمیشن های جدید و قوی بتواند بیشترین مخاطب را داشته باشد.

۴ : میزان نیازهای مالی :

در ابتدا باید تمام سعی شرکت در این باشد تا با هزینه کمتر بتواند به ساخت انیمیشن بر آید که فکر می کنم حدود ۵ میلیون در ابتدای کار کافی باشد، و این بوجه را می توان از طریق وام گرفتن یا کمک از اعضای شرکت یا غیره تهیه کرد.

خلاصه طرح :

در صورتی که برای تهیه انیمیشن های جذاب و قوی سرمایه گذاری شود کسانی که در این کار سرمایه گذاری کردن سود فراوانی خواهند کرد چون انیمیشن هم کاربردهای زیادی دارد و هم مورد استقبال افراد زیادی هست . و ما میتوانیم بعد از تولید، این انیمیشن ها را در معرض فروش قرار دهیم و ما باید از طریق تبلیغات ، اینترنت ، روزنامه و مجله در مورد این انیمیشن ها و کاربرد آنها توضیح دهیم تا خریداران زیادی برای خرید این انیمیشن ها اقدام کنند. و ما می توانیم از سودی که در این کار بدست می آوریم در تهیه انیمیشن های جدید تر و قوی تر استفاده کنیم.

پیش نویسی خلاصه طرح :

شرکت کودکان ایران در تاریخ ۱۳۸۸ تاسیس شده و با ایجاد انیمیشن های جدید و قوی که برای ساخت کارتن ، فیلم، تبلیغات و غیره استفاده می شود. این شرکت به لحاظ قانونی از نوع تهیه محصول جدید می باشد و آدرس شرکت ما راهنمایی ۲۴ - پلاک ۳۱ می باشد . شرکت ما در مرحله شکل گیری شغلی قرار دارد و دارای انیمیشن هستیم . شرکت ما در مدت زمان ۵ سال به میزان فروش خواهد رسید.

پیش نویسی محصولات و خدمات :

شرکت کودکان ایران که در پی ساخت انیمیشن ها هستند در حال حاضر محصولات ما در مرحله ابتدایی قرار دارد ما در حال برنام ریزی برای توسعه انیمیشن ها هستیم . عوامل مهم و بحرانی در تولید این انیمیشن ها این است که ما باید با هزینه کمتر از آن هزینه مورد نیاز به ساخت انیمیشن ها پردازیم و از دیگر مشکلات بحرانی شرکت ما این است که چون افراد تشکیل دهنده این شرکت افراد جوان و تازه وارد هستند تجربه لازم را برای این کار ندارند برای همین تا بتوانیم اطلاعات و تجربه لازم را برای این کار بدست بیاوریم ممکن است در این مدت با مشکلاتی رو برو شویم و شرکت ما در صدد تولید محصولات جدید و جذاب است و امید واریم که بتوانیم در این راه بی نظیر باشیم .

بازار :

ما در بازار خود را به صورت تولید کننده تعریف می کنیم و محصول ما در بازار به صورت خرد حدود ۵۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال در سال ۱۳۸۹ طبق وضعیت ماست و انتظار می رود که در سال ۱۳۹۲ به مبلغ ۱۵۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال بر حسب وضعیت منابع ما برسد .

پیش نویسی رقابت :

ما به طور مستقیم با رقبای دیگر رقابت می کنیم . اما جانشین های دیگری برای انیمیشن های قدیم تر در بازار وجود دارد این محصولات ما به خاطر دلایلی که مربوط می شود به جدید بودن و دارای کیفیت و قیمت و تنوع بی نظیر می باشد .

و یا اینکه ما سود قابل توجهی به خاطر سرعت در تولید و تنوع و کیفیت و هزینه کمتر

بدست می آوریم .

پیش نویسی مخاطره ، فرصت :

امروزه بزرگترین ریسکی که در تجارت خود داریم ریسک در قیمت و ریسک در

تولیدات می باشد به نظر می رسد به خاطر دلایل قوی بودن انیمیشن هایی که در این

شرکت تولید میشود می توانیم بر مخاطرات و ریسکها غلبه کنیم ، فرصت ها از هر چیزی

مهم تر هستند. ما این فرصت را داریم تا یک نیروی اصلی در صنعت باشیم البته اگر بتوانیم

ساخت این انیمیشن را انجام بدهیم .

پیش نویسی مدیریت :

گروه ما برای رسیدن به اهداف طرح ، اعضای در اختیار دارد ، این گروه شامل اعضای جوان

و پر نیرو و خلاق است که در مجموع دارای سابقه کاری زیادی در بازار یابی نیستند و به

امید اینکه در ۵ سال آینده این تجربه را کسب کنند .

سرمایه اولیه :

ما به دنبال مبلغی حدود ۵۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال هستیم که ما را قادر به انجام ساخت انیمیشن

خواهد کرد و ما می توانیم با سود سهام در مدت ۵ سال مبلغ لازم را برای باز پرداخت وام

های گرفته شده فراهم کنیم و از این مرحله عبور کنیم .

طرح مالی :

ما چون در حال حاضر فقط یک تصویر ذهنی از کار خود بیشتر نداریم مبلغ لازم در ابتدای کار را در حد خیلی کم حدود ۵۰۰۰۰۰۰۰ ریال در نظر می گیریم که می توانیم این مبلغ را با قرض کردن از اطرافیان و یا جلب نظر سرمایه گذاران و یا از طریق وام گرفتن بدست آورد. ما باید تمام سعی خود را در این داشته باشیم تا با کمترین هزینه محصول خود را تولید کنیم.

جهت خرید فایل word به سایت www.kandooon.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۰۵۱۱ تماس حاصل نمایید

تحلیل صنعت

ما در این کار قرار است انیمیشن هایی طراحی کنیم که در تمام دنیا به صورت جدید و قوی و جذاب باشد که نظر خریداران را جذب کند و خریداران از محصول کار راضی باشند و وقتی خریداران این محصول از این محصول در کارتن و فیلم استفاده کنند و ببینند مورد استقبال مردم قرار گرفته است از خرید این محصول راضی هستند.

*روند کار و کسب ما در سطح اقتصادی و فن آوری چون تولید انیمیشن های قوی و جدید احتیاج به هزینه زیادی دارد و در قبال اینکه هزینه زیادی برای تولید آن لازم است همان طور هم سود زیادی از این کار بدست می آید .

* عملکرد تجاری ما زمانی از وضع کنونی بهتر خواهد شد که پیشرفت داشته باشیم و این

پیشرفت باید هم از نظر اقتصادی باشد و هم از نظر تولید محصول جدید تر و قوی تر .

*ممکن است ضعف شرکت ما در این باشد که چون شرکت ما یک شرکت نو پا و تازه ای

است و افراد تشکیل دهنده آن هم افرادی جوان هستند بنابر این نسبت به شرکت های دیگر

ممکن است دارای ضعف باشد .

* ممکن است نقاط قوت ما نسبت به شرکت های دیگر در این باشد که شرکت ما در پی

ساخت انیمیشن های جدید و قوی است .

*مصرف کنندگان از این محصول کسانی هستند که در کار تلویزیون و سینما هستند .

جهت خرید فایل word به سایت www.kandooon.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۰۵۱۱ تماس حاصل نمایید

شرح فعالیت کار آفرینانه

این قسمت به سرمایه گذار کمک می کند تا میزان و هدف کار خود را شناسایی کند .

* تمام فعالیت کار آفرین در این است که بتواند یک محصول جدید و قوی از انیمیشن

تولید کند که وقتی از این انیمیشن در کار استفاده شد بیشتر از انیمیشن های قبلی مورد

استقبال مردم قرار گیرد و کار جذاب تری را به مردم تحویل دهد .

* دلیل اصلی شروع این کار علاقه و کسب کاری که با روحیات و علاقه و تخصص افراد

تولید کننده این کار مناسب باشد بود .

* این کار به دلیل پشتکار و علاقه و تخصص افراد موفق خواهد بود.

* ما در حال حاضر فقط در پی برنامه ریزی این محصول هستیم و این کار فقط در حد

تصویر ذهنی ما است .

* شرکت کودکان ایران در صدد تولید انیمیشن بر آمده است وهدف اصلی این کار تولید

انیمیشن های جدید و قوی است .

* در حال حاضر محل انجام این فعالیت مشخص نیست ولی در شرکتی که در آینده قرار

است ایجاد شود این کار انجام میشود .

* در این کار احتیاج به تخصص و علاقه و داشتن افرادی خلاق است و علاوه بر این ها

احتیاج به داشتن بوجه لازم برای تولید این کار است .

جهت خرید فایل word به سایت www.kandooon.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۰۵۱۱ تماس حاصل نمایید

بخش تولید

*محصولی که ما میفروشیم انیمیشن هایی است که ساختیم .

*کسانی که این محصولات ما را خریداری می کنند وقتی از این محصول در کار استفاده کنند و ببینند که مورد علاقه مردم قرار گرفته است سود زیادی از این کار بدست می آورند و متوجه خواهند شود که این سود در قبال پولی که برای این محصول خرج کردند چند برابر خواهد بود .

*محصول ما باعث می شود که برنامه های تلویزیون از خشکی و تکراری بودن در آید و باعث خوشحالی و سرگرمی مردم می شود (که این برنامه های تلویزیون می تواند کارتن و فیلم و تبلیغات و غیره باشد) .

* ما در تولید این محصول سعی در این داریم که محصول ما نسبت به محصول شرکت های دیگر جدید تر و جذاب تر باشد .

جهت خرید فایل word به سایت www.kandooon.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۰۵۱۱ تماس حاصل نمایید

بخش بازاریابی

* محصولی که من تولید می کند، محصولی است که از سال ها پیش وجود داشته و در حال حاضر پیشرفت کرده و من هدفم از ساخت این محصول پیشرفت آن است تا با ساخت پیشرفته این محصول به پیشرفت صنعت در کشورم کمک کنم و هم از لحاظ مادی بتوانم در آمدی برای خودم داشته باشم. این محصول کار آیی زیادی دارد و سرمایه ریزی در این کار سود زیادی دارد و اگر کسی در این کار سرمایه ریزی کند پشیمان نمی شود.

* مشتری این محصول من کسانی هستند که در کار تلویزیون و سینما و تبلیغات هستند که با خرید این محصول و استفاده از آن هم به فکر تولید کار جدید و جذاب برای کودکان و هم به فکر کار جدید و جذاب برای بزرگتر ها هستند .

* بازار کار من از گذشته تا به حال پیشرفت داشته و خواهد داشت .

* من محصولم را تولید می کنم و از راه تبلیغات در مورد خود محصول و در مورد قیمت و بازار کار آن برای مردم صحبت می کنم و مردم را از وجود این محصول آگاه می کنم .

* سعی من در این است که وقتی این محصول را تولید کردم خدمات بهتری به مردم عرضه کنم ولی در کنار این خدمات به فکر ارزان بودن محصول تولیدیم هستم تا مورد استقبال مردم قرار گیرد .

* برنامه من برای پاسخگویی به بازار این است که محصول بیشتر و با کیفیت بهتر و ارزان تر راهی بازار کنم .

* من در این فکر هستم که هر بار محصولم به فروش رسید با سود آن محصولم را توسعه

جهت خرید فایل word به سایت www.kandoo.cn.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۵۱۱ تماس حاصل نمایید

* برنامه تبلیغاتی که برای محصول تولیدیم در نظر گرفتم تلویزیون است چون یک رسانه

جمعی است و مورد توجه خیلی ها قرار می گیرد .

www.kandoo.cn.com

www.kandoo.cn.com

www.kandoo.cn.com

جهت خرید فایل word به سایت www.kandoo.cn.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۰۵۱۱ تماس حاصل نمایید

سازماندهی

* به طور خلاصه کسانی که در این طرح به من کمک می کنند کسانی هستند که کم تجربه و جوان هستند ولی در کنار همه اینها افرادی خلاق هستند و دارای ایده نو و جدید هستند .
با اینکه من این کار را با افرادی کم تجربه شروع می کنم اما همه ما سعی در این داریم تا با کمک هم محصول جدید و تازه و قوی وارد بازار کنیم.

* پیشنهاد من در مورد حقوق و مزایا و تعطیلات پرسنل این است که باید در حدی باشد که نهبه کار صدمه وارد کند و نه در حدی باشد که کارکنان دل به کار ندهند و دائم خسته باشند .

* نیاز پرسنل: پرسنل نیاز دارند در جایی که کار میکنند آرامش و امنیت داشته باشند تا بتوانند با تمرکز و قدرت بیشتر به کار های خود برسند و کار خود را به خوبی انجام دهند و علاوه بر اینها باید پرسنل از نظر مادی هم در حدی باشند که دل به کار دهند و از کار دلسرد نشوند .

* این سازمانی که ما در آن کار می کنیم شراکتی است و مدت توافقی که ما با هم کردیم ۷ ساله است البته اگر دیدیم که این کار با موفقیت پیش می رود و این کاری که ما شروع کردیم به نتیجه خواهد رسید و با هم مشکلی نداشتیم این مدت توافق را تمدید خواهیم کرد .

جهت خرید فایل word به سایت www.kandoocn.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۰۵۱۱ تماس حاصل نمایید

ارزیابی ریسک

* باید این انیمیشن هایی که در این شرکت ساخته می شود و کسانی که از این انیمیشن استفاده می کنند در مسائل سیاسی نباید دخالتی داشته باشد و به جای این که این انیمیشن ها را به مسائل سیاسی ربط بدهند به فکر این باشند که بتوانند از این انیمیشن ها در جهت خنده دار کردن و جذاب کردن کارتن و فیلم استفاده کنند .

* اگر حمایت سرمایه گذاران قطع شود و یا دچار نوسان شود من سعی در این دارم تا بتوانم به کمک سایر همکارانم این مشکل را برطرف کنم یا حداقل در این مدت که با مشکل رو به رو شدیم به طوری با این وضع کنار بیاییم .

* اگر برای رقابت به نوع آوری و هزینه بیشتر از آنچه تخمین زده شده نیاز داشته باشیم همه اعضای گروه سعی خود را خواهند کرد که این مشکل را بر طرف سازند اگر مشکل کمبود هزینه باشد سعی می کنم که با وام گرفتن یا قرض گرفتن از اعضای گروه این مشکل را بر طرف کنم .

* اگر رقبا قیمت ها را کاهش دهند من هم سعی در این دارم که قیمت محصولات خود را تا حدی پایین آورم چون مهم ترین مسئله در بازاریابی مسئله قیمت است پس بنابر این کاملاً این موضوع واضح است که من هم مانند رقبای خود قیمت محصولات خود را پایین می آورم تا مورد استقبال افراد قرار گیرد .

* عواملی که ممکن است منجر به عدم موفقیت من شود : ۱: کم کاری کارکنان ۲: تجربه کم کارکنان ۳: نداشتن سرمایه کافی ۴: عدم همکاری و اختلاف کارکنان ۵: ممکن است

پیش بینی هایی که برای این کار کردیم با الان که در کار هستیم اختلاف های زیادی داشته

باشد .

۶ : ممکن است در طول انجام این کار مشکلاتی به وجود آید که ما اصلا در ابتدای کار آنها

را در نظر نگرفته باشیم و ...

جهت خرید فایل word به سایت www.kandooon.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۰۵۱۱ تماس حاصل نمایید

طرح مالی

صورت حساب جریان نقدی :

ماه سوم	ماه دوم	ماه اول	
			پول در یافتی
۳۰۰۰۰	۲۰۰۰۰	۱۰۰۰۰	مانده از دوره پیش
۱۰۰۰۰۰	۷۰۰۰۰	۵۰۰۰۰	در آمد از فروش
-----	۳۰۰۰۰	۲۵۰۰۰	وام
۸۰۰۰۰	۸۰۰۰۰	۶۰۰۰۰	سرمایه گذاری
۲۱۰۰۰۰	۲۰۰۰۰۰	۱۴۵۰۰۰	کل در یافتی
			هزینه ها
۳۰۰۰۰	۳۰۰۰۰	۲۵۰۰۰	دستمزد
-----	۷۰۰۰	۳۰۰۰	تبلیغ
۷۰۰۰	۷۰۰۰	۷۰۰۰	بیمه
۴۰۰۰۰	۳۰۰۰۰	۳۰۰۰۰	اجاره
۷۷۰۰۰	۷۴۰۰۰	۶۵۰۰۰	کل هزینه ها
۲۸۷۰۰۰	۲۷۴۰۰۰	۲۱۰۰۰۰	کل در یافت پس از پرداخت

تراز نامه :

دارایی ها	بدهی و حقوق صاحبان سهام
ساختمان	بدهی های بلند مدت
۱۰۰۰۰۰	۱۵۰۰۰۰۰۰
میز	+وام بانکی
۲۰۰۰۰	۴۰۰۰۰۰۰۰
صندلی	+حسابهای پرداختی
۲۰۰۰۰	۷۰۰۰۰۰
کامپیوتر	+مالیات
۵۰۰۰۰۰۰	۵۰۰۰۰۰۰
+ سرمایه گذاری بلند مدت	= بدهیهای جاری
۱۰۰۰۰۰۰۰	۵۶۲۰۰۰۰۰۰
+ حق استفاده از مارک های تجاری	+سرمایه
۱۰۰۰۰۰	۵۰۰۰۰۰۰
= دارایی های بلند مدت	+ ذخایر
۱۵۲۴۰۰۰۰	۲۰۰۰۰۰۰
وجوه نقد و شبه نقد	+سود انباشته
۱۰۰۰۰۰۰	۶۰۰۰۰۰۰
+سهام اوراق قابل فروش	= حقوق سهام داران
۲۰۰۰۰۰	۶۹۲۰۰۰۰۰۰
+ حساب های دریافتی	
۱۲۰۰۰۰	
+موجودی (کالا و مواد)	
۵۰۰۰۰۰	
= دارایی های جاری	
۱۸۲۰۰۰۰	