



داستین

Dasteen

اردیبهشت ۱۴۰۵

داستین

در یک نگاه

داستین یک پلتفرم چندمدیومی برای نسل نوجوان و جوان است که امکان تولید محتوای خلاق، تعامل گسترده و کسب درآمد واقعی را در شبکه اجتماعی خود ایجاد نموده است. هم‌چنین در راویتون امکان فروش دیجیتال کتاب (با تأکید بر کتاب مصور) برای ناشران و مؤلفان فراهم شده است.

این پلتفرم از طریق اپلیکیشن اندروید ارائه شده و نسخه‌های iOS و PWA نیز در آینده منتشر خواهند شد.

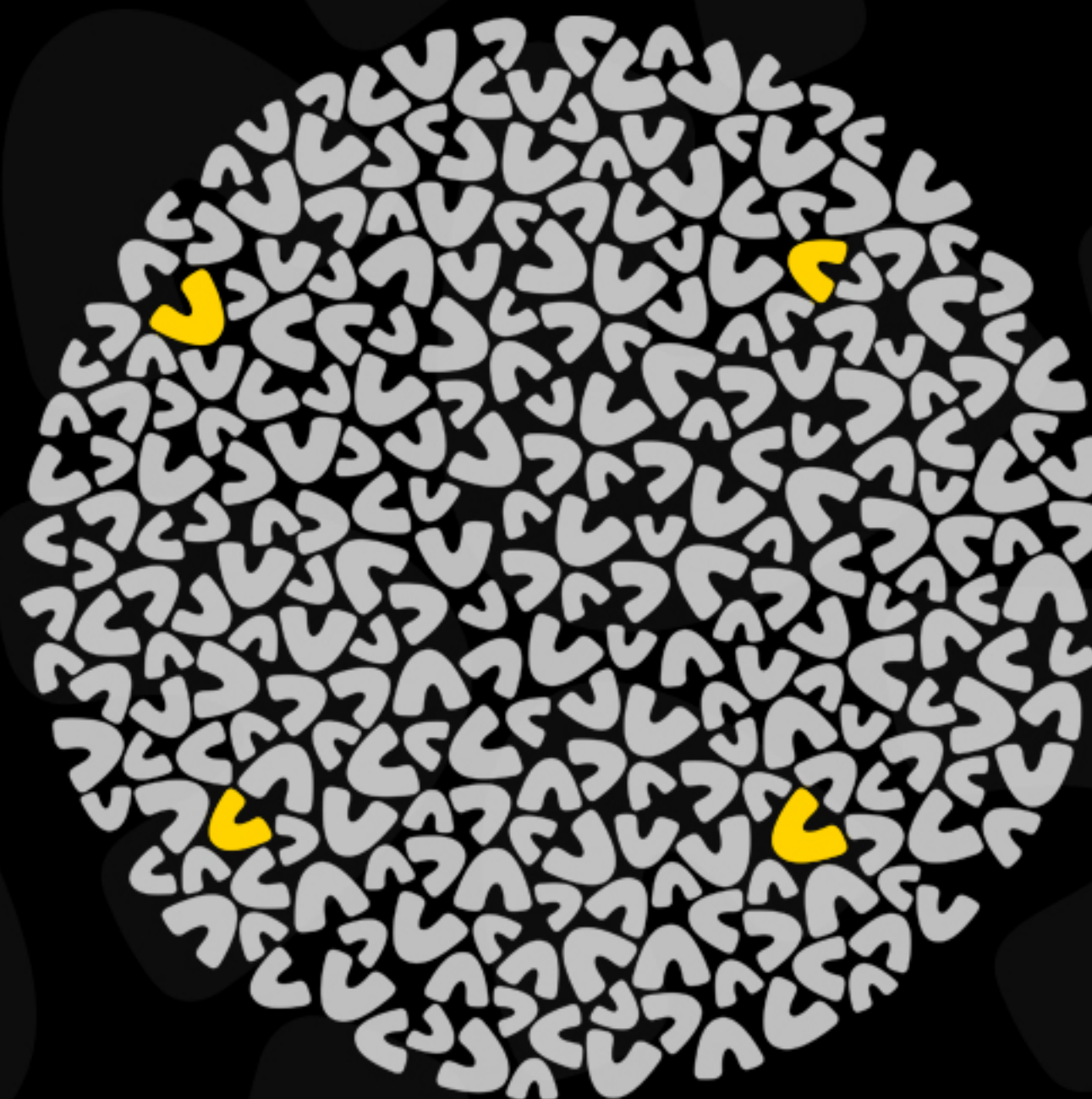
مشکل

۱

کمبود پلتفرمی متمرکز برای نویسندگی خلاق:
جایی که نویسندگان و داستان‌نویسان بازدید بالا
و درآمد مستقیم و تعامل پیرامون اثر داشته باشند.

۲

کمبود یک سرویس محتوا محور برای نوجوانان:
جایی برای دسترسی یک جا به انواع مدیوم
محتوایی نظیر کتاب، کمیک و آثار مصور و در
آینده پادکست و ویدیو.



۳

کمبود بستر مناسبی برای ترویج و انتشار
گسترده‌ی کمیک و کتاب مصور، به ویژه در
فضای دیجیتال.

۴

نبود سازوکار مؤثر برای استعدادیابی در
نویسندگی، به ویژه در حوزه داستان‌نویسی.

راه حل

۱ راه اندازی شبکه اجتماعی تخصصی داستان محور با قابلیت اشتراک گذاری گسترده، بازدید عمومی و امکان درآمدزایی مستقیم با برداشت نقدی ریالی

۲ ارائه بخش محتوای شخصی سازی شده برای نوجوانان و جوانان با دسترسی آسان به انواع محتوای کتاب کمیک، کتاب مصور، پادکست و دیگر مدیوم ها، به ویژه محتوای بومی.



۳ راه اندازی بستری تخصصی برای انتشار کمیک و آثار تصویر محور که هم درآمدزایی دیجیتال فراهم می کند و هم سکوی تست و توسعه ی IP برای تبدیل آثار به انیمیشن، فیلم و دیگر محصولات رسانه ای فراهم می کند.

۴ برگزاری کمپین های داستان نویسی و انتخاب نویسندگان برتر برای کشف استعداد های جدید.



معرفی محصول ما

بخش صحنه: در صحنه، کاربر وارد کتابخانه‌ای دیجیتال می‌شود؛ جایی برای خواندن کتاب، تماشای کمیک و کتاب مصور و شنیدن پادکست‌های ویژه‌ای که همگی توسط متخصصان حرفه‌ای تولید شده‌اند. خرید هر اثر تنها با چند کلیک از طریق کیف پول کوینی انجام می‌شود.

بخش راوین: شبکه اجتماعی نویسندگی است که

کاربران می‌توانند داستان و روایت‌های خود را منتشر کنند. در این بخش، سیستم حمایت کوینی به جای لایک وجود دارد. اگر کاربران پستی را بپسندند، آن را با کوین داخلی «رویا» حمایت می‌کنند.

راوین دارای امکانات اشتراک‌گذاری برای پروموت، تعامل در کامنت‌ها و برگزاری مسابقات داستان‌نویسی است.



📱 بخش کیف پول: هر «رویا» معادل ریالی

مشخصی دارد و کاربران می‌توانند به صورت مستقیم واریز یا برداشت ریالی انجام دهند. در این بخش، کاربر موجودی خود را می‌بیند و همه عملیات مالی را به سادگی مدیریت می‌کند.

👤 بخش حساب کاربری: این بخش شامل

احراز هویت، تنظیمات، ثبت شماره شب، نوتیفیکیشن داخلی و پشتیبانی تیکتینگ است و امکان مدیریت کامل حساب را برای کاربر فراهم می‌کند.



داستین در فاز توسعه



۱ فروشگاه شخصی سازی شده و کاملاً متناسب با پرسونای هدف

۲ اتصال رویا به شبکه جهانی رمزارز

۳ هوش مصنوعی تخصصی نوجوان

۴ ارائه خدمات فین تکی تخصصی مانند خرید اعتباری، دایرکت دبیت یا ابزارهای پرداخت تخصصی

جریان های درآمدی داستین

— کارمزد برداشت کوین:

کاربران برای مشاهده آثار در صحنه و حمایت از پست ها به کوین نیاز دارند و می توانند از طریق ریفرال یا نوشتن محتوا کوین دریافت کنند. واریز کوین بدون کارمزد است، اما برداشت ریالی آن با کارمزد ۲۵ درصد انجام می شود که یکی از منابع اصلی درآمد داستین است.



— فروش آثار در بخش صحنه:

داستین از فروش آثار ناشران و مؤلفان در بخش صحنه، ۲۵ درصد کارمزد می‌گیرد و باقی درآمد را به صورت ماهانه به آن‌ها پرداخت می‌کند.



ناشر / مؤلف

ارائه اثر در بخش صحنه



کاربر

خرید و مشاهده اثر



کارمزد داستین

از فروش ۲۵٪



خالق اثر

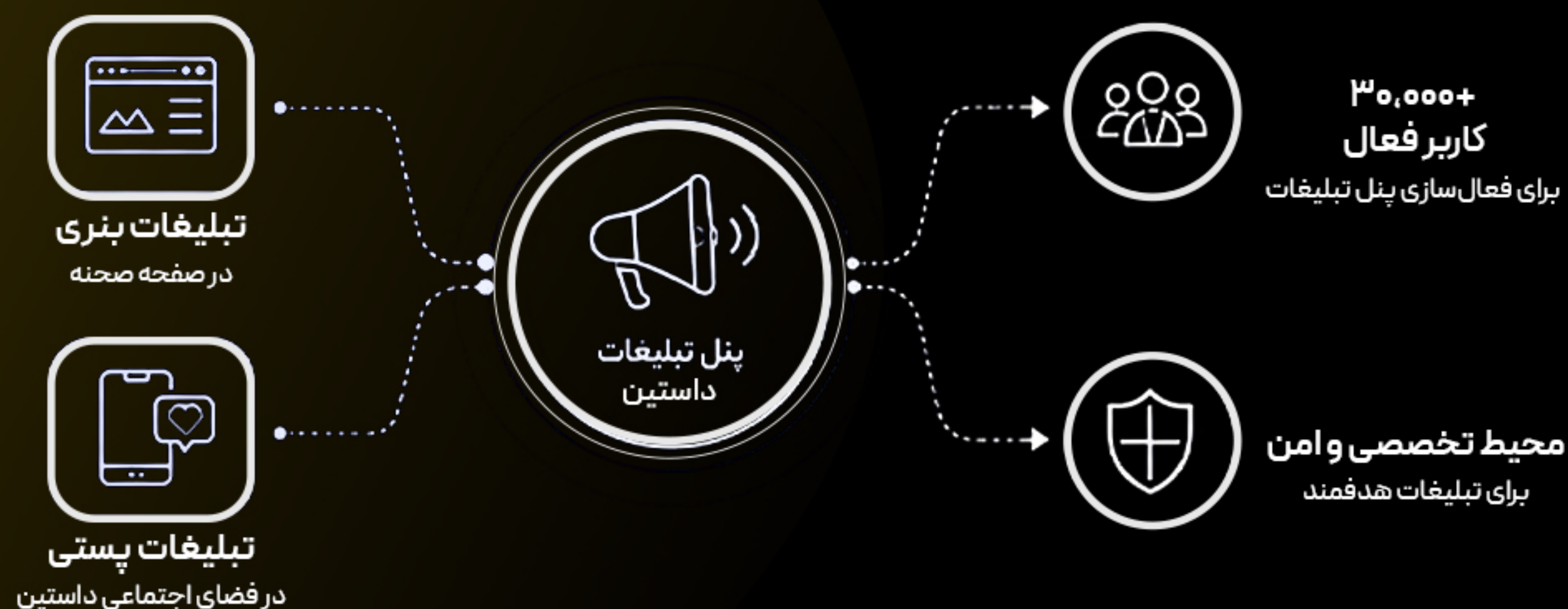
پرداخت مابقی
درآمد (ماهانه)

تبلیغات:

۱. تبلیغات بنری در صفحه ی صحنه

۲. تبلیغات پستی در فضای اجتماعی راوین

پس از جذب ۳۰ هزار کاربر فعال، پلن تبلیغات داستین فعال شده و برندها می توانند در محیطی تخصصی و ایمن برای نوجوانان و جوانان، تبلیغات هدفمند داشته باشند.



اندازه بازار

عنوان	مقدار	منبع گزارش
تعداد کاربران اینترنت	۵۵ تا ۶۰ میلیون نفر	(گزارش نفوذ اینترنت) مرکز آمار ایران ۱۴۰۲
ضریب نفوذ اینترنت موبایل	بالای ۹۰ درصد	
سهم جمعیت نوجوان و جوان	حدود ۲۸ تا ۳۰ میلیون نفر	
مدت زمان مصرف روزانه نوجوان و جوان	۷۰ درصد بیش از ۲ ساعت	(مصرف رسانه های نوجوانان ایران) دانشگاه صدا و سیما ۱۴۰۱
سهم علاقه مند به کمیک و محتوای تصویری - داستانی نوجوان و جوان	حدود ۵۰ درصد	
سابقه تولید محتوای داستانی یا نوشتاری در شبکه های اجتماعی نوجوان و جوان	حدود ۳۵ درصد	
تعداد کاربران ثبت نام شده طاقچه	بیش از ۶ میلیون کاربر	(گزارش سالانه طاقچه ۱۴۰۲)
کاربران فعال ماهانه طاقچه	بین ۱.۵ تا ۲ میلیون کاربر	
تعداد کاربران کتاب صوتی در ایران	حدود ۳ میلیون نفر	(گزارش سالانه نشر دیجیتال وزارت ارشاد ۱۴۰۲)

۱۵ تا ۲۰ میلیون نفر

کل کاربران بالقوه نوجوان و جوان
علاقه مند به سرگرمی دیجیتال

TAM:

حدود ۴ میلیون نفر

بازار هدف واقعی برای پلتفرم های چند رسانه ای
حوزه کتاب با تأکید بر کمیک و نویسندگی

SAM:

۸۰۰ هزار تا ۱ میلیون کاربر

سهم قابل جذب ۱۵ ماهه

SOM:

رقبـا

داستین با پشتیبانی از قالب
های متنوع محتوا و تعامل
بالا از تولید تا انتشار امکان
درآمدزایی برای کاربران را
فراهم می‌کند.



برنامه بازاریابی

© کمپین‌ها

ریفرال داخلی اپ

حضور اپ در سرویس دیگران

رپورتاژ مستقیم در سرویس‌های هدف مانند شاد

تبلیغات بنری کلیکی

برگزاری کمپین داستان‌نویسی

موسیقی اثر



سوشال مارکتینگ

اینفلوئنسر مارکتینگ مبتنی بر گیمرها و شخصیت‌ها

انتشار محتوا در صفحات شبکه اجتماعی داستین



ایونت‌ها

برگزاری ایونت

ساخت ایونت‌های پاپ‌آپ

اجرای شکار گنج شهری

اعضای تیم داستین



محمد رضا صادق زاده

مدیر عامل

۶ سال تهیه کنندگی کمیک



سید حمید رضا خدائیان

مدیر توسعه کسب و کار

۹ سال سابقه کار استارت‌آپی



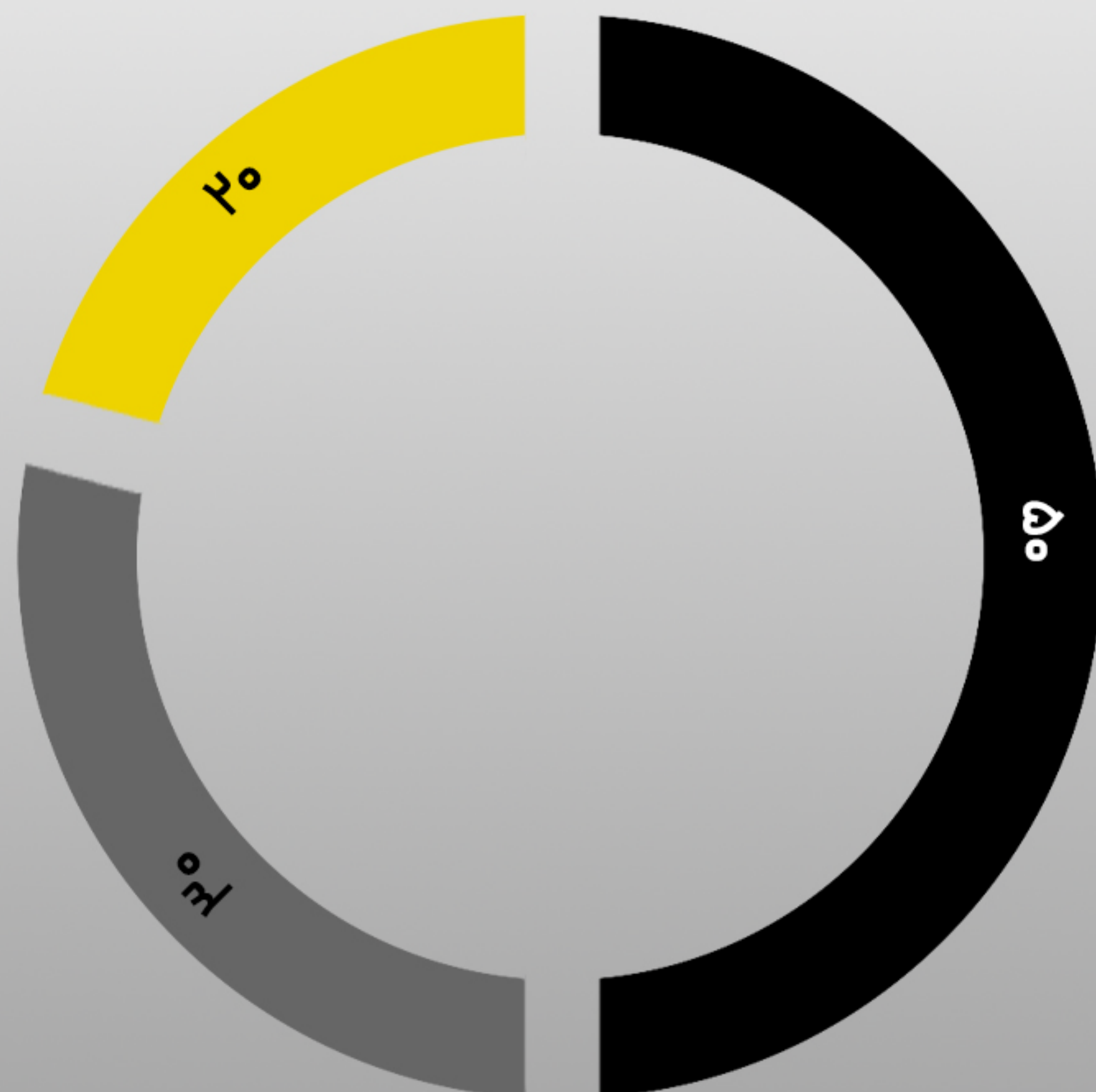
محمد امین صمدزاده

مدیر فنی

۱۱ سال سابقه کار فنی

درخواست از سرمایه گذار

هزینه درخواستی صرف کدام بخش های پلتفرم می شود؟



۲۵ میلیارد تومان در ازای ۳۰ درصد مالکیت پلتفرم در سال ۱۴۰۵

● بازاریابی ● توسعه فنی ● نیروی انسانی

نقشه راه

فروردین ۱۴۰۶
انتشار نسخه دوم
بر اساس رفتار کاربر

فروردین ۱۴۰۴
مطالعه بازار و طراحی و تولید
وب کمیک سپنتا

آذر ۱۴۰۴
شروع طراحی
پتلفرم داستین

شهریور ۱۴۰۵
انتشار همزمان سپنتا و
داستین

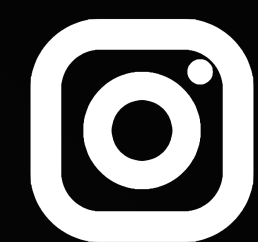
بهمن ۱۴۰۴
تیم سازی و
شروع به فعالیت

دی ۱۴۰۶
پایان طراحی سناریوهای
سه گانه توسعه

آذر ۱۴۰۵
جذب ۱۰ هزار
کاربر اولیه

فروردین ۱۴۰۵
اتمام طراحی و
شروع توسعه فنی نسخه اپلیکیشن
شروع مذاکره با ناشرها

راه‌های ارتباطی با ما

—  daasteen.app

—  daasteen

—  www.daasteen.ir

—  daasteen

—  ۰۹۱۲۴۴۷۰۳۵۳