

MAPIN

**BỘ ĐỒ CHƠI LẮP GHÉP BẢN ĐỒ VIỆT NAM TÍCH HỢP CÔNG NGHỆ MÔ PHỎNG
ĐỊA HÌNH THỰC TẾ ẢO AR VÀ TRẢI NGHIỆM TƯƠNG TÁC SỐ CHO TRẺ EM**

04/12/2025 - MAPIN Team

Ý NGHĨA TÊN GỌI “MAPIN”

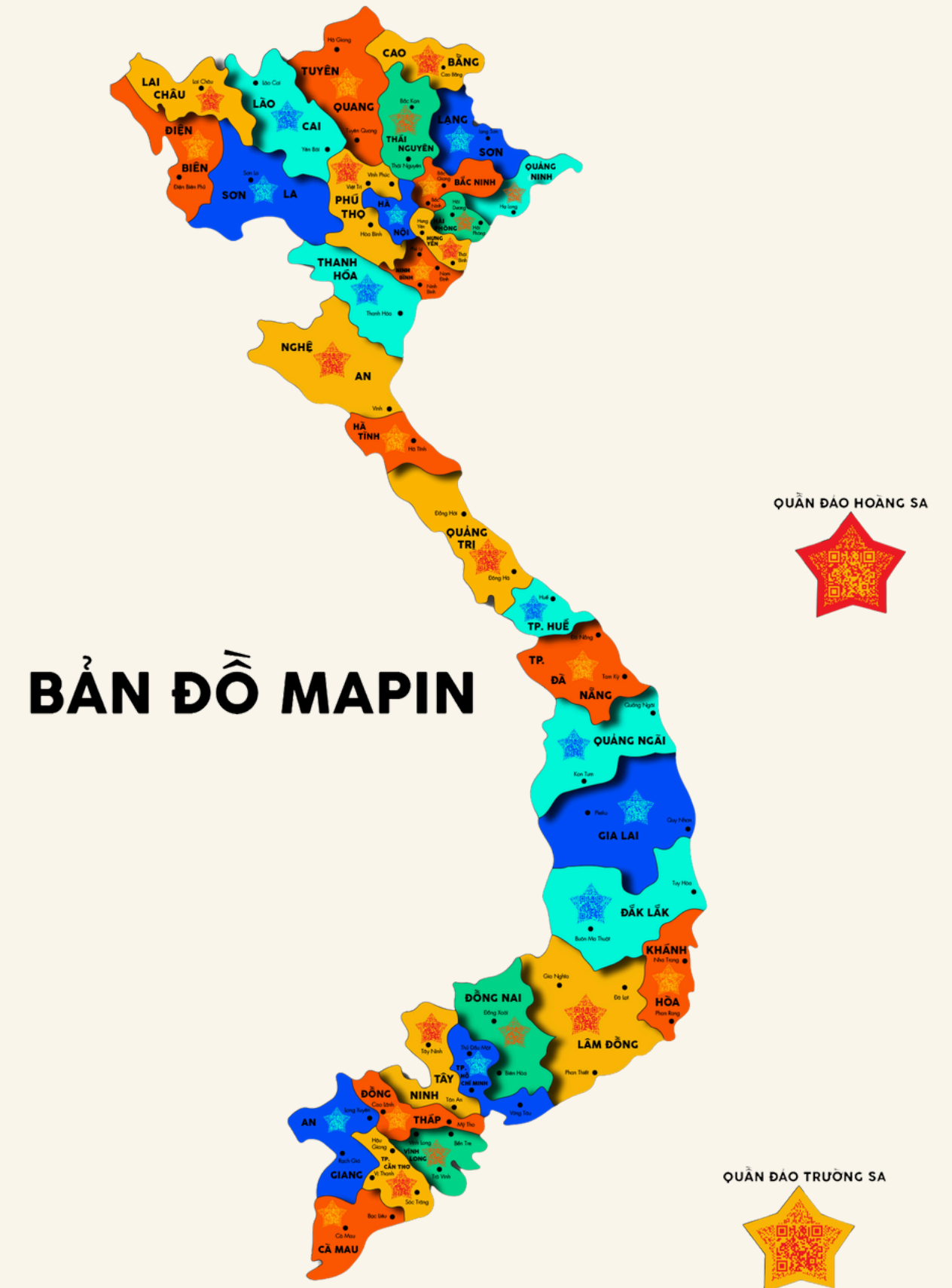
- MAPIN (Map + In) thể hiện sứ mệnh biến bản đồ thành công kết nối tri thức đa chiều "khai mở thế giới ẩn sau mỗi tấm bản đồ"
- Định vị sản phẩm giáo dục sáng tạo với trải nghiệm học tập qua công nghệ AR

MỤC TIÊU

- Đổi mới trải nghiệm học tập từ giáo dục thụ động sang học tập tương tác & trực quan.
- Bảo tồn & quảng bá văn hóa, di sản Việt Nam một cách sinh động tới thế hệ trẻ.
- Khẳng định trí tuệ Việt trong cuộc cách mạng công nghiệp 4.0.

ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN

- Mô hình kinh doanh kép: sản phẩm vật lý + nội dung số cao cấp
- Phát triển hệ sinh thái sản phẩm công nghệ giáo dục hướng tới thị trường quốc tế

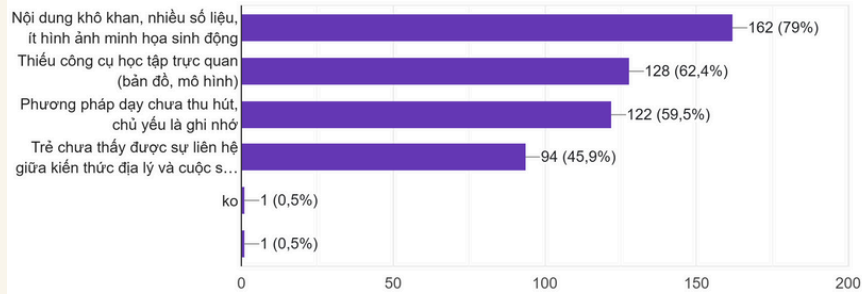


VẤN ĐỀ

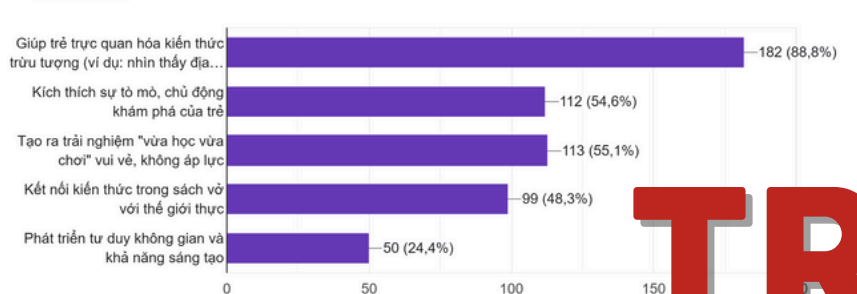
Trở Ngại Trực Quan Hóa - Thiếu công cụ 3D

Phương pháp học truyền thống không thể giúp trẻ em chạm vào kiến thức. Đây là rào cản lớn nhất gây ra sự nhàm chán và Phụ huynh đang tìm kiếm giải pháp để chuyển đổi kiến thức trừu tượng thành hình ảnh dễ hiểu hơn cho con.

Theo anh/chị, đâu là TRỞ NGẠI LỚN NHẤT khiến trẻ KHÓ TIẾP CẬN môn Địa lý?
205 câu trả lời



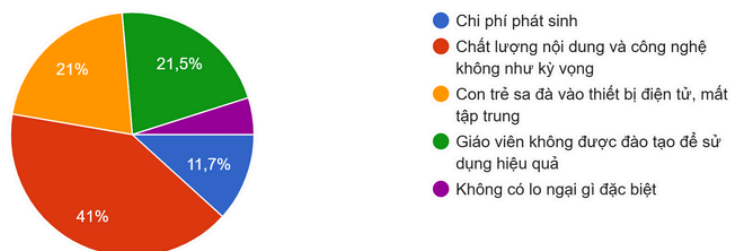
Điều anh/chị MONG MUỐN NHẤT ở một phương pháp hoặc công cụ học tập mới cho con/em trong môn Địa lý là gì? (Có thể chọn nhiều đáp án)
205 câu trả lời



Rào Cản Tâm Lý về Chất Lượng Công Nghệ

Dù thị trường ủng hộ công nghệ, họ vẫn có sự nghi ngờ về chất lượng nội dung của các sản phẩm số mới và Phụ huynh chấp nhận công nghệ nhưng đi kèm yêu cầu khắt khe về tính học thuật

Điều anh/chị LO NGẠI NHẤT có thể là gì khi nhà trường giới thiệu một công cụ học tập công nghệ cao mới?
205 câu trả lời

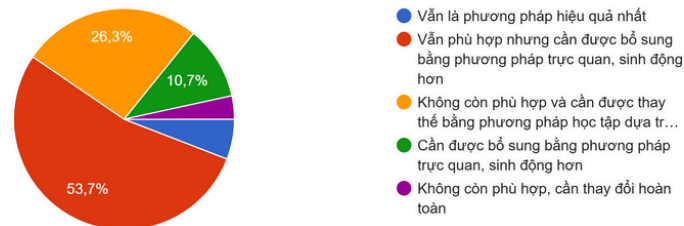


Nếu một công cụ học tập mới (Ví dụ: kết hợp lắp ghép và công nghệ AR) có thể giúp trẻ "đi tham quan ảo" các địa danh, hiểu rõ hơn về Việt Nam, anh/chị thấy tính năng nào là QUAN TRỌNG NHẤT?
205 câu trả lời



THỊ TRƯỜNG

Theo anh/chị, phương pháp học Địa lý truyền thống (tập xem bản đồ, ghi nhớ đặc điểm vùng miền trong sách giáo khoa) trong tương lai có còn phù hợp?
205 câu trả lời



GIẢI PHÁP

Trực Quan Hóa 3D Tương Tác Vượt Trội

Mapin sử dụng AR để hiển thị mô hình 3D chân thực và sống động của các di tích, địa danh ngay trên mảnh ghép puzzle, giúp trẻ em "nhìn thấy địa lý"

Mô Hình Edutainment Kết Hợp Tương tác vật lý

Giải pháp "Vừa học vừa khám phá": Kết hợp tính vật lý (Bộ lắp ghép) để phát triển tư duy không gian. Giải pháp AR dễ sử dụng, có thể tích hợp vào các hoạt động trên lớp, đáp ứng nhu cầu bổ sung phương pháp trực quan, sinh động của hơn một nửa thị trường

Tính Thụ Động và Thiếu Tương Tác

Phương pháp học chỉ bằng chép, ghi nhớ không còn phù hợp với thế hệ trẻ đã quen thuộc với tương tác số

NGƯỜI SỬ DỤNG (PRIMARY USER)

- **Đối tượng:** Trẻ em từ 4-15 tuổi
- **Mục đích:** Học địa lý, khám phá văn hóa Việt Nam thông qua tương tác AR
- **Hành vi:** Thích trò chơi lắp ghép, học qua hình ảnh, tương tác
- **Nhu cầu:** Muốn đồ chơi vừa giải trí vừa có giá trị giáo dục; sản phẩm an toàn, bền, dễ tháo lắp
- **Kênh tiếp cận:** Trường học, lớp học ngoại khóa, phụ huynh



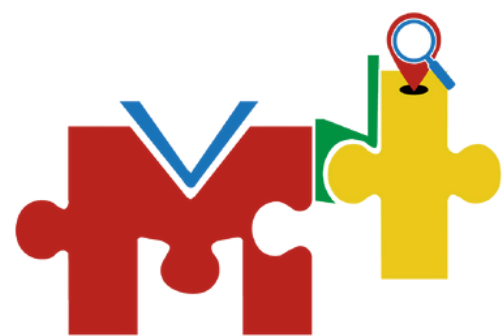
ĐỐI TƯỢNG MỤC TIÊU



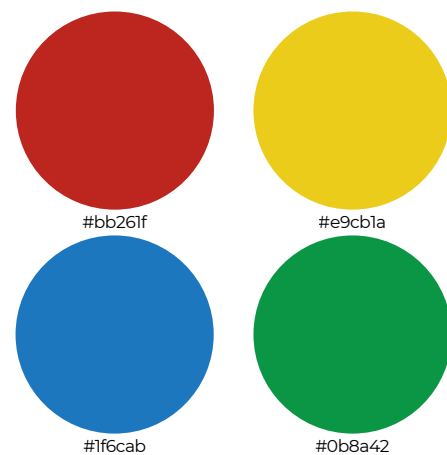
NGƯỜI MUA (SECONDARY PURCHASER)

- **Đối tượng:**
 - + Phụ huynh
 - + Các trường mẫu giáo, Tiểu học, THCS; Các đối tác, hội thảo, trường học
 - + Người muốn trải nghiệm/sưu tầm (Người lớn yêu văn hóa, bố mẹ, khách du lịch nội địa/nước ngoài)
- **Thu nhập:** Trung bình khá trở lên
- **Địa lý:** Tập trung ở thành thị, có thể sử dụng kênh online để tiếp cận
- **Động lực mua:** Giá trị giáo dục, an toàn, tính tương tác, muốn tìm hiểu văn hóa, muốn mua quà lưu niệm

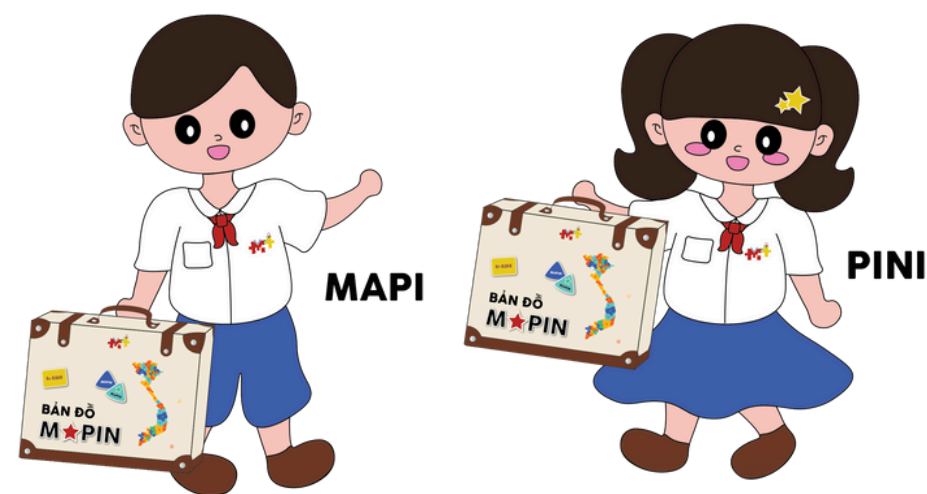
BỘ NHẬN DIỆN



LOGO

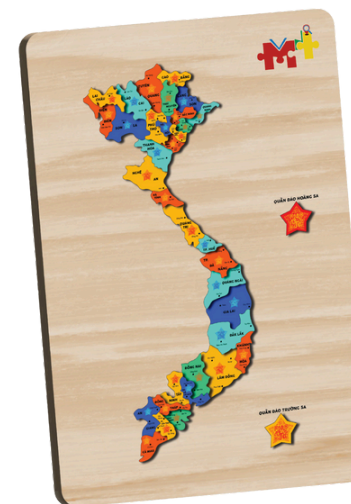


BẢNG MÀU



MASCOT

SẢN PHẨM

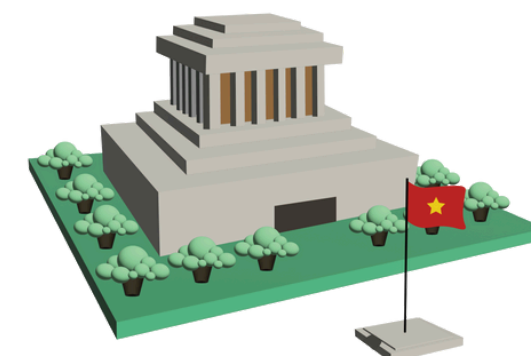


BỘ LẮP GHÉP BẢN ĐỒ



THỦ ĐÔ
HÀ NỘI

LĂNG
HỒ CHỦ TỊCH



HÌNH VẼ 3D

Thời gian: Khởi công năm 1973, hoàn thành năm 1975.
Địa điểm: Quảng trường Ba Đình, Hà Nội.
Sự kiện gắn liền: Núi Bắc Hồ được Tuyên ngôn Độc lập ngày 2/9/1945 và hiện là nơi an nghỉ của Người.



FLASHCARD

PACKAGING



SẢN PHẨM

- Bộ bản đồ Việt Nam dạng puzzle (36 mảnh ghép) từ vật liệu gỗ tái chế, thiết kế chuẩn A3. Mỗi mảnh ghép đại diện cho một tỉnh/thành, tích hợp mã QR.
- Ứng dụng công nghệ AR để hiển thị mô hình 3D sống động, cung cấp thông tin đa phương tiện (thuyết minh, dữ liệu địa lý - văn hóa) khi quét mã QR.



CÔNG NGHỆ THỰC TẾ TĂNG CƯỜNG (AR)

**HỆ THỐNG FLASHCARD & QUIZ TỐI ƯU
VÀ SLIDESHOW CHUẨN HÓA**

TỐI ƯU HÓA CHI PHÍ VÀ TIẾP CẬN

LỘ TRÌNH TRIỂN KHAI

Giai đoạn 1

Giai đoạn 2

Giai đoạn 3

Hoàn thiện sản phẩm mẫu và thử nghiệm thị trường

Phát triển hệ sinh thái học tập số, đồng thời mở rộng nội dung cho các môn học khác.

Phát triển bộ sản phẩm với theme mở rộng về các chủ đề liên quan

COMBO BÀN CHO TRƯỜNG HỌC



FLASHCARD

10 bộ, mỗi bộ gồm 3 tập thẻ riêng biệt, tổng cộng 60 thẻ/bộ (dự kiến).



10 BỘ BẢN ĐỒ

10 bộ lắp ghép bản đồ full set

TỜ HƯỚNG DẪN VÀ GỢI Ý CÁCH GIẢNG DẠY



TÀI KHOẢN TRUY CẬP ĐẦY ĐỦ APP AR VÀ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ



BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ ÔN TẬP MÔN ĐỊA LÝ CHO KHỐI 1 - 9

BUSINESS MODEL CANVAS

ĐỐI TÁC CHÍNH

- Nhà sản xuất bộ lắp ghép & in ấn
- Đơn vị phát triển AR
- Trường học đối tác
- Điểm du lịch, bảo tàng, nhà sách
- Nhà tài trợ & Cố vấn

HOẠT ĐỘNG CHÍNH

- Sản xuất bộ lắp ghép bản đồ
- Phát triển nội dung AR 3D
- Vận hành nền tảng số
- Truyền thông & bán hàng đa kênh

TÀI NGUYÊN CHÍNH

- Đội ngũ phát triển & Cố vấn
- Công nghệ AR & Thư viện 3D
- Nhà sản xuất & Nguồn vật liệu
- Tài sản trí tuệ (Mascot, Bộ nhận diện)

GIẢI PHÁP GIÁ TRỊ

- "Step Inside the Map": Học địa lý, khám phá văn hóa Việt Nam qua AR 3D
- Kết hợp Học tập - Giải trí - Tương tác
- Chất liệu an toàn, thân thiện môi trường

QUAN HỆ KHÁCH HÀNG

- Trải nghiệm công nghệ AR trực quan
- Hỗ trợ đa kênh (Fanpage, Hotline)
- Cập nhật nội dung số thường xuyên

KÊNH THÔNG TIN & KÊNH PHÂN PHỐI

- Phân phối: TMĐT, Nhà sách, Trường học, Điểm du lịch
- Truyền thông: MXH, Báo chí, Sự kiện

PHÂN KHÚC KHÁCH HÀNG

- Người dùng chính: Trẻ em 4-15 tuổi
- Người mua: Phụ huynh, Nhà trường, Khách du lịch

CẤU TRÚC CHI PHÍ

- Sản xuất & Phát triển công nghệ AR
- Vận hành hệ thống & Marketing
- Logistics & Phân phối
- Chi phí pháp lý

DÒNG DOANH THU

- Bán lẻ sản phẩm MAPIN
- Hợp đồng B2B với trường học
- Gói mở rộng AR & Bán Merchandise
- Hợp tác quảng bá du lịch địa phương

PHÂN KHÚC KHÁCH HÀNG

- Nền tảng WebAR & Image Tracking
- QR Code mapping trên từng mảnh ghép
- Tối ưu hóa mô hình 3D
- Hệ thống phân tích hành vi người dùng

PHÁP LÝ

- Tuân thủ quy định về an toàn đồ chơi trẻ em
- Đăng ký bản quyền logo, mascot, mô hình 3D
- Kiểm duyệt nội dung



Shopee



SÀN THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ

- Tiếp cận trực tiếp Người tiêu dùng cá nhân & phụ huynh trẻ
- Tận dụng nền tảng số: Chi phí thấp, đa phương tiện, triển khai linh hoạt

TRƯỜNG HỌC

- Phát triển kênh B2B: Đưa MAPIN vào combo giảng dạy chính thống
- Tạo doanh thu ổn định, khẳng định giá trị và lan tỏa trong môi trường học đường



★ KÊNH PHÂN PHỐI ★

NHÀ SÁCH, CỬA HÀNG ĐỒ CHƠI



- Thiết lập điểm trải nghiệm thực tế để tiếp cận khách hàng trực tiếp
- Xây dựng niềm tin thương hiệu và thu hút đối tượng ngại mua online

BẢO TÀNG, ĐIỂM DU LỊCH, CỬA HÀNG LƯU NIỆM

- Phát triển dòng sản phẩm quà tặng cao cấp đậm đà bản sắc Việt
- Thu hút khách du lịch bằng giá trị văn hóa độc đáo



CHIẾN LƯỢC TRUYỀN THÔNG

TRIGGER

ENGAGE

AMPLIFY

THỜI GIAN

1/7/2026 - 3/8/2026 (5 tuần)

4/8/2026 - 4/10/2026 (9 tuần)

5/10/2026 - 29/11/2026 (8 tuần)

HOẠT ĐỘNG
CHÍNH

- Coming soon nhá hàng thương hiệu MAPIN
- Teaser ra mắt thương hiệu
- Ra mắt mascot thương hiệu
- Teaser demo bộ sản phẩm MAPIN
- Chính thức ra mắt bộ sản phẩm MAPIN
- Tuyển bài content quảng bá đánh vào tâm lý khi học tập môn Địa lý

- Hướng dẫn sử dụng bộ sản phẩm MAPIN
- Kết hợp quảng bá với Influencer nhí - Các gia đình nổi tiếng (Influencer mục tiêu: em MinHee)
- Chương trình "Back To School"
- Livestream bán hàng trên Tiktok
- Tuyển content quảng bá tập trung vào giá trị sản phẩm

Series visualizer
"Du hí Việt Nam
cùng Mapi và Pini"

01. Teaser cuộc du hí của Mapi và Pini
02. Mapi và Pini du hí miền Bắc
03. Mapi và Pini du hí miền Trung
04. Mapi và Pini du hí miền Nam & Tổng kết series

- Tuyển bài trải nghiệm khách hàng
- Sự kiện offline "Kết nối cùng con" với Influencer nhí (Influencer mục tiêu: gia đình em Tệu)
- Mini game tương tác
- Black Friday & Cyber Monday (27-30/11/2026)

HOẠT ĐỘNG
BỔ TRỢ

Truyền thông tại trường học

- Truyền thông tại trường học
- Truyền thông tại điểm du lịch
- Workshop, event trải nghiệm sản phẩm và khoá học
- Kết hợp với cửa hàng lưu niệm tại các khu tham quan có đông khách nước ngoài

X

NGUỒN LỰC

DOANH NGHIỆP VÀ ĐƠN VỊ HỖ TRỢ CHUYÊN MÔN



BÁO Công Thương & Đời Sống PHÁP LUẬT
CƠ QUAN NGÔN LUẬN CỦA BỘ CÔNG THƯƠNG
Điểm dẫn của giới công thương Việt Nam

CÁC ĐỐI TÁC HỖ TRỢ TRIỂN KHAI



Công ty TNHH Mỹ thuật và Truyền thông DPA
Công ty Cổ phần Nhôm kính Anh Tuấn
Công ty TNHH Sản xuất và Thương mại Phúc Huy

GIẢI PHÁP HUY ĐỘNG VỐN VÀ TÀI CHÍNH THỰC HIỆN

SẴN CỐ

Vốn tự thân

+



**HUY ĐỘNG
BỔ SUNG**

Các nhà đầu tư
EdTech

+

Các cuộc thi
khởi nghiệp

NHU CẦU VỐN

Sản xuất hàng loạt

↑ Nội dung 3D AR

Chiến dịch
truyền thông

BẢO TRỢ TRUYỀN THÔNG

BÁO Công Thương
CƠ QUAN NGÔN LUẬN CỦA BỘ CÔNG THƯƠNG
Điểm dẫn của giới công thương Việt Nam

Đời Sống PHÁP LUẬT

NGUỒN NHÂN LỰC

MAPIN được vận hành bởi đội ngũ sinh viên nhiệt huyết, trực tiếp tham gia từ nghiên cứu, sản xuất đến phát triển nội dung AR và truyền thông. Sự sáng tạo và khả năng học hỏi nhanh là nguồn lực cốt lõi giúp dự án vận hành hiệu quả.

CƠ CẤU NHÂN SỰ

- Quản lý dự án
- Bộ phận Truyền thông - Marketing
- Bộ phận sản xuất sản phẩm
- Bộ phận phụ trách Công nghệ (AR, QR, mapping và image tracking)
- Bộ phận hosting và vận hành hệ thống



Tổng quan ý tưởng	Thị trường TA	Key visual	Mô tả sản phẩm	Hình thức phân phối	Chiến lược truyền thông	Nguồn lực	Dự trù kinh phí
Nội dung		Diễn giải					
A. CHI PHÍ SẢN XUẤT	Đơn vị	Số lượng	Đơn giản	Thành tiền			
Gỗ ép tái chế + cắt laser	cái	500	60.000	30.000.000			
In QR, hoàn thiện, phủ mực	cái	500	18.000 đ	9.000.000			
Hộp, bao bì, tem, hướng dẫn	cái	500	12.000 đ	6.000.000			
Tổng				45.000.000			
B. CHI PHÍ CÔNG NGHỆ	Đơn vị	Số lượng	Đơn giá	Thành tiền			
Thiết kế 3D (mô hình)	hình	36	5.000.000	180.000.000			
Lập trình AR + UI (user interface)		1	70.000.000 đ	70.000.000			
Hosting + bảo trì 1 năm		1	6.300.000 đ	6.300.000			
Tổng				256.300.000			
CHI PHÍ MARKETING & BÁN HÀNG	Đơn vị	Số lượng	Đơn giá	Thành tiền			
Chạy ads (1 năm)		2	1.000.000 đ	2.000.000			
PR báo chí		2	2.500.000	5.000.000			
Influencers/KOLs		2	5.000.000	10.000.000			
Tổng				11.000.000			
D. CHI PHÍ VẬN HÀNH - LOGISTIC	Đơn vị	Số lượng	Đơn giá (VND)	Thành tiền			
Nhân lực (cộng tác viên) (4%/bộ sản phẩm bán ra)	bộ	30	150.000	4.500.000			
Bảo hành sản phẩm			17.000.000	17.000.000			
Tổng				21.500.000			
Cộng (A+B+C+D)				339.800.000			
E.DỰ PHÒNG							
Chi phí dự phòng				20.000.000			
TỔNG CHI PHÍ VỐN ĐẦU TƯ				359.800.000			
CHI PHÍ 1 BỘ				719.600 đ			



22.490.000 VNĐ

THÀNH VIÊN



ANH THÁI



HÀ TRANG



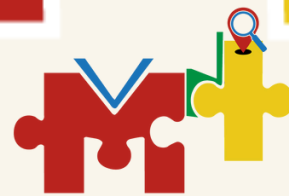
THANH LAN



KHÁNH LINH



THU HẰNG



CẢM ƠN VÌ ĐÃ
LẮNG NGHE!

04/12/2025 - MAPIN Team