the brain
factory

Dossier de Franquicia

extraescolares

SORPRENDENTES

1 INTRODUCCIÓN

Las franquicias The Brain Factory son una oportunidad de negocio inmejorable para aquellos emprendedores que buscan desarrollarse en el sector educativo.

The Brain Factory ofrece no sólo un portafolio de actividades extraescolares sorprendentes, diferentes y exclusivas, sino también más de 10 años de experiencia comercializando e impartiendo estos programas en España, donde más de 15.000 alumnos aprenden y se divierten todos los años con alguno de los programas The Brain Factory.

1.1 El mercado de las actividades extraescolares

El sector de las actividades extraescolares tiene una larga tradición en Europa y ha experimentado un gran crecimiento en los últimos años. En consecuencia, es un sector de inversión con gran potencial y recorrido. Estos son los pilares del mercado de actividades extraescolares:

- El éxito escolar es una de las principales preocupaciones de los padres. Por este motivo son muchas las familias que buscan actividades que complementen la educación obligatoria.
- El éxito laboral ya no está ligado a un título universitario o a los idiomas, es por ello que las familias buscan una alternativa. Nuestros programas educativos ayudan a los niños a sacar el máximo partido a sus habilidades cognitivas y potenciar su talento.
- La inversión media de los hogares españoles en educación se sitúa en torno al 30% del PIB per cápita según datos del Sistema Estatal de Indicadores de la Educación (SEIE).
- La importancia de la estimulación temprana ha sido avalada por diversos estudios científicos lo que promueve la inscripción de los pequeños en actividades extraescolares.
- En la lista de 2014 de la revista Entrepreneur Magazine's "Franchise 500", el mercado de la educación complementaria se situaba en el top 20 de los 100 primeros puestos.

2 PROGRAMAS QUE DESPIERTAN EL POTENCIAL DE LOS NIÑOS

No existen dos niños iguales y, sin embargo, todos tienen algo en común: un increíble potencial. En The Brain Factory lo sabemos y, por eso, diseñamos programas que ayudan a los niños a descubrir su talento y a desarrollar sus capacidades.

Pero no nos conformamos con eso. Además de aprender, en The Brain Factory queremos que los niños se diviertan, se emocionen, se motiven, se relacionen con otros niños... Así lo demuestran nuestros programas.

2.1 KITSUNE Estimulación temprana 3D | de 3 a 5 años

KITSUNE es un programa de estimulación temprana diseñado para niños de Educación Infantil. Cada año, más de 4000 alumnos en toda España aprenden con KITSUNE mientras juegan y se divierten gracias a una metodología de enseñanza estructurada en 3 dimensiones:

- Matemáticas manipulativas
- Inteligencia emocional
- Psicomotricidad

Además, todo el material multisensorial que se utiliza en clase ha sido desarrollado por científicos y pedagogos de la Universidad de Oxford.

2.2 ALOHA Mental Arithmetic | de 5 a 13 años

El programa de cálculo con ábaco líder a nivel mundial, con más de 250.000 alumnos inscritos cada año en más de 40 países, es el producto estrella de las franquicias The Brain Factory.

ALOHA Mental Arithmetic transforma el cálculo en un divertido juego de fichas, logrando que los alumnos mejoren en mates y, además, desarrollan su agilidad mental y su capacidad de concentración.

ALOHA Mental Arithmetic está presente en España desde el año 2009. En la actualidad, más de 10.000 alumnos cada año aprenden a calcular con el ábaco, se divierten con juegos de inteligencia, participan en retos mentales… En definitiva, se lo pasan en grande mientras entrenan sus neuronas. Por eso, ALOHA Mental Arithmetic es la primera actividad extraescolar que cuenta con el aval de la Sociedad Española de Pedagogía (SEP).

2.3 ZINKING Club | de 9 a 12 años

ZINKING Club es una actividad extraescolar que proporciona a los niños las herramientas necesarias para afrontar con éxito el presente mientras se preparan para el futuro: resolución creativa de problemas, inteligencia emocional, hablar en público, trabajar en equipo, planificar…

Los alumnos desarrollan todas estas capacidades mientras crean proyectos y trabajan en equipo para encontrar la mejor solución posible a problemas reales. Pero… ¿y si además te dijéramos que mientras mejoran su futuro estarán mejorando el futuro de otros niños?

Así es. Los alumnos de ZINKING Club colaboran con ONGs para ayudar a recaudar fondos para proyectos que combinan el componente social y educativo.

2.4 MENTEACTIV | a partir de 65 años

MENTEACTIV es un programa de estimulación cognitiva para adultos desarrollado en colaboración con la **Sociedad Española de Neurología (SEN)**. El objetivo del programa es retrasar el deterioro cognitivo y mantener activas las capacidades intelectuales más importantes.

Las sesiones de MENTEACTIV trabajan a partir de tres tipos de actividades:

- NeuroFitness grupal
- Cálculo con ábaco
- Relajación y bienestar

Además, MenteActiv ha sido testado a través de un estudio piloto en pacientes y familiares de los centros hospitalarios Hospital Clínico San Carlos y Hospital Universitario Infanta Cristina, ambos en Madrid.

2.5 English&Play | de 3 a12 años

English & Play es un programa donde se utiliza una metodología basada en juegos, talleres, situaciones cotidianas, canciones, experimentos y otras actividades estimulantes pensadas para niños de 3 a 12 años.

La base de English & Play es una inmersión lingüística total de la forma más natural posible mientras los alumnos se divierten mientras aprenden.

2.6 BrainFactory PLAY | de 5 a 13 años

BranFactory Play es un programa diseñado y totalmente adaptado, para que los niños realicen diferentes actividades (4 diferentes) en los campus que se puedan realizar en verano.
Su éxito se ha ido consolidando y adaptando durante años y adaptando, para asegurar la máxima diversión de los alumnos.

2.7 Talleres, Scape Room, Challenges divertidos | de 5 a 13 años

El equipo de pedagogos y docentes de The Brain Factory, ha desarrollado y testeado durante años, un amplio portfolio de talles, Scape Rooms, Challenges, para que los niños se diviertan durante los fines de semana y fiestas nacionales.

3 POR QUÉ FRANQUICIARSE CON THE BRAIN FACTORY

La clave del éxito de las franquicias The Brain Factory es la exclusividad y calidad de los programas educativos que se ofrecen, lo que permite obtener un elevadísimo grado de satisfacción tanto de los alumnos como de los padres que cada año confían en The Brain Factory para complementar el desarrollo de sus hijos.

3.1 Programas exclusivos

Son el resultado de desarrollos propios y/o con terceros, y en otros gracias a acuerdos de comercialización exclusivos, The Brain Factory tiene la exclusiva de comercialización en España de todos sus programas.

De esta manera, los franquiciados The Brain Factory, disponen de programas únicos y diferentes para comercializar en su zona de exclusividad.

3.2 Programas de calidad

Todas las actividades ofrecidas en las academias The Brain Factory se caracterizan por tener un programa educativo propio y utilizar material pedagógico totalmente adaptado a las edades y necesidades de los alumnos.

- Sociedad Española de Pedagogía (SEP): ALOHA Mental Arithmetic es la única actividad extraescolar que cuenta con el aval de la Sociedad Española de Pedagogía
- Sociedad Española de Neurología (SEN): el programa MENTEACTIV ha sido desarrollado en colaboración con la Sociedad Española de Neurología, siendo el único que cuenta con este reconocimiento
- Universidad de Oxford: todo el material multisensorial utilizado por los alumnos de KITSUNE ha sido desarrollado por la Universidad de Oxford.

4 QUÉ OFRECEMOS A NUESTROS FRANQUICIADOS

4.1 Amplia zona de exclusividad. Alta rentabilidad.

Garantizamos una amplia zona de exclusividad a nuestros franquiciados. De este modo, les resulta más fácil y rápido obtener un elevado volumen de alumnos, lo que les permite recuperar antes la inversión y dirigir un negocio de alta rentabilidad.

4.2 Formación técnica. Conocimiento del negocio.

Nuestros franquiciados se forman en todos y cada uno de los programas que se imparten en The Brain Factory. De este modo, no sólo pueden formar, apoyar y supervisar a sus profesores, sino que también podrán transmitir y comunicar mejor los contenidos y objetivos de cada uno de los programas.

4.3 Experiencia y asesoramiento comercial. Captación y fidelización.

Nuestros franquiciados disfrutan de asesoramiento y formación inicial y continuada con el fin de facilitar la puesta en marcha y promover el éxito del negocio.

Desde el asesoramiento en el diseño de la estrategia de marketing local hasta un calendario de actividades promocionales acompañado de herramientas y materiales destinados a facilitar la promoción y la fidelización de los clientes.

4.4 Imagen de marca. Fiabilidad y reconocimiento.

Absolutamente todo el material comercial y docente de cada uno de los programas que forman parte de la familia The Brain Factory tiene un cuidado diseño, contribuyendo a crear la imagen de marca The Brain Factory.

Adicionalmente, The Brain Factory cuenta con un fuerte reconocimiento dentro de la comunidad educativa, ya que sus programas se imparten en más de 500 centros educativos en España.

4.5 Departamento Técnico y Pedagógico. Innovación permanente.

TheBrainFactory cuenta con un Departamento Técnico y Pedagógico responsable no sólo de revisar y mejorar permanentemente los contenidos de los diferentes programas, sino también de desarrollar nuevos programas TheBrainFactory.

En The Brain Factory realizamos una fuerte apuesta de I+D+i, por este motivo, nuestro departamento Técnico y Pedagógico analiza constantemente el mercado para detectar nuevas tendencias y desarrollar nuevos programas The Brain Factory.

4.6 Variedad de programas. Mayor rendimiento.

En la actualidad, The Brain Factory ofrece programas para niños de 3 a 13 años, y para adultos; ofrece talleres y actividades para comercializar en periodos vacacionales cortos (Navidades y Semana Santa) y largos (verano).

4.7 Central de compras. Aprovisionamiento exclusivo con economías de escala.

Los franquiciados de la red The Brain Factory reciben todo el material didáctico desde nuestra central de compras. De este modo, nuestros franquiciados se benefician de unos precios más competitivos gracias a las economías de escala sin tener que destinar recursos y tiempo a la búsqueda y negociación con proveedores.
La central se encarga del aprovisionamiento de todos los productos con el compromiso de calidad de los proveedores autorizados.

5 CONDICIONES DE LA FRANQUICIA

5.1 Condiciones económicas

CANON DE ENTRADA	6.600€ Incluye: o Amplia zona de exclusividad o Formación técnica inicial de todos los programas o Asesoramiento comercial o Asesoramiento en comunicación y publicidad local
INVERSIÓN APROXIMADA	De 10.000€ a 15.000€ que puede Incluir Marketing local inicial: o Material comercial o Realización de talleres promocionales o Publicidad en radio o Publicidad en blogs y publicaciones locales seleccionadas o Marketing online (Google y Facebook) o Redes sociales
RECUPERACIÓN DE LA INVERSIÓN	o De 12 a 18 meses según inversión
ROYALTIES	KITSUNE Estimulación temprana 3D: 2.90€ alumno/mes ALOHA Mental Arithmetic: 7.90€/alumno/mes ZINKING Club: 2.90€ alumno/mes MENTEACTIV: 2.90€/alumno/mes English&Play: 5.90€/alumno/mes BrainFactory PLAY: 9€/libro Talleres, Scape Room: 0€
CANON DE MARQUETING	ALOHA Mental Arithmetic:1.45€/alumno/mes Resto de los programas: 0.90€/alumno/mes

5.2 Contrato

CONTRATO INICIAL	5 años renovables sin coste adicional
MARCA	The Brain Factory (www.thebrainfactory.eu)
PROGRAMAS EXCLUSIVOS	KITSUNE (www.kitsune3d.com) ALOHA Mental Arithmetic (www.alohaspain.com) ZINKING Club (www.zinking.club) MENTEACTIV (www.menteactiv.es) English&Play (www.englishandplay.com)

5.3 Formación

FORMACIÓN TÉCNICA INICIAL	Formación pedagógica de cada uno de los programas y productos: o KITSUNE Estimulación 3D o ALOHA Mental Arithmetic o ZINKING Club o MenteActiv o English & Play o Brain Factory Play o Talleres, Scape Room
FORMACIÓN CONTINUA	Mejora y evolución constante de los diferentes programas, incluyendo materiales, metodología y manuales. Puesta a disposición del franquiciado de los nuevos programas comercializados por The Brain Factory, y formación técnica para su correcta implementación.
FORMACIÓN COMERCIAL INICIAL	Definición de las estrategias de marketing para la captación de clientes, la fidelización de alumnos y el reconocimiento de la marca.
ASESORAMIENTO COMERCIAL Y MARKETING	Acompañamiento permanente del franquiciado. Material de marketing en continua evolución. Soporte en la estrategia de marketing local anual. Desarrollo de campañas de comunicación a nivel nacional.

Nota: Los importes que se indican no incluyen IVA.

KITSUNE
Estimulación temprana 3D

www.kitsune3d.com

ESTIMULACIÓN TEMPRANA 3D

Kitsune es un programa de estimulación temprana diseñado para niños de 3 a 5 años de edad. Los alumnos de Kitsune aprenden jugando a partir de una metodología en 3 dimensiones: Matemáticas manipulativas, inteligencia emocional y psicomotricidad.

Matemáticas manipulativas

En Kitsune las Matemáticas dejan de ser algo abstracto y se transforman en materiales que pueden tocarse, girarse, superponerse, unirse, separarse y, en definitiva, comprenderse.

Inteligencia emocional

A través del juego, los alumnos aprenden a identificar y a reconocer sus emociones, desarrollando habilidades tan importantes como el control de impulsos, la autoconciencia, la motivación, la perseverancia, la empatía…

Psicomotricidad

Las clases de Kitsune incluyen manualidades, juegos de equilibrio, ejercicios de motricidad… favoreciendo el desarrollo sensoriomotor, afectivo, cognitivo y social de los niños.

LO QUE MEJOR SE APRENDE ES LO QUE EMOCIONA

En Kitsune sabemos que contar historias es una herramienta muy efectiva a la hora de conectar con los alumnos y motivarlos a aprender.

Por ello, todos los contenidos son presentados a través de la pandilla Kitsune, un grupo de zorros especialmente inteligentes cuya misión es la de enseñar a los niños a ser tan astutos como ellos.

3-5

EDUCACIÓN INFANTIL

El programa Kitsune se imparte como actividad extraescolar a niños que cursan 1º, 2º y 3º de Educación Infantil.

UNIVERSIDAD DE OXFORD

El material multisensorial que utilizan los niños en clase ha sido creado por científicos y pedagogos de la Universidad de Oxford.

PERÍODOS SENSIBLES

El programa se ha diseñado respetando el período en el que el cerebro es más sensible a las Matemáticas, al movimiento y a las emociones.

APRENDER JUGANDO

En Kitsune los niños aprenden mientras se divierten gracias a una metodología didáctica en la que el juego desempeña un papel fundamental.

PROGRAMA DESARROLLADO POR:
the brain factory

www.thebrainfactory.eu

ALOHA®

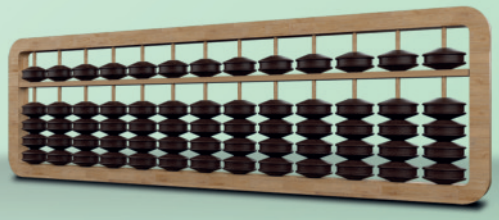
MENTAL ARITHMETIC

www.alohaspain.com

LAS HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS

ALOHA Mental Arithmetic es un programa diseñado para niños de 5 a 13 años que transforma el cálculo en un divertido juego de fichas. Gracias a ALOHA, los niños mejoran en Matemáticas y, además, desarrollan su capacidad de concentración y su agilidad mental.

Matemáticas divertidas



Los alumnos aprenden a calcular con el ábaco como si fuera un divertido juego de fichas. Con el tiempo, dejan de utilizar el ábaco físico y empiezan a calcular de manera mental ¿Cómo? Imaginando las fichas en su cabeza.

Juegos de inteligencia

Todas las sesiones incluyen divertidas actividades orientadas a mejorar la capacidad de concentración de los alumnos y a desarrollar habilidades tan importantes como la memoria fotográfica, la orientación espacial, la creatividad, la capacidad de escucha…

Retos mentales

El pensamiento lógico y la capacidad de análisis son otros de los protagonistas de ALOHA. Por eso, en todas las sesiones proponemos divertidos retos mentales a nuestros alumnos.

ENSEÑANDO DESDE LA EMOCIÓN

En ALOHA hemos creado un universo propio con el objetivo de motivar a los niños a sacar lo mejor de sí mismos.

Para ello, hemos convertido las clases en auténticos entrenamientos de superpoderes en los que no falta de nada: los héroes, los supervillanos, las habilidades especiales...

2016 PROGRAMA ALOHA AVALADO POR SEP Sociedad Española de Pedagogía

Soporte teórico de la metodología

AVAL PEDAGÓGICO

ALOHA Mental Arithmetic es la única actividad extraescolar que cuenta con el aval de la Sociedad Española de Pedagogía.

20.000 PADRES SATISFECHOS

Miles de padres en España confían cada año en ALOHA Mental Arithmetic para desarrollar el potencial de sus hijos. El 98% de ellos nos dan un sobresaliente.

500 CENTROS ESCOLARES

ALOHA colabora con más de 500 instituciones educativas de todo el país, donde el programa se imparte como actividad extraescolar o como asignatura curricular.

REFERENTE MUNDIAL

El programa nació en Malasia hace 25 años. Actualmente más de 250.000 alumnos de 35 países siguen ALOHA en uno de los miles de centros donde se imparte.

the brain factory

www.thebrainfactory.eu

ZINKING club

www.zinking.club

LAS HABILIDADES PERSONALES QUE NECESITAN

Zinking Club es un programa para niños de 9 a 12 años que les ayuda a desarrollar las habilidades personales más importantes para su futuro. Los alumnos trabajan 7 competencias que podrán aplicar a lo largo de toda su vida.

- Resolución creativa de problemas
- Hablar en público
- Trabajar en equipo
- Inteligencia emocional
- Técnicas de negociación
- Planificación
- Autoconfianza

UNA METODOLOGÍA INNOVADORA

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Los alumnos desarrollan sus habilidades personales a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas reales.

RESOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS

Los niños son capaces de transformar los problemas en retos, encontrando siempre la mejor solución posible.

EDUCACIÓN EN VALORES

A través de la participación en proyectos de cooperación internacional, los alumnos desarrollan valores como la solidaridad o la empatía.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

En Zinking Club los alumnos trabajan siempre en equipo, compartiendo un objetivo común y construyendo soluciones a partir de las diferentes aportaciones.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Enseñamos a nuestros alumnos a aplicar las nuevas habilidades personales que están adquiriendo en su vida cotidiana.

AUTONOMÍA DEL ALUMNO

En Zinking Club no hay clases magistrales. El profesor actúa como guía-acompañante para que el alumno se convierta en protagonista de su aprendizaje.

ON-LINE Y OFF-LINE

El programa se adapta a la disponibilidad de los alumnos, ofreciendo semanalmente una hora de contenido presencial y media hora de contenido on-line, al que pueden acceder siempre que quieran.

tools

ZINKING TOOLS

Los alumnos trabajan sus habilidades a partir de las Zinking Tools: fichas e infografías que contienen las pautas necesarias para aplicar una determinada habilidad, tanto en clase como en su día a día.

SOLIDARIDAD

Los alumnos tienen la oportunidad de poner en práctica sus nuevas habilidades a través de la realización de un gran proyecto solidario, en colaboración con una ONG.

PROYECTOS REALES

Todos los proyectos salen del aula y se trasladan al mundo real. De este modo, los niños pueden recoger el fruto de su esfuerzo y recaudar fondos para ayudar a otros niños del planeta.

PROGRAMA DESARROLLADO POR:

the brain factory

www.thebrainfactory.eu

MENTEACTIV

www.menteactiv.es

MEJORA TU CALIDAD DE VIDA

MenteActiv es un programa de estimulación cognitiva para adultos que retrasa el deterioro cognitivo y permite mantener activas las capacidades intelectuales más importantes. Es por ello que en las sesiones se trabajan seis habilidades imprescindibles para conservar la reserva cognitiva.

- Memoria
- Capacidad resolutiva
- Orientación espacial
- Lenguaje
- Atención
- Habilidad de cálculo

En MenteActiv el ritmo de las sesiones se adapta al nivel y a la evolución real de cada usuario, sin ningún tipo de prisas. Al inicio del programa, los alumnos realizan un test inicial a partir del que se crea un itinerario de trabajo de estimulación cognitiva 100% personalizado.

TRES FORMAS DE CUIDAR TU MENTE

El programa trabaja a partir de tres tipos diferentes de ejercicios:

NeuroFitness

Actividades de estimulación cognitiva diseñadas para preservar y mantener intactas las habilidades más importantes del cerebro, combinando actividades individuales y en grupo.

Cálculo con ábaco

El ábaco es un instrumento de cálculo milenario. Su manejo favorece la agilidad mental y la atención, ayudando a evitar la pérdida de memoria. Además, el ábaco convierte el cálculo en un sencillo juego de fichas.

Relajación y bienestar

Técnicas del ámbito de la psicología (autonomía personal, relajación, autoestima...) que contribuyen al bienestar físico y emocional. En definitiva, ejercicios imprescindibles para vivir un envejecimiento activo.

SOCIEDAD ESPAÑOLA DE NEUROLOGÍA

MenteActiv es el primer programa de estimulación cognitiva desarrollado en colaboración con la Sociedad Española de Neurología.

ESTUDIO PILOTO

MenteActiv ha sido testado a través de un estudio piloto en pacientes y familiares de los centros hospitalarios Hospital Clínico San Carlos y Hospital Universitario Infanta Cristina, ambos en Madrid.

MENTEACTIV LIFE

Un programa para aquellas personas adultas que quieren mantener su cerebro joven y disfrutar de un envejecimiento activo.

MENTEACTIV CARE

Esta modalidad del programa está dirigida a personas con diagnóstico de deterioro cognitivo leve o en fase inicial de Alzheimer que buscan ralentizar el avance de la enfermedad.

the brain factory

www.thebrainfactory.eu

English&Play

APRENDER INGLÉS DE FORMA NATURAL

English & Play es un programa que utiliza una metodología basada en juegos, talleres, situaciones cotidianas, canciones, experimentos y otras actividades estimulantes pensadas para niños de 3 a 12 años.

Juego Simbólico

A través de estos juegos los niños representan roles y situaciones del mundo que les rodea, jugando a "hacer como si" fueran una doctora, un profesor… Este tipo de actividades les ayudan a ampliar vocabulario y a desarrollar la empatía.

Juego Tradicional

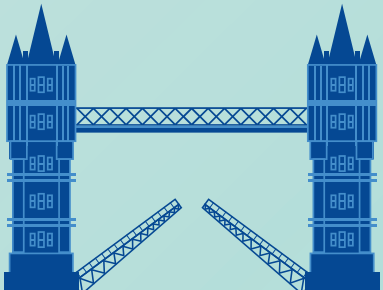
Aprender cantando, bailando, saltando o con el juego de las películas, de la oca, las adivinanzas... Este tipo de juegos de toda la vida, permiten a los niños desarrollar múltiples habilidades en grupo a la vez que desarrollan y amplían su conocimiento y uso de inglés.

Juego Creativo

Divertidos talleres, sorprendentes experimentos y originales manualidades que plantean preguntas a los niños y les ofrecen un contexto idóneo para poner en práctica de una forma natural el inglés, además de aprender nuevo vocabulario.

APRENDER INGLÉS DE FORMA NATURAL ES LA CLAVE DEL ÉXITO

La base de English & Play es una inmersión lingüística total de la forma más natural posible mientras los alumnos se divierten.



3-5 Y 6-12

El programa se imparte tanto en academias como en centros escolares de Infantil y Primaria como actividad extraescolar.

METODOLOGÍA

El programa ha sido creado por el equipo Pedagógico en colaboración con un equipo de profesionales nativos que poseen más de 20 años de experiencia en Inglaterra y Estados Unidos.

ESCUCHAR ENTENDER EXPRESARSE

Nos esforzamos en que los niños escuchen, entiendan y que luego se expresen, usando las palabras que han aprendido en clase. Se crean situaciones cotidianas, que simulan una inmersión total con el idioma.

FLEXIBILIDAD

El programa es totalmente adaptable, permitiendo la incorporación del alumno en cualquier etapa educativa y en cualquier momento del curso.

the brain factory

www.thebrainfactory.eu

the brain
factory
extraescolares
SORPRENDENTES

www.thebrainfactory.eu