

PatrikIT – Software Development

Product Concept

- Szolgáltatás
 - Egyéni, személyre szabott megoldások, alkalmazások és weboldalak
 - Kevés „Dobozos Program” – leginkább személyre szabott megoldások
 - Később, nagyobb csapattal betörni a játékipacra alapvető termékekkel
 - Játékmotor, személyre szabható installerek

USP – Mire kínálok megoldást

- Növekvő kereslet a személyre szabott alkalmazásokra, kevesebb kereslet a dobozos termékekre
- Növekvő árak, bonyolult rendszerek – Alacsony árazás, könnyő kezelhetőség, beépített oktatóanyagok

Megvalósítás

- Olcsó árazás, magas színvonal
- Oktatóanyagok
- Könnyű kezelhetőség



Pestel elemzés

P – Politikai tényezők

- **Digitális gazdaság támogatása:** Az Európai Unió és Magyarország is kiemelten támogatja a digitális átalakulást, startupokat és a technológiai vállalkozásokat (pl. EU-s pályázatok, Széchenyi Terv).
- **Adózási környezet:** A KATA és más vállalkozói adózási formák változásai hatással lehetnek az egyéni vállalkozások költségstruktúrájára. – Könnyen lehet elkezdeni a vállalkozást
- **IT-biztonsági és adatvédelmi előírások:** GDPR és más jogszabályok betartása elengedhetetlen a szoftverfejlesztés során.

E – Gazdasági tényezők

- **Infláció és növekvő üzemeltetési költségek:** A vállalkozások hajlamosabbak olcsóbb, testreszabott szoftvermegoldásokat keresni, ami kedvez a PatrikIT modelljének.
- **Kkv-k digitalizációja:** A kis- és középvállalkozások egyre nagyobb arányban fektetnek be digitális eszközökbe, például egyedi szoftverekbe és weboldalakba.

- **Versenyhelyzet:** A szabadúszó és kis céges fejlesztők közötti árverseny erős, ezért a minőség és egyediség fontos megkülönböztető tényező lehet.

S – Társadalmi tényezők

- **Növekvő igény az egyszerű, felhasználóbarát megoldásokra:** Felhasználók már nem csak funkcionalitást, hanem élményt és egyszerű kezelhetőséget keresnek.
- **Oktatás és tanulás:** A beépített oktatóanyagok segíthetik a felhasználók gyorsabb tanulását, különösen technikailag kevésbé jártas ügyfelek esetén.
- **Személyre szabhatóság igénye:** A piacon egyre több vállalkozás szeretne egyedi arculatot és rendszert, ami növeli az egyedi fejlesztések iránti keresletet.

T – Technológiai tényezők

- **Gyors technológiai fejlődés:** A programozási nyelvek, keretrendszerek és játékfejlesztési eszközök gyorsan változnak, ez folyamatos tanulást és alkalmazkodást igényel.
- **Alacsony belépési korlátok, de magas szakmai elvárások:** Egyéni fejlesztők is beléphetnek a piacra, de a versenyképességhez magas színvonal szükséges.
- **Játékfejlesztés technológiai kihívásai:** A jövőbeni cél, hogy játékfejlesztésbe is belépjünk, technológiai innovációt és erőforrásokat kíván (pl. játékmotor fejlesztés, platformfüggetlenség, UX/UI tervezés).

E – Környezeti tényezők

- **Zöld informatika, energiatudatos fejlesztés:** A vállalkozások egyre inkább figyelnek az energiatakarékos és fenntartható technológiai megoldásokra.
- **Táv munka és digitális működés:** Az online szolgáltatások és távmunka előtérbe kerülése támogatja a szoftveralapú üzleti modelleket.




L – Jogi tényezők

- **Szerzői jog és licencelés:** A saját fejlesztésű rendszerek és játékok esetében kiemelten fontos a szerzői jogok megfelelő kezelése.
- **Adatvédelem (GDPR):** Minden egyedi szoftvernek meg kell felelnie az adatkezelési szabályozásoknak, különösen ha személyes adatokat dolgoz fel.
- **Szoftverfejlesztési szerződések, felelősség:** A szolgáltatások nyújtásához átlátható és szabályozott szerződéses háttér szükséges.





SWOT elemzés – PatrikIT: Játékfejlesztés

Strengths – Erősségek





-  **Egyedi fejlesztői tapasztalat:** Már meglévő alap fejlesztői tudás és rendszerfejlesztési gyakorlat.

-  **Személyre szabott szemlélet:** Az egyedi megoldásokra épülő üzleti modell könnyen kiterjeszthető a játékpiacon (moddolhatóság, egyedi installerek).
-  **Oktató fókusz:** A játékokhoz kapcsolható edukációs tartalmak kiemelkedő USP lehetnek (pl. „tanulj játszva”).
-  **Agilitás és rugalmasság:** Egyéni vállalkozásként gyors döntéshozatal, kísérletezési lehetőség.





Weaknesses – Gyengeségek

-  **Erőforráshiány:** Egyedül vagy kis csapattal nehéz komplex játékokat vagy játékmotort fejleszteni. – Időigényes kiépíteni a megfelelő csapatot
-  **Kevés ismertség a játékos közösségekben:** Márkaépítés és közönségépítés szükséges.
-  **Magas fejlesztési és tesztelési idő:** Egy játék vagy motor stabil verziójának elkészítése hosszú távú projekt.
-  **Tapasztalat hiánya a játékdistribúcióban:** Steam, Epic Store, stb. platformokra való belépés ismeretanyagot igényel.

Opportunities – Lehetőségek

-  **Indie játékpiacon fellendülés:** A kis költségvetésű, kreatív ötleteknek nagy a piaca.
-  **Személyre szabható motor iránti kereslet:** Egyszerű, olcsó játékmotor fejlesztése lehetővé tenné, hogy más fejlesztők is könnyen használják.
-  **Digitális oktatási játékok piaca:** Iskolai, pszichológiai, vagy nyelvi célokra készített játékok növekvő szegmense.
-  **Open source közösségek támogatása:** Egy nyílt forráskódú játékmotor vagy eszköz gyorsabban ismertté válhat a fejlesztők körében. – Kezdő projekt, ismertetés szerzése után könnyebb komplexebb motort és programokat értékesíteni

Threats – Veszélyek

-  **Túlszűfolt piac:** Az indie játékpiacon rengeteg szereplő van, nehéz kitűnni marketing nélkül.
-  **Technológiai komplexitás:** Multiplayer, grafikus motor, fizikai szimuláció stb. nagy szaktudást és tesztelést igényel.
-  **Jogi és licenclési buktatók:** Harmadik féltől származó assetek, zene, szkriptek használata problémás lehet megfelelő jogi háttér nélkül.
-  **Negatív visszajelzések hatása:** A játékos közösségek gyorsan formálnak véleményt, akár egy korai demó is kárt okozhat a reputációnak.

Porter 5 Erő elemzés – PatrikIT

1. Verseny a meglévő piaci szereplők között (iparági versenytársak ereje)

◆ Erős

- A szoftverfejlesztés és játékfejlesztés piacán nagy a verseny – sok freelancer, mikro-, és közepes vállalkozás kínál hasonló szolgáltatásokat.
- Az egyedi fejlesztések piacán a *minőség, ár és gyorsaság* kulcsfontosságú különbségtételi tényezők.
- A játékpiacon indie fejlesztők tömege dolgozik Steam, vagy mobilplatformokra – nehéz láthatóvá válni.

PatrikIT válasza: Alacsony ár, személyre szabás és oktatóanyagok kombinációja egyedivé teheti az ajánlatot, különösen kezdő vagy technikailag kevésbé jártas ügyfeleknek.

2. Új belépők fenyegetése

◆ Közepesen erős

- A digitális piac alacsony belépési korlátokkal rendelkezik: bárki indíthat egyéni vállalkozást, használhat ingyenes eszközöket (pl. Godot, Unity free).
- Ugyanakkor hosszú távon **a minőség, reputáció és technikai tudás** visszatartja az alacsony tapasztalatú belépőket.
- A játékfejlesztés terén különösen sok idő és erőforrás kell egy működőképes, sikeres termék piacra viteléhez.

PatrikIT előnyei: Korábban kialakított ügyfélkapcsolatok, tapasztalat egyedi fejlesztésben, és a fokozatos piacra lépés stratégiája (kisebb eszközök → motorok → játékok).

3. Helyettesítő termékek fenyegetése

◆ Erős

- Az egyedi szoftvermegoldásokat gyakran helyettesítik sablonos vagy dobozos szoftverek (pl. Wix, Shopify, WordPress, Unity Asset Store rendszerek).
- A játékpiacon is erős a helyettesítés veszélye: sok ingyenes játék, nagy cégek freemium modelljei, játékkészítő eszközök (pl. RPG Maker).

PatrikIT stratégiája: Kiemelten személyre szabott funkciók, ügyfél specifikus oktatóanyagok és alacsony belépési költségek – ezek nehezen másolhatók tömegszoftverekkel.

4. Vevők alkuereje

♦ Erős (jelenleg)

- Az ügyfelek könnyen összehasonlíthatják a szolgáltatókat, sok fejlesztő versenyez hasonló ajánlatokkal.
- A céges ügyfelek gyakran alacsonyabb árat vagy bővebb szolgáltatási csomagot szeretnének.

PatrikIT előnye: Rugalmas ár képzés, közvetlen kommunikáció, és az oktatási támogatás hozzáadott értéket jelenthet. A jövőben saját termékek (pl. motor, installer) csökkenthetik a vevőfüggést.

5. Beszállítók alkuereje

♦ Gyenge / közepes

- A fő „beszállítók” a fejlesztői eszközök (IDE-k, game engine-ek, hosting szolgáltatók stb.). Ezek általában szabványos szolgáltatások, cserélhetők.
- Ha a vállalkozás elkezd asseteket, licencelt elemeket használni, azok ára, hozzáférhetősége befolyásolhatja a működést.


Megoldások: Nyílt forráskódú eszközök használata, saját megoldások kiépítése (pl. saját játékmotor), és skálázható serverhasználat minimalizálhatja a kitétséget.


Erő	Intenzitás	Fő stratégiai válasz
Versenytársak	Erős	Differenciálás: oktatóanyagok, rugalmasság
Új belépők	Közepes	Technikai előny, ügyfélhűség, portfólió
Helyettesítők	Erős	Személyre szabhatóság, alacsony ár
Vevők	Erős	Rugalmas csomagok, edukációs támogatás
Beszállítók	Gyenge–Közepes	Open-source használat, saját fejlesztés

Generikus Piaci Stratégia

Differenciáló statégia

Jellemző

 Egyéni, személyre szabott szoftverek és weboldalak




 Beépített oktatóanyagok

Fókuszált differenciálásra utal

✓ Nem tömegpiacra, hanem célzott igényekre épít

✓ Különleges értéket nyújt technikailag kevésbé jártas ügyfeleknek

Jellemző

-  Olcsó, mégis egyedi fejlesztés
-  Jövőbeni cél: egyedi játékmotor és installerek
-  Oktatási játékok

Fókuszált differenciálásra utal

- ✓ Kiváló ár-érték arány a célpiacon belül
- ✓ Speciális fejlesztői és oktatási célcsoportot céloz
- ✓ Niche piac, ahol az értékalapú különbség jelentős lehet

Finanszírozási forma

Az **ideális finanszírozási forma** a **lépcsőzetes, kockázatminimalizált modell**, amely kezdetben **önfinanszírozásra** és **kis összegű támogatásokra**, később pedig **külső befektetésre** vagy **inkubátorprogramokra** épülhet.

Finanszírozási formák sorrendje

1. Önfinanszírozás (bootstrapping) – jelenleg

- Saját megtakarításból, ügyfélbevételből történő működtetés.
- **Miért jó?**
 - Teljes kontroll a vállalkozás felett
 - Kis működési költség mellett is elindítható (freelance struktúrában)
 - Tapasztalat és portfólió építhető vele
- **Hátrány:** Lassabb növekedés, korlátozott erőforrások

2. Pályázatok és vissza nem térítendő támogatások

- **Hazai példák:**
 - **GINOP Plusz, Széchenyi Terv Plusz** – digitális fejlesztések támogatása
 - **Nemzeti Filmintézet – GameDev** pályázatok (játékfejlesztésre!)
 - **NKFIH (Innovációs Hivatal)** kutatás-fejlesztésre, saját motorhoz
- **EU-s források:**
 - **Horizon Europe, Creative Europe – Media** (játék, oktatás, innováció)
- **Miért ajánlott?**
 - Nincs tulajdonrész-vesztés
 - Segít technológiai fejlesztésekhez, akár játékprojektekhez

3. Üzleti angyalok (angyalbefektetők)

- Magánbefektetők, akik pénzt + szakmai támogatást adnak.
- **Mikor jön szóba?**
 - Ha már van kész demó / prototípus
 - Ha játékfejlesztésre már külön csapatot építetek
- **Előny:** Gyors forráshoz jutás, mentorálás
- **Hátrány:** Tulajdonrészért cserébe történik

4. Startup inkubátor / akcelerátor programok

- **Példák:**
 - **Startup Campus, Hiventures, Xponential, Design Terminal**
- **Mit adnak?**
 - Tőkét (általában 5–20 millió Ft kezdőtőke)
 - Mentorálás, infrastruktúra, befektetői kapcsolatok
- **Mikor ideális?**
 - Amikor a játékfejlesztés önálló üzletággá nő
 - Ha termékké válik (pl. saját játékmotor, platform)

5. Közösségi finanszírozás (crowdfunding) – játékfejlesztés esetén

- **Platformok:** Kickstarter, Indiegogo, itch.io funding
- **Ha:**
 - Van látványos demo / koncepcióvideó
 - Tudom építeni a közösségem (pl. Discord, devlog)
- **Előny:** Közösség + tőke egyszerre
- **Hátrány:** Marketingigényes, bizonytalan siker

Pozitív társadalmi hatások

1. Digitális írástudás és edukáció elősegítése

- **Beépített oktatóanyagok** révén a kevésbé technikai háttérrel rendelkező felhasználók is könnyebben sajátíthatják el a szoftverhasználatot.

- Az oktató jellegű játékok (pl. tanulást segítő minijátékok) segíthetik a gyermekek, felnőttek vagy speciális célcsoportok (pl. nyelvtanulók) fejlődését.



2. Technológiai hozzáférés demokratizálása

- **Olcsóbb, személyre szabott megoldások** révén olyan kisvállalkozások is digitalizálhatják folyamataikat, amelyek nem engedhetik meg maguknak a drága „dobozos” szoftvereket.
- **Felhasználóbarát tervezés** csökkenti az informatikai belépési korlátokat, főként idősebb vagy nem IT-s háttérű felhasználók számára.



3. Fiatal fejlesztők és pályakezdekők támogatása (jövőbeli csapattal)

- Nyílt forráskódú projektek és mentori lehetőségek révén bevonhatóak gyakornokok, diákok vagy kezdő fejlesztők, segítve a szakmai fejlődésüket.



Pozitív környezeti hatások



1. Energiatudatos fejlesztési szemlélet

- **Könnyű, optimalizált szoftverek** fejlesztésével csökkenthető a számítástechnikai eszközök energiafogyasztása.
- Egyszerűbb szoftverek → kisebb erőforrásigény → kisebb környezeti terhelés.



2. Távmunka és digitális szolgáltatások támogatása

- Az online működés minimalizálja az irodai helyszíni jelenlét szükségességét, ezzel csökkentve a közlekedéssel járó szén-dioxid-kibocsátást.
- Ügyfelek is digitálisan kapcsolódhatnak → kisebb papíralapú adminisztráció.



3. Zöld informatika és hosszabb élettartamú megoldások

- A testreszabott, célorientált szoftverek gyakran kevesebb felesleges funkciót tartalmaznak, ezáltal hosszabb ideig használhatóak frissítés nélkül is.
- Ez segíthet csökkenteni az eszközök amortizációs nyomását (pl. nincs szükség újabb PC-re csak egy bonyolult szoftver miatt).