# 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 játékpiacra 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 oktatóanyakok

# Megvalósítás

* Olcsó árazás, magas színvonal
* Oktatóanyagok
* Könnyű kezelhjetőség

# 🎮 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.
* **Távmunka 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 játékpiacra (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 játékdisztribúcióban**: Steam, Epic Store, stb. platformokra való belépés ismeretanyagot igényel.

## Opportunities – Lehetőségek

* 🚀 **Indie játékpiac fellendülése**: 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, ismertég szerzése után könnyebb komplexebb motort és programokat értékesíteni

## Threats – Veszélyek

* ❗ **Túlzsúfolt 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 licencelési 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 szerverhasználat minimalizálhatja a kitettséget.

| **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 Startégia

## Differenciáló statégia

| **Jellemző** | **Fókuszált differenciálásra utal** |
| --- | --- |
| 🎯 Egyéni, személyre szabott szoftverek és weboldalak | ✔️ Nem tömegpiacra, hanem célzott igényekre épít |
| 📚 Beépített oktatóanyagok | ✔️ Különleges értéket nyújt technikailag kevésbé jártas ügyfeleknek |
| 💸 Olcsó, mégis egyedi fejlesztés | ✔️ Kiváló ár-érték arány a célpiacon belül |
| 🕹️ Jövőbeni cél: egyedi játékmotor és installerek | ✔️ Speciális fejlesztői és oktatási célcsoportot céloz |
| 🧠 Oktatási játékok | ✔️ 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 építek
* **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 hátterű felhasználók számára.

## 🤝 3. Fiatal fejlesztők és pályakezdők 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).