

3.1 market sizing report

گزارش اندازه‌گیری بازار
ProDecks پلتفرم مدیریت پروژه تخصصی بازی‌سازی
نسخه 1.0 - تاریخ: 1403/11/15

فهرست مطالب

- چکیده اجرایی و خلاصه یافته‌ها
- روش‌شناسی و فرضیات تحقیق
- تعریف بازار و محدوده تحقیق
- بازار کل به بالا: Top-Down رویکرد
- بازار قابل دسترسی از پایین: Bottom-Up رویکرد
- تحلیل سگمنت بازار (Segmentation Analysis)
- روندهای بازار و محرک‌های رشد
- تحلیل جغرافیایی بازار
- (Market Timing) زمان‌بندی ورود به بازار
- ریسک‌های اندازه‌گیری بازار و محدودیت‌ها
- سناریوهای مختلف رشد بازار
- نتیجه‌گیری و توصیه‌های استراتژیک

چکیده اجرایی و خلاصه یافته‌ها

یافته‌های کلیدی 1.1

بازار جهانی مدیریت پروژه برای صنعت بازی‌سازی در سال 2024:

- میلیون دلار 850 (TAM): اندازه کل بازار
- میلیون دلار 320 (SAM): بازار قابل دسترسی
- میلیون دلار در سال اول 8-12 (SOM): بازار قابل خدمت‌رسانی

رشد پیش‌بینی شده بازار:

- بین 2024-2029 (CAGR): نرخ رشد مرکب سالانه 18.5%
- اندازه بازار در 2029: 2.1 میلیارد دلار

سگمنت‌های کلیدی:

- با 20-5 نفر (Indie Studios) سگمنت اولویت‌دار: استودیوهای مستقل
- سگمنت ثانویه: تیم‌های دانشجویی و هکرهای ماراتون
- با 200-50 نفر (Mid-size Studios) سگمنت آتی: استودیوهای متوسط

فرصت‌های کلیدی بازار 1.2

- در مقابل 12% برای کل صنعت CAGR 22%: رشد سریع بازی‌سازی مستقل
- در صنعت بازی SaaS افزایش پذیرش ابزارهای ابری: رشد 35% در پذیرش
- شکاف موجود در بازار: عدم وجود راه‌حل تخصصی برای نیازهای منحصر به فرد

