

3.1 market sizing report

گزارش اندازه‌گیری بازار
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.
- (Segmentation Analysis) تحلیل سگمنت بازار.
- 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

1.1 یافته‌های کلیدی

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

سگمنت‌های کلیدی

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

فرصت‌های کلیدی بازار

- در مقایل 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 راه حل تخصصی برای نیازهای منحصر به فرد.

فرضیات:

- رشد صنعت بازی: 8٪ سالانه
- نرخ پذیرش ابزارهای تخصصی: 25٪
- در سال پنجم 5٪ ProDecks سهم بازار

نتایج:

- سال 1: درآمد 125,000 دلار
- سال 2: درآمد 450,000 دلار
- سال 3: درآمد 1,150,000 دلار
- سال 4: درآمد 1,800,000 دلار
- سال 5: درآمد 2,500,000 دلار

11.2 سناریوی خوبشینانه (Optimistic Case)

فرضیات:

- رشد صنعت بازی: 15٪ سالانه
- نرخ پذیرش ابزارهای تخصصی: 40٪
- در سال پنجم 8٪ ProDecks سهم بازار

نتایج:

- سال 1: درآمد 200,000 دلار
- سال 2: درآمد 800,000 دلار
- سال 3: درآمد 2,000,000 دلار
- سال 4: درآمد 3,500,000 دلار
- سال 5: درآمد 5,500,000 دلار

11.3 سناریوی بدیننانه (Pessimistic Case)

فرضیات:

- رشد صنعت بازی: 3٪ سالانه
- نرخ پذیرش ابزارهای تخصصی: 10٪
- در سال پنجم 2٪ ProDecks سهم بازار

نتایج:

- سال 1: درآمد 50,000 دلار
- سال 2: درآمد 150,000 دلار
- سال 3: درآمد 300,000 دلار
- سال 4: درآمد 450,000 دلار
- سال 5: درآمد 600,000 دلار

11.4 تحلیل حساسیت

حساس‌ترین عوامل:

1. نرخ پذیرش ابزارهای تخصصی ($\pm 60\%$ تأثیر)
2. متوسط قیمت ماهانه ($\pm 40\%$ تأثیر)
3. نرخ رشد صنعت بازی ($\pm 35\%$ تأثیر)

کم‌حساس‌ترین عوامل:

