

3.3 customer discovery dossier

پرونده کشف مشتری

پروژه تحقیقاتی برای پلتفرم ProDecks

دوره: دی ۱۴۰۲ تا دی ۱۴۰۳

نسخه نهایی: ۱۴۰۳/۱۱/۱۵

فهرست مطالب

- خلاصه اجرایی و یافته‌های کلیدی.
- مقدمه و اهداف تحقیق.
- روش‌شناسی و طراحی تحقیق.
- مشخصات نمونه و روش نمونه‌گیری.
- اسکریپت مصاحبه و سوالات تحقیق.
- جمع‌بندی داده‌های جمیعت‌شناختی.
- تحلیل موضوعی یافته‌ها.
- الگوها و بینش‌های کلیدی.
- نقل قول‌های مؤثر و داستان‌های کاربران.
- اعتبارسنجی و رد فرضیه‌های اولیه.
- تصمیمات محصول گرفته شده بر اساس داده.
- درسنامه آموخته شده از فرآیند کشف.
- حدودیت‌های تحقیق و سوگیری‌های احتمالی.
- برنامه تحقیقات آتی.
- بیوست‌ها و مستندات تکمیلی.

خلاصه اجرایی و یافته‌های کلیدی.

هدف تحقیق ۱.۱

این تحقیق با هدف درک عمیق از نیازها، دردها و رفتارهای تیم‌های بازی‌سازی در مدیریت پروژه انجام شده است. ما می‌خواستیم بدانیم آیا مشکل واقعی وجود دارد یا صرفاً یک "نیاز ساختگی" است که ما تصور می‌کردیم

روش تحقیق ۱.۲

مدت: ۱۲ ماه (دی ۱۴۰۲ تا دی ۱۴۰۳) *

روش: مصاحبه نیمه‌ساختاری یافته عمیق *

نمونه: ۵۶ مصاحبه با استودیوهای بازی‌سازی *

تحلیل: تحلیل تماثیک با کدگذاری دو مرحله‌ای *

یافته‌های شگفت‌آور ۱.۳

شدت مشکل بیشتر از حد تصور بود. ۱.

مصاحبه‌شوندگان مدیریت پروژه را چالش برانگیزترین بخش کار توصیف کردند ۸۷٪ *

:تصمیم

- کاهش اولویت توسعه گیمیفیکیشن .
- تمرکز بر یکپارچگی و مدیریت دارایی .
- "قرار دادن گیمیفیکیشن در نقش "ویژگی خوب برای داشتن ."

Codecks" هستند، نه Trello و Jira و "فرضیه ۴: رقبای اصلی ۱۰.۴

:نتایج

- بودند Trello و Jira تأیید: رقبای اصلی واقعاً .
- کمتر شناخته شده (فقط ۱۵٪ می‌شناختند) Codecks:
- در تیم‌هایی که می‌شناختند، رضایت بالا داشت اما: Codecks

:تصمیم

- Trello و Jira تمرکز رقابتی بر .
- Codecks یادگیری از نقاط قوت .
- تمایز از طریق تخصص بازی‌سازی .

تصمیمات محصول گرفته شده بر اساس داده ۱۱.

تصمیمات استراتژیک ۱۱.۱

۱. تغییر تمرکز بازار .
- از: "همه تیم‌های بازی‌سازی ."
- به: "استودیوهای مستقل ۲۰-۵ نفره ."
- دلیل: تناسب بهتر نیازها و توان پرداخت .

:بازتعریف ارزش پیشنهادی ۲.

- از: "مدیریت پروژه تخصصی برای بازی‌سازی ."
- به: "پلتفرم یکپارچه همکاری تیم بازی‌سازی ."
- دلیل: مشکل اصلی همکاری بود نه مدیریت .

اصلاح نقشه راه محصول ۳.

- ...، حذف ۵ ویژگی: سیستم پیچیده وابستگی، تقویم پیشرفتی .
- ...، اضافه شدن ۳ ویژگی: گالری دارایی هوشمند، گزارش‌ساز خودکار .
- تغییر ترتیب: اولویت به یکپارچگی و مدیریت دارایی .

تصمیمات طراحی محصول ۱۱.۲

:معماری اطلاعات ۱.

- "طراحی حول "پروژه" به جای "کار ."
- تمرکز بر جریان کار هنرمند-برنامه‌نویس .
- ایجاد "فضای کاری" برای هر نقش .

:تجربه کاربری ۲.

- حذف اصطلاحات فنی زیاد .
- استفاده از زبان و مثال‌های بازی‌سازی .
- طراحی برای کاربران غیرفوتی (هنرمندان) .

:یکپارچگی‌ها ۳.

- GitHub/GitLab: اولویت ۱
- Discord/Slack: اولویت ۲

