

2.1 : Business plans

برنامه کسب و کار جامع
استارتاپ ProDecks
نسخه 1.0 - تاریخ: 1403/11/15

فهرست مطالب

1. خلاصه اجرایی.
2. توصیف شرکت
3. مسئله و نیاز بازار
4. راه حل و محصول
5. تحلیل بازار
6. استراتژی بازار و فروش
7. تحلیل رقبا
8. مدل عملیاتی
9. تیم مدیریت
10. برنامه مالی
11. ریسکها و راهکارهای کاهش
12. برنامه اجرایی
13. ضمائم

1. خلاصه اجرایی.

یک پلتفرم مدیریت پروژه و همکاری تیمی ویژه سازی شده برای صنعت بازی سازی است ProDecks طراحی شده است. این پلتفرم با ترکیب Codecks که با الهام از پلتفرم های موفق مانند مدیریت کارها، سیستم های گیمی فیکیشن و قابلیت های همکاری تیمی، چالش های منحصر به فرد تیم های توسعه بازی را هدف قرار داده است.

Trello، مسئله اصلی: تیم های بازی سازی با ابزارهای عمومی مدیریت پروژه مانند .
که برای نیازهای خاص این صنطر طراحی نشده اند، دست و پنجه نرم می کنند Asana یا Jira.

با ویژگی های خاص بازی سازی مانند مدیریت اسپرینت های ProDecks راه حل: پلتفرم تخصصی .
هنری، پیگیری بیشافت سطح های بازی، مدیریت دارایی های دیجیتال و سیستم های گیمی فیکیشن
برای افزایش تعامل تیم

با تیم های (Indie Studios) بازار هدف: استودیوهای بازی سازی مستقل و کوچک تا متوسط .
و کنسول هستند PC، تا 50 نفره که در حال توسعه بازی های موبایل 5

، با سه لیر پلن - رایگان (برای تیم های تا ۳ نفر) Freemium مدل درآمدی: مدل .
حرفه ای (ماهانه ۲۵ دلار به ازای هر کاربر) و سازمانی (قیمت گذاری سفارشی)

• ۱۵۰,۰۰۰ دلار برای ۱۲ ماه
خروجی های مورد انتظار: رسیدن به ۵۰۰ کاربر پرداخت کننده در ۱۸ ماه

توصیف شرکت 2.

2.1 مأموریت شرکت

ایجاد اکوسیستم مدیریت پروژه‌ای که فرآیند ساخت بازی را لذت‌بخش، کارآمد و متمرکز کند

2.2 چشم‌انداز

تبیل شدن به استاندارد صنعت برای مدیریت پروژه‌های بازی‌سازی در سطح جهانی تا سال ۲۰۲۸

2.3 ساختار حقوقی

- (Sole Proprietorship) وضعیت فعلی: فعالیت به صورت فردی *
- در ماه سوم پس از جذب سرمایه (LLC) برنامه: ثبت شرکت با مسئولیت محدود *
- محل استقرار: به صورت مجازی با تمرکز بر بازارهای بین‌المللی *

2.4 ارزش‌های اصلی

- تخصص گرایی: تمرکز عمیق بر نیازهای صنعت بازی‌سازی *
- سادگی: رابط کاربری شهودی و کاهش پیچیدگی‌های غیرضروری *
- تعامل: استفاده از المان‌های گیمیفیکیشن برای افزایش مشارکت تیم *
- انعطاف‌پذیری: سازگاری با متدولوژی‌های مختلف توسعه *

3. مسئله و نیاز بازار

3.1 چالش‌های موجود در مدیریت پروژه‌های بازی‌سازی

صنعت بازی‌سازی با چالش‌های منحصر به فردی مواجه است که ابزارهای عمومی مدیریت پروژه قادر به حل بهینه آن‌ها نیستند

ماهیت چندساله‌ای پروژه‌ها: ترکیب کد، هنر، صدا، طراحی سطح و داستان‌سازی 1.

چرخه‌های طولانی تولید: پروژه‌های ۶ تا ۳۶ ماهه با فازهای مختلف 2.

تیم‌های چندتخصصی: برنامه‌نویسان، هنرمندان، طراحان بازی، صداسازان 3.

نیاز به خلاقیت و بازخورد سریع: فرآیندهای تکراری‌زد و آزمایش محور 4.

مدیریت دارایی‌های دیجیتال: نسخه‌بندی، بررسی و تایید دارایی‌ها 5.

3.2 محدودیت‌های ابزارهای موجود

ابزارهای عمومی (Jira, Trello, Asana):

عدم پشتیبانی از گردش کارهای خاص بازی‌سازی -

ناتوانی در مدیریت دارایی‌های هنری و صوتی -

عدم یکپارچگی با موتورهای بازی‌سازی رایج -

ابزارهای تخصصی قدیمی *

رابط کاربری پیچیده و منسخ -

قیمت‌های بالا (اغلب بیش از ۵۰ دلار به ازای هر کاربر در ماه) -

عدم پشتیبانی از متدولوژی‌های مدرن توسعه -

راه حل‌های دستساز *

پراکنده‌گی اطلاعات -

عدم قابلیت ردیابی و گزارش‌گیری -

مقیاس‌نایابی با رشد تیم -

3.3 شواهد و تحقیقات میدانی

