

2.3 : Roadmap

نقشه راه محصول و شرکت

استارتاپ ProDecks

دوره ۲۴ ماهه - تاریخ: ۱۴۰۳/۱۱/۱۵

فهرست مطالب

۱. چارچوب و فلسفه نقشه راه
۲. فرضیات کلیدی و محدودیت‌ها
۳. نقشه راه محصول (Product Roadmap)
۴. نقشه راه شرکت (Company Roadmap)
۵. وابستگی‌ها و ریسک‌های هماهنگی
۶. منابع مورد نیاز
۷. معیارهای موفقیت و نقاط عطف
۸. مواردی که عمداً انجام نمی‌دهیم

۱. چارچوب و فلسفه نقشه راه

۱.۱ فلسفه نقشه‌برداری در ProDecks

نقشه راه ما یک سند زنده و قابل تکرار است نه یک لیست آرزوهای ثابت. ما از استفاده می‌کنیم Now-Next-Later چارچوب:

- آنچه در ۳ ماه آینده قطعاً انجام می‌دهیم: (Now) حال
- آنچه در ۹-۳ ماه آینده احتمالاً انجام می‌دهیم: (Next) بعد
- آنچه بعد از ۹ ماه ممکن است بررسی کنیم: (Later) آینده

۱.۲ اصول اولویت‌بندی

ما ویژگی‌ها را بر اساس چهار معیار ارزیابی می‌کنیم:

۱. چه قدر برای مشتریان ما ارزش ایجاد می‌کند؟ (Customer Value)
۲. چه تأثیری بر درآمد و رشد ما دارد؟ (Business Value)
۳. چه مقدار زمان و منابع نیاز دارد؟ (Effort Required)
۴. چه ریسک‌هایی همراه آن است؟ (Risk & Uncertainty)

۱.۳ دوره‌های زمانی

- کوتاه‌مدت: ۰-۶ ماه (برنامه اجرایی قطعی)
- میان‌مدت: ۶-۱۲ ماه (برنامه احتمالی با قابلیت تنظیم)
- بلند‌مدت: ۱۲-۱۹ ماه (جهت‌گیری استراتژیک)

۲. فرضیات کلیدی و محدودیت‌ها

- ابزارهای برنامه‌ریزی پیشرفته (گانت چارت، وابستگی‌ها)
- عومومی برای توسعه‌دهندگان API
- یکپارچگی اولیه با موتورهای بازی Unity Webhook
- سیستم گزارش‌گیری و تحلیل

خروجی‌های ملموس:

- نسخه ۲.۰ با ۱۰ ویژگی اصلی جدید
- استودیویی پرداخت‌کننده ۲۰
- میانگین رضایت مشتری ۴.۵/۵

منابع مورد نیاز:

- توسعه‌دهنده فرانت‌اند (از ماه ۴)
- (از ماه ۵) UX/UI طراح
- زمان توسعه کل: ۱,۲۰۰ ساعت

فاز ۳: بلوغ محصول (ماه‌های ۱۸-۱۰) ۴.۳

هدف: تبدیل شدن به راه حل جامع صنعت

ویژگی‌های کلیدی:

- ویژگی‌های کلیدی Unity و Unreal Engine

- سیستم مدیریت حقوق دیجیتال (Digital Rights Management)
- ابزارهای همکاری بلادرنگ (Real-time Collaboration)
- پلتفرم مشارکت جامعه (Community Features)
- سیستم سفارشی‌سازی پیشرفته (Custom Workflows)
- اپلیکیشن موبایل (iOS و Android)

خروجی‌های ملموس:

- نسخه ۳.۰ با پلتفرم کامل
- استودیویی پرداخت‌کننده ۱۰۰
- % نرخ نگهداری مشتری ۸۵

منابع مورد نیاز:

- تیم ۴ نفره کامل
- سرمایه دور دوم (در صورت نیاز)
- زمان توسعه کل: ۲,۵۰۰ ساعت

فاز ۴: گسترش اکوسیستم (ماه‌های ۱۹-۲۴) ۳.۴

هدف: ایجاد اکوسیستم حول محصول

ویژگی‌های کلیدی:

- پلاتفرم استعدادیابی بازی‌سازی (Plugin Marketplace)
- سیستم همکاری بین سازمانی
- ابزارهای هوش مصنوعی برای پیش‌بینی زمان‌بندی
- پلتفرم استعدادیابی بازی‌سازی
- راه حل‌های سازمانی سفارشی

خروجی‌های ملموس:

- نسخه ۴.۰ با اکوسیستم باز
- استودیویی پرداخت‌کننده ۳۰۰

