

# 1.1 executive summary

چکیده اجرایی

ProDecks

(مدیریت پروژه بازی‌سازی)

: تعریف مسئله و اهمیت آن

صنعت بازی‌سازی به دلیل ماهیت خلاقانه، فنی و پیچیده‌ای که دارد، همواره با چالش‌های مدیریت پروژه‌های موازی، هماهنگی بین تیم‌های هنری، برنامه‌نویسی و طراحی، و رهگیری هزاران وظیفه کوچک و بزرگ دست و پنجه نرم می‌کند. ابزارهای برای پاسخگویی به نیازهای خاص این صنعت (مانند مدیریت دارایی‌های هنری، Trello یا Jira) عمومی مدیریت پروژه مانند یکپارچه‌سازی با موتورهای بازی‌سازی و پشتیبانی از فرآیندهای بازخورد خلاقانه) طراحی نشده‌اند. این عدم تطابق منجر به کاهش بهره‌وری، افزایش خطاهای ارتباطی و طولانی‌تر شدن چرخه‌های توسعه می‌شود.

: مشتری هدف

- با اندازه ۵ تا ۲۰ نفر (Indie) تیم‌های بازی‌سازی مستقل
- استودیوهای بازی‌سازی متوسط
- تیم‌های داخلی توسعه بازی در شرکت‌های بزرگ
- فریلنسرها و قراردادکاران این صنعت

: راه حل و ارزش پیشنهادی

مانند) یک پلتفرم مدیریت پروژه تخصصی برای صنعت بازی‌سازی است که با الهام از ابزارهای موفق این حوزه ProDecks و افزودن قابلیت‌های نوآورانه ساخته شده است. ارزش اصلی آن در ارائه یک «فضای کاری متمرکز و گیمیفای شده» است که در آن:

قابل تنظیم و با قابلیت درگانددراپ کامل انجام می‌شود (Cards) در بستر دکهای (Decks) مدیریت کارها.

امکان ایجاد محیط‌های جداگانه برای پروژه‌های مختلف یا تیم‌های مختلف یک استودیو را (Space) «سبیتم «اسپیس فراهم می‌آورد.

mekanizm گیمیفیکیشن (تجربه، سطح و دستاوردها) به طور ذاتی مشارکت و تعامل اعضای تیم را افزایش می‌دهد.

برای عملکرد روان و دسترسی آسان استفاده شده است (PHP, JavaScript, MySQL) از فناوری‌های مدرن وب.



