

2.1 : Business plans

برنامه کسب و کار جامع

استارتاپ ProDecks

نسخه 1.0 - تاریخ: 1403/11/15

فهرست مطالب

- خلاصه اجرایی
- توصیف شرکت
- مسئله و نیاز بازار
- راه حل و محصول
- تحلیل بازار
- استراتژی بازار و فروش
- تحلیل رقبا
- مدل عملیاتی
- تیم مدیریت
- برنامه مالی
- ریسک ها و راهکارهای کاهش
- برنامه اجرایی
- 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 گیمیفیکیشن 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 صنایع 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 پیشرفت سطح های بازی، مدیریت دارایی های دیجیتال و سیستم های گیمیفیکیشن 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)

runway سرمایه درخواستی: ۱۵۰,۰۰۰ دلار برای ۱۲ ماه •

خروجی های مورد انتظار: رسیدن به ۵۰۰ کاربر پرداخت کننده در ۱۸ ماه •

