

3.3 customer discovery dossier

پرونده کشف مشتری

ProDecks پروژه تحقیقاتی برای پلتفرم

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
- اسکرپت مصاحبه و سوالات تحقیق
- جمع‌بندی داده‌های جمعیت‌شناختی
- تحلیل موضوعی یافته‌ها
- الگوها و بینش‌های کلیدی
- نقل‌قول‌های مؤثر و داستان‌های کاربران
- اعتبارسنجی و رد فرضیه‌های اولیه
- تصمیمات محصول گرفته‌شده بر اساس داده
- درس‌های آموخته شده از فرآیند کشف
- محدودیت‌های تحقیق و سوگیری‌های احتمالی
- برنامه تحقیقات آتی
- پیوست‌ها 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 نیمه‌ساختاریافته عمیق
- نمونه: ۵۶ مصاحبه با استودیوهای بازی‌سازی
- تحلیل: تحلیل تماتیک با کدگذاری دو مرحله‌ای

یافته‌های شگفت‌آور ۱.۳

شدت مشکل بیشتر از حد تصور بود.
مصاحبه‌شوندگان مدیریت پروژه را چالش برانگیزترین بخش کار توصیف کردند ۸۷٪

