

# 1.1 executive summary

چکیده اجرایی

ProDecks

(مدیریت پروژه بازی سازی)

تعریف مسئله و اهمیت آن

صنعت بازی سازی به دلیل ماهیت خلاقانه، فنی و پیچیده ای که دارد، همواره با چالش های مدیریت پروژه های موازی، هماهنگی بین تیم های هنری، برنامه نویسی و طراحی، و رهگیری هزاران وظیفه کوچک و بزرگ دست و پنجه نرم می کند. ابزارهای برای پاسخگویی به نیازهای خاص این صنعت (مانند مدیریت دارایی های هنری، Jira یا Trello عمومی مدیریت پروژه مانند یکپارچه سازی با موتورهای بازی سازی و پشتیبانی از فرآیندهای بازخورد خلاقانه) طراحی نشده اند. این عدم تطابق منجر به کاهش بهره وری، افزایش خطاهای ارتباطی و طولانی تر شدن چرخه های توسعه می شود.

مشتری هدف

- با اندازه ۵ تا ۲۰ نفر (Indie) تیم های بازی سازی مستقل
- استودیوهای بازی سازی متوسط
- تیم های داخلی توسعه بازی در شرکت های بزرگ
- فریلنسرها و قراردادکاران این صنعت

راه حل و ارزش پیشنهادی

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

۱. قابل تنظیم و با قابلیت درگ اند دراپ کامل انجام می شود (Decks) در بستر دک های (Cards) مدیریت کارها

۲. امکان ایجاد محیط های جداگانه برای پروژه های مختلف یا تیم های مختلف یک استودیو را (Space) «سیستم» اسپیس فراهم می آورد

۳. مکانیزم گیمیفیکیشن (تجربه، سطح و دستاورد) به طور ذاتی مشارکت و تعامل اعضای تیم را افزایش می دهد

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



