

Ön Fizibilite Raporu

Proje Tanımı

D&D like fantezi rol yapma oyunlarının modern sohbet programlarına uyarlanarak geleneksel araçların (kalem, kağıt) oyun kayıtlarını tutmak gibi zayıf olduğu yönlerin giderilmesini sağlamak. Ayrıca fiziksel olarak bulunma zorunluluğunu da kaldırarak oyuncular için minimum maliyet ve gereksinim gibi bir kolaylık da sağlanıyor.

Proje Hedefleri

Projenin hedef müşteri Tasarım 1 dersindeki danışmanım. Dolayısıyla nihai hedef dersten başarıyla geçebilmek.

Yan hedefler ise projeyi global pazara açarak aylık aktif 1000 farklı kullanıcıya erişmek.

Projenin Potansiyel Katkıları

Projenin gerçekleşmesi aşamasında yaşayacağım her zorluk bana deneyim olarak geri dönecek.

Birden fazla çalışma disiplini bir arada bulundurduğu için kariyer başlangıcı için güzel bir basamak.

Global'e uygun bir reklamla sunum yapıldığı takdirde düzenli getiri sağlayabilecek bir proje.

Hedef Kitle Hakkında Bilgi

Projenin hedeflediği kitle 13-35 yaş arası FRP, D&D ve Masa Oyunları gibi oyun tarzlarını seven ve arkadaş gruplarıyla oynayan insanlar.

Dil olarak İngilizce ve Türkçe dil desteği ile çıkacak ancak ekonomik yönelimlerinden ve müşteri potansiyelinin oldukça küçük bir kısmını oluşturuyor olmalarından dolayı 2. planda kalıyor olacak.

Ekonomik Yönelimler

Hedef kitle abonelik sistemli ve 3 euro gibi makul fiyatlı ürünleri rahat bir şekilde karşılayabiliyor.

Kültürel Yönelimler

Antik yunan hikayeleri ve görselleri oyuncular tarafından beğeniliyor.

Hedef Pazar Hakkında Bilgi

Rakiplerin pazar payı

- Epic RPG 609.000 grup
- Tofu: 79.000 grup
- Isekaid 26.000 grup

Doğrudan hitap edilen 10 milyon kullanıcı gibi bir rakam öngörülebilir.

Rakiplerin avantajı

- Daha önceden beri pazarda var olmaları köklü bir kullanıcı kitlesi ve beraberinde pazar içinde kulaktan kulağa reklam ile yayılmalarını sağlıyor.

Teknik Gereksinimler

Kullanılacak Teknolojinin Güncelliği

Typescript + NodeJS + Next (React) + MongoDB + Revolt

Bu teknolojiler günümüzde oldukça popülerler ve projenin şartları için de tam anlamıyla uyumlular.

Elimizdeki Ekibin Durumu

Projeyi yapacak ekip (ben ve yine ben) bahsi geçen teknolojilere oldukça hakim.

Kullanılacak teknolojinin maliyeti

Proje harici bir donanım gerektirmiyor, kullanılan yazılımlar da opensource olduğu için lisans maliyeti gerekmiyor.

Kullanılacak Teknolojinin dezavantajları

Zaman, Revolt kütüphanesi ilk tercih değildi. Öğrenmenin yanı sıra kütüphaneyi bizzat geliştirmemiz de gerekiyor bu da dolayısıyla insan gücüne ve zamana mal oluyor.

Projenin maliyet kalemleri

Yok.

Projenin hukuki zemini

Herhangi bir patent başvurusu gerekmiyor.

Herhangi bir patent sahibi izni gerekmiyor.

Dışarıdan alınan kodların tamamı npmjs ile çekildiği için lisans takibi yapmaya gerek yok.

Sonuç

Proje hedeflerine uygun bir kitleye hitap ediyor ve pazarda minimum bir yer kapması durumunda bile karlılık sağlamış oluyor.