

بررسی نیروی کار مورد نیاز

بخش های عملیاتی:

- توسعه زیرساخت شامل:

- a. وب سایت ها
- b. اسمارت کانترکت ها
- c. داکیومنت ها
- d. سوال مدنیا
- e. خلق آثار گرافیکی (NFT - تصاویر سایت - لوگو - بنر و ...)

- توسعه برنده:

- a. ساختار هویت های تجاری
- b. پیشبرد امور شرکتی (مسایل ثبتی و حقوقی - دریافت درگاه بین المللی و ...)
- c.

- توسعه گیم:

- a. تدوین اسناد راهبردی
- b. تشکیل ساختار بر اساس اسناد تدوین شده در شماره قبل

پروژه های تعریف شده در بخش توسعه زیر ساخت:

1- لنزو:

- a. تعریف: پلتفرم ارایه خدمات مالی غیر مرکز
- b. اجزا: وبسایت (باید تعریف شود که در ادامه توسعه سیستم WEB2 باشد یا WEB3) – اسماارت کانترکت – سوشال مدیا
- c. هدف: ارایه اکوسیستم مالی برای پروژه ها
- d. مرحله فعلی: دامین خریده شده است.
- e. مرحله بعدی: تمپلیت خریداری شود.

مراحل پیشبرد از نقطه فعلی تا MVP:

- 1- خرید تمپلیت
- 2- اعمال اصلاحات روی تمپلیت
- 3- بارگزاری گیت هاب و سرور
- 4- استارت سوشال مدیا
- 5- بررسی و تعیین نحوه پیاده سازی سرور. (اگر قرار باشد اطلاعات افراد را جمع کنیم web2)
- 6- پیاده سازی اولیه سرور
- 7- طراحی و پیاده سازی اسماارت کانترکت
- 8- تطبیق سایت (و شاید سرور – بستگی به مورد 5) با کانترکت
- 9- پیاده سازی اینتگریشن

نیروی عملیاتی مورد نیاز

- 1- در صورت نیاز به تغییر دیزاین => گرافیک دیزاینر؛ بین 2 – 10 ساعت. یو آی دولوپر؛ بین 4 – 20 ساعت
- 2- پیاده سازی سرور؛ بک اند دولوپر؛ بین 10 – 30 ساعت
- 3- یو ایکس؛ 10 – 20 ساعت
- 4- پیاده سازی اسماارت کانترکت؛ 10 – 20 ساعت
- 5- راه اندازی و مدیریت سوشال مدیا؛ 10 – ... ساعت

2- دوکاپل:

a. تعریف: پلتفرم عرضه (بعدا تبادل اضافه شود) NFT

b. اجزا: وبسایت - اسماارت کانترکت - سوشال مدیا

c. هدف: ارایه زیرساخت مینت و فروش NFT

d. مرحله فعلی: پروتوتاپ آپلود شده و آنلاین است.

e. مرحله بعدی: درخواست SSL - تصحیح محتوا

مراحل پیشبرد از نقطه فعلی تا MVP:

1- اعمال اصلاحات روی تمپلیت

2- استارت سوشال مدیا

3- بررسی و تعیین ساختار و نحوه پیاده سازی اسماارت کانترکت

4- طراحی و پیاده سازی اسماارت کانترکت

5- تطبیق سایت با کانترکت

6- پیاده سازی اینتگریشن

نیروی عملیاتی مورد نیاز

6- در صورت نیاز به تغییر دیزاین => گرافیک دیزاینر؛ بین 2 – 10 ساعت. یو آی دولوپر؛ بین 4 – 20 ساعت

7- یو ایکس: 20 – 40 ساعت

8- پیاده سازی اسماارت کانترکت: 10 – 30 ساعت

9- راه اندازی و مدیریت سوشال مدیا: 10 – ... ساعت

3- فکسن:

- a. تعریف: پلتفرم صرافی متمن کز رمزارز
- b. اجزا: وبسایت - اسمارت کانترکت های متعدد - سوشال مدیا
- c. هدف: ارایه خدمات صرافی بین المللی فیات و کریپو تحت رگولاتوری مربوطه
- d. مرحله فعلی: پروتوتایپ آپلود شده و آنلاین است.
- e. مرحله بعدی: درخواست SSL - طراحی سیستم

مراحل پیشبرد از نقطه فعلی تا MVP:

1- اعمال اصلاحات روی تمپلیت

2- استارت سوشال مدیا

3- بررسی و تعیین گردش کار ارایه خدمات در سایت

4- تعیین نحوه پیاده سازی سرور. (web2)

5- پیاده سازی اولیه سرور

6- طراحی و پیاده سازی اسمارت کانترکت ها

7- تطبیق سایت سرور با کانترکت

8- پیاده سازی اینتگریشن

-9

مراحل 5 الی 8 چند بار تکرار خواهد شد.

نیروی عملیاتی مورد نیاز

- 1- گرافیک دیزاینر: بین 6 – 30 ساعت.
- 2- یو آی دولوپر: بین 20 – 100 ساعت
- 3- یو ایکس: 200 – 400 ساعت
- 4- پیاده سازی اسمارت کانترکت: 40 – 80 ساعت
- 5- پیاده سازی ب اند: بین 100 – 300 ساعت
- 6- راه اندازی و مدیریت سوشال مدیا: 10 – ... ساعت

4- اپوس:

- a. تعریف: پلتفرم گیم
- b. اجزا: وبسایت - اسماارت کانترکت های متعدد - سوشال میدیا - گیم سرور - دیتابیس
- c. هدف: ارایه درگاه ارتباطی کاربر با گیم سرور
- d. مرحله فعلی: پروتوتایپ آپلود شده و آنلاین است.
- e. مرحله بعدی: درخواست SSL - طراحی ساختار اینتگریشن

مراحل پیشبرد از نقطه فعلی تا MVP:

- 1 اعمال اصلاحات روی تمپلیت
- 2 تدوین محتوا
- 3 بارگزاری محتوا
- 4 استارت سوشال میدیا
- 5 بررسی و تعیین ساختار و نحوه پیاده سازی اسماارت کانترکت
- 6 پیاده سازی اسماارت کانترکت روی تست نت:

سناریوی گیمونومیکس با بلاکچین در ارتباط است و قصه اصلی و زیرساخت هایی را در اختیار گیم و پلیر قرار میدهد.

پیاده سازی اسماارت کانترکت گیمونومیکس ، وابستگی و ارتباطی با توسعه انجین و جلوه های گرافیکی گیم و ... ندارد و لازم است ابتدا بر بستر تست نت توسعه یافته و تست شود.

- 7 تطبیق سایت با کانترکت
- 8 پیاده سازی اینتگریشن

نیروی عملیاتی مورد نیاز

- 1 گرافیک دیزاینر: بین 10 - 40 ساعت.
- 2 یو آی دولوپر: بین 20 - 30 ساعت
- 3 یو ایکس: 50 - 200 ساعت
- 4 پیاده سازی اسماارت کانترکت: 40 - 120 ساعت
- 5 پیاده سازی ب اند: -
- 6 راه اندازی و مدیریت سوشال میدیا: 10 - ... ساعت

در زمان راه اندازی پروژه

برای راه اندازی هر پروژه یک دولوپر (با هر تخصصی) میتواند فقط یک پروژه را انجام دهد و مدت زمان تکمیل انجام بستگی به گستردگی و امکانات پروژه دارد.

در زمان ادامه کار پروژه

به طور متوسط و با در نظر گرفتن گستردگی کم و امکانات معمول برای هر پروژه،

هر یو آی دولوپر میتواند کارهای نگهداری توسعه ثانویه یو آی دو الی چهار وبسایت را به عهده دار باشد.

همچنین هر یو ایکس کار میتواند کارهای نگهداری توسعه ثانویه یو ایکس سه الی شش وبسایت را عهده دار باشد.

هر بک اند دولوپر میتواند کارهای نگهداری توسعه ثانویه بک اند دو الی چهار وبسایت را به عهده بگیرد.

* میزان کار قابل ارایه و ظرفیت نیرو ها بعدا با نظارت بر نحوه و سرعت پیشرفت پروژه ها مجدد محاسبه و لحاظ خواهد شد.