**RBLX**

רובלוקס היא חברה מאוד מוכרת, שמספקת פלטפורמה למשתמשים לעבור בין עולמות ולשחק, עולמות שאנשים יצרו, סטייל housing במיינקראפט.

הצמיחה של החברה היא מאוד אורגנית, חבר מביא חבר, אנשים מכירים את הפלטפורמה מסרטונים ומעוד אנשים, ככה שהצמיחה שלה אורגנית וזהה עם גידול האוכלוסיה

הצמיחה מותנת בכך שקהילת המפתחים ברובלוקס תמשיך לגדול וליצור תוכן יותר מענייו שמושך יותר אנשים, ככה שחקנים חדשים מגיעים, וחלקם נהיים מפתחים.

A blue pie chart with white text

Description automatically generatedלהלן פילוג שחקנים:

כמו שניתן להבחין, רובם המוחלט קטינים, ורובם המוחלט **משחק ב-MOBILE.**

רובלוקס מורכב משלוש מוצרים:

ROBLOX CLIENT – הקליינט עצמו שמשתמשים מתחברים אליו

ROBLOX STUDIO – הד"סטודיו" שבו יוצרים ובונים יוצרים מוצרים לשחקנים

ROBLOX CLOUD – השרתים בהם מתאחסנים שרתיי הקליינט והסטודיו

**מודל החברה** של רובלוקס משתנה מעולם לעולם, הריי שכל עולם מתוכנת ונוצר על ידיי אותו מפתח או יוצר, רובלוקס מרוויח מקנייה של רובאקס ומהעברה פנימית בין משתמשים של רובאקס, כל יוצר עולם יוצר מודל פיננסי משלו שגורם (או לא) להשגת רובאקס, מה שמוסיף לרווח החברה.

**במילים אחרות – יותר מפתחים, פיתוח יותר טוב, יותר רווח.**

שיטות צמיחה:

רובלוקס בכל מקום – החברה פועלת ששרובלוקס יהיה שחיק בכל פלטפורמה שמחוברת לאינטרנט

רובלוקס זה לא שם, זה מותג – החברה מכוונת להפוך את רובלוקס למתוג עולמי

התפשטות בכל העולם – שכל שפה תהיב ברובלוקס וכו'

כלכלה חייה – בעזרת הרובאקס, מתקיים מיקרו כלכלה בתוך רובלוקס, ככל שהכלכלה חייה יותר רובלוקס מרוויח יותר

רובלוקס מושפעת מהעונות – יש יותר שחקנים ובפעילות בסופי השנה בגלל חגים והנחות סוף שנה ויותר שחקנים בחופשת הקיץ וכו', ופחות שחקנים בתחילת הלימודים וכו'

**סכנות**

הרווחים של החברה משתנים דרמטית בין עונות

הצמיחה של החברבה בקורונה לא מתארת את הצמיחה העתידית של החברה

החברה נשענת על MOBILE ושינויים בזה יכולים להזיק לחברה משמעותית

תחרות קשה