

— (PRD) سند نیازمندی‌های محصول # *#

ShahnamehMap**

"فاز ۲: ابزارساز" (Campaign Builder MVP) سند برای: ***

نسخه: *** ۱,۰ **

تاریخ: *** ۱۴۰۳ / ۰۸ / ۱۰ **

(CTO) مدیر محصول منتشر کننده: ***

وضعیت: *** برای بررسی *

** خلاصه اجرایی و هدف استراتژیک ۱. ## **

کد: (Campaign Builder MVP) *** ۱,۱. **: نام پروژه/ویژگی .

*** آتشدان"

** هدف استراتژیک ۱,۲. ## **

فعال سازی زیرمجموعه خالقان محتوا (حدود ۱۰-۱۵٪ از کاربران فعال) برای ساخت و به اشتراک‌گذاری محتوای خود. این ویژگی اولین

حلقه حیاتی برای ایجاد اثر شبکه درون پلتفرمی و حرکت از یک محصول به یک پلتفرم است.

* ۱,۳. (Hypothesis):** فرضیه اصلی

(No-) اگر ما به کاربران پیشافتہ یک ابزار ساخت کمپین بصری و ساده ارائه دهیم، حداقل ۵٪ از کاربران فعال آن را امتحان Code) می کنند و حداقل ۱٪ یک کمپین قابل بازی منتشر خواهند کرد. این منجر به افزایش میانگین زمان صرف شده در پلتفرم و کاهش نرخ ریژش در میان کاربران پیشافتہ خواهد شد.

** ۲. زمینه و مسئله

***: مسئله کاربر (از کشف مشتری) ۲,۱.

کاربران خلاق (گیم مسترها، معلمان، داستان پردازان) ایده هایی برای ماجراهای جدید دارند اما

1. هیچ ابزار متمن کری برای خلق بر اساس جهان شاهنامه ندارند **.
(باید از صفر شروع کنند)

پیچیده** و نیازمند یادگیری (Foundry مثل) ابزارهای عمومی** ۲. فنی هستند.

مثلاً) فرآیند ساخت زمانبر** است و کارهای تکراری زیادی دارد** ۳. (های مشابه NPC طراحی.

هیچ جامعه مشخصی** برای دریافت بازخورد و تست محتوای ** ۴. ایرانی ساخته وجود ندارد.

*** ۲. فرصت ***

با فعال کردن این کاربران، حجم و تنوع محتوای پلتفرم را ** به صورت تصاعدی** افزایش می‌دهیم، که به نوبه خود کاربران عادی بیشتری را جذب و نگه می‌دارد.

*** ۳. Functional Requirements -
Niyazmandi-hai- عملکردی (FR)**

*** FR1: کمپین پروژه مدیریت و ایجاد**

* **FR1,1:** کاربر باید بتواند یک پروژه کمپین جدید ایجاد کند و برای آن نام و توضیح کوتاه وارد کند.

* **FR1,2:** را به صورت (Scenes) کاربر باید بتواند صحنه‌ها را به صورت گرافیکی (بلوک/کارت) ببیند و ترتیب آن‌ها را با کشیدن و رها کردن Drag & Drop تغییر دهد.

* **FR1,3:** کاربر باید بتواند پروژه را ذخیره موقت، ذخیره نهایی و بازنشانی از ذخیره کند.

FR2: ویرایشگر صحنه (Scene Editor)

* **FR2,1:** کاربر باید بتواند یک صحنه جدید ایجاد کند و برای آن نام، تصویر پس زمینه (از کتابخانه یا آپلود ساده)، و توضیح متنی وارد کند.

* **FR2,2:** NPC ها (شخصیت‌های غیربازیکن) کاربر باید بتواند NPC را از یک کتابخانه پیش‌ساخته به صحنه اضافه کند. کتابخانه اولیه شامل عمومی شاهنامه (مانند "دهقان"، "سپاهی"، "درویش") خواهد بود.

* **FR2,3:** NPC کاربر باید بتواند برای "دیالوگ" بنویسد. سیستم باید از قالب‌های ساده پشتیبانی کند: "متن دیالوگ" [گزینه پاسخ ۱، گزینه پاسخ ۲]

* **FR2,4:** کاربر باید بتواند ایتم‌های ساده (مانند "کلید"، "پرده‌ی راز") را به صحنه اضافه کند.

FR3: ایجاد منطق و جریان (Flow Logic)

کاربر باید بتواند ارتباط بین صحنه‌ها را مشخص کند (مثلاً اگر بازیکن گزینه الف را انتخاب کرد، به صحنه ۲ برو، اگر گزینه ب را انتخاب کرد، به صحنه ۳ برو).

کاربر باید بتواند یک شرط ساده برای ورود به یک صحنه یا مشاهده یک گزینه دیالوگ تعریف کند: "اگر بازیکن ایتم پشتیبانی از یک شرط) را دارد آنگاه این گزینه نشان داده شود Boolean ساده).

FR4: تست و انتشار

* **FR4,1:** کاربر باید بتواند کمپین خود را در یک *حالت اجرا کند و جریان آن را مانند یک (Preview Mode) پیش‌نمایش بازیکن معمولی تست کند.

* **FR4,2:** پس از تست، کاربر باید بتواند کمپین را به عنوان "پیش‌نویس" یا "منتشرشده" علامت‌گذاری کند.

* **FR4,3:** کمپین‌های منتشرشده در یک بخش عمومی "کاربر ساخته‌ها" نمایش داده می‌شوند و سایر کاربران می‌توانند آن‌ها را برای بازی کپی کنند.

۴. نیازمندی‌های غیرعملکردی (Non-Functional Requirements - NFR)

* **NFR1:** کارایی): بارگذاری ویرایشگر و ذخیره تغییرات باید در کمتر از ۲ ثانیه انجام شود.

* **NFR2:** یک کاربر که با ابزارهای Usability - قابلیت استفاده آشنا است، باید بتواند در کمتر از ۱۵ (مثل Canva) کشیدن و رها کردن

و دیالوگ بسازد (بدون مطالعه NPC دقیقه** یک صحنه ساده با یک راهنمای).

* **NFR^۳: سیستم باید به طور خودکار هر ۶۰ ثانیه (Auto-save) یک ذخیره‌سازی خودکار انجام دهد و در صورت بسته شدن ناگهانی مرورگر، داده‌ها از آخرین ذخیره بازیابی شوند.

* **NFR^۴: معماری باید طوری باشد که بتوان در ها، ایتم‌ها و قابلیت‌های منطقی را بدن NPC فازهای بعدی، کتابخانه بازنویسی اساسی گسترش داد.

۵. (User Stories) داستان‌های کاربری

الویت‌بندی: **Must Have (M)** > **Should Have (S)** > **Could Have (C)**

عنوان** | **به عنوان یک...** | **می‌خواهم که...** | **تا بتوانم...** | **اولویت** | **ID**

| :--- | :--- | :--- | :--- | :--- | :--- |

ایجاد کمپین | **Gیم مسٹر خلاق (کاوه)*** | یک پروژہ | *-1**US |
کمپین جدید با یک نام شروع کنم. | ایده‌ام را متمرکز کنم و ساختار کلی را
| ببینم | ***M*** |

اضافه کردن صحنه و دیالوگ | ***معلم نوآور (فریبا)*** | | **US-۲** |
یک صحنه از "درگاه شهر زابل" ایجاد کنم و یک نگهبان را در آن قرار دهم
که با دانشآموزان گفتگو کند. | یک محیط داستانی تعاملی سریع برای کلاس می‌باشد | **M** | بسازم

| ایجاد انتخاب و انشعاب | ***گیم مسٹر خلاق (کاوه)*** | | US-۳*** |
برای دیالوگ نگهبان دو گزینه پاسخ ایجاد کنم که هر کدام به یک صحنه
متفاوت منتهی شود. | یک حس انتخاب و نتیجه‌گیری به بازیکنان بدهم
| **M** |

تست کمپین | **M** . کارکرد منطق و جذابیت آن اطمینان حاصل کنم
 را به صورت زنده اجرا کنم و مسیرهای مختلف را آزمایش کنم. | از درستی
 | کمپین ناتمام خودم | **US-4** | هر خالق محتوا** | کمپین

انتشار و به اشتراک‌گذاری | **M** | اشتراک بگذارم و در کلاس‌های دیگر استفاده کنم | **US-5** | معلم نوآور (فریبا) | ***

| **US-6** | تنظیم | گیم‌مستر خلاق (کاوه)*** | شرط داشتن ایتم |
کنم که تنها اگر بازیکن "کلید طلای" را دارد، بتواند گزینه "در قفل شده را
| **S** | باز کن" را ببیند. | معماهای ساده و پازل ایجاد کنم
| **US-7** | از | **خالق با مهارت هنری*** | آپلود تصویر سفارشی |
تصویر نقاشی شده خودم به عنوان پس‌زمینه یک صحنه استفاده کنم. | حس
| **C** | . شخصی‌سازی و اصالت بیشتری به کمپینم بدهم

۶. (Acceptance Criteria - AC)

، معیارهای پذیرش مشخص Must Have (M) برای هر داستان کاربری
شده است.

* **US-1** | ایجاد کمپین)
* **AC1,1:** دکمه "کمپین جدید" در پنل کاربری خالقان دیده
می‌شود.

* **AC1,۲:** با کلیک، یک مودال باز می‌شود که فیلدهای "نام

.کمپین" (اجباری) و "توضیح" (اختیاری) دارد

* **AC1,۳:** پس از تأیید، کاربر به صفحه ویرایشگر کمپین جدید

.هدایت می‌شود و یک صحنه خالی به طور پیشفرض ایجاد شده است

* **US-۲:** (افزودن صحنه و دیالوگ) برای

.در ویرایشگر، دکمه "افزودن صحنه" وجود دارد

* **AC2,۱:** کاربر می‌تواند برای صحنه یک تصویر از گالری (۱۰

.تصویر پیشفرض) انتخاب کند

* **AC2,۳:** کاربر می‌تواند از پنل "کتابخانه NPC" را به

.صحنه بکشد

* **AC2,۴:** ، یک ویرایشگر متنی ساده NPC با دابل کلیک روی

.برای نوشتن دیالوگ باز می‌شود

* **US-۵:** (انتشار) برای

* **AC5,۱:** دکمه "انتشار" تنها زمانی فعال است که کمپین

.حداقل ۲ صحنه و یک نقطه شروع داشته باشد

* **AC5,۲:** پس از انتشار، کمپین در لیست "کاربرساخته‌های من"

.با برچسب "منتشرشده" نشان داده می‌شود

* **AC5,3:** کمپین منتشرشده در بخش عمومی "کمپین‌های کاربری" برای سایر کاربران قابل مشاهده و کپی برای بازی است.

**های محصول و معیارهای موفقیت KPI

* **KPI اصلی (هدف ۳ ماه پس از انتشار)

* **5%:** از Tool Activation Rate) فعال‌سازی ابزار MAU ها حداقل یک بار ویرایشگر را باز کرده و یک تغییر ذخیره کرده باشند. ها MAU از Publishing Rate): نرخ انتشار ۱%:** حداقل یک کمپین منتشر شده داشته باشند.

* **. تعداد کمپین‌های منتشرشده فعال: ۵۰*** ۵ کمپین *

* **KPI های ثانویه **

* ** میانگین زمان صرف شده در ویرایشگر: < ۲۰ دقیقه در هر session.

* کاهش ۱۲۵٪ی (Creator Churn):** نرخ ریزش کاربران خالق** در نرخ ریزش ماهانه کاربرانی که کمپین منتشر کردند نسبت به کاربران عادی.

۸. وابستگی‌ها (Dependencies)

* * تیم فنی (CTO):** های جدید برای مدیریت گراف کمپین، API بکاند:*** توسعه** ذخیره‌سازی صحنه‌ها و منطق شرطی. *** (وابستگی حیاتی) با استفاده (فرانت‌اند:*** ساخت رابط کاربری کشیدن و رها کردن*) از کتابخانه‌ای مانند **React Flow** یا **React DnD**).

* * تیم محتوا (CCO):** ها (۲۰ عدد)*** با نام، تصویر NPC تهیه و طراحی *** کتابخانه اولیه آیکن و توصیف متنی. *** (وابستگی حیاتی) تهیه *** کتابخانه تصاویر پس زمینه (۱۰ عدد)*** با تم عمومی شاهنامه.

* **CEO (مالک) تیم حقوقی/پشتیبانی *

* تدوین **"قوانين انتشار محتوای کاربرساخته"** و سیستم
گزارش‌گیری تخلف. (وابستگی لازم قبل از انتشار عمومی)

**۹. (Scope) محدوده محدوده ** و آنچه عمدًا به تعویق می‌افتد

**۱۰ (MVP) محدوده نسخه ** آتشدان

* ساختار کمپین **خطی/شاخه‌ای ساده** (گراف بدون حلقه)

* منطق شرطی **با یک شرط** (وجود یک ایتم)

* و ایتم‌های از پیش تعریف شده توسط تیم ما NPC کتابخانه محدود

* عدم وجود **سیستم ارزیابی/امتیازدهی** به کمپین‌های کاربری

* يا سیستم فروش. (فقط (Marketplace) عدم وجود **بازارگاه**

اشتراک رایگان)

**(Deferred) عمدًا به تعویق می‌افتد *

* کاربران نمی‌توانند **(Map Editor) ویرایشگر پیشرفته نقشه**

نقشه جغرافیایی خود را طراحی کنند. از تصاویر ثابت استفاده می‌کنند.

* ها نمی‌توانند NPC **: سیستم مبارزه/ایونت قابل سفارشی‌سازی**

مبارزه کنند یا ایونت رندوم داشته باشند. تعامل محدود به دیالوگ و انتخاب است.

* همکاری چندنفره روی یک کمپین: ** در این فاز، هر کمپین فقط

یک "مالک/نویسنده" دارد

* داده: ** کاربران نمی‌توانند Import/Export (واردات/صادرات)

داده‌های خود را خروجی بگیرند

* دلیل تعویق: ** تمرکز بر ** ارائه ساده‌ترین نسخه کاربردی ** برای

اعتبارسنجی فرضیه خلق محتوا. این ویژگی‌های پیچیده در صورت موفقیت

و بر اساس درخواست کاربران، در فازهای بعدی اضافه خواهند شد MVP

** نمونه Use Case (سناریوهای استفاده .۱۰۰ #)

** سناریو ۱: معلم یک تمرین کلاسی می‌سازد*

فریبا وارد پنل کاربری خود می‌شود و روی "ساخت کمپین جدید" کلیک ۱. می‌کند.

نام "انتخابهای اخلاقی در شاهنامه" را وارد می‌کند ۲.

یک صحنه با تصویر "تالار شاهنشاهی" ایجاد می‌کند ۳.

پیر خردمند^{*} از کتابخانه به صحنه می‌افزاید NPC یک ۴.

برای پیر خردمند دیالوگی می‌نویسد که در آن از بازیکن می‌پرسد: "اگر تو ۵.
"به جای سیاوش بودی، به اتهام ناروا چه می‌کردی؟

دو گزینه پاسخ ایجاد می‌کند: الف) مانند او پاکدامنی پیشه می‌کردم. ب)
از شاه دادخواهی می‌کردم ۶.

برای هر گزینه، یک صحنه جدید با نتیجه اخلاقی آن ایجاد می‌کند ۷.

کمپین را تست کرده و منتشر می‌کند ۸.

لینک کمپین را در گروه کلاس برای دانشآموزان می‌فرستد ۹.

**سناریو ۲: گیم‌مستر یک ماجراهای کوتاه می‌سازد*

*(مشابه بالا اما با افزودن یک شرط)

پس از مرحله ۶، کاوه یک صحنه "اتاق قفل شده" ایجاد می‌کند ...

در صحنه اول، یک ایتم "کلید کهنه" در یک گلدان قرار می‌دهد (با کلیک بر روی گلدان قابل برداشت)

برای گزینه "در را باز کن" در صحنه "اتاق قفل شده"، شرط "اگر بازیکن ایتم 'کلید کهنه' را دارد" تنظیم می‌کند.

اگر شرط برقرار نباشد، گزینه نشان داده نمی‌شود و بازیکن باید برگردد و کلید را پیدا کند.

۱۱. Edge Cases و رفتارهای غیرمنتظره

| * رفتار سیستم مورد انتظار * | * Edge Case * | * سناریو *

| --- | --- | --- :

| کاربر در حین ویرایش طولانی، اتصال اینترنت خود را از دست می‌دهد. |
| سیستم با یک پیغام "اتصال قطع شد. آخرین تغییرات ذخیره نشد." هشدار می‌دهد. پس از بازیابی اتصال، کاربر می‌تواند "بارگذاری مجدد از آخرین ذخیره خودکار" را انتخاب کند |

| کاربر سعی می‌کند کمپینی را منتشر کند که یک صحنه "یتیم" دارد (هیچ مسیری به آن منتهی نمی‌شود). | سیستم در هنگام انتشار بررسی می‌کند و به گراف اصلی متصل نیست. آیا می‌خواهید آن را 'X' هشدار می‌دهد: "صحنه | "حذف کنید یا وصل کنید؟

| ، سیستم MVP کاربر متن‌های نامناسب در دیالوگ وارد می‌کند. | در این بررسی خودکار ***ندارد***. اما یک دکمه "گزارش تخلف" در کنار هر کمپین منتشرشده وجود دارد که کاربران دیگر می‌توانند از آن استفاده کنند. تیم | . پشتیبانی پس از گزارش، محتوا را بررسی و حذف می‌کند

* این سند به عنوان منبع حقیقت برای توسعه، طراحی PRD.** پایان سند** عمل می‌کند. هرگونه تغییر "Campaign Builder MVP" ویژگی QA و در محدوده نیاز به بررسی و به روزرسانی این سند دارد.