

— (PRD) سند ۴,۱: سند نیازمندی‌های محصول \*\* #

ShahnamehMap\*\*

"(Campaign Builder MVP) سند برای:\*\* " فاز ۲: ابزار ساز\*\*

نسخه:\*\* ۱,۰\*\*

تاریخ:\*\* ۰۱/۰۸/۱۴۰۳\*\*

(CTO) منتشر کننده:\*\* مدیر محصول\*\*

وضعیت:\*\* برای بررسی\*\*

---

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

کد: Campaign Builder MVP \*\* نام پروژه/ویژگی ۱,۱.\*\* ###

\*\*) "آتشدان"

\*\* هدف استراتژیک ۱,۲.\*\* ###

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

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

\*\*\* (Hypothesis) فرضیه اصلی ۱،۳. \*\*###

(No- اگر ما به کاربران پیشرفته 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  
ریزش\*\* در میان کاربران پیشرفته خواهد شد

---

\*\* زمینه و مسئله ۲. \*\*##

\*\* مسئله کاربر (از کشف مشتری) ۲،۱. \*\*###

کاربران خلاق (گیم‌مسترها، معلمان، داستان‌پردازان) ایده‌هایی برای  
ماجرای جدید دارند اما

- هیچ ابزار متمرکزی\*\* برای خلق بر اساس جهان شاهنامه ندارند \*\* 1.  
(باید از صفر شروع کنند)

پیچیده\*\* و نیازمند یادگیری (Foundry مثل) ابزارهای عمومی\*\* 2. فنی هستند.

مثلاً) فرآیند ساخت زمان بر\*\* است و کارهای تکراری زیادی دارد\*\* 3. (های مشابه NPC طراحی

هیچ جامعه مشخصی\*\* برای دریافت بازخورد و تست محتوای\*\* 4. ایرانی ساخته وجود ندارد.

فرصت ۲,۲\*\* ####

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

---

Functional Requirements - نیازمندی های عملکردی ۳\*\* ## (FR)\*\*

ایجاد و مدیریت پروژه کمپین ۱\*FR\*\* ####

\* \*\*FR۱,۱:\*\* ایجاد کند  
و برای آن نام و توضیح کوتاه وارد کند

\* \*\*FR۱,۲:\*\* صحنه‌ها  
(Drag & Drop) گرافیکی (بلوک/کارت) ببیند و ترتیب آن‌ها را با کشیدن و رها کردن  
تغییر دهد

\* \*\*FR۱,۳:\*\* ذخیره موقت، ذخیره  
نهایی و بازنشانی از ذخیره کند

### \*\*\* \*\*FR۲: (Scene Editor) ویرایشگر صحنه

\* \*\*FR۲,۱:\*\* کاربر باید بتواند یک صحنه جدید ایجاد کند و برای آن  
نام، تصویر پس‌زمینه (از کتابخانه یا آپلود ساده)، و توضیح  
متنی وارد کند

\* \*\*FR۲,۲:\*\* کاربر باید بتواند NPC (شخصیت‌های غیربازیکن)  
را از یک کتابخانه پیش‌ساخته به صحنه اضافه کند. کتابخانه اولیه شامل  
عمومی شاهنامه (مانند "دهقان"، "سپاهی"، "درویش") خواهد بود  
۲۰ NPC

ها \*\*\*دیالوگ\*\*\* بنویسد. NPC کاربر باید بتواند برای \*\*FR۲,۳:\*\* \* سیستم باید از \*\*\*قالب‌های ساده\*\*\* پشتیبانی کند: "متن دیالوگ" [گزینه پاسخ ۱، گزینه پاسخ ۲]

کاربر باید بتواند \*\*\*ایتم‌های ساده\*\*\* (مانند "کلید"، \*\*FR۲,۴:\*\* \* "پرده‌ی راز") را به صحنه اضافه کند.

### \*\*\*FR۳: ایجاد منطق و جریان (Flow Logic)\*\*\*

کاربر باید بتواند \*\*\*ارتباط بین صحنه‌ها\*\*\* را مشخص \*\*FR۳,۱:\*\* \* 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 \*\*FR۳,۲:\*\* \* صحنه یا مشاهده یک گزینه دیالوگ تعریف کند: "\*\*\*اگر\*\*\* بازیکن \*\*\*ایتم پشتیبانی از یک شرط) "را دارد \*\*\*آنگاه\*\*\* این گزینه نشان داده شود X\*\* (ساده Boolean).

### \*\*\*FR۴: تست و انتشار\*\*\*

\* \*\*FR۴,۱:\*\* حالت \*\*اجرا کند و جریان آن را مانند یک (Preview Mode) پیش‌نمایش بازیکن معمولی تست کند

\* \*\*FR۴,۲:\*\* پس از تست، کاربر باید بتواند کمپین را به عنوان "پیش‌نویس" یا "منتشرشده" علامت‌گذاری کند

\* \*\*FR۴,۳:\*\* 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)\*\*

\* \*\*NFR۱ (کارایی):\*\* بارگذاری ویرایشگر و ذخیره تغییرات باید در کمتر از ۲ ثانیه انجام شود

\* \*\*NFR۲ (Usability - قابلیت استفاده):\*\* یک کاربر که با ابزارهای 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  
(راهنما)

\* قابلیت اطمینان):\*\* سیستم باید به طور خودکار هر ۶۰ ثانیه ( \*\*NFR۳ \*  
انجام دهد و در صورت بسته \*\* (Auto-save) یک ذخیره سازی خودکار  
شدن ناگهانی مرورگر، داده ها از آخرین ذخیره بازیابی شوند

\* مقیاس پذیری):\*\* معماری باید طوری باشد که بتوان در ( \*\*NFR۴ \*  
ها، ایتها و قابلیت های منطقی را \*\*بدن NPC فازهای بعدی، کتابخانه  
بازنویسی اساسی\*\* گسترش داد

---

\*\* (User Stories) داستان های کاربری ۵. \*\* ##

\*\*Must Have (M)\*\* > \*\*Should Have (S)\*\* >  
اولویت بندی  
\*\*Could Have (C)\*\*

عنوان | \*\*به عنوان یک...\*\* | \*\*می خواهم که...\*\* | \*\* | \*\*ID\*\* |  
| \*\*تا بتوانم...\*\* | \*\*اولویت

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

| \*\*US-۱\*\* | یک پروژه | \*\*گیم‌مستر خلاق (کاوه)\*\* | یک کمپین ایجاد کمپین جدید با یک نام شروع کنم. | ایده‌ام را متمرکز کنم و ساختار کلی را  
| \*\*M\*\* | ببینم

| \*\*US-۲\*\* | | \*\*معلم نوآور (فریبا)\*\* | اضافه کردن صحنه و دیالوگ  
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  
| \*\*M\*\* | بسازم

| \*\*US-۳\*\* | | \*\*گیم‌مستر خلاق (کاوه)\*\* | ایجاد انتخاب و انشعاب  
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\*\* |

| \*\*US-۴\*\* | کمپین ناتمام خودم | \*\*هر خالق محتوا\*\* | تست کمپین  
را به صورت زنده اجرا کنم و مسیرهای مختلف را آزمایش کنم. | از درستی  
| \*\*M\*\* | کارکرد منطق و جذابیت آن اطمینان حاصل کنم

| \*\*US-۵\*\* | | \*\*معلم نوآور (فریبا)\*\* | انتشار و به اشتراک گذاری  
کمپین تکمیل شده "سفر به سیستان" را منتشر کنم. | آن را با همکارانم به  
| \*\*M\*\* | اشتراک بگذارم و در کلاس‌های دیگر استفاده کنم

شرط داشتن ایتِم | **\*\*گیم‌مستر خلاق (کاوه)\*\*** | تنظیم | **\*\*US-۶\*\*** |  
کنم که تنها اگر بازیکن "کلید طلایی" را دارد، بتواند گزینه "در قفل‌شده را  
| **\*\*S\*\*** | باز کن" را ببیند. | معماهای ساده و پازل ایجاد کنم  
آپلود تصویر سفارشی | **\*\*خالق با مهارت هنری\*\*** | از | **\*\*US-۷\*\*** |  
تصویر نقاشی‌شده خودم به عنوان پس‌زمینه یک صحنه استفاده کنم. | حس  
| **\*\*C\*\*** | .شخصی‌سازی و اصالت بیشتری به کمپینم بدهم

---

**\*\* (Acceptance Criteria - AC) معیارهای پذیرش ۶. \*\* ##**

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

**\*\*:(ایجاد کمپین) US-۱ برای \*\* \***

دکمه "کمپین جدید" در پنل کاربری خالقان دیده **\*\*AC۱,۱:\*\*** \*  
می‌شود.

- \* \*\*AC۱,۲:\*\* نام "با کلیک، یک مودال باز می‌شود که فیلدهای "کمپین" (اجباری) و "توضیح" (اختیاری) دارد.
- \* \*\*AC۱,۳:\*\* پس از تأیید، کاربر به صفحه ویرایشگر کمپین جدید هدایت می‌شود و یک صحنه خالی به طور پیش‌فرض ایجاد شده است.
- \* \*\*: (افزودن صحنه و دیالوگ) US-۲ برای \*\*
- \* \*\*AC۲,۱:\*\* در ویرایشگر، دکمه "افزودن صحنه" وجود دارد.
- \* \*\*AC۲,۲:\*\* کاربر می‌تواند برای صحنه یک تصویر از گالری (۱۰) انتخاب کند.
- \* \*\*AC۲,۳:\*\* را به NPC یک NPC کاربر می‌تواند از پنل "کتابخانه صحنه بکشد.
- \* \*\*AC۲,۴:\*\* ، یک ویرایشگر متنی ساده NPC با دابل کلیک روی "انتشار" (انتشار) US-۵ برای \*\*
- \* \*\*AC۵,۱:\*\* دکمه "انتشار" تنها زمانی فعال است که کمپین حداقل ۲ صحنه و یک نقطه شروع داشته باشد.
- \* \*\*AC۵,۲:\*\* پس از انتشار، کمپین در لیست "کاربر ساخته‌های من" با برچسب "منتشر شده" نشان داده می‌شود.

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

---

## ## \*\*۷. KPI موفقیت‌های معیارهای محصول و معیارهای موفقیت KPI

- \* \*\*:اصلی (هدف ۳ ماه پس از انتشار) KPI
- \* \*\*: از ۵% (Tool Activation Rate) فعال‌سازی ابزار
- ها حداقل یک بار ویرایشگر را باز کرده و یک تغییر ذخیره کرده باشند MAU
- \* \*\*: از ۱% (Publishing Rate) نرخ انتشار
- حداقل یک کمپین منتشر شده داشته باشند
- \* \*\*: تعداد کمپین‌های منتشرشده فعال: ۵۰ کمپین
- \* \*\*: های ثانویه KPI
- \* \*\*: میانگین زمان صرف شده در ویرایشگر:  $20 <$  دقیقه در هر session.

کاهش ۲۵٪ی \*\*:Creator Churn): نرخ ریزش کاربران خالق \*\* \*

در نرخ ریزش ماهانه کاربرانی که کمپین منتشر کرده‌اند نسبت به کاربران عادی.

---

\*\* (Dependencies) وابستگی‌ها ۸. \*\* ##

\*\* (CTO: مالک) تیم فنی \*\* \*

\* \*\* 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 \*\* \*

React DnD\*\* یا React Flow\*\* از کتابخانه‌ای مانند

\*\* (CCO: مالک) تیم محتوا \*\* \*

\* \*\* ها (۲۰ عدد) با نام، تصویر NPC تهیه و طراحی \*\* کتابخانه اولیه \*

\*\* آیکن و توصیف متنی. \*\* (وابستگی حیاتی)

\* تهیه کتابخانه تصاویر پس‌زمینه (۱۰ عدد) با تم عمومی \*

شاهنامه

**\*\* (CEO: مالک) تیم حقوقی/پشتیبانی \*\* \***

تدوین **\*\* "قوانین انتشار محتوای کاربر ساخته" \*\*** و سیستم **\***  
**\*\* گزارش گیری تخلف. \*\*** (وابستگی لازم قبل از انتشار عمومی)

---

**\*\* و آنچه عمداً به تعویق می افتد (Scope) محدوده ۹. \*\* ##**

**\*\* (آتشدان ۱,۰) MVP محدوده نسخه \*\* ###**

ساختار کمپین **\*\* خطی/شاخه ای ساده \*\*** (گراف بدون حلقه) **\***

منطق شرطی **\*\* با یک شرط \*\*** (وجود یک ایتِم) **\***

و ایتِم های از پیش تعریف شده توسط تیم ما NPC کتابخانه محدود **\***

عدم وجود **\*\* سیستم ارزیابی/امتیازدهی به کمپین های کاربری \*\*** **\***

یا سیستم فروش. (فقط Marketplace) عدم وجود **\*\* بازارگاه \*\*** **\***  
اشتراک رایگان)

**\*\* (Deferred) عمداً به تعویق می افتد \*\* ###**

- \* \*\* کاربران نمی‌توانند (Map Editor):\*\* ویرایشگر پیشرفته نقشه \*\* \*  
نقشه جغرافیایی خود را طراحی کنند. از تصاویر ثابت استفاده می‌کنند
- \* \*\* NPC ها نمی‌توانند \*\*: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 ۱۰. \*\* ##**

**\*\* سناریو ۱: معلم یک تمرین کلاسی می‌سازد \*\***

۱. فریبا وارد پنل کاربری خود می‌شود و روی "ساخت کمپین جدید" کلیک می‌کند.
۲. نام "انتخاب‌های اخلاقی در شاهنامه" را وارد می‌کند.
۳. یک صحنه با تصویر "تالار شاهنشاهی" ایجاد می‌کند.
۴. پیر خردمند "از کتابخانه به صحنه می‌افزاید" NPC یک.
۵. برای پیر خردمند دیالوگی می‌نویسد که در آن از بازیکن می‌پرسد: "اگر تو "به جای سیاوش بودی، به اتهام ناروا چه می‌کردی؟"
۶. دو گزینه پاسخ ایجاد می‌کند: الف) مانند او پاکدامنی پیشه می‌کردم. ب) از شاه دادخواهی می‌کردم.
۷. برای هر گزینه، یک صحنه جدید با نتیجه اخلاقی آن ایجاد می‌کند.
۸. کمپین را تست کرده و منتشر می‌کند.
۹. لینک کمپین را در گروه کلاس برای دانش‌آموزان می‌فرستد.

**\*\*سناریو ۲: گیم‌مستر یک ماجرای کوتاه می‌سازد\*\***

**\*(مشابه بالا اما با افزودن یک شرط)\***

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

در صحنه اول، یک ایتِم "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 ایتِم 'کلید کهنه' را دارد" تنظیم می‌کند

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

---

## **\*\* و رفتارهای غیرمنتظره ۱۱. Edge Cases \*\* ##**

**\*\* 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 می کند کمپینی را منتشر کند که یک صحنه "یتیم" دارد (هیچ | مسیری به آن منتهی نمی شود). | سیستم در هنگام انتشار بررسی می کند و به گراف اصلی متصل نیست. آیا می خواهید آن را 'X' هشدار می دهد: "صحنه | "حذف کنید یا وصل کنید؟

، سیستم MVP کاربر متن های نامناسب در دیالوگ وارد می کند. | در این | بررسی خودکار \*\*\*ندارد\*\*\*. اما یک دکمه "گزارش تخلف" در کنار هر کمپین منتشر شده وجود دارد که کاربران دیگر می توانند از آن استفاده کنند. تیم | . پشتیبانی پس از گزارش، محتوا را بررسی و حذف می کند

---

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