

**** MVP — ShahnamehMap سند ۳: دموى اولیه و محدوده ** #**

نسخه: ** ۱,۰ **

تاریخ: ** ۱۵/۰۵/۱۴۰۳ (پیش از سند ۲,۱) **

تهیه کننده: ** تیم بنیان گذاری **

وضعیت: ** فعال (برای سرمایه گذاران و تست کاربران منتخب) **

**** اعتبارسنجی فرضیه های هسته: MVP هدف دمو و ۱.۰ ** ##**

سه ** (Validation) هدف از ساخت این نسخه اولیه، ** اعتبارسنجی فرضیه بنیادی است، نه ارائه یک محصول کامل

۱. فرضیه درگیری: ** آیا کاربران غیرمتخصص می توانند و می خواهند با **
یک ** رابط مبتنی بر نقشه ** برای کشف شاهنامه تعامل کنند؟
۲. فرضیه شخصی سازی: ** آیا کاربران تمایل دارند یک ** کاراکتر **
با تم ایرانی ** بسازند و برای آن وقت بگذارند؟ (RPG) نقش آفرینی

**** (Gamification) فرضیه پذیرش: آیا ترکیب **عناصر بازی ** ۳. با **محتوی مقدس فرهنگی ** واکنش منفی ایجاد می کند یا استقبال می شود؟**

آزمایشی ارزان و سریع " ** است. ما در این فاز به دنبال MVP " این بی نقص نیستیم UI درآمدزایی، مقیاس یا

**** (آنچه ساخته می شود) MVP محدوده دقیق ۲. ** ##**

**** (MVP (Core Scope ویژگی های واقعی و فعال در ** ###**

| ویژگی | توضیح | هدف اعتبارسنجی |

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

وب از ایران با ۲۰-۳۰ نقطه SVG/ نقشه تعاملی پایه | یک نقشه |
کلیدی شاهنامه (مثل سیستان، مازندران، کوه البرز). کاربر روی نقطه کلیک می کند و یک پنل با اطلاعات پایه (نام، توضیح کوتاه، شخصیت های

مرتبط) نمایش داده می‌شود. | فرضیه درگیری: آیا کاربران روی نقاط کلیک می‌کنند و اطلاعات را می‌خوانند؟

ساده** | یک فرم ۳-۴ (Character Builder) سازنده کاراکتر** |
مرحله‌ای: (۱) انتخاب **نژاد** (پهلوان، دیو، پری، ایرانی). (۲) انتخاب
کلاس (جنگاور، تیرانداز، دانا). (۳) وارد کردن **نام** (۴) مشاهده
ساده با تصویر ژنریک و ** (Character Sheet) ** کارت کاراکتر
مشخصات. | فرضیه شخصی‌سازی: آیا کاربران مراحل را کامل می‌کنند و کارت
| نهایی را ذخیره یا به اشتراک می‌گذارند؟

یک** | ** (Playable Scenario) یک صحنه بازی قابل اجرا** |
از یک داستان (Text-based Adventure) **صحنه متنی تعاملی
معروف (مثلاً **نبرد رستم و اسفندیار**). کاربر در نقش کاراکتر ساخته‌شده
خود، با انتخاب گزینه‌های متنی، داستان را پیش می‌برد. شامل ۳-۴ انتخاب و
دو پایان مختلف. | فرضیه پذیرش: آیا کاربران صحنه را تا انتها بازی می‌کنند؟
| آیا از تلفیق بازی و داستان احساس توهین یا شادی می‌کنند؟

سیستم ثبت‌نام و ذخیره ساده** | ثبت‌نام با ایمیل/رمز. ذخیره کاراکتر** |
|. ساخته‌شده در پروفایل کاربر. | اندازه‌گیری تعهد اولیه کاربر

نظرسنجی درون‌برنامه‌ای** | پس از اتمام صحنه بازی، یک نظرسنجی** |
کوتاه ۳ سوالی: (۱) لذت‌بخش بود؟ (مقیاس ۱-۵). (۲) دوست داری بیشتر از

این صحنه‌ها بازی کنی؟ (بله/خیر). ۳) احساس کردی به شاهنامه بی‌احترامی
| شد؟ (بله/خیر/مطمئن نیستم). | جمع‌آوری داده کیفی مستقیم

خارج از MVP در ****Mock**** ویژگی‌های ****غیرفعال**** یا ****###**
******: (محدوده)

| ****دلیل حذف/مسک**** | ****MVP**** ویژگی ****وضعیت در**** |
| :--- | :--- | :--- |

| چندنفره ****غیرفعال****. صحنه بازی، تک‌نفره و Real-time بازی ****** |
| .متنی است. | پیچیدگی فنی بالا. اعتبارسنجی نیاز به اجتماع ندارد

| یک ****Mock.**** | ****ابزار ساخت داستان Campaign Builder**** |
دکمه با برچسب "ساخت داستان خودت" که به یک صفحه با متن "به
| زودی..." لینک می‌شود. | تمرکز بر مصرف محتوا، نه تولید

| سیستم پرداخت و اشتراک ****غیرفعال****. | هدف فعلی ****** |
| .اعتبارسنجی ارزش پایه است، نه تمایل به پرداخت

در B2B پنل مدیریت پیشرفته برای معلمان ****غیرفعال****. | بازار ****** |
| .فاز بعدی اعتبارسنجی می‌شود

از تصاویر ایستا و متن **Mock.**** | ****انیمیشن/صداگذاری**** |
استفاده می‌شود. | هزینه و زمان تولید بالا. برای اعتبارسنجی هسته لازم
| نیست.

جستجوی پیشرفته در نقشه ****** | ****غیرفعال**** | پیچیدگی ****** |
MVP. | غیرضروری برای

**** (Demo Walkthrough) دسترسی به دمو و سناریوی تست ۳.** ##**

در محیطی (<https://demo.shahnamehmap.ir>) **** لینک دمو****
(آینده production جدا از

**** :سناریوی تست استاندارد (کاری که کاربر نمونه باید انجام دهد) ** ###**

ما از تست‌کنندگان می‌خواهیم این **** جریان ۱۰ دقیقه‌ای**** را دنبال کنند و
رفتار و بازخوردها را گزارش دهند

**** ورود و کاوش (۲ دقیقه) ** ۱.**

وارد سایت شوید *

* روی ***نقشه** کلیک کنید و ۳ نقطه مختلف (مثلاً ***سیستان،
مازندران، کوه البرز**) را انتخاب و اطلاعات آن را بخوانید

***:ساخت هویت (۳ دقیقه) ** ۲.

* روی دکمه ***"پهلوان خودت را بساز" ** کلیک کنید *

* مراحل سازنده کاراکتر را کامل کنید: یک ***نژاد** و یک
***کلاس** انتخاب کنید و برای کاراکتر خود یک ***نام** بگذارید

* کارت کاراکتر نهایی را مشاهده کنید. (آیا آن را دوست دارید؟) *

***:تجربه بازی (۴ دقیقه) ** ۳.

* روی دکمه ***"آزمایش توانایی‌هایت" ** یا ***"شروع"
ماجرای جویی" ** کلیک کنید

* شما وارد صحنه ***"رویاری در نبردگاه" ** (بر اساس نبرد رستم و
اسفندیار) می‌شوید

متن داستان را بخوانید و در ***۲ نقطه تصمیم‌گیری***، یکی از *
گزینه‌های پیشنهادی را انتخاب کنید (مثلاً "با نیرنگ حمله کن" یا "رو در رو
بجنگ")

داستان را تا یکی از دو پایان ممکن ادامه دهید *

بازخورد (۱ دقیقه) ۴.

پس از پایان، ***نظرسنجی کوتاه*** را پر کنید *
اختیاری) در کادر متنی، هر نظر دیگری را بنویسید *

نقاط مشاهده و معیارهای موفقیت (برای تیم ما) ###

ما در پس‌زمینه، این معیارها را ردیابی و تحلیل می‌کنیم

مرحله*** | معیار کمی (از تحلیل)*** | معیار کیفی (از ** |
| ***نظرسنجی/مصاحبه)*** | هدف موفقیت

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

کاوش نقشه*** | میانگین تعداد کلیک روی نقاط نقشه به ازای هر ** |
کاربر. | کاربران بیان کنند اطلاعات "جالب" یا "جدید" بود. | $2.5 <$
| کلیک/کاربر

| (Completion Rate) ساخت کاراکتر** | نرخ تکمیل فرم** |
کاربران احساس "مالکیت" یا "ارتباط" با کاراکتر خود کنند. | < ۷۰٪ تکمیل

زمان (Completion Rate) صحنه بازی** | نرخ تکمیل صحنه** |
صرف شده در صحنه. | کاربران احساس "سرگرمی" یا "درگیری عاطفی"
کنند. **عدم** احساس "توهین" یا "ابتذال". | < ۶۰٪ تکمیل. احساس
| توهین > ۵٪

(Q2) درصد مثبت به آینده (Q1) نظرسنجی** | میانگین امتیاز لذت** |
| Q2. میانگین < ۳,۸ از ۵. < ۶۵٪ پاسخ "بله" به | - |

**تکنولوژی‌های مورد استفاده (سبک و سریع). ۴. **##

* اولیه و SSR برای **Next.js** (با **React.js**): فرانت‌اند**
Tailwind CSS + (سئوی بهتر صفحه نقشه

* یک سرویس (**Express** + **Node.js**): بک‌اند**
(مونولیت ساده، زیرا مقیاس نیاز نیست

* **دیتابیس:** * **Supabase** (PostgreSQL hosted) یا
Firestore (برای سرعت توسعه و مدیریت آسان).

* **هاستینگ:** * **Vercel** (فرانت) + **Railway** یا
Render (بک اند).

* **تحلیل:** * **Google Analytics 4** (برای ردیابی رویدادهای
ساده برای نظرسنجی **Google Form** کلیک و تکمیل) + یک

دلیل انتخاب: ** حداقل زمان از ایده به دمو. ** استفاده از
ما را از نگرانی‌های (Managed Services) سرویس‌های مدیریت شده
زیرساختی رها می‌کند تا تمام انرژی روی اعتبارسنجی فرضیه‌ها متمرکز شود.

**مخاطبین تست و روش جذب ۵. ** ##

* گروه ۱ (جامعه هدف اصلی): ** ۵۰ نفر از اعضای **فعال جوامع**
فارسی ** در تلگرام/دیسکورد. (از طریق دعوت مستقیم مدیران RPG
جامعه).

گروه ۲ (افراد فرهنگی): ۲۰ نفر از دانشجویان/پژوهشگران *
ادبیات و معلمان ادبیات. (از طریق شبکه شخصی و معرفی)
گروه ۳ (عموم کنجکاو): ۳۰ نفر از دنبال کنندگان صفحات *
فرهنگی و تاریخی در اینستاگرام. (از طریق یک استوری دعوت به تست)
روش تست: ارسال لینک شخصی شده همراه با دستورالعمل
سناریوی تست (همان بخش ۳). پس از تکمیل، یک مصاحبه ۱۵ دقیقه‌ای تلفنی با ۱۰-۱۵ نفر از هر گروه برای درک عمیق‌تر احساسات و انتظارات انجام می‌شود.

MVP خروجی‌های مورد انتظار و تصمیم‌گیری پس از ۶. ##

پس از ۲-۳ هفته اجرای تست و جمع‌آوری داده از ≈ 100 کاربر، به این سوالات پاسخ داده می‌شود و تصمیم‌گیری می‌شود:

آیا فرضیه‌های هسته تأیید می‌شوند؟** (بر اساس معیارهای موفقیت ** ۱. بخش ۳)

اگر **بله** → حرکت به سمت **فاز ۱: ساخت محصول واقعی *

(نسخه ۱,۰) با اطمینان از نیاز بازار

اگر **خیر** (مثلاً نرخ تکمیل $> 40\%$ یا احساس توهین $< 15\%$) *

ممکن است بر روی (Pivot) ** → نیاز به **بازنگری اساسی در رویکرد

نقشه آموزشی خالص یا **بستر داستان‌سرایی برای معلمان** تمرکز کنیم.

کدام بخش جذاب‌تر بود؟** ۲.

آیا کاربران بیشتر وقت خود را روی **نقشه** صرف کردند یا *

ساخت کاراکتر یا **صحنه بازی**؟ این اولویت توسعه محصول آینده را مشخص می‌کند

بزرگ‌ترین نقطه ریزش کجاست؟** ۳.

آیا کاربران در مرحله ثبت‌نام منصرف شدند؟ یا در میانه صحنه بازی؟ *

این به ما می‌گوید کدام بخش از تجربه کاربری نیاز به بازطراحی فوری دارد

مانند یک **قطب‌نما** عمل می‌کند. اگر MVP نتیجه: **این **###
داده‌ها نشان دهد جهت درست است، با سرعت و اطمینان پیش می‌رویم. اگر
نه، قبل از هدر دادن منابع بیشتر، مسیر را اصلاح می‌کنیم. این تعریف دقیق از
محدوده، مانع از گم شدن تیم در "بینهایت فیچر" می‌شود