

- Youssef Saeed Shawky Saad
- youssef waheed george wesa
- Farida Sherif Ahmed Saleh
- Sofia Ezzat Mesdary Potros
- Hossam Eldin Mohamed Elsayed Abdel Aal
- Menna Allah Mohamed Ebrahim Aboutalib

## وصف مشروع Carditects Studio



Card Games هو استوديو إبداعي متخصص في صناعة وتطوير ألعاب الكروت (Card Games). بجمع بين التصميم، التفكير الاستراتيجي، والتجربة التفاعلية. الهدف هو بناء علامة تجارية قوية قادرة على المنافسة في السوق المحلي والعالمي، وتقديم أول لعبة كروت مبتكرة تحمل هوية بصرية مميزة.

### أهداف المشروع

#### 1. إنشاء هوية بrand متكاملة:

- تصميم شعار يعكس شخصية الاستوديو.
- اختيار ألوان وخطوط تعبر عن روح الإبداع والابتكار.
- وضع دليل هوية بصرية (Brand Guidelines) يحدد شكل التواصل البصري والكتابي.

#### 2. تطوير أول لعبة كروت:

- ابتكار اسم جذاب للعبة يعبر عن مضمونها.
- تصميم شعار خاص باللعبة منفصل عن شعار الاستوديو.
- تطوير تصميم الكروت (الوجه والظهر) مع رسومات وألوان جذابة.
- تصميم صندوق اللعبة (Box Design) بشكل احترافي ينافس الألعاب العالمية.

#### 3. تجربة وتطوير:

- إعداد نسخة أولية (Prototype).
- اختبار اللعبة مع مجموعة لاعبين للحصول على Feedback.
- إدخال التعديلات النهائية على القواعد والتصميم.

#### 4. التسويق والإطلاق:

- إطلاق الهوية البصرية للاستوديو على السوشيال ميديا.
- تنظيم حملة دعائية للعبة الأولى (بوسترارات، فيديوهات قصيرة).
- تقديم اللعبة في الفعاليات والمعارض الخاصة بالألعاب والترفيه.

### القيمة المضافة للمشروع

- تقديم تجربة لعب جديدة تمزج بين المتعة والتفكير.
- تصميم بصري مختلف يميز اللعبة عن المنافسين.
- إنشاء بrand يمكنه الاستمرار بإنتاج ألعاب كروت مستقبلية تحت نفس المظلة.



## – الجدول الزمني حتى نهاية نوفمبر – Carditects Studio

الشهر	المرحلة	المدة	الأنشطة الأساسية
سبتمبر (9)	1. البحث والتحضير	أسبوع	دراسة السوق + تحليل المنافسين + تحديد شخصية البراند
أكتوبر (10)	2. بناء هوية البراند	أسبوع ونصف	تصميم الشعار + اختيار الألوان + Style Guide + وضع الخطوط
نوفمبر (11)	3. تطبيقات الهوية البصرية	أسبوعين	كرات شخصية + أوراق رسمية + Templates + Brand سوشیال میدیا Book
	4. بداية تطوير هوية اللعبة	أسبوع	اختيار اسم اللعبة + شعارها + مبدئي للكروت
	4. استكمال هوية اللعبة	أسبوعين	تصميم الكروت (وجوه & ظهر) + ألوان ورسومات + تصميم البوكس
	5. النماذج الأولية	نصف أسبوع	عمل Mockups – مراجعة وتعديلات
	6. التسويق والإطلاق	آخر أسبوعين	إطلاق الهوية + حملة تعریفية باللعبة + بوسترات/فيديو