

- 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

Carditects Studio هو استوديو إبداعي متخصص في صناعة وتطوير ألعاب الكروت (Card Games)، يجمع 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 براند 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 (بوسترات، فيديوهات قصيرة).
- تقديم اللعبة في الفعاليات والمعارض الخاصة بالألعاب والترفيه.

القيمة المضافة للمشروع

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

Carditects Studio – الجدول الزمني حتى نهاية نوفمبر

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