



دورة إدارة إنتاج الألعاب: إدارة الاستوديو والعمليات الحية وتحقيق الدخل

1 – 5 فبراير 2027

لندن - فندق أربع نجوم في وسط لندن



دورة إدارة إنتاج الألعاب: إدارة الاستوديو والعمليات الحية وتحقيق الدخل

المرجع: 27903_1838 التاريخ: 1 - 5 فبراير 2027 المكان: لندن - فندق أربع نجوم في وسط لندن الرسوم: SAR 23000

مقدمة:

دورة إدارة إنتاج الألعاب، بما فيها إدارة الاستوديو والعمليات الحية وتحقيق الدخل، دورة تمتد 5 أيام موجهة للفرق التي تدير إنتاج الألعاب وتشغيل الاستوديوهات وإيرادات الألعاب الحية والاستثمار فيها، وتنتهي بإعداد خطة إنتاج اللعبة وعملياتها الحية لاستوديو محل دراسة. فكمثل من الاستوديوهات يتأخر عن معالمه الإنتاجية، ويتجاوز موازنته بميزات خارج النطاق، ويطلق ألعاباً مجانية للعب دون اقتصاد افتراضي متوازن أو أهداف واضحة للاحتفاظ باللاعبين أو اتفاق نشر محدد. ويتولى المشاركون إنتاج مشاريع الألعاب أو تمويلها أو الإشراف عليها، وبينون خلال الدورة خطط المعالم وجداول الاقتصاد ونماذج المؤشرات. وتقدم كور كونسبت هذه الدورة.

أهداف الدورة:

- رسم مسار مشروع اللعبة من الفكرة وما قبل الإنتاج مروراً بالشريحة العمودية ومرحلتها ألفا وبيتا وصولاً إلى النسخة الذهبية مع معايير قبول كل معلم إنتاجي
- تحديد نطاق الميزات بقائمة أولويات MoSCoW وبناء موازنة معدل الإنفاق وخطة التوظيف لفريق الاستوديو
- إدارة جولات اختبار اللعب وتحويل ملاحظات اللاعبين إلى تعديلات مرتبة حسب الأولوية قبل تجميد المحتوى
- تصميم نموذج تحقيق الدخل في الألعاب المجانية واقتصاد افتراضي بمصادره ومصارفه وعروض متجربه بما يحفظ ثقة اللاعبين
- تشغيل تقويم العمليات الحية ومتابعة DAU والاحتفاظ بالمجموعات وARPDau ونسبة تحول اللاعبين إلى دافعين لتوجيه تحديثات المحتوى
- تقييم متطلبات تقديم اللعبة إلى المنصات وشروط الناشر والتطوير المشترك وترخيص الملكية الفكرية ضمن خطة إنتاج اللعبة وعملياتها الحية

الفئة المستهدفة:

- المديرون المسؤولون عن إنتاج عناوين الألعاب وخطط المراحل وتسليم المعالم الإنتاجية
- قادة الاستوديوهات المسؤولون عن الهيكل التنظيمي للفريق وخطط التوظيف وتكاليف التشغيل
- المديرون المسؤولون عن العمليات الحية للألعاب وتقويم الفعاليات وصحة مجتمع اللاعبين
- المديرون المسؤولون عن تحقيق الدخل من الألعاب وعروض المتجر وتوازن الاقتصاد الافتراضي
- مديرو تطوير الأعمال والاستثمار المسؤولون عن تمويل استوديوهات الألعاب أو الاستحواذ عليها أو نشر إنتاجها

محاور الدورة:

اليوم 1: سلسلة القيمة في صناعة الألعاب وتقييم الوضع الحالي للاستوديو

- سلسلة القيمة في صناعة الألعاب من المطور إلى مالك المنصة
- مقارنة نماذج الأعمال: الشراء المدفوع واللعب المجاني والاشتراك
- تحديد أدوار المنتج التنفيذي والداخلي والخارجي ومنتج الخط
- الهيكل التنظيمي للاستوديو بقيادة التخصصات وفرق المهام السريعة
- تقييم نضج الاستوديو باستخدام بطاقة قياس صحة الإنتاج

اليوم 2: دورة حياة تطوير اللعبة والمعالج الإنتاجية وأطر الإنتاج

- وثيقة الفكرة وعرض المشروع لمراجعة الموافقة على الانطلاق
- تحديد معايير قبول النسخة القابلة للعب الأولى والشريحة العمودية
- قوائم فحص بوابات ألفا وبيتا والنسخة المرشحة والنسخة الذهبية
- دورات Scrum ولوحات Kanban لخطوط إنتاج الفن والمحتوى
- خارطة طريق الإنتاج بمواعيد تجميد الميزات وتجميد المحتوى

اليوم 3: تحديد النطاق والموازنات واختبار اللعب وتصميم اقتصاد اللعبة المجانية

- قائمة الميزات وفق MoSCoW وسجل قرارات تقليص النطاق
- موازنة معدل الإنفاق وخطة أعداد الفريق لكل مرحلة إنتاج
- بروتوكول اختبار اللعب بأوراق الملاحظة واستبيانات اللاعبين
- موازنة مصادر الاقتصاد الافتراضي ومصارفه في جدول بيانات
- مبادئ تصميم عروض المتجر وتذكرة المعركة وتذكرة الموسم

اليوم 4: العمليات الحية والمؤشرات وتقديم اللعبة إلى المنصات وصفقات النشر

- تقويم العمليات الحية للفعاليات والتحديثات وإصدارات المحتوى
- قراءة لوحة مؤشرات DAU و MAU ونسبة الالتصاق
- تحليل الاحتفاظ بالمجموعات في D1 و D7 و D30 ومؤشر ARPDau
- قوائم فحص اعتماد المنصات وملفات تقديم التصنيف العمري
- مراجعة شروط دفعة الناشر المقدمة واسترداد التكاليف والإتاوات

اليوم 5: بناء نموذج خطة إنتاج اللعبة وعملياتها الحية

- مراجعة ملف الاستوديو محل الدراسة: العنوان والفريق والتمويل
- بناء نموذج خطة المعالم وموازنة معدل الإنفاق للحالة
- بناء جدول اقتصاد اللعبة وخطة عروض تحقيق الدخل للحالة
- أهداف المؤشرات وتقويم العمليات الحية وخيارات ترخيص الملكية الفكرية للحالة
- استكمال خطة إنتاج اللعبة وعملياتها الحية وعرضها على لجنة المستثمرين

المهارات التي ستكتسبها:

- تخطيط بوابات المعالم الإنتاجية
- ترتيب أولويات نطاق الميزات
- نمذجة موازنة الإنتاج
- إدارة جلسات اختبار اللعب
- موازنة الاقتصاد الافتراضي
- تحليل الاحتفاظ بالمجموعات
- إدارة تقويم العمليات الحية
- تقييم صفقات النشر

لماذا تحضر هذه الدورة:

- إعداد خطة إنتاج اللعبة وعملياتها الحية بما فيها خطة المعالم وموازنة وجدول الاقتصاد وأهداف المؤشرات ورفعها إلى رئيس الاستوديو أو لجنة الاستثمار لاعتماد العنوان التالي
- تحديد الميزات التي تحذف ونموذج تحقيق الدخل للملائم للعنوان والمفاضلة بين النشر الذاتي والتعاقد مع ناشر
- تجنب تفويت موعد النسخة الذهبية وتضخم معدل الإنفاق وتضخم العملات الافتراضية وخسارة اللاعبين بعد الأسبوع الأول من الإطلاق
- تزويد المنتجين وفرق العمليات الحية بقوائم فحص البوابات وجدول الاقتصاد وقالب لوحة الاحتفاظ المستخدمة في الدورة

الخاتمة:

بعد العودة إلى العمل يقدم المشارك إلى رئيس الاستوديو أو المنتج التنفيذي أو لجنة الاستثمار خطة إنتاج اللعبة وعملياتها الحية، وهي تحدد بوابات المعالم وموازنة معدل الإنفاق وتصميم الاقتصاد وأهداف المؤشرات ومسار النشر لعنوان بعينه، ويعتمد عليها القادة في الموافقة على بدء الإنتاج وصرف التمويل وفق المعالم والمفاضلة بين النشر الذاتي واتفاق مع ناشر. وبعد أول مراجعة لمعلم إنتاجي أو أول شهر من التشغيل الحي، تقارن الوحدة الإنفاق الفعلي ومجموعات الاحتفاظ ومؤشر ARPDAU ونسبة التحول إلى الدفع بما ورد في الخطة، ثم تعدل النطاق أو تقويم العمليات الحية.

الأسئلة الشائعة:

ما الذي يحتاجه المشارك قبل دورة إدارة إنتاج الألعاب؟

يحتاج المشارك إلى خبرة في إنتاج مشاريع الألعاب أو تمويلها أو الإشراف عليها أو العمل إلى جانب فرق تطويرها. ولا تشترط مهارة برمجية أو معرفة بمحرك ألعاب، ويستخدم حاسوباً محمولاً مع برنامج جداول بيانات لتمارين خطة المعالم وموازنة والاقتصاد والاحتفاظ.

بم تختلف دورة إدارة إنتاج الألعاب عن دورات برمجة محركات الألعاب أو الرياضات الإلكترونية؟

تركز هذه الدورة على جانب المنتج والاستوديو: المعالم والنطاق والموازنات واختبار اللعب وتحقيق الدخل والعمليات الحية وصفقات النشر. أما دورات برمجة المحركات فتعلم كتابة الشيفرة وبناء النسخ، ودورات الرياضات الإلكترونية تعنى بالبطولات والرعاية، ولا تتناولها هذه الدورة إلا حين يتوقف عليها قرار إنتاجي.

لماذا تتابع فرق العمليات الحية في إدارة إنتاج الألعاب مؤشرات DAU والاحتفاظ وARPDAU معا؟

لأن كل مؤشر يكشف جانباً مختلفاً من صحة اللعبة: يبين DAU حجم الوصول، ويبين الاحتفاظ بالمجموعات عودة اللاعبين بعد اليوم الأول والسابع والثلاثين، ويبين ARPDAU الإيراد لكل لاعب نشط. وقراءتها معا توضح هل يعدل المحتوى أم تجربة البداية أم عروض المتجر.

ماذا يعود به المشارك من دورة إدارة إنتاج الألعاب؟

يعود المشارك بخطة إنتاج اللعبة وعملياتها الحية لاستوديو محل دراسة، تضم قوائم فحص بوابات المعالم وموازنة معدل الإنفاق وجدول الاقتصاد الافتراضي وأهداف المؤشرات وتقويم العمليات الحية ومراجعة صفقة النشر، قابلة للتكييف مع عناوين منظمتها.