

عنوان مقاله:

بررسی نقش و شناخت صنعت بازی های رایانه ای در اقتصاد دانش بنیان

محل انتشار:

سومین کنفرانس بین المللی مدیریت، حسابداری و اقتصاد دانش بنیان با تاکید بر اقتصاد مقاومتی (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسنده:

محمد رضا نیلفروشان - استادیار گروه معماری، دانشگاه هنر اصفهان، ایران

خلاصه مقاله:

صنعت بازی های رایانه ای در جهان در سال های اخیر روند رو به رشدی را سپری کرده و به عنوان یکی از صنایع با رشد سریع در گردش مالی و سودآوری مطرح شده است. گسترش این صنعت فرصت های بسیاری را در حوزه های مختلفی از فناوری اطلاعات به وجود آورده است. همزمان با ایجاد تغییرات در رسانه های دیجیتال، شاهد استفاده ی روز افزون مردم از شبکه های مجازی و به ویژه برنامه های مبتنی بر گوشی های همراه بوده ایم و همین امر منجر به استفاده ی متخصصین بازاریابی و تبلیغات از این رسانه ها شده است. در نهایت مبانی نظری این فرصت ها و رویکرد پژوهشگران حوزه ی بازاریابی، علوم کامپیوتر و علوم رفتاری بررسی شده و با مروری بر یافته های پژوهش های پیشین حوزه های اجرایی برای هر فرصت معرفی شده است. یافته های پژوهش حاکی از وجود فرصت هایی در دو گروه بازاریابی و گردشگری مبتنی بر واقعیت مجازی می باشد. در گروه بازاریابی نیز فرصت ها در زمینه ی تبلیغات و برندسازی، داده کاوی، گیمیفیکیشن و تبلیغات دهان به دهان از طریق به خدمت گرفتن قابلیت های شبکه های اجتماعی و بازی های آنلاین شناسایی شده و ارزیابی گردیده است.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، صنعت، اقتصاد دانش بنیان، علوم کامپیوتر، بازی سازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/694057>

