

## عنوان مقاله:

تعیین مدل مولکولی کسب و کار بازی های آنلاین بر اساس الگوهای اتمیک

## محل انتشار:

دومین کنفرانس بین المللی پژوهش های دانش بنیان در مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

## نویسنده:

فاطمه کیخا - گروه کامپیوتر، دانشکده فنی و مهندسی، دانشگاه زابل، زابل، ایران

## خلاصه مقاله:

صنعت بازی آنلاین یکی از پردرآمدترین صنایع در فضای کسب و کار الکترونیکی جهان است. در پژوهش های گذشته در مورد ابعاد مختلف بازی های آنلاین تحقیق شده است. بازی های آنلاین می توانند از ترکیب چندین مدل درآمدی در کسب و کار خود استفاده کنند. در این پژوهش جهت درک و شناسایی بیشتر ابعاد مدل کسب و کار بازی های آنلاین، با استفاده از مصاحبه با خبرگان و بکارگیری روش دلفی فازی، اتم های کسب و کار بازی های آنلاین شناسایی شده است. تایید شده است که پنج اتم کسب و کار در مولکول کسب و کار بازی های آنلاین وجود دارد. این اتم های شناسایی شده شامل اتم کسب و کار تولیدکننده محتوی، مستقیم به مصرف کننده، فراهم کننده خدمات کامل، واسطه و جامعه مجازی است. در نهایت با بکارگیری این اتم های شناسایی شده، مدل مولکولی کسب و کار بازی های آنلاین تشکیل شده است

## کلمات کلیدی:

بازی آنلاین، دلفی فازی، الگوی کسب و کار، اتم کسب و کار، مدل مولکولی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696020>

