

عنوان مقاله:

شناسایی زیرساخت های فناوری اطلاعات برای مولفه های مختلف بازی های آنلاین

محل انتشار:

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

تعداد صفحات اصل مقاله: 15

نویسندگان:

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

مهدی حیدری - گروه برق، دانشکده فنی و مهندسی، دانشگاه زابل، زابل، ایران

خلاصه مقاله:

بازی های آنلاین از صنایع مورد توجه در کسب و کارهای الکترونیکی است. زیرساخت ها و عناصر و شیوه های کسب و کار مختلفی می بایست در کنار هم قرار گیرند تا یک بازی آنلاین به موفقیت تجاری دست پیدا کند. در واقع برای راه اندازی و دردسترس بودن و جنبه های مختلف بازی های آنلاین، زیرساخت های فناوری اطلاعات مختلفی مورد نیاز است. در پژوهش های گذشته در مورد ابعاد مختلف بازی های آنلاین تحقیق شده است اما در زمینه زیرساخت های مورد نیاز مشتریان، شرکا، روابط، قابلیت ها و فعالیت ها و موارد دیگر تحقیق نشده است. در این پژوهش جهت درک و شناسایی بیشتر زیرساخت های لازم این بخش ها در صنعت بازی های آنلاین و شناسایی پایه ای و کلیدی بودن این زیرساخت ها با توجه به پژوهش های گذشته در این زمینه، از مصاحبه با خبرگان و بکارگیری روش دلفی فازی استفاده شده است. نتایج نشان می دهد که خبرگان برای جنبه ها و بخش های مختلف بازی های آنلاین، زیرساخت های مختلفی را به عنوان خدمات پایه ای، خدمات کلیدی، خدمات پایه ای بالقوه، خدمات کلیدی بالقوه و یا به عنوان یک زیرساخت در معرض تغییر تشخیص داده اند و زیرساخت های کاربردی، مدیریت ارتباطات و معماری و استاندارد به عنوان مهم ترین زیرساخت های مورد نیاز شناخته شده اند.

کلمات کلیدی:

زیرساخت فناوری اطلاعات، بازی آنلاین، دلفی فازی، مدیریت ارتباطات، مدیریت داده

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696021>

