

عنوان مقاله:

شناسایی و اولویت بندی مولفه های کارآفرینی در حوزه بازی های دیجیتال: با رویکرد پیاده سازی اقتصاد مقاومتی

محل انتشار:

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسندگان:

مریم مصلح - دانشیار گروه ریاضی دانشگاه آزاد اسلامی واحد فیروزکوه

محمدصادق ضیایی - استاد گروه مدیریت آموزشی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب

محسن شمسی - دانشجوی دکتری مدیریت آموزشی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب

خلاصه مقاله:

هدف این پژوهش شناسایی و اولویت بندی مولفه های کارآفرینی در حوزه بازی های دیجیتال با رویکرد پیاده سازی بخشهای خاصی از اقتصاد مقاومتی است. برای این کار در ابتدا از جدیدترین منابع، مدل های کارآفرینی بررسی شده و مدل مناسب انتخاب گردید، اقتصاد مقاومتی با رویکرد تسهیل راهاندازی شرکتهای دیجیتالی تحلیل گردید، و همچنین ادبیات بازیهای دیجیتالی جمعآوری شد. بعد از آن پرسشنامه طیف لیکرت بر مبنای مولفه های متغیرها ساخته شد. با استفاده از روش تحقیق دلفی نظر 30 نفر از خبرگان دانشگاهی و کارشناسان مرتبط در پارکهای علم و فناوری در مورد مناسب بودن مولفها پرسیده شد. در مرحله آخر نیز با استفاده از متدلوژی AHP فازی اولویت بندی مولفه ها انجام شد نتایج به دست آمده نشان داد که آنچه به کارآفرینی کسبوکار در حوزه بازیهای دیجیتال کمک میکند، استانداردسازی ساختاری است که نقش حمایتی داشته باشد؛ در قالب یک استراتژی، تیمسازی صورت گیرد که به پیادهسازی ایدهها کمک کند، و در نهایت کمک خانواده برای بسترسازی و فرهنگسازی آن است. همه این مولفها هم به صورت جداگانه و هم در کنار یکدیگر نقش تاثیرگذاری در پیاده سازی و اجرایی شدن بخشهای ویژه ای از اقتصاد مقاومتی با استفاده از حوزه بازیهای دیجیتال دارند.

کلمات کلیدی:

کارآفرینی، کسب وکار، اقتصاد مقاومتی، بازی های دیجیتال

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696905>

