

## عنوان مقاله:

بررسی مدل‌های تجارت الکترونیکی در فضای مجازی Second life

## محل انتشار:

پنجمین کنفرانس بین المللی مدیریت فناوری اطلاعات و ارتباطات (سال: 1387)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

## نویسندگان:

رویا حسینیان اصفهانی - دانشجوی کارشناسی ارشد مهندسی فناوری اطلاعات دانشکده آموزشهای الکترونیک

منصور امینی لاری - دکتری سیستم های DSIS، استادیار مهندسی فناوری اطلاعات دانشگاه شیراز واحد

## خلاصه مقاله:

یک فضای مجازی سه بعدی پیشرفته بر روی اینترنت Second life است که دقیقاً مشابه با دنیای واقعی شبیه سازی شده است کاربران به عنوان ساکنین وارد محیط می شوند و در آن قادر به انجام انواع اعمال انسانی هستند در این دنیا می توان با سایر ساکنین حرف زد، قدم زد، رانندگی کرد، به رستوران رفت، شبی را در هتل گذراند، داد و ستد کرد، تماس تلفنی برقرار کرده ، و یا حتی ازدواج نمود نکته جالب این که همه فعالیت‌های این دنیای مجازی توسط ساکنینش اداره می وشد فعالیت‌های جازای در این فضا را میتوان تحت سه گروه عمده تفریحی، آموزشی و تجاری دسته بندی کرد. در مقاله پیش رو فعالیت‌های تجاری دایر در این فضا بررسی و مدل‌هایی جهت دسته بندی آنها پیشنهاد می شود همچنین تحلیلی از گونه جدیدی از نیازهای مشتریان در دنیای آینده ارائه می گردد.

## کلمات کلیدی:

تجارت الکترونیکی، second life، مدل تجاری، فضای سه بعدی مجازی، نیازهای مشتری در دنیای آینده، آواتار

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/86593>

