

عنوان مقاله:

اثر بازی سازی بر پذیرش همراه بانک

محل انتشار:

پنجمین کنفرانس بین المللی نقد و واکاوی مدیریت در هزاره سوم (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 17

نویسندگان:

آمنه خدیور - عضو هیئت علمی دانشگاه الزهرا تهران

الهه کاویانی - دانشجوی کارشناسی ارشد دانشگاه الزهرا تهران

خلاصه مقاله:

پیشرفت سریع فناوری، موجب نفوذ گسترده‌ی آن در قالب‌های متفاوت میان افراد شده است. یکی از این قالب‌های بسیار کاربردی، تلفن همراه است که امروزه تقریباً تمامی افراد جامعه از وجود آن برخوردارند. وجود اینسختافزار در کنار نرم افزارهای موجود در آن و در کنار اینترنت موجب میشوند تا افراد برای انجام فعالیت‌های متفاوت روزانه‌ی خود از آن استفاده کنند. یکی از مهمترین فعالیت‌هایی که امروزه توسط تلفن همراه انجام میشود، فعالیت‌های بانکی هستند که افراد را از مراجعه و حضور فیزیکی در بانک‌ها بی‌نیاز می‌سازد. با وجود کاربردهای بسیار وسیع این نرم افزارها و هزینه‌های انجام‌شده برای تبلیغات آنها، همچنان افراد بسیاری از بهره‌گیری از این اپلیکیشن‌ها اجتناب میکنند. پژوهش‌های مشابه انجام گرفته در این زمینه حاکی از این امر است که در صورتی که فعالیت‌های بانکی انجام‌شده را با عواملی مانند امتیازدهی و بازی‌های بانکی همراه کنیم، افراد اشتیاق بیشتری برای استفاده از این نرم افزارها نشان خواهند داد و از آنها استقبال بیشتری خواهند کرد. روش تحقیق در این مقاله از روش کتابخانه‌ای و مطالعات مقالات مختلف استفاده شده است

کلمات کلیدی:

پذیرش فناوری، بازی سازی، همراه بانک

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/907429>

