

عنوان مقاله:

شناسایی فرصتهای کسبوکار در صنعت بازیهای رایانهای مبتنی بر روشهای بازاریابی دیجیتال

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی بازیهای رایانهای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

منیژه ایزدی - کارشناسی ارشد دانشکده کارآفرینی دانشگاه تهران

جهانگیر یداللهی فارسی - عضو هیات علمی و دانشیار دانشکده کارآفرینی دانشگاه تهران

خلاصه مقاله:

صنعت بازیهای رایانهای در جهان در سالهای اخیر روند رو به رشدی را سپری کرده و بهعنوان یکی از صنایع با رشد سریع در گردش مالی و سودآوری مطرح شده است. گسترش این صنعت فرصتهای بسیاری را در حوزههای مختلف فناوری اطلاعات به وجود آورده است. همزمان با ایجاد تغییرات در رسانههای دیجیتال، شاهد استفاده روزافزون مردم از شبکههای مجازی و به ویژه برنامههای مبتنی بر گوشیهای همراه بودهایم و همین امر منجر به استفادهایم تخصصی بازاریابی و تبلیغات از این رسانهها شده است. پژوهش حاضر به روش کیفی و از طریق مصاحبه با ده نفر از خبرگان فعال در صنعت بازیهای رایانهای و همچنین ده نفر از متخصصین حوزهی بازاریابی و بازاریابی دیجیتال انجام شده است. ابتدا فرصتهای نوین در علم بازاریابی از طریق مصاحبه با خبرگان این دانش کشف شده، سپس توسط خبرگان صنعت بازیهای رایانهای، فرصتهایی که امکان به اجرا درآمدنشان توسط بازیهای رایانهای و با نگاه ویژه به بازیهای آنلاین، شبکههای و تحت پلتفرم گوشیهای همراه میسر میباشد، انتخاب شدهاند. در نهایت مابینظری این فرصتها و رویکرد پژوهشگران حوزهی بازاریابی، علوم کامپیوتر و علوم رفتاری بررسی شده و با مروری بر یافتههای پژوهشهای پیشین حوزههای اجرایی برای هر فرصت معرفی شده است. یافتههای پژوهش حاکی از وجودفرصتهایی در دو گروه بازاریابی و گردشگری مبتنی بر واقعیت مجازی میباشد. در گروه بازاریابی نیز فرصتها در زمینهی تبلیغات و برندسازی، دادهکاو، گیمیفیکیشن و تبلیغات دهانبدهان از طریق به خدمت گرفتن قابلیتهای شبکههای اجتماعی و بازیهای آنلاین شناسایی شده و ارزیابی گردیده است.

کلمات کلیدی:

فرصتهای کارآفرینانه، بازاریابی دیجیتال، تبلیغات اثربخش، توسعه کسبوکار صنعت بازیهای رایانهای، گردشگری مبتنی بر واقعیت مجازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/600476>

