



www.infonia.hu

Minden jog fenntartva!

Kutatási Jelentés archívum

25. szám - tartalom

INFORMÁCIÓGAZDASÁG

Internethasználat a pénzügyi szektorban

A GKI rendszeres, negyedéves kutatásokban vizsgálja az internet és a kapcsolódó üzleti alkalmazások ismeretét, elterjedését és jövőjét. A tanulmány a pénzügyi szektorra vonatkozó legfrissebb eredményeket ismerteti, melyek szerint tovább gyarapodott az internetbanki szolgáltatásokra szerződők száma: a lakossági ügyfeleknél 41, a vállalkozások esetében 74%-os növekedést regisztráltak egy év alatt. Hasonlóan pozitív tendenciát mutat a mobilbankot használók száma is: éves szinten a lakossági ügyfelek száma 71, a vállalatiaké pedig 55%-kal emelkedett.

GKI Gazdaságkutató Rt. – Westel Rt. – Sun Microsystems

TRENDEK AZ INFORMÁCIÓS ÉS KOMMUNIKÁCIÓS TECHNOLÓGIÁK HASZNÁLATÁBAN

Bitek az oktatásban

A világ első sulinetes programja Japánban és Svédországban indult 1994-ben. Ma – nagy valószínűség szerint – ha akarnánk, sem találnánk olyan információs társadalmat építő országot, ahol ne indult volna iskolákat, közoktatást támogató valamilyen informatikai program. Nem véletlen, hiszen a politika, a társadalom nem tekinthet másként a fiatalokra, mint a társadalmi újratermelés egyik legfontosabb zálogára. Az alábbi tanulmányban a hazai Sulinet program 7 év alatt elért eredményeinek egy kis szeletét mutatjuk be az OM és az Educatio Kht. támogatásával készült Országos Közoktatási Informatikai Felmérés (OKIF) adataira támaszkodva, mely összesen 4227 magyarországi oktatási intézményt érintett.

Információs Társadalom- és Trendkutató Központ

ONLINE KORMÁNYZAT

Világszerte terjed az e-kormányzati szolgáltatások használata

Magyarország lemaradása nem csökken

A TNS 2003-ban, 32 országban végzett felmérése szerint világszerte terjed az e-kormányzati szolgáltatások használata; jelenleg átlagosan 30% az e-kormányzat penetrációja, és terjedésének fő mozgatórugóját az internetet használó fiatal felnőttek csoportja jelenti. Azonban hazánkban hiába duplázódott meg a felhasználók tábora 3%-ról 6%-ra, világviszonylatban Magyarország lemaradása nem csökkent – a vizsgálatba bevont országok között az utolsó előtti helyen szerepel.

TNS Hungary

DIGITÁLIS SZÓRAKOZÁS

A számítógépes játékipiac gazdasági elemzése

Az írás a számítógépes játékipiac helyzetét elemzi: először a multiplayer játékok helyzetének bemutatásával, majd a játékkészítés költségeinek vizsgálatával; ezután a játékiparban dolgozók kereseti viszonyaiba igyekszik bepillantani, és végül a játékgyártás és -értékesítés üzleti modelljeit rendszerezi. Maga a szektor, valamint a rendelkezésre álló szakirodalmak Amerika-centrikusságának köszönhetően sok esetben az amerikai helyzetről számol be, de a lehetőségekhez mérten kitékint a magyar piacra is.

BKÁE E-business Kutatóközpont

Játék az élet

A „massively multiplayer” játékok kialakulása és gazdaságtana

A számítógépes játékok fejlődésében központi szerepet tölt be a többszereplős, multiplayer játékok kialakulása. Ezekből fejlődtek ki a massively multiplayer játékok, melyekben egy szerveren egyszerre több ezer játékos tartózkodhat. Ez nem csak egy újfajta játékmechanizmust, hanem újfajta gazdasági gondolkodást jelent. A dolgozat a multiplayer technikák fejlődésének bemutatása után ennek az újfajta játékkonceptciónak az üzleti működési modelljét vázolja fel.

BKÁE E-business Kutatóközpont

TUDÁSTECHNOLÓGIAI FIGYELŐ

Tudásmenedzsment a kormányzati munkában

A tanulmány célja, hogy bevezető jelleggel ismertesse a tudásmenedzsment főbb elméleti és gyakorlati ismérveit, majd ezekre alapozva megkísérelje felvázolni a tudásmenedzsment használatának jelentőségét és főbb feladatait a kormányzati munkában, illetve a tanulmány végén található nemzetközi példákkal ízelítőt adjon az alkalmazási lehetőségek színes és összetett világából.

Infonia Alapítvány