

2005成手机游戏年 人才匮乏制约游戏开发 PDF转换可能丢失
图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/228/2021_2022_2005_E6_88_90_E6_89_8B_c108_228392.htm 昨天，记者从游戏学院天津校区获悉，第二批的学生招生工作将从明天开始展开，而第一批的学员即将在五月份毕业，估计他们大部分都将从事手机游戏的开发工作。随着手机游戏成为继短信之后的又一个消费热点，手机游戏开发人才问题也已经凸显出来。转贴于学生大求职站 <http://job.studa.com> 2005年是手机游戏年 游戏学院项目的运作方北京汇众益智科技有限公司负责人告诉记者，手机游戏的势头之猛与网络游戏相比，有过之而无不及，而随着真正3G时代的到来，各种移动上网、无线传输技术的日新月异，更使手机游戏行业步入黄金增长期。据悉，全球移动游戏业2002年创收4.364亿美元，2008年将上升至93.4亿美元。2004年底，中国的手机游戏用户约为1个亿，2005年将成为中国的手机游戏年。中国现有手机用户已经超过3亿，按照8
100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问
www.100test.com