

科學傳播媒體通路心得

大傳 3A D14063020 葛家銘

很快的學期又要到了尾聲了，科學傳播媒體通路對我來說是個前所未見的課程，上課的方式很新鮮很有趣，經過了這一學期之後，當然也學到了很多東西，每次上課都有來自台灣各地的老師傾囊相授，每個老師都有不同專精的領域，真的讓我收穫不少，而且內容也都是非常實用且現代的東西，對於將來的課業也是相當的有幫助。

數位匯流也就是四種傳統上相對獨力的產業融合過程，其中包括 IT 產業、電信產業、消費性電子產業與娛樂產業，藉由數位科技與內容數位化來進行，當然包含了法規與政策的規劃，而且要是只有精良的設備跟高速網路卻沒有豐富充實的內容也是徒勞無功，所以不僅是測設備要好，也要有內容才會是成功的商業模式，數位內容產業包括了數位遊戲、電腦動畫、數位學習、數位影音應用、行動應用服務、網路服務、內容軟體、數位出版與典藏等八大領域。

傳統媒體是把單一節目傳送到各個家庭，但是卻無法把數百萬個節目帶給每個觀眾，而且需要大量的收視才能達到經濟效益，但是新興的匯流媒體改善了這些缺點，可以把數百萬個節目帶給觀眾，雖然個別節目收視次數少，但是提供的節目數量多，所以也可以創造經濟效益，而且平台上的內容可以被多種設備接收，並且不限時地，可以點對點傳播。

Web3.0 的發明者是柏內茲李，他把 Web2.0 的東西全部重新整理，結合語

義網路和龐大的資料空間，另外還結合了網路、網頁、超連結、媒體與資料庫，更加聰明，能自動傳遞比今天單純瀏覽網頁更多的訊息，Web3.0 和 Web2.0 一樣是網路演變過程中的一種通稱，代表了網路在演化發展之際與用戶互動的緊密結合。

行動 APP 就是指一個軟體應用程式，需要執行在智慧行動裝置之上，行動 APP 的特性有觸控操作介面、快速開發效率、高擴充與調整能力、易安置新環境、物件導向開發平台、無線通訊的執行環境、彈性硬體的運用與設定等等。根據西元 2013 年 8 月數據顯示台灣地區的智慧型手機的普及率從去年的 32% 提升到了今年的 51%，相當於每兩個人就有一人使用智慧型手機，台灣的使用者對於智慧型手機的依賴度是亞洲之冠，81% 的受訪者出門一定要攜帶智慧型手機，第二名是日本的 80% 和第三名是新加坡的 77%，而且每個智慧型手機用戶平均安裝 30 個 APP，其中包含了 8 個付費的 APP。

設計 APP 的要素包含：Affordance 功用直覺和溝通的元素，在設計 APP 上有 7 個建議，UI 上的獨特亮點、考慮使用者的需求、考慮達成的目標、易知覺與最佳化的 UI Flows、UI SCALING、隨時用報表方式追蹤各種 performance、Smarter Coding Skills，其中還有三 E 指標：Effective、Easy、Enjoyable，在第一次使用的情況下，使用者應該要在點擊三次之內找到他想要的資訊。