

《科學傳播媒體通路》札記卡

座談會(二): 匯流科技下的科學傳播。

課程日期: 102.12.11

系級 傳播系 3

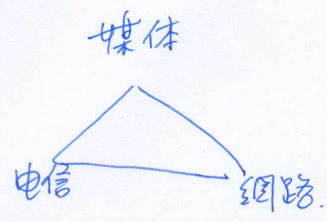
學號 10021022

姓名 楊羽翎

作業內容: 心得報告至少 1000 字(15%, 於 12/18 前上傳)在座談會後, 針對座談會內容「匯流科技下的科學傳播」, 分析新興媒介其本質特性、剖析其內容產製重點等, 或針對一種新興媒介評估其表現。(背面也可書寫)

數位匯流是指傳統媒體的數位化, 如個人電腦出現的時候, 純文字文件是首先被數位化的標的。(參考資料: 維基百科) 通訊匯流的大意即電信、廣播、媒體、資訊科技上的整合與發展, 數位時代的通訊傳播不再只是單一的電信或傳播媒體, 而是整合了電信、資訊與傳播的新媒體(參考資料: 維基百科)

語言	視訊	數據	現在匯流的廣泛及應用的普遍, 眼看匯流科技的市場, 可能將開創科技匯流的社群, 致使現世代年輕人可與科學交流中, 提升科學知識及技術層面的引導面向, 可利用有效傳佈科學知識, 將科學知識深入扎根。
無線電視	有線電視	數位電視	課堂中提及 App、科學遊戲, 及願意涉及科學傳播管道, 運用智慧媒體多樣化呈現。據外國媒體報導, 遊戲軟體目前是移動手機上增長最快的應用軟體之一, 尤其是在蘋果 iOS 和 Google Android 系統上出現了大規模的增長, 在諸多遊戲軟體中, 社交移動遊戲因智慧手機的普及以及「免費+增值」的營收模式表現最為搶眼。
有線電視	直播衛星	有線電視	
有線電話	直播衛星	有線電視	透過網路搜尋, 發現 BI Intelligence 發佈了一份針對移動遊戲市場的報告, 這份報告針對目前移動遊戲市場的現狀、遊戲用戶做了研究, 並分析了移動遊戲的成功定價、業務模式和貨幣化策略, 並提出了這一市場的未來發展前景。
網路電話	網路電視	直播衛星	
無線廣播	有線電信	網際網路	移動遊戲表現極為活躍
有線廣播	無線電信	有線電信	
		無線電信	移動遊戲軟體數量規模增長
		數位廣播	



透過網路搜尋, 發現 BI Intelligence 發佈了一份針對移動遊戲市場的報告, 這份報告針對目前移動遊戲市場的現狀、遊戲用戶做了研究, 並分析了移動遊戲的成功定價、業務模式和貨幣化策略, 並提出了這一市場的未來發展前景。

- 移動遊戲表現極為活躍
- 移動遊戲軟體數量規模增長
- 遊戲仍統治著目前智慧手機應用軟體經濟
- 移動市場遊戲充斥著巨大的挑戰和機會

匯流的相關範圍

因為現在匯流的廣泛，致使現在科學知識透過各個通路滲入現代社會中，科學不僅可以遠距離認識，也可以近距離自行在電腦前操作，將科學內化學、生物、物理等多方面連結延展知識脈動，還可以將科學議題伸入探討，分享畫面連結，運用不同的呈現，將科學在匯流中多樣呈現。

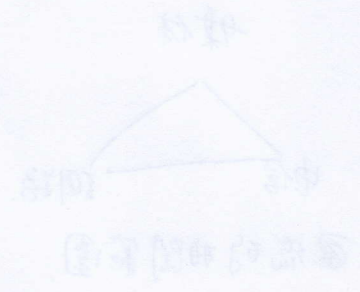
三、科技創新

科技創新

11-51-501: 題目對照

10521000

（以下內容為模糊之印刷文字，難以辨識）



（以下內容為模糊之印刷文字，難以辨識）