

# 當代科學傳播與媒體通路研究

日期

102年11月13日

姓名

汪更新

單元主題

網路沿革

科系

應英系

學號

0231050

## 內容重點

\* 數位匯流：四種傳統上相對獨立的產業的融合過程

{ IT產業  
電信產業  
消費性電子產業  
娛樂產業

\* 藉由數位科技與內容的數位化來進行

\* 也包涵從法規、政策到頻寬、頻譜的規劃等等

\* 內容是王道：若空有製作精良的硬體設備、高網速卻沒有良好內容，肯定不會是成功的商業模式。

\* 數位內容產業包括數位遊戲、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。⇒仍是產業分流的概念

\* Web 1.0 ⇒ Web 2.0 \* Web 2.0 ⇒ Web 3.0

單方管控 ⇒ 双向互動 結合語義網路及龐大資料空間，更符合人性，貼近需求

\* 傳統媒體 vs. 匯流媒體

單一節目⇒各個家庭/數百萬節目帶給每個觀眾

需要大量收視以創造經濟效益/個別節目收視次數少但提供的節目數多也可創造經濟效益

## 心得撰寫

媒體由大眾轉為匯流，可創造多個利基市場，降低取得成本，也因此分散風險。網路由過去的 Web 1.0 到 Web 2.0 直到現在的 Web 3.0，在此過程中，資訊提供者與訊息接收者之間的互動性逐漸增加，個人選擇性也愈來愈多。網路因此由大眾轉為個人、分眾、小眾媒體，進而產生了利基市場。網路在現今人生活當中已可說是不可或缺的一個元素，在我們生活中扮演著非常重要的角色。