

當代科學傳播與媒體通路研究

日期

102年11月13日

姓名 蕭庭宜

單元主題

網路平台

科系 應英B

學號

0231060

內容重點

- ④ 數位匯流: 四種傳統上相對獨立的產業融合過程
- IT產業, 電信產業, 消費性電子產業, 和娛樂性產業
* 藉由數位科技與內容的數位化來進行
* 也包含從法規, 政策到頻寬, 頻譜的規劃等等.
- ④ 若有制作精良的硬體設備, 高品質內容沒有良好內容, 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。但仍然是產業分流的觀念
- ④ Web 1.0 → Web 2.0 → Web 3.0 Faster, More contents, More interaction.
- ④ 過去大眾市場正式分化成各種利基市場 (分眾市場)
- ④ 取得成本的下降 (交易成本的下降)
- ④ 傳播銷售管道達成成本下降
- ④ 目標市場行銷可行
- ④ 容易找到志同道合者; 市場是全世界
- ④ 提供多樣的選擇給消費者, 大幅增加消費者可選集的內容

心得撰寫

網路在當代幾乎是所有人無法割捨的一環
無論是用來幹麻, 網路確實在各方面都提供了
相當豐富資源。
期待未來網路越來越進步, 提供各式各樣更好的服務。