

當代科學傳播與媒體通路研究

日期

102年11月13日

姓名

葉義文

單元主題

網路 (=)

科系

農林與安全衛生工程系

學號

9913024

內容重點

陳志成 teacher.

↳ 匯流科技與應用

* 數位匯流 ⇒ 產業融合的過程, ex. IT 產業, 電信產業, 消費性電子產業, 娛樂產業。

* Important → 內容! 擁有良好硬件設備, 高速網路卻沒有良好內容, 肯定不會成功。

* 技術的轉變 ⇒ faster, more contents, more interaction.

web 1.0 → web 2.0 → web 3.0

單向匯 雙向匯

↳ 結合網路, 網頁, 超連結, 媒存與資料庫, 自動傳遞訊息。

* 媒存產業的匯流

→ Time Warner (HBO, CNN...)

→ Disney (ESPN, Disney Channel...)

→ Google (Books, Scholar, ...)

→ News Corporation (Fox News, Fox Network...)

} 全球性媒存大亨

* Marsh-Up ⇒ 2012年 50 首流行歌錄音, not 媒存公司開發, 但成功傳播了影音內容!

* Multimedia

* Transmedia.

* 傳統媒存 ⇒ 單一節目對多戶家庭; 需要大量收視率; 固定設備, 時間接收。

vs

匯流媒存 ⇒ 百萬節目對多戶家庭; 節目數多創造經濟效應; 內容可被多種設備接收。

* 匯流媒存創造市場。

→ 成本下降。

→ 市場擴大成全世界。

→ 多樣選擇給消費者。

* 維基經濟與科學傳播 → 集存創作, 混搭, 開放

* 分眾市場

vs

大眾市場

1. 熱賣商品依然有其轉機地位, 但重要性下降。

2. 新的利基市場有兩類商品則較易成功。

* 分眾(利基)市場的展現 ⇒ 部落客, 自製影片的人...

* economy of abundance 豐富經濟。

* 長尾市場 ⇒ 消費者可看到長不見尾的選擇清單。

原因 ⇒ 電腦設備普及化, 網際網路無遠弗界, 供給有需求連結,

* 維基經濟 ⇒ 百萬網路一起合作, 共創價值。