

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 103年 11月 13日

本週主題:

網路媒介(二) 匯流科技與應用

系別年班級:

四資工四甲

姓名: 吳宇環

學號: 1099108126

筆記:

E-Mail: helpme0318@gmail.com

Web 2.0 => Web 3.0

國際網路發明本(內) 林李

把 web2.0 的東西重新整理, 結合語義網路和龐大資料庫,

所產生的無以計數的資料來源

正可見新媒體豐富的內容帶給數萬個人

傳統的媒體: 把數萬節目帶給每個觀眾

匯流媒體: 把數百萬個節目帶給每個觀眾

心得: (150-200字)

匯流科技造就了許多人的創作有人聽見看而不像以前

一樣因無人潮而無法發售的商品 個人感覺這樣不錯俾

有趣的創作越來越多

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 13 日

本週主題: 網際網路(二) 匯流科技與應用

系列年班級: 四科四丙 姓名: 黃明哲 學號: 1599103316

筆記: E-Mail: coastlmy@yahoo.com.tw

四種傳統上相對獨立的產業融合過程
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
匯流媒體創造市場

心得: (150-200字)

今天所討論的議題是跟我們的生活中密不可分的要素——網路
不過主要是討論平常使用者比較不會去思考的領域，像是一個看
似平常的動作裡頭卻包含著非常複雜的程序，講師的演講方
式也比較不會讓人覺得乏味無趣，可以吸取到非常多額外
的知識。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: _____ 年 _____ 月 _____ 日

本週主題: 網路媒介(含)匯流傳播科技

系列年班級: 四模延修 姓名: 陳博楷 學號: 1098106160

筆記:

E-Mail: _____

*傳播科技匯流

數位匯流

藉由數位

Web 1.0 => Web 2.0

From Broadcast to Social Media;

Social Networking.

心得: (150-200字)

傳播科技匯流

傳

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 13 日

本週主題: 網路媒介-匯流

系列年班級: 四金四甲 姓名: 周信杰

學號: 109132134

筆記:

E-Mail: stan879629004@yahoo.com.tw

數位匯流: 四種系統上相對獨立的產業開始

Web 2.0 \Rightarrow Web 3.0

- 工業業, 電信產業, 消費性電子產業, 知識產業匯流。
- 藉由數位技術與內容的數位化來進行。

也包含從法規, 政策。

媒體匯流之內容是王道。

\triangle Web 3.0 結合網路, 多媒體 (利基) 市場重要性增加
超連結

- 若空有製作精良的硬體設備, 高速網路, 卻沒有良好內容, 肯定不會是成功的網站。
- 傳統的電視, 廣播, 報紙, 雜誌等屬於傳統 Networking 技術的轉變。

\triangle Foster:

\triangle More: contents

\triangle More: interaction, Web1.0 \Rightarrow Web 2.0 \Rightarrow Web 3.0

心得: (150-200 字)

技術科技隨著時間在進步, 從以前的傳統變成現代的匯流科技, 匯流的這個技術帶給人們很大的便利, 像是取得成本低, 以往我們想把一些資訊讓別人知道, 也許需要大發傳單, 而現在不用就把資訊放上網路上, 空間, 即很便利! Web 2.0 到 Web 3.0 讓我們用搜尋引擎時有了更接近的選擇!

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月13日

本週主題: 網路介紹(二)

系列年班級: 四外三乙 姓名: 王珮晶 學號: 1100161223

筆記: 傳播科技匯流, 傳播科技匯流影響-Mail: KUAS.

From Web 2.0 到 Web3.0 (media convergence)

數位匯流 | IT產業, 電信產業, 消費性電子產業 和 娛樂產業 (Entertainment)

為何有媒體匯流? • Digital Bits

Networking's change

- 1) Faster
- 2) More contents

3) More interaction

Web 1.0 → Web 2.0

→ Web 3.0

國際網路和個人: 柏內茲李

心得: (150-200字)

長尾市場

圖書 娛樂產業的 New 經濟模式

消費者在 Internet 面臨無窮的 choice. • Consumer's reflection what they want

長尾 market 的 3股 power

- ① 生產者 | 大眾化
- ② 匹配金工具 大眾化
- ③ 連結供給和需求

三大 Features = ① 利基商品 種類遠超熱門商品

② 利基商品的 cost 正大幅下降

③ Nood「替選器」help consumer find the good what they want,

④ 利基市場的總銷售量, 可成為大市場

⑤ 排行榜長尾端不會 miss, 而是變平線

⑥ 需求將呈現 variables 取代 只有熱門

- 1) Shift to digital media
- 2) Digital objects are modular → do a lot of thing on FB
- 3) Automation, variability, and transcoding
- Networking

正視網際媒體的力量

匯流 媒體 create 利基市場

EX: Apple 表示, iTunes

資料庫中有數百萬首

歌曲每首至少賣過一次

信託 media

匯流 media

<p>1. 單一節目傳送各家, 但是無法把 many 節目帶給每個觀眾</p> <p>2. 需要大量 TV 電視台才能創經濟效益</p>	<p>1. 把數萬了節目 bring to every 觀眾</p> <p>2. 針對個別節目, 觀眾次數多少, 但提供數多節目也是創經濟效益。</p>
--	--

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 年 11 月 13 日

本週主題:

匯三則

系別年班級:

人四甲

姓名: 李柏華

學號: 1099162107

筆記:

E-Mail: RBBB080609@yahoo.com.tw

數位匯三流

媒體匯流

網際網路發明人(柏納茲)

IT

電信

消費性電子

娛樂

產業

數位遊戲, 網路服務

把 web 2.0 整理

電腦動畫, 內容軟體

數位學習, 數位出版與藝

web 3.0 更快、更聰明

數位影音運用

行動服務

由數位科技 and 內容數位化進行

包括法規, 政策, 頻寬等規劃

心得: (150-200字)

課堂中介紹匯流, 也指分類, 資訊, 使用方式

從很基本的網路 → 媒體

也介紹了 web 1.0 → web 3.0 跟自己平常最有相關

還有特別的維基經濟與科學傳播

用於匯三流媒體平台, 更民主, 更全面

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2013年 11 月 13 日

本週主題: 網路媒介(二)匯流科技與應用

系別年班級: 四電四乙 姓名: 林柏亨 學號: 1099102242

筆記:

E-Mail: 07308123@gmail.com

數位匯流

* 4種相對獨立產業的融合過程.

IT產業、電信產業、消費性電子產業、娛樂產業.

◎ 只帶內容數位化?

Web 1.0, 網路內容由使用者填寫, 使用者無權參與

Web 2.0 使用者可以上層訊息, 參與編輯.

傳統媒體: 把單一節目送到各使用者家裡.

匯流媒體: 把百萬個節目送給各使用者.

心得: (150-200字)

匯流媒體在現今社會已成為已經成為不可或缺資訊來源, 它相比於傳統的媒體差別在於, 匯流媒體可以在同一時間接收一個以上的資訊, 而傳統媒介同時只能接收一個, 而且這一個還不一定是自己所選擇的。匯流媒體最好的一點就是更新速度快!!

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月13日

本週主題: 匯流科技與應用

系列年班級: 四子乙

姓名: 游騰鳴

學號: 1101105042

E-Mail: a1981807@gmail.com

筆記:

數位匯流:

四種傳統產業: 工業業、零售業、消費性電子、娛樂產業。

藉由數位技術與內容的數位化進行。

內容從法規、政策到檢察、類型的規劃。

內容王道:

若沒有製作精良的硬體設備、高穩定卻沒有良好內容, 肯定不會是成功的商業模型。
例: 數位遊戲、電腦動畫、數位學習、數位影音、行動應用。

傳統的電視、廣播、報紙、雜誌等屬另一類!

不要內容數位化就好?

- Digital Bricks.

- Skilful to digital maker.

- Digital objects are no dollar.

- Do a lot of things on FB.

- Attention, interactivity, and transubsting.

心得: (150-200字)

今天主要演講的內容是關於數位化

匯流, 它所包含的範圍相當的廣泛。

而傳統的媒體通路, 如電視、廣播、報

紙、雜誌等等, 都能數位化, 只要有網

際就能輕易使用, 但只要求內容數位化

就好了嗎? 不, 就算數位化, 即使沒有

網際, 它就被遺棄甚至淘汰掉。

所以, 要利用 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

優點, 學習到 Web 2.0 的

Web 2.0
網頁內容的更新
使用者可以上傳訊息
互動、編排內容

無線網路透明化內容

- 把 Web 2.0 所有東西重新整理, 適合媒體

- 互動式資料搜尋, 所產生的無限制數量的資料。

- Web 2.0 是適合網路, 網頁, 超連結, 效果, 變化

新媒體

- 媒體產業的顛覆。

- Tom Werner (HBO, CNN, Custom Network)

- Disney (ESPN, Disney Channel, Gink)

- News Corporation (Fox News, Fox Network)

- Google Books, Scholar News, Image for the World

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: _____ 年 _____ 月 _____ 日

本週主題: _____

系別年班級: 四等甲 _____ 姓名: 杜俊宗 _____ 學號: 10551371402 _____

筆記:

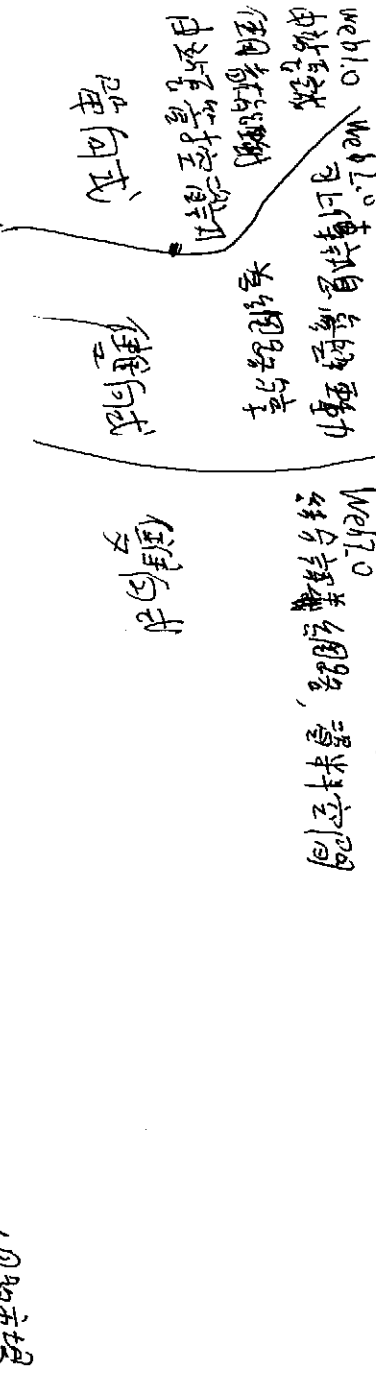
傳播科 週流

E-Mail: _____
市場增長趨緩, 數位化, 異質化, 客製化

Web 2.0 → Web 3.0
外型運用

工業業、電信業、消費性電子業、娛樂產業。

缺乏有半傳統的社群設備, 容易因連, 卻沒有內容, 內容是成功的關鍵。



心得: (150-200 字)

科技發展, 網路發達, 多數網路市場, 重視信譽, 信譽佳用戶可以自由發達內容。也是佳工廠, 提供消費者。也是, 消費者, 至能找到自己想要的物品。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月13日

本週主題: 網路媒介-匯流科技與應用

系別年班級: 四外四甲 姓名: 林侃儒 學號: 1099161103

筆記:

E-Mail: evreden988@yahoo.com.tw

*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、和娛樂產業, 藉由數位科技與內容的數位化來進行, 也包括從法規、政策到頻寬、頻譜的規劃等等

* Web 2.0 \Rightarrow Web 3.0

網路網路發明人柏內茲李把 Web 2.0 所有的東西重整, 結合語義網路和龐大資料空間, 產生無以計數的資料來源; Web 3.0 結合網路、網頁、超連結、媒體與資料庫, 更聰明能自動傳遞比今天單純瀏覽網頁更多的訊息

心得: (150-200字)

透過今天的課程介紹之後發現到, 原來我們在日常生活中瀏覽網頁, 背後所涵蓋的層面相當地龐大, 更包含了很多我們以前完全不知道的匯流, 從以前到現在慢慢地、不斷地在更新, 使得我們在生活中運用能更加地便利。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月13日

本週主題: 網路媒介-匯流科技與應用

系別年班級: 西外四甲

姓名: 葉俞迺

學號: 1099161128

筆記:

E-Mail: doris51031@yahoo.com.tw

• 數位匯流包括 IT 產業、電信產業、消費性電子產業、文化娛樂產業 (Entertainment)，藉由數位科技與內容的數位化來進行，也包括法規、政策到頻寬、頻譜的分配劃等。

• 媒體匯流之內容是王道。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、內容軟件、數位出版與典藏等八大領域 ⇒ 仍是產業分流的根源。

Web 1.0 ⇒ Web 2.0 ⇒ Web 3.0
傳統媒體 ⇒ 匯流媒體 (平台更多, 創造經濟效益)
創造利基市場, 成本下降, 目標市場行銷訂行, 市場是全世界. 增加消費者可選集合的內容.
心得: (150-200字)

現在的社会發展使得網路媒介越來越多樣, 越來越便利。數位匯流的涉及很廣泛, 只要和科技接觸到的都算是科技匯流的一部份, 幾乎充斥了我們的生活。例如: youtube, google, iTunes, Amazon 等。都可以透過這些東西搜尋或者發表我們想要或想分享的東西, 使得資訊的傳播更為快速和便利, 也製造了龐大的空經濟效益。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 13 日

本週主題: 網路媒介(二) 匯流科技與應用

系列年班級: 四外四甲 姓名: 洪宛鈺 學號: 1099161154

筆記:

E-Mail: y81m07diy@yahoo.com.tw

- * 四種傳統上相對分離的產業融合過程
 - IT 產業. 電信產業. 消費性電子產業. 和娛樂產業 (entertainment)
- * 藉由數位科技與內容的數位化來進行.
- * 包涵法規, 政策到寬頻, 頻譜規畫.

Interconnection of information and communications technologies, computer networks and media content. → ex. iTunes 包含 content.

如媒體匯流之內容是王道

- * 數位內容產業:
 - 數位遊戲, 電腦動畫
 - 數位音樂, 數位影音應用
 - 數位學習, 數位影音應用
 - 行動應用, 網路, 網路服務
 - 內容軟體, 數位出版

心得: (150-200字)

Web 1.0 → Web 2.0 → Web 3.0 產生無以計數資料來源
 Web 3.0 → 語言, website 和龐大資料空間. 更加聰明, 能自動
 結合網路, 網頁超連結, 媒體與資料庫. 更聰明, 能自動
 傳遞你今天單純瀏覽, 隨網頁更多訊息

- * 長尾市場
 - 傳統媒體 vs 匯流 媒體
 - 大量吸收才能創造經濟效益
 - 數位內容節目面向個別眾
 - 平台內容可建立多種設備接收
 - 無限的, 她, 且可以針對每個設備
 - 媒體電腦大眾化 (工具平民化)
 - 配銷工具大眾化
 - 連結供給和需求
 - (熱門商品 → 利基商品)

心線 科技的先進, 電腦資訊科技相對地也越來越進化, 從 web 1.0 到現在 web 3.0, 網路寬頻速度越來越快

也越來越個人, 人性化. 符合現代人的需求.
 「媒體匯流」內容是王道. 需要更精細網路平台. 內容真的很重要. 是不是很多人們的需求且便利使用都是人們使用的選擇. 如果線上這些沒有好的內容那就不會有人想去玩. blogger, Facebook, Youtube 等都是網路匯流媒體的例子之一.

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月13日

本週主題: 網路媒介(一) 匯流與科技應用

系別年班級: 外三甲 姓名: 邱念堂 學號: 1100161109

筆記:

E-Mail: _____

① ② 傳統上相對獨立的產業的融合過程: IT產業、電信產業、消費性電子產業和娛樂產業 ③ 藉由數位科技與內容的數位化來進行 ④ 若沒有製作精良的硬體設備 高網速卻沒有良好內容, 肯定不會是成功的高業模式 ⑤ Web 1.0: 網頁內容由站長完成、由站長集中管理, 控所有資訊 站長決定服務的形式與價格, 利用個人網站宣傳, 無法串聯其它網站 ⑥ Web 2.0 串友有雙向互動、溝通 ⑦ 網路發展明人的內核李 (Tim Berners-Lee) ⑧ 把 web 2.0 所有的東西重組, 結合語言和網路和龐大資料空間, 所產生的無以計數的資料來源 ⑨ web 3.0 結合網路、超連結, 变得更聰明

心得: (150-200字)

這堂課主要介紹網路匯流和媒體匯流, 但我並不了解匯流, 也不清楚它的定義, 然而再聽完講師講解後, 才發現它常出現在我們身邊, 像是電話、電腦網頁等等, 都是運用匯流在運作。另外講師也提到 web 1.0、web 2.0 和 web 3.0, 科技越來越進步, 網站已經從單方面進步成双向互動, 也結合更多東西, 讓網路變的更加便捷

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2022年11月13日

本週主題: 網路媒介(二) 匯流與科技應用

系列年班級: 四外三乙 姓名: 葉芝妤 學號: 1106161239

筆記:

E-Mail: _____

數位匯流

。四種傳統上相對獨立的產業的融合過程 ex: IT 產業, 電信產業, 消費性電子產業, 娛樂產業。

Digital Bits

Shift to digital media & digital objects are modular → do a lot of things on FB

Automation, variability and transcoding

Networking 1 Faster 2. Move contents & more interaction.

web 1.0 網頁內容由站長完成, 用者無權參與
↳ 國際網路發明人: 內茲李
由站長集中管理所有資訊
↳ 結合語言義網路和龐大資料
站長決定服務的形式與價格
空間

利用真人網站宣傳, 串聯其他的網站

心得: (150-200字)

從一開始所學的報紙, 廣播一直到網路, 科技的發展真的很迅速。

網路各媒介中學習到許多平常不常接觸的名詞, 匯流, database, 現在匯流媒體與傳統的媒體, 差異很大, 傳統只能看一節節目, 現在能接收所有的內容, 把數百萬的節目帶入每個人的節目, 且不必受時間的控製, 隨時都能隨心所欲的觀看。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 13 日

本週主題: 網路媒介(二)

系別年班級: 四文四甲 姓名: 吳嘉峰 學號: 1099163132

筆記: E-Mail: a23116872002@gmail.com

- 從 web2.0 到 web3.0
- 1. 工業、電信產業、消費性電子產業、娛樂產業
- 產生介眾市場與大眾市場分庭抗體
- 長尾市場的創造. 運用與科學傳播

心得: (150-200 字)

互聯網絡逐漸改變目前的市場環境, 從大眾市場轉換成分眾市場

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 13日

本週主題: 網路媒介(一)

系列年班級: 四外三乙 姓名: 張右亨 學號: 1100161211

筆記: E-Mail: valbit6323@gmail.com

數位匯流 - 四種傳統上相對獨立的產業的融合過程
藉由數位科技與內容的數位化來進行
也包含從法規、政策到類寬

影響 - 具有創造性

傳統媒體

VS.

匯流媒體

單一節目

數百萬

平台上

互盛行銷售。
少數語言, 多媒體傾聽

部落客, 地下樂團 ...

心得: (150-200字)

有了匯流媒體, 讓現代人能方便搜尋資料, 分享生活經歷,
這個科技的網路媒介讓人能過著更便捷的生活, 也能創造
更多經濟效益。

札記卡

科學傳播媒體通路

102
日期: 103年 11月 13日

本週主題: 網路媒介, 匯流與應用

系別年班級: 四文創四甲 姓名: 王瑋晴 學號: 1099163103

筆記:

E-Mail: Sunsun88777@gmail.com

數位匯流, → 數位科技和內容數位化來進行。

網路發明人:

IT產業、郵件、消費性電子、娛樂

(申請) (電視、收音機...)



→ 內容內涵

內容是最重要的包括, 數位 game, CG, 影音、APP、軟體... 等大領域。

web 1.0 ≥ web 2.0 ≥ web 3.0 更快, 內容更多, 互動也更多 (技術的轉變)

web 2.0 → 使用者上傳訊息、編輯知識內容、資訊網路分享, 使用者主動參與內容

雙向互動的溝通, 甚至多向複播。

web 3.0 → 結合語義網路和龐大資料空間, 更符合人性需求。

匯流媒體: 數百萬個節目分給每個觀眾, 成本下降, 市場是全球, 提供多樣選擇給消費者, 依據個人偏好消費商品。

心得: (150-200字)

網路 Web 的進步真的帶給生活許多方便, 像是找資料, 或者是早期的東西, 只要在搜索引擎放在關鍵字, 就能馬上找到許多資料, 接受的知識也越來越多。另外還有使用者提供內容這部份, 讓更多人能透過網路平台, 發表一些自己的言論或才藝, 讓更多使用者能看到他分享想的訊息。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期：102年 11月 13日

本週主題：網路媒介(二) 匯流科技與應用

系別年班級：四文創四甲 姓名：李名榕 學號：1099163129

筆記：

E-Mail：jessielee22@gmail.com

* 丁產業、電信產業、消費性電子產業、娛樂產業 → 數位匯流

* 藉由數位科技與內容的數位化進行

* 若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
Networking 技術轉換

Web 1.0 ⇒ Web 2.0 ⇒ Web 3.0

使用者可上傳訊息

網路分享

* 網路與網路發明人物內核

* 把 Web 2.0 所有的東西重新整理，台語講義網路大資料空間，所產生的無以計數的資料來源。

* Web 3.0 更加顯明

* From Broadcast to Social Media = Social Networking

* 傳統媒體 VS 匯流媒體

↘ 數位傳播

心得：(150-200字)

網路和現代人生活學習相關，如果將網路從生活中抽離，很難想像一天會是什麼樣的。也因為網路不斷的創新革命，“低頭族”的衍生問題也越來越頻繁，或許我們該思考的是科技是否因應人類的情性而產生了更多便利之外的文明病。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 1022年 11月 13日

本週主題: _____

系別年班級: 工二甲 姓名: 王煒志 學號: 1101109120

筆記:

E-Mail: WY9414@yahoo.com.tw

傳播科技匯流的影響

- Creative Audience
- Technology-Driven Content Creators
- Marsh-Up, Multimedia, Transmedia
- Creative Audience
 - Access, Organize, Remix, Write, Collaborate, and Share
 - Blur the line between the consumer and producer
- Long Tail Market
- Collective creativity

心得: (150-200字)

傳統媒體只能夠單一節目傳給百萬民眾,但是現在的媒體是將百萬節目傳給一般民眾,媒體的進步真的很快,現在只要隨手便上個網就有無數的節目和影片,不像之前的,還有只有黑白電視的時期呢!

札記卡

科學傳播媒體通路

日期： 年 月 日

本週主題： 數位匯流

系別年班級： 國工二年

姓名： 周以文

學號： 11011071 20

筆記：

E-Mail: aya44022@gmail.com

1. 本週的產業上相對等於
消費的產業是社會過程
工丁產業、電信產業、消

費生產電子產業、和女性產業。

2. 基礎匯流

3. 若空間製作技術的改變體
設備~高知速卻沒有良好
內容、肯定不會是成功的商
業匯流

Digital Bits

• Short digital media

• Digital advertising modular

• Automation, variability,

• and transcodin.

• Net working

4. 基礎匯流的匯流

• Time Warner

• Disney

• News Corporation

• Google

5. 網路匯流透明人

6. 內容匯流

7. web 3.0 結合網路

8. 網頁、起點連結~世界

9. 匯流

心得：(150-200字)

今天的課程，能接近于都會環境，得到的專業知識，
可說是來有趣多了

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 13 日

本週主題: 網路媒介(二)匯流科技與應用

系別年班級: 四子四丙

姓名: 賴發旭

學號: 1099125346

筆記: 硬體設備優良, 高網路卻沒有良好內容, E-Mail: 1099125346@kuas.edu.tw
肯定是成功的商業模式

Web 1.0 → Web 2.0

網頁站點多 使用者無才算	使用者可上傳及 編輯內容
站長集中管理	資訊無須站長給予
站長定期更新內容	使用者主動參與
利用個人電腦, 需 法中開始建立	雙向互動 列多向

意義與網路: 關鍵字搜尋

Web: 3.0

心得: (150-200 字)

現在網路如不更新資訊越來越強盛, 所以選擇性也越來越多。不必跟以往一樣要看節目要指定時間在電視前等著。也不必特地出門去唱片行去買自己想看的音樂, 還能夠在網路平台上發表自己的看法。又或者與其等人一同討論許多問題。如此的方便性也創造了許多新的經濟發展, 只要在家里也能夠創造出自己的成就也人的經濟。最後講到的經濟發展是現在發展最好的網頁, 因為有上搜尋的好方法。

傳統媒體管理: 選擇一節目, 無法帶給每個人有屬節目。
需大量收才有經濟效益

匯流媒體管理: 節目屬節目有屬觀眾

個別收大量, 但提供節目多也有經濟效益
不限時空, 平台可多種多設備接收

札記卡

科學傳播媒體通路

日期：____年__月__日

本週主題：網路媒介 - 匯系科技與應用

系別年班級：四權三乙 姓名：陳凱豪 學號：1100106211

筆記：

四種相對獨立的產業融合過程：工業業、電信、^{E-Mail: howchenx@yahoo.com}消費、娛樂

若要精良好的設備，卻沒有良好內容，肯定不是成功的商業模式

Web 1.0 => Web 2.0 => Web 3.0

創造利基市場：

1. 過去大眾市場正式分化成各種利基市場
2. 取得成本的下降
3. 成本下降
4. 目標市場行銷可行
5. 找到志願適合的朋友
6. 多樣選擇

才

現在透過 Netfix, Time, Amazon, Google, 得以展現的利基市場,

部若容, 地下樂園, 自製影片也能找到觀重.

心得：(150-200字)

有一些從前的利基市場透過數位化, 包攬, 才藉由網路市場死灰復燃, 在網路上能找到你在現實很難買到的商品, 這也就是網路廣大搜尋的功能。在網路上的行銷想要成功, 以目前來講, 朝這個長尾市場來發展會較好, 再看別人看不到的地帶了, ~~大眾化~~大眾化, 供需並存的方式。新經濟民主體制正在興起, 在未來每個人都可扮演重要的角色。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2013 年 11 月 13 日

本週主題: 網路媒介(二) 匯流科技與應用

系別年班級: 四化四 姓名: 陳建勳 學號: 10119-1-224

筆記:

傳播科技匯流

E-Mail: _____

- 數位匯流: 藉由數位科技與內容的數位化來進行
- 也包含法規、政策到頻寬、頻譜的規劃等

3. 媒體匯流之內容是王道:

若有空製作精良的硬體設備高網速卻沒良好內容, 肯定不會是成功的商業模式

web 1.0	web 2.0
網頁內容由站长或使用者無權參與	使用者可以上傳訊息
由站长集中管理所有資訊	使用者可參與
收費服務者的形式	免費價格

網際網路發明人柏內茲李 (Tim Berners-Lee):

心得: (150-200 字)

在這堂課之前, 我對科技匯流這個詞可說是一概不知, 或許是因為我平常沒有去涉獵這類名詞, 加上所學跟科技匯流沒有什麼關聯, 所以這個詞雖然聽起來熟悉, 但根本不知道是什麼意思, 經過這堂課之後, 讓我對「科技匯流」有了初步的認識, 學習到新的知識, 也了解到原本「科技匯流」在我們生活中隨處可見, 這真 近大家

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2013 年 11 月 13 日

本週主題: 網波媒介(一) 匯流科技與應用

系別年班級: 四子四甲

姓名: 莊秉豐

學號: 1099105140

筆記:

E-Mail: nick1092387456@gmail.com

科技匯流 → 數位匯流

- 三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、娛樂產業
- 整合數位科技內容、數位化來進行, 也包含從法規、政策到頻寬、頻譜的規劃。

長尾市場

圖書、媒體、娛樂產業的新流通模式

- 消費者在網際網路上面臨無窮的選擇
- 消費者的反映出他們想要的商品

消費者可深入檢視目錄, 看到長不見尾的選擇清單
心得: (150-200字)

網際網路的出現大幅度的促進資訊流通, 想當年FB還沒出現時, 大家回家後都做各專, FB的互動性, 讓大家回家後不孤單。因為網路的便利性也促進了經濟發展, 打造了另一種經濟模式, 因為它的低成本, 像大陸的川米棍節, 在網購上就打造了1700億的商機。

網路的方便性, 在未來男人更期待它更進一步的發展。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 13日

本週主題: 網路媒介 (1) 匯流科技與應用

系列年班級: 四模四丙 姓名: 許玳喬 學號: 1099106360

筆記: 數位匯流 E-Mail: micky8009200@yahoo.com.tw

· 四種傳統上相對獨立的產業的

融合過程: 1. 工業業. 電信產業. 消費電子產業和娛樂產業.

藉由數位科技與內容的數位化來進行。

也包含散法規. 政策到頻寬. 頻譜的規劃等.

匯流媒體創造利基市場: '過去大眾市場正式分成各種利基市場.

1. 取得成本的下降.

2. 傳播銷售管道建制成本下降.

3. 目標市場行銷可行.

4. 容易找到志同道合者. 市場是全世界.

心得: (150-200字)

匯流的進步使大家生活更方便更節省成本. 一開始大家要聽歌. 歌曲就只能使用錄音帶. 最長只能一小時左右. 存的歌曲也很少. 現在有了DVD更能存上上千首上萬首歌. 方便了許多音樂者. 現在手機能直接上網. 在KKBOX下載歌曲. 直接收聽, 很多訊息也是匯流的進步. 大部分的人都在手機讀取新訊息. 越來越少讀報紙. 雜誌. 匯流進步使生活更便利更豐富。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 13 日

本週主題: 網路媒介的匯流科技與應用

系別年班級: 四模四丙 姓名: 卓久鈺 學號: 1099106359

筆記: E-Mail: 1099106359@kuas.edu.tw

數位匯流

- 四種傳統上相對獨立之產業的融合過程: IT產業、電信產業、消費性電子產業、和 娛樂產業 (Entertainment)
- 藉由數位科技與內容的 數位 來進行
- 也包含從法規、政策到頻寬、頻譜的規劃等等。
- 經濟體系的轉變
- 實體經濟 \rightarrow 混合數位 \rightarrow 純粹數位
- 庫存空間 \rightarrow 隨需庫存 \rightarrow 全面終結庫存
- 例子 = 書籍、音樂、影音、電玩等可數位化商品

心得: (150-200字)

匯流料流算是人類時代的進步，也可以得到對人民的影響甚為甚少的可以
以更精準更精確的掌握，像電信產業，網路速度的進步就是活生生的例子，
從1M, 2M, 4M, 5M, 12M, 光纖，到全世界以前曾一封email可能要1~2天，匯流的
進步，現在只需要幾秒，就像奇蹟一般，像google網站，奇摩，Yahoo, 壇網等，
它們對消費者提供的教益是有原因的，也因為匯流科技讓它們可以知道在中
場上統計出使用人數也等於在市場的教育與市場上的口碑，因為太
多人在使用相對於就可以自錄錄也可以輕易收掉，數位匯流
在現代是息息相關的事。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期：102年11月15日

本週主題：匯流科技與應用

系別年班級：四電四甲

姓名：李家永

學號：1099104127

筆記：

E-Mail：2055098921@yahoo.com.tw

數位匯流藉由數位科技與內容的數位化來進行。
數位匯流包含從法規、政策到頻寬、頻譜的規劃等等。
媒體匯流的内容著重有製作精良的硬體設備、高速網路、有良好的內容，肯定不會是成功的商業模式。

數位的内容產業包括：數位遊戲、電腦動畫、數位學習、數位影音應用等等。

傳統媒體：把每一節目傳送到各個家庭、需要大量收視權創造經濟效益、一項節目

當天。

匯流媒體：把數百萬個節目帶給每個觀眾、收視次數少，但提供的節目多也可以創造經濟效益。

心得：(150-200字)

因為科技的快速發展，網路的進步，各式各樣的物品都數位化，使得我們在生活中有了很大的便利以及娛樂，我們可以利用電腦來玩遊戲、看卡通、學習知識、上傳自拍影片或觀看別人的個人影片、聽音樂看電影、連續劇等等；早期我們必須在節目要開播之前就要待在電視機前，等時間一到就邊睡覺，但現在我們不必在受到節目何時播出就必須守在電視機前，我們可以利用電腦隨時隨地想看就看，看到哪也可以暫停或在再看，不像傳統媒體一路播到底，錯過就等於沒看過，這在再看，大大地帶來更自由更便利的生活。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2013 年 11 月 13 日

本週主題: 傳播媒體匯流

系別年班級: 四子二乙

姓名: 陳奕朋

學號: 1101105229

筆記:

E-Mail:

數位內容產業包括電子遊戲、電腦動畫、數位學習、數位影像應用、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。

· 國際網路發明人柏內茲李 (Tim Berners-Lee):

· 把 Web 2.0 所有東西重新整理, 結合語義網路和龐大資料庫空間, 所產生的無以計數的資料來源。

· 匯流媒體暨創造利基市場

過去大眾市場正走向利基市場 (分眾市場),

取得低成本下降 (交易成本的下降),

傳播銷售管道建制成本下降

目標市場行銷可行

心得: (150-200 字)

這(個)星期所講的是有關於媒體傳播匯流方面的知識, web 1.0 和 web 2.0 之間的轉變、進步與 web 2.0 與 web 1.0 應用方面的改革等等的知識, 現在我不終於分的清楚, 數位內容產業包括了遊戲、電腦動畫、數位影音應用、行動應用服務、網路服務、內容軟體、數位出版與典藏的幾個領域。傳統媒體暨和匯流媒體之間差別在於電視和網路電視頻道有的差別, 在網路上可以選擇自己想要的時段、地點、觀看次數、一次可以看的集數, 而電視節目只有那麼方便, 相對於匯流媒體, 傳統媒體則較不方便。

對於這節課, 我能學到的其實挺有限的, 因為有太多可學的了, 媒體暨傳播方面的進步及改變, 有著很多有趣的新知都可學, 令我獲益良多

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 13日

本週主題: 傳播科技匯流與應用

系別年班級: 四子 = 乙 姓名: 廖開富 學號: 1101105209

筆記:

E-Mail:

四種傳統上相對独立的產業融合過程: IT匯聚, 電信匯聚, 廣播性電子匯聚, 和娛樂產業 (Entertainment)

若沒有製作精良的硬體設備, 高網速卻沒有良好內容, 不會是成功的商業模式

web 1.0. 網頁內容由站長完成, 用者無權發布

web 2.0 使用者可以上位和息, 參與編輯和群內容.

總流媒介: 把叔百萬節目舉終觀眾, 個別節目收視率叔少, 但是提供節目標數.
消費者 可以很 據個人偏好 本消費商品.

心得: (150-200字)

匯流媒介, 府成本 越來越低, 熱賣的商品 依然向
其市場地位, 網際網路讓各個市場 都能找到
其消費者, 是市場得以生存, 新的利基市場 並未
取代這些傳統市場, 因為有些人 認商品 還是有些物
件 看見的好, 網際網路使用 圖片 來介紹商品, 有些玩意
品 修飾太過美好, 使消費者 受騙, 所以自己需要 多

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2022年 11月 2日

本週主題: 傳播科技匯流

系別年班級: ① 子=U 姓名: 林冠生 學號: 1101105257

筆記: 電腦普及, 速度快, 互動容易, 不再是被動學習。
E-Mail: w101182069@gmail.com

人人都可自己創作

心得: (150-200字) 現在的資訊傳播很方便, 所以各種東西接收都很便利, 而且以前的我們大多都只能當單方面的接收者。但現在不僅雙方互動容易, 而且當個導演也容易。許多。再加上因傳播快, 所以要找個志同道合的夥伴也更加簡單。而我們更要好好去運用它。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2022年11月13日

本週主題: 傳播科技匯流

系別年班級: 四子二乙 姓名: 高名俞 學號: 1101105211

筆記: E-Mail: hkk2526@yahoo.com

數位匯流:

媒體產業匯流

• 四種獨立科技融合過程

• Time Warner (HBO, CNN...)

• 包含政策和科技等

• Disney (ESPN...)

Networking 技術轉變

長尾的三股力量

• 更快

• 內容更多

• 互動更多

1. 生產工具大眾 (數位匯流)

2. 呈現多樣性, 不再有熱門商品

心得: (150-200字)

現在科技進步和媒體數位化, 很多人的生活因為網路逐漸改變, 利用網路我們可以隨時隨地接收資訊和觀看節目現在利用網路也可進行宣傳等工作, 利用這樣強大的性能, 甚至可以從資訊接收者變成內容提供者或創造者

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月13日

本週主題: 匯流科技與應用

系列年班級: 四工二甲 姓名: 吳育嘉 學號: 1101107145

筆記: E-Mail: c26tw@yahoo.com.tw

媒體匯流之內容是王道, 但仍屬於產業分流的概概念。

網路發展: (單向) web 1.0 → web 2.0 (双向) → web 3.0

只由站長完成 使用者可編輯 結合語義網路 + 資料空間 → 無數資料來源
集中控制 網路分享 更聰明! 且能自動傳遞更多訊息

傳統媒體

1. 單一節目
2. 由大量收視者有型消費效益
3. 只有單一節目

新興媒體

1. 較可即時
2. 較減少節目多, 可有效益
3. 可多方式收訊觀看

長尾市場 → (看到人家沒看到的地方)

1. 顛覆過去以主流消費為導的文化
 2. 需求量大
 3. 需求多
- 工具大眾化 = 電腦普及
配銷大眾化: 因 Internet 連結供給 & 需求
多樣性

心得: (150-200字)

在生活中, 媒體的傳輸媒介愈多, 且內容也更為多樣性, 且連網路的演進也 + 命快速, 更為方便、聰明, 使我們的生活更加便捷, 且更具有全球化的連結。

現今媒體的傳播方式多不勝數, 尤其算網路更使得民眾也能輕鬆利用加以傳遞或分享給更多人, 且媒體的成本也比如昔日更降低許多, 使得現今民眾皆可加以利用, 便利性更高且能被普遍接受並廣泛使用。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 13 日

本週主題: 網路媒介(三) 匯流科技與應用

系列年班級: 四外三乙 姓名: 陳以欣 學號: 1100161246

筆記: E-Mail: _____

· 數位匯流:

四種產業融合

- ① IT 產業
- ② 電信產業
- ③ 消費性電子
- ④ 娛樂產業

* 媒體產業的匯流

- Time Warner (HBO, CNN, Time...)
- Disney (ESPN, Disney, channel, Park)
- Google (Books, scholar, News and Image...)

心得: (150-200 字)

科技日新月異，網路的確帶給現代人許多方便，今天學到一個新的名詞「匯流」，因為匯流的出現影響了媒體和閱聽者之間的關係，以前的人想當明星的話，必須去找電視台或相關管道報名；而現代人則不一定要靠電視台，只要有能力、有創意的人將自己拍攝的影片分享到「Youtube」上，便有機會被別人看到，甚至能傳到別的國家，豈點擊率不斷暴風升，代表擁有許多觀眾，就能在 Youtube 創造一個屬於自己的平台，網路就是如此地無遠弗屆啊！

* 傳播科技匯流的影響

· 觀眾也會變得有創意 (可創造內容)

* 傳統媒體 VS 匯流媒體

- ① 單一節目送到各戶家庭，無法把節目碎片節目帶給觀眾
- ② 需要大量收視才能創造經濟效益
- ③ 把節目送到各戶
- ④ 把節目送到各戶
- ⑤ 單一節目收視少，但提供多種節目

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 13 日

本週主題: 網路媒介-匯流科技與應用

系別年班級: 四資四甲 姓名: 侯峻煊 學號: 1099137101

筆記: IT (匯流) + 電信 + 消費性電子 + 娛樂 = 科技匯流
E-Mail: 05081421@gmail.com

數位科技, 內容的數位化來進行
web1.0 → 2.0 → 3.0

傳播科技匯流 = 內容 + Computing + Communication 介
Networking 轉送 ① Faster, ② More Contents ③ More Interaction

	Web1.0	Web2.0
內容	站長	使用者
互動	單向	双向

Web 3.0 = 將 web 2.0 的東西重新整理
結合語義網路, 龐大資料空間

長尾理論: 次門的產品 在網路

- * Creative Audience
 - * Technology-driven Content Creators.
 - * Mash-Up, Multimedia, Transmedia
 - * Long tail Market
- 但總數量會更熱門產品。

心得: (150-200字)

網路的發展對於傳播的發展有極大的影響,

網路的傳播技術也越來越多元. 從最早之前的 web1.0.

網站上所有的資訊都是由站長提供, 互動性, 內容
性都不太好, 到了 web 2.0, 資訊大部份都是由使用者
上傳. 大幅度的加強了網站的內容, 內容的數量也越
來越多, ~~行銷~~ 行銷不足只是銷售商品, 而是銷售
自己想要的讓大家都認識的東西。網路的發展讓
一些地下樂團甚至有名店家, 都可以順利
拉客人, 與民眾, 網路的進步幫助人類互動
也更頻繁。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 13日

本週主題: 網路媒介(二) 匯流科技應用

系列年班級: 四工二甲 姓名: 呂紹堯 學號: 1101107107

筆記:

* 數位匯流: 四種傳統上相互獨立^{EMail: 034830829@yahoo.com.tw}的產業融合過程
工業業、電信業、消費性電子產業、娛樂產業
也包含法規、政策和寬頻。

* 媒體匯流之內容會是成功的商業模式, 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、大數據、網路技術的轉變: 速度變快、內容更多、更多互動

* Network 技術的轉變: 速度變快、內容更多、更多互動
web1.0 → web2.0 → web3.0

* 國際網路發明人 柏內茲李
web3.0 結合網路、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

心得: (150-200字)

網路媒介愈來愈進步, 進步也很快速, 從傳統媒體發展到匯流媒體, 從原本只能單一節目傳送變成可以上百萬個節目傳送給民眾。科技匯流也帶來很多影響, 像是現在很多的網工人都是在從國際網路被發現的: 現在也可以用 youtube, google 等去尋找分眾市場, 真的很方便

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2023年11月13日

本週主題: 匯流科技與應用

系別年班級: 通子三乙 姓名: 許哲緯

學號: 1100105252

筆記:

E-Mail: che_lun19921010@hotmail.com

四種傳統上相對獨立的產業: IT、電信、消費電子、娛樂。

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……
⇒ 不再是產業分流的觀念

web1.0 → web2.0

網頁內容由站長完成, 使用者無權參與, 使用者可以上傳訊息參與編輯知識。

- 資訊徵求、網路分享

web2.0 ⇒ web3.0

- 把 web2.0 所有的東西重新整理、結合、重新調整、龐大資料空間, 所產生難以計算的資料表現。

傳統媒體: 把單一節目傳送到各家庭, 但是卻無法把數百萬個節目帶給大家。

匯流媒體: 把數百萬個節目串成每個觀眾。

心得: (150-200字)

從以前的各國獨立到產業到現在跨匯流媒體出現, 把許多產業結合起來。使我們更方便, 不管是取得知識、娛樂都大大的提升了。在網路上我們不像以前一樣只能吸收別人的知識, 我們現在也可以發送資訊, 提供資訊, 不再是單一方面了。

在電視方面, 以前我們只能在特定時間去收看你想看的節目, 透過了只能看電視, 不然也沒辦法再看了, 而現在有了網路的結合, 使得我們更方便也更多選擇了, 我們不再被電視節目播放時間所限制, 在網路上我們可以隨意的收看, 不管何時何地皆可, 甚至幾年前的影片也都可以再次在網路上收看。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月13日

本週主題: 匯流科技與應用

系列年班級: 研三乙 姓名: 莊明學

學號: 1100605223

筆記:

匯流系統相對獨立的產業: IT、電信、消費電子、娛樂
E-Mail: artrosefan@yahoo.com

藉由數位科技與內容的數位化進行(數位匯流)

phenomenon involving the "interconnection" of information and communications technologies, computers

net works and media content, → iTunes

Including content, computing, and communications.

共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。

八大數位內容產業: 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

網際網路發展階梯: Tim Berners Lee

把 WWW 所有雜項重新整理, 結合語義網路和龐大空間, 所產的無以計數的資料來讓

傳統媒體: 一對多; 匯流媒體: 多對一
預測不接不來會打的字

心得: (150-200字)

感謝現今科技發展之迅速, 遊戲、連結、學習……等等, 卻可以串透過網際網路而
輕鬆地做到, 想當年 ~~國小的時候~~ ~~家裡弄~~ ~~電腦~~ 等等, 有人們的生活增添了許多方便
但現在網速普遍提升, 瀏覽網頁不必像以前一樣等半天, 有人們才聽道古巴開權, 能瀏覽的
但這也受限於像帶作這樣先進的國家, 較之前階段, 網速相當慢, 能瀏覽的
~~網速~~ ~~網頁~~ 也很有限, 但似乎人們還是很樂見這樣的情形, 畢竟他們又往自由的
邁了一步。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 1022年 11月 13日

本週主題:

傳播科技匯流

系列年班級: ④短回甲

姓名: 吳政德

學號: 1099106144

筆記:

E-Mail: r2421185@gmail.com

數位匯流: IT產業, 電信產業, 消費性電子產業, 娛樂產業
媒體匯流 才是王道

數位內容包括數位遊戲、電腦動畫、行動應用服務...
⇒ 產業介流的概念、

技術轉變: web 1.0 → web 2.0 → web 3.0

心得: (150-200字)

隨著科技的演變, 網路網路成著人們生活中不可或缺的角色
從隨手可得資訊到有閒生活應用種類都息息相關。還記
得小時候電腦線上遊戲剛出就造成轟動, 到了現在
智慧型手機按一下就可以有一大堆遊戲任你下載, 網路
需求越來越大, 速度也越來越被要求, 手機網路也從3G
進步到升級到4G了, 這些都是數位時代來臨的變遷。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期 105年11月13日

本週主題:

網路傳播科際匯流

系列年班級:

四(四)甲

姓名:

蔡文玟

學號:

1099135149

筆記:

E-Mail: sk>sk>123@yaho.com.tw

四種傳統產業開始過程

IT產業、電信產業、消費性電子產業

Network 技術的改變

* Faster

* More contents

* More interaction

* Web 1.0 -> Web 2.0 -> Web 3.0

傳統媒體 vs 匯流媒體

* 過去大眾市場正式化分成各種

利基市場

* 取得成本下降

* 目標產市場行銷可行

* 消費者可以依據個人偏好來消費

長尾理論三大力量

* 生產工具大眾化

* 配銷工具大眾化

* 連結供給和需求

維基經濟

* 同儕網路 共同價值

* 共同價值

心得: (150-200字)

媒體匯流不僅僅只有電影電視傳播,也包括了網際網路從 Web 1.0 -> Web 2.0 再轉換到現在的 Web 3.0, 也就是說媒體從單向轉化為双向的一個平台, 帶給人們更便利的生活。

網路從久遠的部落格發展到現在的 FB, 資訊流通的速度加快匯流媒體讓基礎建設更加普及, 例如 WIKI 的基地台介想器維基百科的資源共享, 演變到現在的集體創作, 讓平台更民主更全面化。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 103年11月13日

本週主題: 網路媒介(二) 匯流科技與應用

系別年班級: 國搜四甲 姓名: 謝德立 學號: 1099106151

筆記: E-Mail: sd_456@yahoo.com.tw

傳播科技匯流
從 Web 2.0 到 Web 3.0

傳播科技匯流的影响
長尾「市場」

Time Warner (HBO, CNN, Time, Cartoon Network)

Disney (ESPN, Disney Channel, Park)

News Corporation (Fox News, Fox Network, 20th Century Fox).

把數百萬的節目帶給每個觀眾

個別節目收視次數少, 但是提供的節目數多, 也可以創造經濟效益

~~長尾市場~~ 過可被多種設備接收, 不限時地
過去大眾市場正式分化成各種利基市場
取得成本則下降 豐富經濟學

心得: (150-200字)

網路影響的範圍太大, 今天上課內容有傳播科技匯流多元化
的資訊更豐富我們的生活, 如維基經濟與科學傳播事件制作流
程. 開放, 長尾市場的創造. 運用與科學傳播 科學傳播方式可以利
用匯流操作平台, 更民主化. 更全面化.

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月13日

本週主題: 網路匯流

系別年班級: 四子四丙 姓名: 張卓恩

學號: 1099105313

筆記:

Web 1.0 \Rightarrow Web 2.0

E-Mail: zueewg500@gmail.com

使用者 無權 有權

匯流媒體:

資訊 集中管理 分享
服務 站點決定 主動參與
交流 單向 雙向

1. 把大量節目播出
2. 創造經濟效益
3. 內容可被多種設備接收

Web 2.0 結合語義網路龐大資料空間

分眾市場
大眾市場

Web 3.0 自動傳遞比單純瀏覽網頁更多訊息

(更符合人性, 更多內容)
重點

心得: (150-200字)

科技越來越發達, 技術越好所能傳遞的資訊內容也就更加豐富, 網路匯流從原本的 Web 1.0 到 Web 2.0 就已經有很大突破, 到現在的 Web 3.0 則擁有更多的功能, 更加人性化, 且自動傳遞資訊, 實在是好用許多。就像老師所說, 網路匯流最注重的是內容, 無數資訊在網上快速傳遞著, 可以更好多加利用!

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月13日

本週主題: 網路媒介 匯流科技

系別年班級: 國子國丙 姓名: 鄭栢昇 學號: _____

筆記: 數位匯流: IT產業、電信產業、消費性電子 E-Mail: 1099105319@kuas.edu.tw
和: 娛樂產業。

媒體匯流之內容是王道。匯流媒體: 遊戲、數位學習....。

心得: (150-200字)

網路是現代最重要的人與人溝通傳播的通路, 再加上 Facebook 的盛行, 和智慧手機的發起, 匯流科技影響人類的生活, 把所有資訊和非流行的東西, 將容易找尋到。課程, 像或我常用工數位學習和平台大學, 習有學更了解該科目, 也知道國內是麻省理工(MIT)和交通大學, 而且我把會把我知道國內老師教的做複習和預習, 讓我更了解該科目, 也知道國內、外的明星學校的課程, 教法與互動。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 12 日

本週主題: 網路媒介 (二) 匯流科技與應用

系別年班級: 四外四甲 姓名: 許崑禎 學號: 1099161123

筆記: E-Mail:

數位匯流: ① 四種傳統上相互独立的產業的高整合過程 (IT 產業、電信產業、消費性電子產業、娛樂產業 entertainment)。

- ② 藉由數位科技與內容的數位化來進行
- ③ 從法規、政策到頻寬、頻譜的規畫

匯流科技匯流 (media convergence)

- △ Phenomenon involving the "interconnection" of information & communications technologies, computer networks, and media content → iTunes.
- △ Including content, computing, communication

數位內容產業包括數位內容、電腦動畫、數位學習、數位影音應用、行動應用服務、網路平台及服務、內容數位化、數位出版、典藏、數位內容等。

媒體匯流 △ Digital Bits △ Networking

- shift to digital media
- digital objects are modular
- Automation, variability & transcoding

Networking 技術的軟體

內容數位化 搭配網路架組路發展, 讓更多資訊取得匯流

通, 也讓我們可以隨時隨地

瀏覽我們想看的資訊內容, 也可以分享自己的所見

所聞給網路使用者, 行銷

自己, 花費最少所成本

可獲得更多共享知識

除了生活語文交際的需

求, 經濟發展,

- faster
- more contents
- more interaction
- mobile → web2.0 → web3.0

技術提升, 頻寬增加, 速度更快

媒體產業的匯流

- Time Warner
- Disney
- News Corporation
- Google

匯流科技匯流的影響

- Creative audience
- Technology-Driven Content Creators.
- Mash-up, multimedia, transmedia
- Long Tail market

長尾市場

長尾市場

• 利用高品質材料製成專業門商品。

系統產業型匯流

- 同個網路 (相同知識、專業) 一起合作, 互惠合作 (互
- 同個網路, 自我組織式 (self-organized)

背面可以使用

系統業, 數位教育合作

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 107年 11月 13日

本週主題: 匯流科技與應用

系列年班級: 四子三乙

姓名: 方建智

學號: 1100105257

筆記:

E-Mail:

pwp0512@yahoo.com.tw

IT產業、電信產業、消費性產業、娛樂產業

藉由數位科技與內容的數位化來進行。也從法規、政策到頻寬、精省者的規畫等等...

媒體匯流主要在說明科技、數位等...。(通訊科技) iTunes 數位內容產業包括數位遊戲、數位動畫、數位學習、數位影音應用、行動服務、網路服務、內容軟體、數位出版與典藏等八大領域。>你是產業分流的概念。

Web 1.0 and Web 2.0 最大差別在於一个是單向, 2.0是双向, 且內容量越來越豐富。

Web 3.0 結合網路、組員、超連結、媒體與資料庫, 更加聰明, 能自動傳遞比今天單純的三維網頁更多的訊息。
因為使用人越來越多, 設計一個軟體就必須考慮語言、硬體等方面的問題!

心得: (150-200字)

資料越來越發達, 當然網路世界給的資料內容也越來越多, 越來越繁雜。在網路上打上關鍵字就可以在短短几秒钟找到上千萬資料。當然並不是每比資料都是正確的, 這就是繁雜的地方所在。

資料匯流後, 在查尋上變的旅速很多, 不管是生或熟識, 課本資料書籍資料, 軟體使用等等...。
我利用網路查尋到許多相關課程連結, 在網頁上或 Youtube 上都可以快速的找到。經由串網線, 上線為 3.0 卦: 下線海 3.0 卦, 昂有十傳, 各別原之。卦傳、象傳(上、下)、復辭傳(上、下)、繫辭傳(上、下)、說卦傳、序卦傳及雜卦傳 共十傳。這些內容都可以在平台上找到, 把這些篇篇是帶給每個觀眾, 並且不用被時間所限制。這些就是匯流媒體的優勢。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2022年11月12日

本週主題: 數位科技與應用

系別年班級: 國化三乙

姓名: 王煒儀

學號: 1100101252

筆記:

E-Mail: wei011252@hstmail.com

數位匯流: 電信、娛樂、IT、消費性電子產業, 藉由數位科技與內容的數位化來進行。

數位內容產業包括: 遊戲、動畫、數位學習、行動應用、數位影音應用、網路服務、內容軟體、數位出版、免費軟體

Web 1.0: 由成長集中控制、利用個人網站宣傳, 無法串聯其它網站。單向。

Web 2.0: 由參與者共同管理與資訊, 轉變為雙向甚至多向複雜網路。

Web 3.0: 將 Web 2.0 整理, 結合語言義網路和開放資料空間, 更加透明。

數位內容匯流: ex. Google (Books, Scholar, News, Images), Youtube, Gmail。

大眾市場 → 利基市場 (分眾市場)、交易成本下降、提供多樣選擇給消費者。

心得: (150-200字)

想起小時候, 那時的網路還很不發達, 玩電腦也只有玩一些不需要連線的遊戲, 偶爾查個資料。而現在網路功能增加不少, 可以聊天、看影片、購物、資料收送還有分享心情, 非常的方便, 對現在的人來說幾乎已是生活不能沒有網路了。而隨著媒體的匯流, 市場提供的選擇愈來愈多樣化, 消費者能夠自由選擇內容, 甚至有多個管道達成目標, 目的, 對消費者來說是非常便利, 但對各媒體來說則是相當大的競爭, 如何發展特色, 提供更好的服務是他們真實努力的目標, 而最後受惠的, 還是民眾。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 13日

本週主題: 匯流科技與應用

系別年班級: 四子二乙

姓名: 陳青錫

學號: 1101105220

筆記:

E-Mail: a320535123@gmail.com

若望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。

Networking 技術的轉變: 1. Faster

3. Web 1.0 ⇒ Web 2.0 ⇒ Web 3.0

國際網路發明人柏內茲李 (Tim Berners-Lee):

他把 Web 2.0 所有的東西重新整理，結合語義網路和龐大資料空間，所產生的無以計數的資料來源。

~~網路~~ 六個結合:

1. 透過流媒體創造利基市場

2. 過去大眾市場正式分化成各種利基市場 (分眾市場)

3. 取得市場成本下降 (交易成本下降)

4. 傳播銷售管道建制成本下降

5. 目標市場行銷可行

6. 容易找到市場志同道合者，市場是全世界

心得: (150-200字)

現今科技代表非國際網路莫屬，從我們臺灣各家電信業者積極爭取而知的東西，電子代工大廠鴻海也爭取的極大，搜尋在商品幕下，看見以前用的東西，國際網路帶給我幾萬筆軌，市場所知道，甚至有禮拜，你的被西資訊 Google 搜尋一下，幾千市場轉軌，讓你的商品給全世界看見，以前你的而國際網路也能跟市場接軌，讓你的商品給全世界看見，以前你的商品可能經過幾個月或是幾年才會上市，也許只要幾個禮拜，你的東西就被大家所知，但現在當你的商品是放到網路上，與希望，網路帶給我們方便的資訊流通，只要你善加使用它，就能為你帶來更大利益。

AG-Max

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 10²²年 11 月 13 日

本週主題: 匯流科技與應用

系別年班級: 四外二甲 姓名: 周家瑋 學號: 1101161114

筆記: 1. 四種產業高機會趨勢: 工、電、信、消費性E-Mail: ccn1126@gmail.com

和娛樂產業。2. 若有製作精良硬體設備、高組建卻沒有良好內容, 肯定不會是成功的商業模式。(內容的重要性) 3. 為何會媒體匯流? Δ Digital Bits Δ Networking / ex

FB上遵照片中經過的不同程序) 4. Networking 技術的轉變: Δ 車可移動; Foster, McCain, Marcin tera

5. Web 1.0 單向 / Web 2.0 双向 6. 國際網路發明者: Tim Berners-Lee 7. 科技匯流 (Internet) 該下傳遞的是服務) 8. 傳統媒體匯流以 匯流媒體: for example, 入點播 vs Youtube (觀眾主控的回歸; 不一樣而已) 9. 下列如: Netflix 市場; 萊阿爾。

10. 利基市場的重要性 (also can promote oneself)

心得: (150-200字)

前幾次上課介紹了各式各樣的傳播媒體, 例如: 報紙、電視、收音機... 等。而這次的主題就是由各種媒體組成成的匯流科技媒體 (國際網路) 和認識媒體的出現, 可說是大大的改變了傳統的媒體的應用方式。舉例來說: 報紙如成電視, 看者有所謂的專業媒體人; 他們的應用方式是大眾市場。然而有了現今的匯流媒體, 即使是一般民眾, 也可自己成了一個「創造者」, 甚至還能透過這樣一個媒體來行銷自己 (Market)。因此匯流媒體的出現是讓媒體介有了很大的改變; 對人民來說也多了一份最重需要的方便性。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月13日

本週主題: 匯流科技與應用

系別年班級: 四電四甲

姓名: 伍政璋

學號: 1099104108

筆記:

E-Mail: fr82119@yahoo.com.tw

一. 數位匯流: 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, 也包含從法規、政策到觀念的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、數位出版等八大領域
→ 仍然是產業分流的觀念

二. 匯流媒體: 1. 把原本為個節目帶給每個觀眾, 2. 個別節目收視次數少, 但是提供的節目越多, 也可創造經濟效益, 3. 「平台」上的內容可讓多種設備接收, 不限時地, 且可以針對傳播

三. 市場: 過去大眾市場正式分化成各種利基市場、取得成本的下降、傳播銷售的管道壟斷成本下降、容易找到志同道合者、提供更多樣選擇給消費者, 大幅增加消費者可選集合的內容, 消費者可依個人偏好來消費商品

心得: (150-200字)

在過去網路科技還不是很發達的時代, 主要的娛樂媒介大多是電視, 但是電視播放節目的限制很多, 它的節目表是固定的, 因此, 我們只能在某一個時間來收看自己想看、喜歡的節目, 一旦錯過了, 就只能等著重播, 但如果又錯過的話, 之後可收看的機會就可能沒有了, 而且一個畫面就只能播放一次就過去了, 不能停止、倒轉和重播一次。又觀現在的網路科技, 有非常多的節目來源, 想看幾次就可以播放幾次, 跳得方便許多。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 13 日

本週主題: 網路媒介的匯流科技所應用

系別年班級: 四國 四甲 姓名: 蕭育平 學號: 1099133132

筆記: E-Mail: jenmy810623@yahoo.com.tw

- 數位匯流: 丁、電信、消費性電子產業, 娛樂產業的融合過程, 藉由數位科技, 內容的數位化, 來進行。
- 數位內容包含數位遊戲, 電腦計畫, 數位學習, 數位錄影等應用, 行動應用服務, 網路服務, 內容軟體, 數位出版與典藏, 大台更迭。
- 媒體產業的匯流, Time Warner, Disney, im 等。
- Creative Audiences, Technology-Driven, Content Creators
- 垂直市場的出現。
- 單一節目 → 各個家庭, 變成百萬個節目 → 個人, 收視次數減少卻不減經濟效益, 平台上的內容更可以隨時點對點使用, 不用在固定時刻做事。

心得: (150-200字)

數位匯流让我们的生活息息相關, 現在的人生活都跟匯流不開網路, 即使在家也可以下通曉了, 解資訊, 加上數位化的產品越來越多, 網路的服務也越來越創新, 多元的資源都可以再網路相連結, 也越來越多了C產品再網路結合, 未來的產業在此方面也會越來越進步, 影音, 動畫... 等產品的數位化也會更多元化, 期待越來越好的未來。

在各自喜歡的不同市場,
得到者 自由的滿足。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 105 年 11 月 13 日

本週主題: 匯流媒體

系別年班級: 國子四丙

姓名: 陳禎文

學號: 1099105306

筆記:

E-Mail: frank895@yahoo.com.tw

Web 1.0

Merkle and Young

匯流媒體

網頁內容由站長完成

1. Creative Audience

1. 節目多元

使用者壽權

2. Technology-Driven-Content Creator

2. 個別節目收视较少

站長掌控所有資訊

3. Mash-up, Multimedia, Transmedia

但提供節目多
也可創造利益

決定服務的型式及價格

4. Creative Audience

3. 平台內容可被多種設備接收

Web 3.0

結合語義網路, 龐大資料庫之間

6. Collective Creativity

結合網路, 網頁超連結

傳統媒體

與 Web 2.0 一樣, 不是一種技術規格

1. 把單一節目送到各家庭

而是演變過程的通稱

2. 需大量收视才有利益

心得: (150-200字)

3. 一項節目賣遍天下

匯流媒體透視網路, 結合語義網路, 加上龐大資料庫的資源
結合及整理, 大家不再是單一資訊, 轉為多元化, 然而現在
收視節目, 不被播放時刻表所約束, 可以在任何時間, 任何
空間, 僅只要透過網即可收視, 現在透過大家的力量, 在網
路上寫部落格, 匯集各方的資訊, 例如像維基百科, 他是一個
人人都可以編輯, 撰寫, 也稱作同儕網路, 象徵「合作」
有效率的創造, 發揮智慧, 共同創作, 達到最大效益. 集結
全球各方的力量.

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 103年11月13日

本週主題: 匯流科技與應用

系別年班級: 四工二甲

姓名: 詹子柔

學號: 11011071025

筆記:

E-Mail: a5281mickey8@yahoo.com.tw

* 四種傳統上相對獨立的產業的融合過程①IT產業 ②電信產業 ③消費性電子產業 ④娛樂產業

* 藉由數位科技與內容的數位化來進行

* 若能有製作精良的硬體設備、高網路速度沒有良好內容, 肯定不會是成功的商業模式 (數位內容產業包括遊戲、電腦動畫、數位學習、數位景觀應用...)

* Networking 技術衍生的專業知識 ①Faster ②More contents ③More interaction
Web1.0 → Web2.0 → Web3.0

* Web3.0 結合網路、網頁、超連結、媒體與資料庫, 更加開闊, 能自動傳遞比今天單純瀏覽網頁更多的訊息。

心得: (150-200字)

網路網路對現代生活幫助力很多, 而且很方便, 但有精良的硬體, 和高網路速度是不夠的, 在有了匯流科技之後, 開始能多使用豐富, 和高網路速度, 例如現在很流行的 Facebook 也是一種匯流網路網路路路互互動, 可以上傳自己的資料, 四大分享, 因此網路科技的應用, 還可以上傳自己的資料, 除此以外匯流科技流科技的應用更豐富了, 現在的科技已經全球化, 除了匯流科技, 資源更加豐富了, 現在的科技已經全球化, 除了匯流科技, 資源也應用在許多商業, 包括線遊戲、數位學習等... 原來網路網路包括這許多種科技才發展成現在的成果, 真的很厲害!

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 13日

本週主題: 網路媒介(一) 匯流科技契機

系別年班級: 國金四甲 姓名: 林奇鈞

學號: 1091132101

E-Mail: elain1906@yahoo.com.tw

筆記:

* 數位匯流

- 四種傳統上相對獨立的產業的融合過程 = 工業業、電信產業、消費性電子、娛樂產業
- 藉由數位科技與內容的數位化來進行, 也包含法規、政策到規範、標準語言的規劃等等。

* 媒體匯流之內容王道

- 若有製作精緻的硬文本及高品質內容有良好內容, 肯定不是成功的商業模式
- 數位內容產業的數位匯流, 電腦動畫, 數位遊戲, 數位錄影應用... 等八大領域
- 了就是產業融合的觀念,

心得: (150-200字)

今天的主題內容對我並不陌生, 高中曾讀的是

二級知識課程, 所以又結合網路的互動性

我也有了了解。但今天是在線結合網路的現

代溝通交流, 可以透過網路來進行銷售的事

根本不言十其數, 並且隨著人們越來越加依賴

網路, 網際網路的商機也逐年增加, 現在申

臉書或是通訊 APP, 真的可以代電言語言, 而

且還更有創意, 最後的產行銷售, 了解了這

和起建能的力量, 網路人憑空拉來往金銀之

和產物, 這些都是匯流科技的应用。

* Networking 技術的互連性

- Faster
- More Content
- More Interaction Web 1.0 = Web 2.0 = Web 3.0

* Web 1.0

- 網頁內容由站長完成, 使用者需到完整
- 由站長集中管理所有資訊
- 站長決定服務器的型式與價格
- 利用了人網站宣傳, 無法串聯其他網站

* Web 2.0

- 使用者可以上傳訊息, 參與社群等知資訊內容
- 資訊豐富網路分享
- 使用者主動參與及諮詢內容
- 網路成以向互動式的溝通, 甚至多向

* Web 2.0 = Web 3.0

- 網路網路發明人極內幕
- 把 Web 2.0 所有的東西重新整理, 結合語義和網路和龐大資料空間, 所產生的無以言計數的資料來源。
- 把 Web 3.0 結合網路網頁, 超連結, 媒本與資料庫, 更加透明, 自己重傳遞比今天單純達到更多訊息。

- 把 Web 2.0 一樣, 也不是一種規程或技巧, 而是網路三變過程的一種過程, 代表網路在演化了媒體之媒體由互連的緊密結合

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月13日

本週主題: 網路媒介(一) 匯流科技與應用

系別年班級: 10 電 10 甲 姓名: 黃鳳珍

學號: 1099132143

筆記: E-Mail: fanny810125@yahoo.com.tw

數位匯流:

① 種傳統上相對獨立的事業的融合過程

IT 產業、電信產業、消費性電子產業和娛樂產業

藉由數位科技與內容的數位化來進行

也包含在法規、政策到預算、頻譜的規劃

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、內容駁件、數位出版與典藏等。大領域 IT 仍然是產業分流的根本念。

技術上的轉變: faster, More contenty, More interaction (Web1.0 → Web2.0 → Web3.0)

Networking

Web2.0 結合語義網路和龐大資料空間, 產生無以計數的資料

Web3.0 結合網路、網頁超連結

心得: (150-200 字)

隨著科技與遠端, 網路越來越方便, 功能也越來越多, 現在在網路上搜尋資料, 只需輸入關鍵字, 就能出現不

少相關詞彙, 網路的速度也越來越快, 從傳統的線路到現在的數位光纖, 甚至於 2M 到現在的 50M, 甚至 100M, 現在在網路上只能找尋資料, 看影片也能

透過網路找到, 過去只能逐字逐句的看內容, 現在即使錯過時間也能用網路找到並觀看, 這些方面讓大眾隨時都可以找到自己想要的東西。

傳統媒體 =

把第一等日傳送至各個家庭, 如無去把數百萬個節目帶給每個觀眾
需要大量收視才能創造經濟效益
一項節目賣遍天下, 同時提供給無數的人觀看

匯流媒體, 創造利基市場 =
傳播銷售渠道建制成本下降, 取得成本下降, 目標市場行銷可行, 是交叉多樣的選擇給消費者, 大幅增加消費者可選擇內容的內容, 消費者越來越可以依據個人偏好來消費商品

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 13日

本週主題: 網路發展與匯流科技應用

系別年班級: 四金四甲

姓名: 陳依婷

學號: 1099132115

筆記:

E-Mail: ton94m3@yahoo.com.tw

• 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、消費性電子產業和娛樂產業。

• 數位匯流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、劣質語音的規畫等等。
• 若有製作精良的硬體設備,高網路卻沒有良好內容,肯定不會成功的商業模式。

心得: (150-200字)

科技隨著時代的變遷而越來越精進,也隨著人們的需求而越來越進步。互力從單向變成双向、速度由慢進步為快,這些都是網路媒介從以前到現在發生的轉變。網路和人們的生活息息相關,互見代人一起床的第一件事很多都是拿出智慧型手機瀏覽網頁,隨著人們需求越來越快,網路的技術也在迅速的進步。

除了可以用網路舒緩壓力、查詢資料還可創造利基市場,高科技時代,人們也懂得利用高品質科技而展現自我。

• 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
⇒ 乃是產業分流的概況

- Networking 技術的轉變
- Faster
- More contents
- More Interaction

Web1.0 ⇒ Web2.0 ⇒ Web3.0

Web1.0 單向	Web 2.0 双向
<p>網頁內容由站長完成,使用者無權參與</p> <p>由站長集中管控所有資訊</p>	<p>使用者可以上傳資訊參與編輯知識內容</p> <p>資訊變成網路分享</p>
<p>站長決定服務的形式與價格</p> <p>利用個人網路站宣傳,無須串聯其他網路站</p>	<p>使用者主動參與服務的內容</p> <p>變成双向互動式的溝通,甚至多向複雜</p>

• Web 3.0 結合網路、網頁、超連結、媒體與資料庫,更加聰明,能自動過濾今天需要被搜尋的網頁更多的資訊。