

長榮大學「科學傳播媒體通路」札記卡

課程主題：座談會(二) 匯流科技下的科學傳播 講者：蒯小亮、侯志欽、陳恒安

系級	生科 4 A	學號	I44961351
姓名	謝沐又英	課程日期	102.12.11

心得：

任何一個科技的發展是為了有正面的價值。

政策下，強化科學傳播的普及，以：政府補助且，可使城鄉差距縮小。

科學的目的是善美，益落實，其是很好的專才，讓大眾享有平等教育。

①傳統媒體，以：電視、電話

②現代、新興媒體，以：電腦、網路，中間的編碼、格式不阻，資訊需正確。  
利用網路傳播科學，其效果佳，可在年輕族群有較好成效。  
網路最常用：影片觀看及下載；選擇適當平台。

研發科學類的線上遊戲，選對媒介、通路是很重要的。先考慮目標市場多 → 其常使用的媒介 → 科學傳播

Technological convergence → 又稱 Digital convergence

匯流服務模式：VoIP、IPTV、Mobile TV

Ott (over the top)：又稱 Internet TV，提供民眾創作內容 UGC，電視節目或電影、廣播，其他輔助服務

遊戲平台：XBox One / 360

勝出可能條件：操作容易、介面親切、經營社群、黏著度高、設備服務、價格合理

心得：近幾年來，手機使用網路已普遍，App 更迅速成長，幾乎空閒時，大眾都在使用網路，較少觀看電視及收聽廣播，更不用說報紙及雜誌，所以科學傳播不能再侷限在百科全書、電視節目了，而是往網路發展，開發科學 App、科學電玩，也可利用電子書，讓社會大眾、年輕族群接觸科學的機會增加。如同行銷一樣，當要推廣「科學知識」這項產品時，其要考慮：目標市場、通路，這二項要素。除了增進大眾的知識外，也可使教育更落實！