



# 電子商務 Electronic Commerce

## 05 Network Technological and Its Development

長庚大學 資訊管理學系  
林維昭 Wei-Chao (Vic) Lin  
[viclin@gap.cgu.edu.tw](mailto:viclin@gap.cgu.edu.tw)



## 5.1 數位匯流與典範轉移

- 數位匯流 (Digital Convergence) 讓傳統媒體跨入了數位的領域中，利用電腦、網路科技等來改變現有的實體營運模式
  - CD 唱片透過電腦轉成方便存取的 MP3
  - 實體信件轉成e-mail
  - 智慧型手機將沖印式照片轉為數位相片

# 數位匯流與典範轉移 (續)

- 數位匯流可跨越不同產業，成為跨產業的新營運模式，像是剛剛提過的智慧型手機，讓使用者可以跨越電腦、電信等產業
- 數位匯流帶出的新產品，可以稱為典範轉移 (Paradigm Shift)
- 傳統的營運模式需要跳脫過往，思考出符合數位、網路科技時代的新模式

## 5.2 網路應用技術的發展

- 時至今日，網路應用技術發展已經成為生活中不可或缺的元素，包括網路交易模式、第三方支付、Fintech、即時通訊、網路廣告、影音串流、社群網絡、雲端運算、物聯網、行動商務等





# 網路交易模式的發展

---

- B to C 的模式結合搜尋引擎、e-mail、金融服務、新聞等，往入口網站來發展
- B to B 的發展提供店面、網站、影片、照片、展場等服務，協助業者將產品賣到全世界
- C to C 則開始朝向 B to C 電子商務網站來發展



# 第三方支付

---

- 第三方支付是網路上最大的支付模式與信用中介，串連起店家與銀行間的關係，包括下列三項特點：
  1. 靈活的支付模式
  2. 嚴格的監督機制
  3. 保障的獨立機構



# Fintech



What is fintech CNBC Explains  
[https://www.youtube.com/watch?v=-EoNrg\\_DR3s](https://www.youtube.com/watch?v=-EoNrg_DR3s)



# Fintech

---

## (一) Fintech 的定義

- 是由 Finance 與 Technology 合併而來
- 可定義為金融和科技整合而成的新營運模式
- 核心為科技，包括替金融業或其他相關產業提供技術服務，並未改變金融的核心業務與本質，而是改變金融服務提供過程的效率



# Fintech (續)

 表 5-1 金融科技與網際網路金融的差異

構面	金融科技	網際網路金融
發展重點	科技為發展的重點，具備替金融相關產業提供科技服務的產業均包括在內。	金融是發展的重點，利用科技來推行金融的服務。
目標	增加金融服務的營運效率。	以金融服務的創新為目標。
參與者	科技業、網路業等技術驅動型的企業。	傳統或透過網路提供金融服務的機構。
營運方式	增加金融營運效率的技術突破。	金融產品的研發。
相關產品	第三方支付、大數據、區塊鏈、人工智慧等。	網路信貸、行動付款、股權眾籌等。



# Fintech (續)

---

## (二) Fintech 的特色

1. 使用者導向
2. 數據分析為基礎





# 即時通訊

---

- 即時通訊 (Instant Messaging, IM) 是讓使用者透過網路來即時通話、訊息傳遞、資訊往來或分享影像的系統，提高使用者在聯繫時的便利性



# 網路廣告

- 網路廣告有呈現式廣告、搜尋式廣告與重新瞄準廣告三種模式，分述如下：

1. 呈現式廣告 (Display Ads)

大部分的網路廣告是利用直接呈現的廣告模式

2. 搜尋式廣告 (Search Ads)

稱為關鍵字廣告，使用時，只要使用者點擊廣告主購買的廣告文字、到訪廣告主的網站，廣告主才需要支付廣告費用

3. 重新瞄準廣告 (Retargeting Ads)

利用 Facebook 現有的數據，和外部的廣告業者合作，在 Facebook 廣告庫存中，針對用戶頁面的關鍵字，置入客製化廣告做即時性的投放，以提高廣告效果與投資報酬率 (ROI)





# 影音串流

---

- 影音串流媒體 (Streaming Media) 技術的普及，傳輸時就能同步觀賞的技術讓網路使用者可以在網路上直接觀看影音
- 影音串流是將媒體資料壓縮後，經過網路分段傳送資料的技術，將整份媒體資料透過封包技術與網路傳遞，如水流一樣傳送到網路使用者的電腦中



# 社群網絡

---

- 社群網絡 (又稱為社群網路服務，Social Network Service) 是指一群有相同興趣與活動的網路使用者，透過網路進行串連與互動
- 社群網絡的商業模式，區分為廣告收入模式、使用者收費模式、導購模式和遊戲模式





# 社群網絡的商業模式

---

## 1. 廣告收入模式

- 指在社群網站上嵌入網路廣告來收費的模式

## 2. 使用者收費模式

- 指當會員要使用該社群網站時，直接向會員收取使用網站的服務費

## 3. 導購模式

- 指透過社群網站串連業者的購物網站或是實體店面等

# 社群網絡的商業模式 (續)

## 4. 遊戲模式

- 指利用社群網站做為遊戲的聯繫平台，提供包括遊戲服務、購買管道等，同時，社群網站也可抽取仲介費做為獲利的來源

## 5. 網紅經濟

- 指靠著網路串連起跟粉絲們的連結，圍繞在網路紅人本身所匯聚而成的模式，其延伸出廣告、產品推薦等



# 行動商務



Mobile Commerce  
<https://www.youtube.com/watch?v=Fdt5rRgimao>





# 行動商務

- 行動商務 (Mobile Commerce) 是指利用行動裝置、行動通訊網路來進行商業活動
- 行動商務的要點可分為下列三項：
  1. 智慧型手機
  2. 行動網站
  3. 行動應用模式
- 行動商務的特點是無線連結，許多企業透過無線的設備來偵測，像是行動隨身裝備的各項感知裝置，擷取使用者在環境中的各項資料，再利用無線傳遞到設備中，藉此發展出環境感知的新模式





# 雲端運算

---

- 雲端運算 (Cloud Computing) 是利用網路來串連軟體、硬體，並將相關資源與資訊分享給網路上所有電腦、裝置，只要透過網路就可以使用，不用安裝任何軟體



# 雲端運算 (續)

## ■ 雲端運算包括下列三種服務模式：

### 1. 軟體即服務 (SaaS)

使用者不需擁有作業系統、硬體或運作的基礎架構，透過網路就可以操作軟體、應用程式

### 2. 平台即服務 (PaaS)

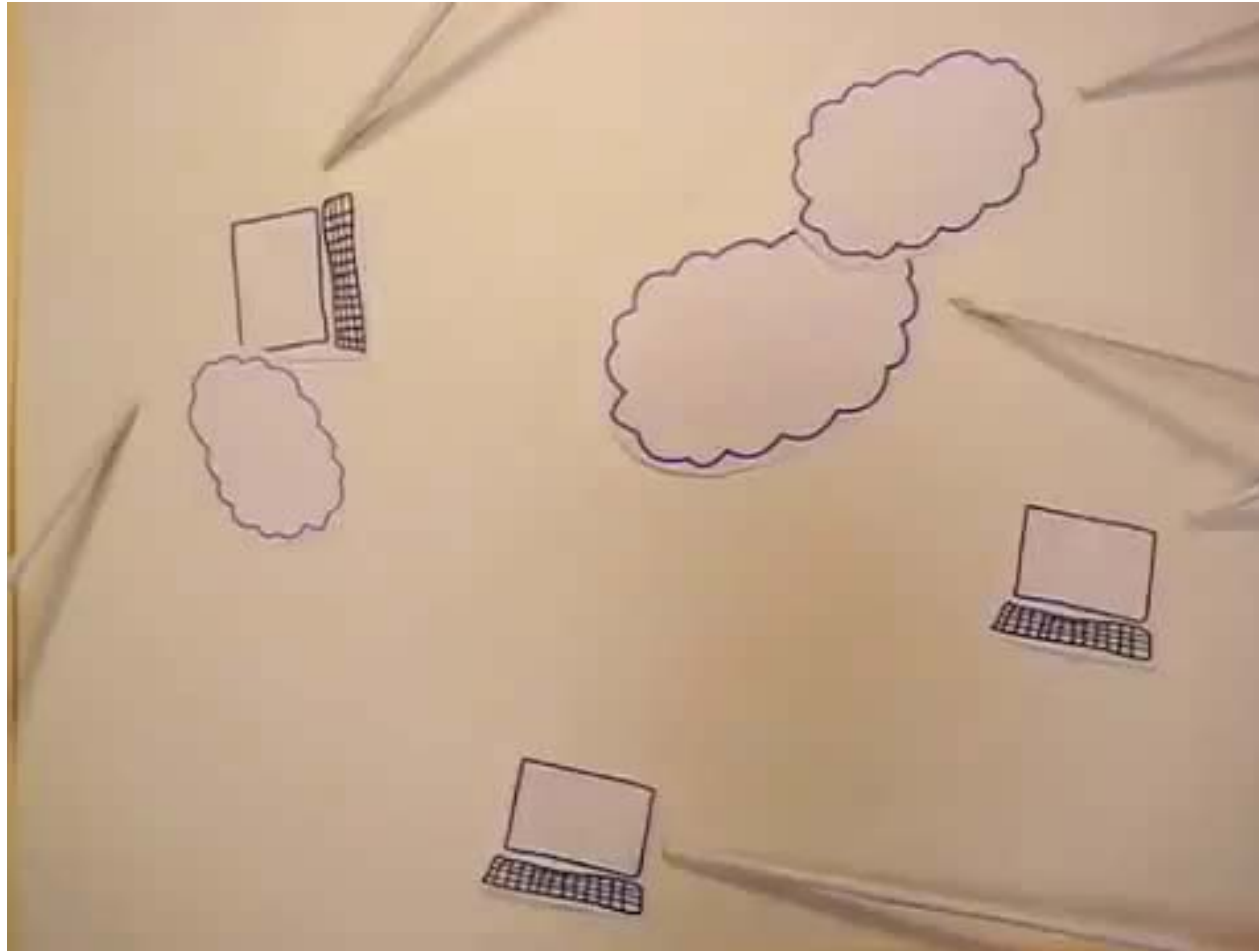
使用者掌握應用程式的環境，並不需要下載作業系統、硬體與網路基礎架構

### 3. 基礎設施即服務 (IaaS)

使用者操作基礎運算資源



# 雲端運算 (續)



Cloud Computing Explained  
<https://www.youtube.com/watch?v=QJncFirhjPg>



## 5.3 網路應用技術的未來：物聯網

---

- 物聯網 (Internet of Things, IoT) 是指利用網路、電信網等串連，讓植入電子標籤的物品都能互聯互通的網路連結



# 物聯網



Intel IoT -- What Does The Internet of Things Mean?  
<https://www.youtube.com/watch?v=Q3ur8wzzhBU>



## 習題

---

1. 請說明何謂Fintech
2. 請列出社群網絡的商業模式並說明之