



全球新興匯流驅動下之
資通訊產業轉型契機

新興匯流之發展趨勢 與機會—終端匯流

Opportunities for the Transformation of
ICT Industry as Driven by the Convergence of
Worldwide Emerging Services:
Development Trends and Opportunities of
Device Convergence

科技專案成果

委託單位：經濟部技術處

執行單位：財團法人資訊工業策進會



Industry &
Technology
Intelligence
Services

經濟部技術處產業技術知識服務計畫

III-102-S401-4

編者的話

在網路基礎環境下，多元服務融合與創新應用因應而生，研究在此趨勢下之匯流模式，實屬重要；此外，專注於硬體製造的附加價值已逐漸低落，亟需探討匯流相關之加值應用，為台灣資通訊產業找出合適之發展方向。

《全球新興匯流驅動下之資通訊產業轉型契機》，將協助讀者掌握數位匯流發展，並分別從內容、平台、終端等匯流構面解析新興匯流之機會，最後則提出台灣資通訊產業之轉型契機與策略方向。

《全球新興匯流驅動下之資通訊產業轉型契機》以套書形式呈現，邀請相關領域之多位專業產業分析師共同撰寫，內容共分為五冊：數位匯流發展現況與挑戰、新興匯流之發展趨勢與機會-內容匯流、新興匯流之發展趨勢與機會-平台匯流、新興匯流之發展趨勢與機會-終端匯流、台灣資通訊產業加值匯流轉型策略。

《新興匯流之發展趨勢與機會-終端匯流》以終端匯流為研究主軸，區分四大領域，市場現況、大廠動態外，亦探討各領域新興個案，總共分為七章，茲將各篇章之內容重點分述如下：

第一章：研究說明。該章內容闡述研究目的、研究架構、研究範疇、研究方法與研究限制，針對終端匯流進行定義說明與領域劃分，使讀者快速掌握終端匯流之意涵。

第二章：全球終端載具發展分析。該章綜述全球終端載具市場現況，包含電腦終端、行動終端、遊戲機終端，再進一步解析目前全球終端載具發展趨勢，以協助讀者全面地掌握數位終端的發展脈動。

第三章：數位影音終端匯流發展分析。該章剖析數位影音終端匯流，首先針對全球數位影音終端大廠進行動態分析，瞭解其近期發展與匯流方針，接著檢視全球影音終端匯流之新創個案，從企業背景、經營現

況、產品服務、目標市場、營收模式、匯流發展解析成功關鍵因素，作為讀者發展新事業或策略之參考。

第四章：數位遊戲終端匯流發展分析。該章剖析數位遊戲終端匯流，首先針對全球數位遊戲終端大廠進行動態分析，瞭解其近期發展與匯流方針，接著檢視全球遊戲終端匯流之新創個案，從企業背景、經營現況、產品服務、目標市場、營收模式、匯流發展解析成功關鍵因素，作為讀者發展新事業或策略之參考。

第五章：數位學習終端匯流發展分析。該章剖析數位學習終端匯流，首先針對全球數位學習終端大廠進行動態分析，瞭解其近期發展與匯流方針，接著檢視全球學習終端匯流之新創個案，從企業背景、經營現況、產品服務、目標市場、營收模式、匯流發展解析成功關鍵因素，作為讀者發展新事業或策略之參考。

第六章：數位出版終端匯流發展分析。該章剖析數位出版終端匯流，首先針對全球數位出版終端大廠進行動態分析，瞭解其近期發展與匯流方針，接著檢視全球出版終端匯流之新創個案，從企業背景、經營現況、產品服務、目標市場、營收模式、匯流發展解析成功關鍵因素，作為讀者發展新事業或策略之參考。

第七章：結論與建議。該章總結終端匯流發展現況，包含全球主要大廠與新創廠商，進一步探索數位終端匯流未來發展趨勢與機會，最後提出對台灣業者之建議，供讀者參考。

本套書內容涉及之產業範疇甚廣，若有疏漏或偏頗之處，懇請讀者指教，俾使後續的套書內容更加適切與充實。

《全球新興匯流驅動下之資通訊產業轉型契機》編纂小組 謹誌

中華民國102年9月

摘 要

新興匯流改變消費者生活，在新媒體時代下，原本壁壘分明的各產業彼此整合與競爭，內容、平台、服務亦開始融合，創造了新商業模式。依形式上之不同，新興匯流可區分為內容匯流、平台匯流、終端匯流，而終端匯流係指「媒體內容在不同終端載具下產生之匯流應用」，例如數位遊戲在電腦載具與行動載具之匯流應用、數位影音在電視載具與行動載具之匯流應用。看到新興匯流下，終端匯流之發展機會，國際大廠如Samsung、Sony、Amazon，新創廠商如IntoNow、Voxy、Pulse等，亦推出相應的產品或是服務，期能創造商機，舉例來說，Amazon推出以閱讀為主要服務之電子書閱讀器Kindle和以數位媒體內容為主之Kindle Fire，強調閱讀終端之匯流應用與娛樂內容使用界面的人性化。

因此，本研究即針對數位終端載具新興匯流之相關硬體與內容產業為主要討論範疇，數位內容產業包含：數位影音、數位遊戲、數位學習、數位出版；數位終端載具包含：行動載具（智慧型手機、平板電腦）、電腦載具（桌上型電腦、筆記型電腦）、電視載具（智慧電視、連網電視）、遊戲機載具（Wii、XBOX、PS3）等。本研究首先針對全球數位終端發展進行探索，接著觀察目前有發展數位終端之大廠在匯流趨勢下的動態發展，再深度分析美國、歐洲等地區成功數位終端匯流之新創個案，透過產品服務、商業模式，解析成功關鍵因素。最後，藉由市場現況、終端匯流發展，以及大廠、新創個案之動態，提出終端新興匯流下之趨勢與機會，提供予台灣硬體業者、媒體內容業者參考。



Abstract



Emerging convergence is changing the way consumers live. In an era, new business models are created by integrated content, platform and services and conventionally isolated industries through integration and competition. Emerging convergence may come in the form of converged content, platforms and terminal devices. Terminal convergence is defined as the converged use of different types of content from different terminals. Example could be the convergence of digital games in computers and mobile terminals as well as digital audio and video in TVs and mobile terminals. To make the most of terminal convergence global brands including Samsung, Sony and Amazon and startups like IntoNow, Voxy and Pulse, are all debuting new products and services aimed at new business opportunities. For example, Amazon launched its reading-focused ebook reader, Kindle and digital media content-focused reader, Kindle Fire. It emphasizes on the application of a converged reading terminal and user-friendly entertainment content GUI.

This study reviews the hardware and content industry for the emerging convergence of digital terminal devices, including: digital audio and video, digital games, digital learning and digital publication for digital content and mobile devices (smartphones and tablet computers), computer devices (desktop and notebook computers), TV devices (smart TVs and network TVs) and game machines (Wii, Xbox and PS3) for digital terminal devices.

Having first explored global digital terminal development, this study then examines the dynamic development of leading brands with digital terminal development initiatives in terms of convergence trend. It also identifies key factors

for the success of products and services and the successful business models of digital terminal convergence startups in western countries. It then reviews terminal emerging convergence trends and opportunities for hardware and media content brands in Taiwan based on market status, terminal convergence development and the performance of established brands and startups.



目 錄

編者的話	I
摘要	III
1 章 研究說明	1
1.1 研究目的	1
1.2 研究架構	1
1.3 研究範疇	2
1.4 研究方法	4
1.5 研究限制	5
2 章 全球終端載具發展分析	7
2.1 電腦終端載具發展現況	7
2.2 行動終端載具發展現況	9
2.3 遊戲終端載具發展現況	10
3 章 數位影音終端匯流發展分析	13
3.1 數位影音終端大廠動態分析	13
3.2 數位影音終端匯流新創廠商分析	14
4 章 數位遊戲終端匯流發展分析	31
4.1 數位遊戲終端大廠動態分析	31
4.2 數位遊戲終端匯流新創廠商分析	32

5 章	數位學習終端匯流發展分析.....	51
■ 5.1	數位學習終端大廠動態分析	51
■ 5.2	數位學習終端匯流新創廠商分析	52
6 章	數位出版終端匯流發展分析.....	71
■ 6.1	數位出版終端大廠動態分析	71
■ 6.2	數位出版終端匯流新創廠商分析	72
7 章	結論與建議.....	91
■ 7.1	終端匯流發展現況綜整	91
■ 7.2	終端匯流未來發展機會探索	95
■ 7.3	台灣業者之建議	98

Table of Contents

1 Chapter	Research Introduction	1
■	Section 1.1 Research Purpose	1
■	Section 1.2 Research Framework.....	1
■	Section 1.3 Research Scope	2
■	Section 1.4 Research Methodology	4
■	Section 1.5 Research Limitations	5
2 Chapter	Analysis of Global terminal devices development.....	7
■	Section 2.1 Development Status of Computer Terminal Devices.....	7
■	Section 2.2 Development Status of Mobile Terminal Devices.....	9
■	Section 2.3 Development Status of Gaming Terminal Devices.....	10
3 Chapter	Analysis of The development of Digital Audio and Video Terminal Convergence.....	13
■	Section 3.1 Dynamic Analysis of Leading Digital Audio and Video Terminal Brands	13
■	Section 3.2 Analysis of Digital Audio and Video Terminal Convergence startups.....	14
4 Chapter	Analysis of The development of Digital Game Terminal Convergence	31
■	Section 4.1 Dynamic Analysis of Leading Digital Game Terminal Brands	31
■	Section 4.2 Analysis of Digital Game Terminal Convergence startups	32

5 Chapter

Analysis of The Development of Digital Learning

Terminal Convergence 51

■ Section 5.1 Dynamic Analysis of Leading Digital Learning Terminal

Brands 51

■ Section 5.2 Analysis of Digital Learning Terminal Convergence

startups 52

6 Chapter

Analysis of The development of Digital Publication

Terminal Convergence 71

■ Section 6.1 Dynamic Analysis of Leading Digital Publication

Terminal Brands 71

■ Section 6.2 Analysis of Digital Publication Terminal Convergence

startups 72

7 Chapter

Future Development and Opportunities 91

■ Section 7.1 Development Status of Terminal Convergence 91

■ Section 7.2 Future Development Opportunities and Exploration of

Terminal Convergence 95

■ Section 7.3 Recommendations to Taiwanese Enterprises 98

圖 目 錄

圖 1-1	研究架構.....	2
圖 1-2	研究範疇.....	3
圖 1-3	研究方法與流程.....	5
圖 2-1	2012-2016年全球電腦終端載具出貨量預測	8
圖 2-2	2012-2016年全球行動終端載具出貨量預測	10
圖 2-3	2012-2016年全球遊戲機終端載具出貨量變化.....	12
圖 3-1	IntoNow產品服務—影音辨識功能	18
圖 3-2	IntoNow產品服務意涵	19
圖 3-3	IntoNow營收模式	21
圖 3-4	IntoNow匯流特性	22
圖 3-5	GetGlue產品服務	27
圖 3-6	GetGlue營收模式	30
圖 4-1	GameStick產品服務	36
圖 4-2	GameStick營收模式	38
圖 4-3	GameStick匯流特性	39
圖 4-4	KING發展策略之演進	41
圖 5-1	Duolingo使用人數	55
圖 5-2	Duolingo產品服務	56
圖 5-3	Duolingo使用頁面	57
圖 5-4	Duolingo營收模式	60
圖 5-5	Duolingo匯流特性	60
圖 5-6	Voxy用戶數統計	64
圖 5-7	Voxy使用國家比例.....	65
圖 5-8	Voxy產品與服務—線上學習系統	66
圖 5-9	Voxy產品與服務-行動學習App系統	67

圖 5-10	Voxy營收模式.....	68
圖 5-11	Voxy匯流特性.....	70
圖 6-1	Pulse使用者數.....	75
圖 6-2	Pulse合作夥伴.....	76
圖 6-3	Pulse產品服務.....	77
圖 6-4	Pulse營收模式.....	79
圖 6-5	Pulse匯流特性.....	80
圖 6-6	Blurb產品服務（1 / 2）.....	85
圖 6-7	Blurb產品服務（2 / 2）.....	85
圖 6-8	Blurb營收模式.....	88
圖 6-9	Blurb匯流特性.....	89

表 目 錄

表 3-1	IntoNow基本資料	14
表 3-2	IntoNow發展沿革	16
表 3-3	IntoNow獲獎紀錄	17
表 3-4	IntoNow產品特點	19
表 3-5	IntoNow目標市場與顧客價值	20
表 3-6	GetGlue基本資料	23
表 3-7	GetGlue發展沿革	25
表 3-8	GetGlue獲獎紀錄	26
表 3-9	GetGlue合作夥伴	26
表 3-10	GetGlue產品特點	28
表 3-11	GetGlue目標市場與顧客價值	29
表 4-1	GameStick基本資料	32
表 4-2	GameStick發展沿革	34
表 4-3	GameStick合作夥伴	34
表 4-4	GameStick產品服務	36
表 4-5	GameStick目標市場與顧客價值	37
表 4-6	KING基本資料	40
表 4-7	KING發展沿革	42
表 5-1	Duolingo基本資料	53
表 5-2	Duolingo發展沿革	54
表 5-3	各國家下載排名	55
表 5-4	Duolingo產品特點	58
表 5-5	Duolingo目標市場與顧客價值	59
表 5-6	Voxy基本資料	62
表 5-7	Voxy發展沿革	63

表 5-8	Voxy目標市場與顧客價值.....	68
表 5-9	Voxy收費制度-月費課程	69
表 5-10	Voxy收費制度-線上家教	69
表 6-1	Pulse基本資料.....	73
表 6-2	Pulse發展沿革.....	74
表 6-3	Pulse經營績效.....	75
表 6-4	Pulse產品服務.....	77
表 6-5	Pulse目標市場與顧客價值.....	78
表 6-6	Blurb基本資料	81
表 6-7	Blurb發展沿革	83
表 6-8	Blurb經營績效	84
表 6-9	Blurb產品服務	86
表 6-10	Blurb目標市場與顧客價值	87
表 7-1	各領域重要廠商終端匯流發展動態	93
表 7-2	各領域新創廠商終端匯流發展動態	95

第 1 章

研究說明

- 1.1 研究目的
- 1.2 研究架構
- 1.3 研究範疇
- 1.4 研究方法
- 1.5 研究限制

1 研究說明

1.1 研究目的

數位匯流來自於數位化科技及網路IP技術的普遍應用，數位科技與網路通訊技術不斷進步，傳播與通訊的界線日趨模糊，原本壁壘分明的各個產業也逐漸彼此整合與競爭。數位匯流在產業間早已不斷嘗試各種可能，隨著業者提供的服務開始融合，不再限定由某個特定平台才能提供，消費者的消費習性與偏好亦轉變，因應平台、服務彼此融合，新的商業模式因應而生。

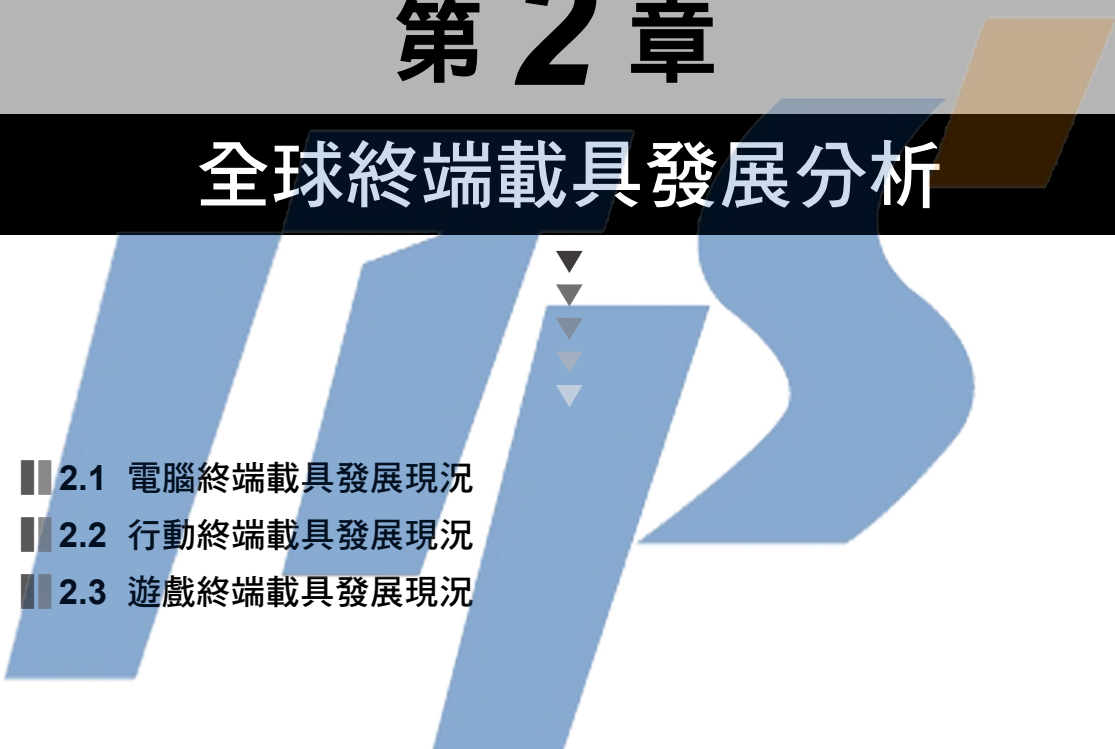
隨著資訊技術的發展，傳統數位匯流亦發展轉變，在新興匯流下，依形式不同，可區分為內容匯流、平台匯流、終端匯流，本研究針對「終端」新興匯流進行深度分析，協助台灣終端載具業者、媒體內容業者掌握全球數位終端載具之新興匯流趨勢，透過市場動態、新創業者發展，分析終端新興匯流趨勢下，台灣硬體業者、媒體內容業者之機會。

1.2 研究架構

本研究首先將針對全球數位終端載具發展進行探索，深入探究媒體內容市場中，各終端載具匯流之發展現況、應用商機，包含數位影音、數位遊戲、數位出版、數位學習等。接著研究目前有發展數位終端載具之大廠針對匯流趨勢的策略布局，深度分析終端載具匯流下，發展成功或穩定成長之新....

第 2 章

全球終端載具發展分析

- 
- 2.1 電腦終端載具發展現況
 - 2.2 行動終端載具發展現況
 - 2.3 遊戲終端載具發展現況

2 全球終端載具發展分析

2.1 電腦終端載具發展現況

電腦是現代人不可或缺的數位產品，早期，電腦僅用於工程計算，協助處理複雜的運算，並無太多個人化的應用軟體。隨著技術進步，IBM、Microsoft等廠商推出個人電腦與作業軟體後，電腦逐漸成為家家戶戶的必備工具，尤其在網際網路發展下，無論工作上、休閒育樂上、溝通交流上，電腦皆成為重要之工具。而為了因應消費者需求，近年來電腦也產生型態改變，衍生出筆記型電腦，並朝向更便於攜帶、輕薄短小的方向發展。

根據市場調查機構IDC統計，2013年全球電腦終端載具年出貨量達近3.2億台，其中桌上型電腦約占41.9%，筆記型電腦占58.1%。受到歐美整體經濟影響與行動智慧載具的影響下，未來電腦終端的成長幅度較有限，根據統計，到2016年，全球電腦終端載具年出貨量小幅增為3.3億台，主要成長在筆記型電腦上，出貨比例提升至61.4%，目前各家電腦終端廠商亦試圖在原有筆記型電腦產品上結合平板電腦、智慧型行動電話等不同行動載具之特性，擴大市場（如圖2-1所示）。

第 3 章

數位影音終端匯流發展分析

- 
- 3.1 數位影音終端大廠動態分析
 - 3.2 數位影音終端匯流新創廠商分析

3 數位影音終端匯流發展分析

3.1 數位影音終端大廠動態分析

隨著載具及內容多元化，讓數位影音不論於系統服務與影視播放上皆具更多發展，消費者可從不同數位產品上進行影視內容的觀賞活動。面對載具的多元發展，國際大廠亦紛紛推出連網相關產品，帶動全球數位影音市場之成長，無論是內容、平台或硬體業者，透過寬頻高速網路與資訊載具的整合，皆有潛力發展新商業模式主導市場，藉此滿足消費者隨時隨地享用影音娛樂活動之需求。

觀察全球主要數位影音終端大廠之發展動態，隨著載具匯流，讓硬體設備已不再是消費者購買決策的關鍵考量因素，因此各大影音終端廠商，皆強調以硬帶軟的方式，結合內容、平台、載具，提供消費者全方位服務。舉例來說，Samsung與Apple除販售硬體載具外，也開始透過跨平台的方式，將各載具作結合，讓消費者可在包含智慧電視、平板電腦、智慧型行動電話上觀看影音；另一方面，為了提供消費者更好的娛樂使用體驗，各家終端廠商也加強消費者對載具之操作，如語音操控、遠端遙控、體感等方式，帶來消費者觀看影音之新體驗。

此外，像是SONY，身具多元娛樂服務與硬體載具之綜合性大廠，在面臨電視部門營收貢獻低落下，亦祭出一連串之影音服務新措施，例如加強對連網電視之推動，建構娛樂平台，將SONY擁有之影音內容傳送上去，並與Hulu、Netflix、iPlayer和Lovefilm等業者合作，試圖從平台到載具間的匯流互通，加強社交網路功能，吸引消費者....

第 4 章

數位遊戲終端匯流發展分析

- 
- 4.1 數位遊戲終端大廠動態分析
 - 4.2 數位遊戲終端匯流新創廠商分析

4 數位遊戲終端匯流發展分析

4.1 數位遊戲終端大廠動態分析

全球數位遊戲版圖近幾年發生結構轉變，許多新創遊戲廠商崛起，傳統遊戲廠商亦嘗試轉型、或添加新服務，以因應市場變化。每年，從全球數個大型遊戲展會例如美國電子娛樂展覽E3（Electronic Entertainment Expo）、德國科隆遊戲展（Gamescom）、日本東京電玩展（TOKYO Game Show）中，亦可看出數位遊戲終端載具之現況發展與未來走勢，對於想發展數位遊戲之內容開發商、營運商、平台服務商來說，是不可錯過之觀察重點。

觀察全球主要數位遊戲終端大廠之發展動態與在遊戲展會揭露之內容，不論是Nintendo、SONY或Microsoft，皆試圖透過新一代的遊戲主機，重新搶占市場、提供消費者全新的遊戲體驗。例如Nintendo提倡遊戲不對稱式玩法與社群服務，透過終端匯流，讓不同使用者可在電視大螢幕及手把控制器螢幕上同時進行遊戲娛樂，藉此獲得新的互動體驗。SONY亦在終端匯流的策略布局上，公布其遊戲主機與相關產品的連結應用，讓掌上型遊戲機PS Vita與家用遊戲主機PS4、SONY智慧型行動電話進行連動。相較前面二者，Microsoft的Xbox One則以家庭娛樂中樞為號召，將遊戲、電影、電視、音樂、社群全部結合一起，利用SmartGlass的軟體輔助，能讓Xbox主機與平板電腦、智慧型行動電話作結合，將遊戲的操控權轉移至行動載具上。實現多元內容合為一體之娛樂體驗

第 5 章

數位學習終端匯流發展分析

- 
- 5.1 數位學習終端大廠動態分析
 - 5.2 數位學習終端匯流新創廠商分析

5 數位學習終端匯流發展分析

5.1 數位學習終端大廠動態分析

優質的學習內容須透過合適的終端載具才能創造良好的學習體驗，遊戲機載具、智慧型行動載具、與學習硬體等終端紛紛成為學習者新的學習工具，結合具教育性、娛樂性與生活知識性之內容，突破傳統學習之限制，讓學習產生更多可能性，也讓數位學習市場之發展更具未來性。

觀察全球主要數位學習終端大廠之發展動態，有終端載具結合學習內容與學習硬體兩類大廠。結合終端載具與學習內容之廠商，如知名遊戲大廠KONAMI，近年來除透過收購案擴充實力外，也另外發展運動健身領域，成立健身俱樂部與銷售健身器材，在數位學習領域上也看到的KONAMI多元布局之動作，KONAMI改變早期營運之賭博性大型遊戲機台轉向製作青少年娛樂學習之遊戲機，遊戲機種類有生活知識類、腦力激盪類、音樂類、與補教業合作之語言類等，其中在日本相當知名的一款問答行對戰遊戲「問答魔法學院」於2013年5月推出中文版，試圖搶攻華人地區之大型遊戲機台市場。

Apple藉由其平板電腦iPad結合教學內容，在數位學習領域之發展較其他大廠具優勢，iTunes U為2006年成立之教育頻道，全世界有超過1,000所學校在iTunes U成立專屬頻道，各地名校之授課影片、文件檔、聲音檔等讓學生免費下載使用，2013年2月Apple統計指出，iTunes U下載量已超過10億次

第 6 章

數位出版終端匯流發展分析

- 
- 6.1 數位出版終端大廠動態分析
 - 6.2 數位出版終端匯流新創廠商分析

6 數位出版終端匯流發展分析

6.1 數位出版終端大廠動態分析

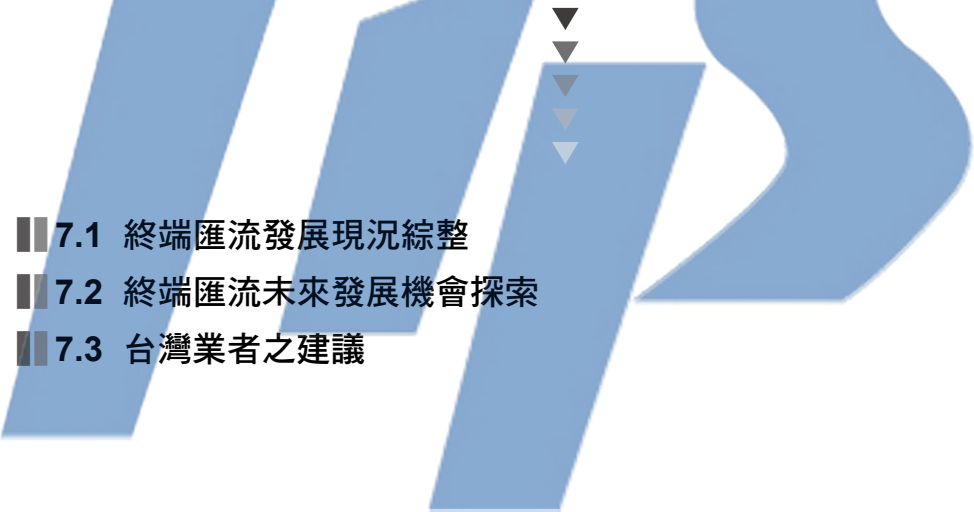
近年來，隨著網際網路的發展與行動載具的出現，帶動了閱讀行為與資訊獲取方式的改變，進而使得出版產業發生轉型，紛紛將實體內容轉化成數位形式，提高附加價值。數位出版的興起，促使傳統出版業將創作內容以更多元化的方式呈現、販售，提升整體數位內容產業競爭力，對於其他業者，如數位學習，亦產生連帶之影響。

對於數位出版終端廠商來說，為了提供消費者最舒適的閱讀體驗，除了透過智慧型行動電話、平板電腦外，2007年開始，數家以線上書籍零售、數位出版為主之通路業者、終端業者，亦推出自家專屬的電子書閱讀器，期望以硬體結合平台、數位內容的方式，養成消費者固定之閱讀行為，因此從美國數位出版與零售之龍頭廠商Amazon推出Kindle電子書閱讀器開始後，包含美國書籍通路業者B&N、日本娛樂大廠SONY、中國大陸的漢王科技、樂天市場旗下之數位出版平台大廠Kobo皆推出相關之電子書閱讀器，試圖搶占市場。

觀察全球主要數位出版終端大廠之發展動態，Amazon之閱讀載具包含以閱讀為主要服務之電子書閱讀器Kindle和以數位媒體內容為主體之平板多媒體裝置Kindle Fire，其中Kindle Fire以近乎成本價銷售，並於Kindle Fire....

第 7 章

結論與建議

- 
- 7.1 終端匯流發展現況綜整
 - 7.2 終端匯流未來發展機會探索
 - 7.3 台灣業者之建議

7

結論與建議

7.1 終端匯流發展現況綜整

數位終端載具改變消費者的生活習慣，產生更多娛樂活動，而隨著內容、平台間的匯流應用，載具隔閡亦被打破，以往一定要藉由特定終端載具使用不同服務內容的情況已不復見，例如透過遊戲機玩遊戲、電子翻譯辭典查找語言資訊、行動電話進行即時溝通等，而現今僅需透過智慧終端載具即能進行所有應用，這種改變影響了消費者日常生活，也讓內容廠商、平台廠商、終端廠商的商業模式有了不一樣的發展機會。

綜觀目前全球終端發展，在行動載具的影響下，近年來電腦終端的成長幅度受到限制，為了突破市場困境，帶給消費者新體驗，硬體廠商亦逐步轉型，超輕薄筆電、小筆電、一體成型電腦等產品相應出現。對於需長時間處理文件資料的工作者而言，電腦仍是不可或缺的工具，其功能相比平板電腦、智慧型行動電話來說，還是擁有執行效能高、儲存空間大等優勢，短時間內難以被取代。雖然如此，為了提升電腦價值，未來電腦除了在軟體應用上進行匯流，終端也將結合更多應用，包含語音遙控、頭戴式設備、體感裝置等，展現多元功能的終端特質，與其他終端界線也逐漸模糊。

相對電腦終端的成長趨緩，智慧型行動電話則呈現爆發性成長，根據 IDC 統計，預估到 2016 年全球出貨量將比今年增加 50% 以上，尤其是部分新興市場，更是各大品牌業者布局重點。另一方面，行動軟體商店的全球開放....

全球新興匯流驅動下之資通訊產業轉型契機-

新興匯流之發展趨勢與機會-終端匯流

全本電子檔及各章節下載點數，請參考智網公告

電話 | 02-27326517

傳真 | 02-27329133

客服信箱 | itismembers@micmail.iii.org.tw

地址 | 10669 台北市敦化南路二段 216 號 19 樓

劃撥資訊 | 帳號：01677112

戶名：財團法人資訊工業策進會

匯款資訊 | 收款銀行：華南銀行—和平分行

(銀行代碼：008)

戶名：財團法人資訊工業策進會

收款帳號：98365050990013 (共 14 碼)

服務時間 | 星期一~星期五

am 09:00-12:30 pm13:30-18:00



如欲下載此本產業報告電子檔，

請至智網網站搜尋，即可扣點下載享有電子檔。

ITIS 智網：<http://www.itis.org.tw/>

版權所有© 2013 經濟部技術處 產業技術知識服務計畫(ITIS)

經濟部技術處產業技術知識服務計畫專案辦公室 承辦