

# 《信息传播大变局2——新媒体与数字娱乐传播》

## 书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2015年12月01日

开本：16开

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787313140937

## 内容简介

数字娱乐传播被称为“流行文化的流行方式”，王松等\*的《信息传播大变局(2新媒体与数字娱乐传播)》探索了数字娱乐传播变化与新的商业模式及其机遇与挑战、技术在数字内容生产和发布中的应用和影响以及艺术和数字娱乐的融合发展与变革，是读者了解数字娱乐和流行文化的重要入口。

## 作者简介

王松，管理学博士，副教授，硕士生导师，现担任杭州电子科技大学新媒体传播系主任。研究方向包括技术经济与创新管理、媒介商业模式创新、传播产业分析等。先后在英国University of Sussex、Coventry University和央视-索福瑞等机构学习工作多年，主持教育部人文社科基金面上项目、浙江省自然科学基金、浙江省社科规划基金项目等，参与多家知名企业管理顾问咨询项目，发表和出版论文、\*作、教材等成果几十余篇（部）。唐莉芳，女。杭州电子科技大学数字媒体与艺术设计学院讲师，媒介管理方向博士，主要从事网络传播研究，参与国际和省级课题多项，在国内外知名期刊发表论文数篇，多次参加国际性学术交流会议，如新加坡“第六届世界华文传媒与中国文明”大会、香港“世界舞台上的中国文化”大会等。施妍，女，浙江大学数字化艺术与专业设计专业博士，设计艺术学硕士；魏玛包豪斯大学、日本千叶大学交换生；曾到麻省理工学院和新加坡科技设计大学短期访问；微软北京\*\*实习生；获得Red Dot\*\*奖和iF概念奖。研究方向为数字文化、体感交互、体验设计。

## 目录

### 第1章 新媒体时代的数字娱乐

- 1.1 数字娱乐传播的起源与内涵
- 1.2 数字娱乐产业
- 1.3 数字娱乐传播存在的问题

### 第2章 数字娱乐传播技术

- 2.1 数字娱乐传播技术概述
- 2.2 数字娱乐视听技术
- 2.3 数字传输技术
- 2.4 数字存储技术
- 2.5 数字终端技术

2.6 数字媒体信息管理技术  
第3章 娱乐经济下的数字化智能交互  
3.1 娱乐经济  
3.2 社交媒体的发展趋势 第1章 新媒体时代的数字娱乐 1.1  
数字娱乐传播的起源与内涵 1.2 数字娱乐产业 1.3 数字娱乐传播存在的问题  
第2章 数字娱乐传播技术 2.1 数字娱乐传播技术概述 2.2  
数字娱乐视听技术 2.3 数字传输技术 2.4 数字存储技术 2.5 数字终端技术  
2.6 数字媒体信息管理技术 第3章 娱乐经济下的数字化智能交互 3.1  
娱乐经济 3.2 社交媒体的发展趋势 3.3 移动端交互的发展趋势 3.4  
硬件交互的发展趋势第4章 新媒体艺术 4.1 信息时代背景下对“新媒体”的理解  
4.2 新媒体与传统媒体的联系和区别 4.3 数字时代的新媒体艺术 4.4  
新媒体艺术的形态第5章 数字视频传播 5.1 影片筹备 5.2 拍摄现场 5.3 打光  
5.4 录音 第6章 数字音乐传播 6.1 数字音乐传播的含义 6.2 数字音乐产业  
6.3 大数据时代的数字音乐传播 6.4 数字音乐：以YouTube为例 第7章  
网络流行语传播 7.1 网络流行语的认识 7.2 网络流行语的模仿现象 7.3  
网络流行语的广告传播价值 7.4 网络流行语的传播效应分析 第8章 网络炒作  
8.1 网络炒作的关键 8.2 网络炒作事件的发展阶段 8.3 网络炒作的常用方式  
8.4 网络炒作的典型案例 8.5 网络炒作的相关思考 参考文献索引

[显示全部信息](#)

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

[更多资源请访问www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)