



## 印刷媒體及出版業數碼轉型的應用

CONNECTION TECHNOLOGY 裝備未來  
**FUTURE SKILLS**

數碼轉型是現今業務發展的大勢所趨。許多企業擔心轉型成本會很高，或者沒有足夠的知識或技術來迎接變革。透過參加此課程，印刷媒體與出版業的中高層管理人員將可學習到數碼轉型的必要技能，例如新興技術人工智能與大數據的營銷策略，以提升市場競爭力和增加收入。本課程內容將著集中探討商業案例、數碼轉型理論和技術術語。學員完成全部課程後，將獲頒發證書。

課程編號	10012495-01
日期及時間	2022年2月21·23·28日 19:00 – 21:30
地點	九龍塘達之路78號生產力大樓一樓
語言	廣東話
課程費用	港幣3,000元 (首20名報名者可享VTC印刷媒體及出版業訓練委員會提供的HK\$960資助)
備註	學員完成全部課堂後，將獲頒發證書。

### 課程重點

- 重溫印刷媒體和出版業的數碼轉型趨勢
- 了解數碼轉型的四大新興技術
- 學習技術的基本術語
- 商業案例及應用趨勢
- 分享行業中的真實案例
- 數碼轉型的戰略
- 了解數碼轉型的學習路線圖和職場發展

## 課程大綱

日期	內容
導論 數碼轉型	<p>出版業數字化轉型概述</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 印刷媒體和出版業的數碼轉型趨勢</li> <li>• 四種新興技術概述</li> <li>• 戰略制定的重要性</li> <li>• 市場趨勢和行業應用例子</li> </ul>
Part 1 大數據客戶分析	<p>第 1 章 – 新興的營銷戰略分析</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 認識大數據</li> <li>• 大數據應用實例</li> <li>• 利用大數據制定營銷策略</li> </ul> <p>第 2 章 – 印刷媒體和出版業中的分析用例和應用示例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 客戶分析與應用</li> <li>• 社交媒體參與和應用</li> <li>• 視頻和圖像分析應用</li> <li>• 自然語言處理應用</li> </ul> <p>第 3 章 – 商業用例 – 增長收入的策略</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 使用新興技術的銷售和營銷策略</li> </ul> <p><i>小組討論及分享時間</i></p>
Part 2 大數據客戶分析與人工智能	<p>第 4 章 – 新興技術 – 人工智能</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 認識人工智能</li> <li>• 人工智能與大數據應用實例</li> </ul> <p>第 5 章 – 印刷媒體和出版業的商業應用</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 圖像分析的商業應用</li> <li>• 視頻分析的商業應用</li> <li>• 文本分析的商業應用</li> <li>• 語音分析的業務應用</li> <li>• 時間序列分析的業務應用</li> </ul> <p>第 6 章 – 更多商業用例</p> <p><i>小組討論及分享時間</i></p>

## 課程大綱

日期	內容
<b>Part 3</b> <b>技術 –</b> <b>增強現實和虛擬現實、</b> <b>電子學習</b>	<p>第 7 章 – 增強現實和虛擬現實中的新興技術</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 多媒體新興趨勢</li> <li>• 認識擴增實境 ( AR ) 和虛擬實境 ( VR )</li> <li>• 基本術語及原理</li> <li>• 不同行業的商業實例</li> <li>• 技術概念和最佳實踐</li> </ul> <p>第 8 章 – AR和VR的商業應用</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AR 商業案例</li> <li>• VR 商業案例</li> <li>• AR 和 VR 如何與印刷媒體和出版相結合</li> </ul> <p>第 9 章 E-Learning 的最新技術</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 電子學習簡介</li> <li>• SCORM標準與學習管理系統</li> <li>• 電子學習的趨勢和數碼化</li> </ul> <p>第 10 章 近期業務和技術發展</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 移動應用程序電子學習的激增</li> <li>• E-Learning 概念中的 O2O</li> <li>• 內容開發</li> <li>• 數字版權管理</li> <li>• 用戶體驗 ( UX )</li> <li>• 可用性測試和工具</li> <li>• 將增強現實和虛擬現實與電子學習相結合</li> </ul> <p>第 11 章 綜合——業務戰略制定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 戰略執行與項目規劃</li> <li>• 採用人工智能、大數據、增強現實/虛擬現實、電子學習</li> <li>• 市場趨勢·個人職業發展</li> <li>• 陷阱與挑戰</li> </ul> <p><i>小組討論及分享時間</i></p>

## Mr. Alan LEE

李志文先生在一家投資銀行的技術部門擔任高級管理職務，監督企業戰略、產品開發和生產管理超過 14 年。李先生擁有豐富的 IT 背景，在複雜的分析和大型全球技術項目管理方面擁有無數經驗。他還在大數據分析、金融科技和區塊鏈技術和應用的設計和交付方面擁有豐富的培訓經驗。

### 報名方法

- 請掃描QR code並完成網上報名及付款；或
- 請填妥報名表、連同劃線支票郵寄至香港生產力促進局：九龍達之路78號生產力大樓三樓（收件人：Ms Jade Tai）。請於信封上註明課程名稱及編號。報名表請於 <https://www.hkpcacademy.org> 下載。



### 支持機構（以英文字母排序）

