

**Lớp :DH Tin 3A**

**Môn : Truyền thông đa phương tiện**

**GVHD:Trần Thị Bích Thảo**

**Nhóm: 19**

**Thành viên:**

**1. Nguyễn Thị Xuân**

**2. Hồ Thị Huyền**

**Đề Tài:**

**Phân biệt tiếp thị sản phẩm đa phương tiện với sản phẩm tin học thông thường**

**Thảo luận**

*.Sản phẩm đa phương tiện*

*1.Giới thiệu*

***Truyền thông đa phương tiện là việc ứng dụng công nghệ thông tin trong việc sáng tạo, thiết kế những sản phẩm mang tính đa phương tiện và tương tác ứng dụng trong các lĩnh vực truyền thông, quảng cáo, giáo dục và giải trí...***

Một cách đơn giản đó là việc thiết kế đồ họa, trò chơi điện tử, làm hoạt hình 3D, thiết kế web, biên tập âm thanh, phim ảnh... tất cả đều thực hiện trên máy tính. Hầu hết các sản phẩm truyền thông (quảng cáo, truyền hình, Internet,...) và giải trí hiện đại (game, điện ảnh, hoạt hình,...) chúng ta sử dụng ngày nay đều là sản phẩm của ngành truyền thông đa phương tiện.

Có thể nói, truyền thông đa phương tiện là sự kết hợp giữa công nghệ thông tin và mỹ thuật, trong đó máy tính là công cụ chủ yếu cho việc sáng tạo, xây dựng các sản phẩm truyền thông, giải trí,... và ứng dụng đồ họa cho tất cả các lĩnh vực khác của đời sống xã hội.

Thực tiễn cho thấy các dịch vụ thông tin ngày nay không chỉ đơn thuần là cung cấp dữ liệu, số liệu mà đòi hỏi sự trực quan và tương tác cao. Do đó, các hình thức, loại hình, cũng như yêu cầu về chất lượng dịch vụ truyền thông đa phương tiện ngày càng phong phú, đa dạng. Truyền thông đa phương tiện cũng là nền tảng quan trọng cho nhiều hoạt động kinh tế, xã hội như: báo chí, truyền hình, quảng cáo, PR, xây dựng nhãn hiệu, tiếp thị, giải trí, giáo dục, mỹ thuật đa phương tiện, đồ họa kiến trúc,... và các hoạt động truyền thông khác.

Đa phương tiện là thuật ngữ xuất phát từ từ “multimedia” trong tiếng Anh. Khái niệm “đa phương tiện” xuất hiện từ khoảng giữa thế kỷ XX. Cho đến nay, khái niệm này đã dần trở nên phổ biến để chỉ nhiều loại sản phẩm, phần mềm khác nhau trên máy vi tính và mạng Internet.

Một trong những mốc quan trọng đánh dấu sự xuất hiện của tính đa phương tiện trên báo mạng điện tử là sự ra đời của world wide web vào đầu những năm 1990. Với khởi đầu là những trang web đơn giản được viết bằng ngôn ngữ siêu văn bản HTML (HyperText Markup Language), sự phát triển nhanh chóng của công nghệ và thế giới lập trình đã giúp số lượng các “phương tiện” được tích hợp trên các trang web ngày một đông đảo.

## **2. XÁC ĐỊNH CÁC NÉT CHÍNH CỦA SẢN PHẨM ĐA PHƯƠNG TIỆN**

### **2.1. Viết đề án**

Người ta có thể viết đề án theo khuôn mẫu nhận được. Tuy nhiên trong khuôn mẫu không thể thể hiện hết các điểm mạnh mà người ta muốn trình bày khi cần đầu tư.

Đề án có trang quan trọng là mục đích, nội dung thực hiện. Kế hoạch đề án là kết quả cuối cùng, cho phép phản ánh quá trình thực hiện đề án.

Điều mà người viết đề án đa phương tiện cần mô tả là :

- Xuất phát, căn cứ cho phép xây dựng đề án;
- Đích, mục tiêu của đề án;
- Dự kiến khán giả, tức người dùng sử dụng sản phẩm đa phương tiện;
- Các khái niệm, chủ đề liên quan đến đề án;
- Phương tiện phân phát sản phẩm, truyền tải sản phẩm;
- Môi trường sản xuất;
- Ngân sách;
- Lịch sản xuất.

Trong đề án ban đầu, người ta cần trả lời được các câu hỏi liên quan đến tính ưu việt khi sử dụng đa phương tiện để phát triển sản phẩm, bởi vì có rất nhiều lựa chọn trong đó đa phương tiện chỉ là một lựa chọn. Tiếp đến là phải xác định sản phẩm đa phương tiện là sản phẩm công cộng hay dùng riêng và cần đáp ứng yêu cầu về dạng sản phẩm.

## **2.2. Môi trường yêu cầu để sản xuất đa phương tiện**

Môi trường cho việc sản xuất gồm hạ tầng kỹ thuật, chính sách phát triển, hành lang pháp lí.

- Cần có chuẩn xử lý thông tin đa ngành, do đề án đa phương tiện liên quan đến rất nhiều dạng thông tin;
- Cần có môi trường truyền thông, hạ tầng mạng máy tính;
- Phải đảm bảo an toàn cho đề án và cho sản phẩm;
- Có thị trường cạnh tranh lành mạnh về phần mềm;
- Cần huấn luyện năng lực dùng đa phương tiện;

Như vậy là sẽ có dịch vụ xử lý thông tin và truyền thông phù hợp và sẽ có các dịch vụ mới đảm bảo vốn đầu tư an toàn và quá trình sản xuất được hình thành

### 2.3. Mục tiêu của đề án đa phương tiện

Người sản xuất sẽ nhằm mục tiêu đối với sản phẩm đa phương tiện :

Đo được kết quả của sản phẩm đa phương tiện;

Theo chuẩn của AIDA<sup>1</sup> dùng cho truyền thông quảng cáo. Theo chuẩn này sản phẩm cần mô tả công cụ, lợi ích, mong muốn, thể hiện;

Theo chuẩn đóng gói sản phẩm, bán sản phẩm.

Để xây dựng mục đích của đề án, người ta cần tự trả lời các câu hỏi, thí dụ về các câu hỏi vi phạm vi của đề án đa phương tiện.

## 3. CÔNG NGHỆ HỖ TRỢ CHO ĐA PHƯƠNG TIỆN

Các thiết bị sử dụng trong đề án đa phương tiện được định giá, mức khấu hao tài sản, xếp theo chủng loại thiết bị cung cấp dữ liệu đa phương tiện.

Các ảnh chụp, hình ảnh : xuất xứ từ bảo tàng hay chụp được; có thể tìm trên thị trường; giữ trong 3 năm;

Đoạn video : lưu trong thư viện video; độ dài đoạn băng thường là 10 phút; thời gian giữ là 3 năm; giá cả thường cao;

âm nhạc : lưu theo nhan đề, trong thư viện nhạc viện; thường ghi khoảng 3 phút, lưu tác phẩm 3 nhạc sĩ; có thể thấy trên thị trường; có thể lưu giữ mãi;

Tiếng nói : ghi tiếng nghệ sĩ chuyên nghiệp; thường ghi cho 2 nghệ sĩ, khoảng 35 phút; được lưu giữ trong 3 năm; bản quyền về lời của nghệ sĩ theo (i) được ghi lại; (i) được quyền sử dụng.

Về việc sở hữu trí tuệ theo luật pháp đối với các dữ liệu đa phương tiện :

- Các điều khoản pháp luật về sở hữu trí tuệ;
- Trách nhiệm và quyền sử dụng, mức thanh toán tài sản;

- Cơ cấu mua bản quyền, trả nợ, sở hữu dữ liệu đa phương tiện;
- Thiết lập quyền trình diễn và khuyến mãi sản phẩm;
- Xác định quyền về trí tuệ.

**\*\*)) Kèm theo phần cứng là những phần mềm :**

- 
- Các phần mềm văn phòng, soạn thảo văn bản như MS WORD trong MS Office;
  - Phải có các công cụ đa phương tiện, chẳng hạn Macromedia DIRECTOR, AUTHORWARE, PRO...;
  - Phần mềm chỉnh sửa video, dựng hay tích hợp dữ liệu đa phương tiện như Adobe PREMIERE, Ulead Video Studio;
  - Các phần mềm soạn thảo đồ họa, quen được gọi là phần mềm vẽ, như PaintShop PRO, Paint, Designer, Picture Publisher;
  - Các phần mềm soạn thảo 3D<sup>1</sup>, như Bryce 3D, INFINI-D, D4.5, Maya...

## 4. Tiếp thị sản phẩm đa phương tiện

**\*) Người quản trị đề án đa phương tiện cần có trách nhiệm :**

- Hiểu khái niệm về tiếp thị và phân phối sản phẩm đa phương tiện;
- Giữ đến phút chót thông tin kinh doanh;
- Ghi nhận các ngầm định về sản phẩm tương tác;
- Tập trung đầu tư cho nhóm đề án tiếp thị khi cần thiết;
- Tác động đến thiết kế của sản phẩm tùy theo thông tin thị trường;
- Giữ liên lạc với nhân viên tiếp thị

. Để thấy lý do khiến cho việc tiếp thị trở nên quan trọng, người ta lưu ý một số khía cạnh về (i) tiếp thị và phương tiện tiếp thị mới; (ii) xác định người tiêu dùng sản phẩm đa phương tiện của đề án. Hiểu biết về cạnh tranh sẽ giúp người ta:

- Hiểu thêm về sức mạnh của chính mình;
- Hiểu về thị trường;
- Hiểu cách tiếp cận khách hàng với thông tin và sản phẩm;
- Phương pháp phân tích thị trường.

Người ta không phủ nhận rằng nhiều sản phẩm được tiếp thị, đề cao quá với giá trị thực chất của sản phẩm. Tuy vậy đó vẫn là việc hay xảy ra, và sau thời gian dài, giá trị chân thực của sản phẩm mới được nhìn nhận đúng

### **\*) Phương tiện phân phối sản phẩm đa phương tiện**

Có 3 thành phần liên quan là (1) phần cứng, (2) phần mềm và (3) người tham gia. Các thành phần này phụ thuộc vào đích của đề án, mục tiêu xác định.

Có thể phân phối kênh (1) cho sử dụng cá nhân, và kênh (2) cho sử dụng công cộng. Căn cứ vào 2 kênh sử dụng của 2 kênh sử dụng này, người ta chọn các cách phân phối sản phẩm đa phương tiện:

- Các trang tin liên kết WWW dùng trong sử dụng công cộng
- các đĩa CD\_ROOM, dùng trong sử dụng cá nhân, tiện cài đặt hệ thống
- các đại lý bán hàng dc gọi là kios, thuận tiện cho lượng sản phẩm không lớn
- các trò chơi video

Điều kiện phân phối sản phẩm đa phương tiện lệ thuộc vào hạ tầng thiết bị công nghệ thông tin, tức các máy tính và hệ thống điều hành máy tính, các tiêu chí về nền thể hiện đa phương tiện, mạng máy tính và mạng truyền thông.

## *Sản phẩm tin học thông thường :*

Sản phẩm tin học thông thường là được làm ra cùng phục vụ khách hàng như sản phẩm đa phương tiện ,nhưng có thể free hoặc là không ....Sản phẩm tin học thông thường hầu như k có một chiến lược phát triển hoặc quảng cáo.

+ Ví dụ :1 trò chơi trên mạng là 1 sản phẩm thông thường nếu nó được làm ra chỉ dùng để người dùng sử dụng mục đích giải trí

Nghĩa là không có chiến lược phát triển dài lâu ,không quảng cáo tiếp thị .

=>>Sự khác biệt với sản phẩm đa phương tiện : là 1 sản phẩm game có 1 chiến lược phát triển ,tiếp thị và nhắm tới khách hàng với mục tiêu lợi nhuận...VD:game online  
Tức là phải có quảng cáo,nhằm mục đích kiếm tiền ,tức là phải có bán và thu lợi <=> sản phẩm phải có bản quyền





