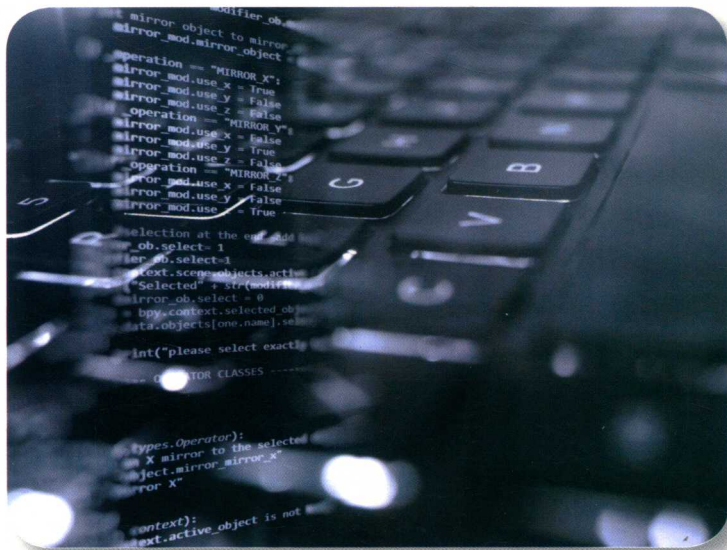


# 移动互联网时代高校教育 管理模式改革与实践研究

王荔雯 著

YIDONG HULIANWANG SHIDAI GAOXIAO JIAOYU  
GUANLI MOSHI GAIGE YU SHIJIAN YANJIU



中国原子能出版社  
China Atomic Energy Press

# 移动互联网时代高校教育管理 模式改革与实践研究

王荔雯 著



中国原子能出版社  
China Atomic Energy Press

图书在版编目 (CIP) 数据

移动互联网时代高校教育管理模式改革与实践研究 /  
王荔雯著. — 北京: 中国原子能出版社, 2018. 10  
ISBN 978-7-5022-9456-4

I. ①移… II. ①王… III. ①高等学校—教育管理—  
研究 IV. ①G640

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 252913 号

## 内容简介

本书属于高校教育管理类专著, 由互联网的概述、高校教育管理的内涵、高校教育管理模式分类、移动互联网时代对高校教育管理模式的影响、移动互联网时代高校教育管理模式创新的理念、移动互联网时代高校教育管理模式创新的途径、移动互联网时代高校教育管理模式的发展趋势及重要性、移动互联网时代高校教育管理工作的新机遇和新挑战组成。全书围绕“互联网—高校教育管理模式”之间的关系, 对移动互联网与高校教育管理模式融合创新的脉络和使命进行了深入系统的梳理, 在此基础上明确了移动互联网时代高校教育管理模式改革与实践的崭新局面, 是一本适用于高校教育工作者及大学生均可阅读的读物。

移动互联网时代高校教育管理模式改革与实践研究

出版发行 中国原子能出版社 (北京市海淀区阜成路 43 号 100048)

责任编辑 王丹 高树超

装帧设计 河北优盛文化传播有限公司

责任校对 冯莲凤

责任印制 潘玉玲

印刷 定州启航印刷有限公司

开本 710 mm×1000 mm 1/16

印张 16

字数 300 千字

版次 2019 年 1 月第 1 版 2019 年 1 月第 1 次印刷

书号 ISBN 978-7-5022-9456-4

定价 60.00 元

发行电话: 010-68452845

版权所有 侵权必究

此为试读, 需要完整 PDF 请访问: [www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)



信息时代，互联网正以改变一切的力量在全球范围内掀起一场前所未有的深刻变革，传统行业纷纷启动互联网模式，教育行业也不例外，移动互联网的快速发展对教育行业产生了颠覆性的影响。

目前，作为改革开放后成长起来的一代，90后大学生已经成为当前大学校园中最主要的教育对象，并且将成为社会主义现代化建设的重要力量。随着科学技术的不断发展，移动互联网技术逐渐成熟，使用移动终端访问互联网已经成为当前90后大学生重要的生活方式。在这种情况下，高校教育管理模式正经历一场数字化、网络化、全球化的历史性变革，以移动互联网为特征的新一代信息技术使教与学可以不受时间、空间和地点的限制，让知识获取的方式发生了根本变化。随着科学技术的不断发展，移动互联网技术逐渐成熟，构建大学生信息化管理与服务平台，能够加强大学生的教育与管理，能够充分利用资源，提高教育与管理的效率。

本书以移动互联网为切入点，通过对高校教育管理的相关问题进行了系统的阐述，厘清概念，并全面深入地剖析了移动互联网对现代高校教育管理模式的改革与实践问题，明晰现代高校教育管理模式的改革与未来发展方向，并对高校教育管理模式在移动互联网时代下的发展提出了建设性意见。

此书对于现代高校管理者具有一定的学术参考价值。由于时间的仓促，编者水平有限，难免存在不足之处，在本书出版之际，我们真诚地希望读者对本书提出宝贵的意见和建议。



## 目 录

第一章 互联网的概述	001
第一节 互联网的内涵	003
第二节 互联网的发展状况	005
第三节 互联网的特征	010
第二章 高校教育管理的内涵	013
第一节 高校教育管理的本质与内容	014
第二节 高校教育管理的指导思想与原则	016
第三节 高校教育的重点	022
第四节 高校教育的重要性	025
第三章 高校教育管理模式的分类	029
第一节 高校文化管理	029
第二节 高校课程管理	038
第三节 高校学生管理	051
第四节 高校课程考试管理	064
第五节 高校行政管理	078
第四章 移动互联网时代对高校教育管理模式的影	098
第一节 对高校环境的影响	098
第二节 对高校大学生的影响	115
第三节 对高校教育管理工作者	118

第五章 移动互联网时代高校教育管理模式创新的理念	120
第一节 融入开放性的思想	120
第二节 坚持以人为本的理念	122
第三节 提升教育服务意识	128
第四节 创新管理方式	135
第五节 有效利用网络	139
第六章 移动互联网时代高校教育管理模式创新的途径	147
第一节 管理层面	147
第二节 学生个人层面	161
第三节 环境层面	175
第四节 体制建设层面	183
第七章 移动互联网时代高校教育管理模式的发展趋势及重要性	195
第一节 互联网时代高校学生教育管理工作的的发展趋势	195
第二节 互联网时代高校教育管理模式创新的重要性	213
第八章 移动互联网时代高校教育管理工作的新机遇和新挑战	220
第一节 网络时代的来临	220
第二节 移动互联网时代高校教育管理工作的指导思想与准则	226
第三节 移动互联网时代高校教育管理工作的新机遇	235
第四节 移动互联网时代高校教育管理工作的新挑战	242
参考文献	247

# 第一章 互联网的概述

如今，人类进入信息技术应用的新时代，无处不在的互联网是这个时代的全新特征。从互联网走进百姓的生活——人们开始在网上获得时事资讯、社交资源、购物信息，到被广泛地应用在与其相关的行业，再到对零售、金融、教育、医疗、汽车、农业、化工、环保、能源等行业产生深刻影响，可以说，互联网为我们提供了更自由的生活和无处不在的便利。

20世纪末，一条64 kb的国际网络专线，标志着中国正式步入互联网时代。自此刻起，人类技术发展的方向已转向进入一个由计算机、软件、网络及物流共同构建的全新发展方向。其将人与人、人与物、物与物通过网络相连接、相关联。时至今日，互联网普及率已达48.8%，网络的融入改变了人们的生活方式、转换了人们的思维模式更转变了人们的消费观念。其在教育、金融、医疗领域抑或是人们日常消费、娱乐以及智慧城市的打造都息息相关。

百度掌门人李彦宏曾说：“中国的互联网正在加速淘汰传统产业，这是一个很可怕的趋势，但如果用一种开放的心态去接纳互联网，那么它一点都不可怕。”近年来，以互联网为载体，以移动通信、云计算、大数据、物联网等新技术为基础，互联网已经明显地带动了部分传统产业的升级。

在传统制造业领域，生产方式相对封闭，生产厂家与消费者之间的联系几乎是断裂的，没有个性化产品也没有用户体验的概念，因为生产者无法与众多消费者实现无缝连接，很多生产者都是处于闭门造车的状态，而互联网的出现彻底瓦解了这一状态，消费者可以参与到生产的各个环节，相当于同生产者共同生产出他们想要的产品。在产品的销售环节，互联网时代的消费者无须通过传统厂商购买厂家的产品，而是通过网络和物流配送等环节购买产品，同时厂家也成为网络电商，消除了消费者与厂家之间的屏障。

在传媒行业中，过去的传媒业一直处于垄断状态，话语的主导权始终掌握在媒体手中，大众的言论没有发表的渠道。当互联网同传统媒体整合后，出现了自媒体及小微媒体，人们不再完全依赖媒体获得信息，话语权回归到每一个有话语权的言说者身上，消除了读者和作者之间的屏障。

在传统教育行业中，教育是一种“拜师学艺”的模式演变，但是随着信息技术的发展，特别是互联网技术的发展，信息传播的成本降低，近几年在线教育受到了前所未有的关注，各种在线教育的模式和创业型公司也方兴未艾，加之如今视频分享网站的盛行，让大众可以随时随地满足自己学习的愿望。教育行业的互联网化的最大优势是：打破了时间与空间的局限，学生可以根据自己的情况，在任意时间、任意地点进行学习，方便自主，同时可以充分利用资源优势，将全国的教育资源进行整合，降低资源的成本，让随时随地地学习成为可能。

在传统金融领域，任何人都可以享受到金融服务是一种很荒诞的想法，而余额宝的出现给了传统金融行业一个警示。马云曾经说过，如果银行不改变，那么我们就改变银行。互联网使这种想法成为可能，一元钱也可以理财在互联网时代绝对不是说说而已。互联网和金融的结合让传统金融业不得不放下身段，纷纷改革。对于老百姓而言，投资理财等过去被认为是“高大上”的事情，如今就像网购一样平常。

所以说，互联网自出现以来就潜移默化地改变着许多行业。互联网最有价值之处不在于自己生产多少新东西，而是对已有行业的潜力进行再次挖掘，用互联网的思维去重新提升传统行业。这样，降低了产业的门槛，使传统行业的生产和创造得到了前所未有的提升。

同时，互联网改变了传统产业的营销模式，实现了渠道的最扁平化。对于任何传统制造业而言，渠道扁平化都是其尽力追求的目标，无论从利润空间的扩大还是成本竞争力的提升来看均是如此。提供商可以跨越中间渠道，通过网络传播平台，如电子商务、推送服务等方式，将丰富多样的产品提供给客户，对传统行业的升级换代将起到重要作用。

互联网这一具有强大生命力的事物，其发展影响了整个世界。互联网以及互联网思维对每个行业都有或大或小的影响，并带来相应的改变，互联网的应用打破了信息不对称性格局，竭尽所能让一切信息透明。对于传统行业而言，学习互联网思维不仅是为了迎合某一消费群体，或者把握消费习惯的变化，还应该使之成为促使自身变强的利器。

## 第一节 互联网的内涵

早在 20 世纪末, 移动通信的迅速发展就大有取代固定通信之势。与此同时, 互联网技术的完善和进步将信息时代不断往纵深推进, 移动互联网就是在这样的背景下孕育、产生并发展起来的。移动互联网通过无线接入设备访问互联网, 能够实现移动终端之间的数据交换, 是计算机领域继大型机、小型机、个人电脑、桌面互联网之后的第五个技术发展周期。作为移动通信与传统互联网技术的有机融合体, 移动互联网被视为未来网络发展的核心和最重要的趋势之一。

### 移动互联网的定义及功能特性

尽管移动互联网是目前 IT 领域最热门的概念之一, 然而业界并未就其定义达成共识。这里介绍几种有代表性的移动互联网的定义。

百度百科中指出: 移动互联网 (Mobile Internet, 简称 MI) 是一种通过智能移动终端, 采用移动无线通信方式获取业务和服务的新兴业态, 包含终端、软件和应用三个层面。终端层包括智能手机、平板电脑、电子书、MID 等; 软件包括操作系统、中间件、数据库和安全软件等。应用层包括休闲娱乐类、工具媒体类、商务财经类等不同应用与服务。

独立电信研究机构 WAP 论坛认为: 移动互联网是使用手机、PDA 或其他手持终端通过各种无线网络进行数据交换。中兴通讯则从通信设备制造商的角度给出了定义: 狭义的移动互联网是指用户能够使用手机、PDA 或其他手持终端通过无线通信网络接入互联网; 广义的定义是指用户能够使用手机、PDA 或其他手持终端以无线的方式通过各种网络 (WLAN、BLL、GSM、CDMA 等), 来接入互联网。可以看到, 对于通信设备制造商来说, 网络是其看待移动互联网的主要切入点。

MBA 智库同样认为移动互联网的定义有广义和狭义之分: 广义的移动互联网是指用户可以使用手机、笔记本等移动终端通过协议接入互联网, 狭义的移动互联网则是指用户使用手机终端通过无线通信的方式访问采用 WAP 的网站。

Information Technology 论坛认为: 移动互联网是指通过无线智能终端, 如智能手机、平板电脑等使用互联网提供的应用和服务, 包括电子邮件、电子商务、即时通信等, 保证随时随地的无缝连接的业务模式。

认可度比较高的定义是中国工业和信息化部电信研究院在 2011 年的《移动互联网白皮书》中给出的：“移动互联网是以移动网络作为接入网络的互联网及服务，包括 3 个要素：移动终端、移动网络和应用服务。”该定义将移动互联网涉及的内容主要概括为三个层面，分别是：1) 移动终端，包括手机、专用移动互联网终端和数据卡方式的便携电脑；2) 移动通信网络接入，包括 2G、3G、4G 等；3) 公众互联网服务，包括 Web、WAP 方式。移动终端是移动互联网的前提，接入网络是移动互联网的基础，而应用服务则成为移动互联网的核心。

上述定义给出了移动互联网两方面的含义：一方面，移动互联网是移动通信网络与互联网的融合，用户以移动终端接入无线移动通信网络（2G 网络、3G 网络、4G 网络、WLAN、WiMax 等）的方式访问互联网；另一方面，移动互联网还产生了大量新型的应用，这些应用与终端的可移动、可定位和随身携带等特性相结合，为用户提供个性化的与位置相关的服务。

综合以上观点，我们也提出一个参考性定义：“移动互联网是指以各种类型的移动终端作为接入设备，使用各种移动网络作为接入网络，从而实现包括传统移动通信、传统互联网及其各种融合创新服务的新型业务模式。”

移动互联网的基本特点包括：

- (1) 终端移动性：通过移动终端接入移动互联网的用户一般都处于移动之中；
- (2) 业务及时性：用户使用移动互联网能够随时随地获取自身或其他终端的信息，及时获取所需的服务和数据；
- (3) 服务便利性：由于移动终端的限制，移动互联网服务要求操作简便、响应时间短；
- (4) 业务 / 终端 / 网络的强关联性：实现移动互联网服务，需要同时具备移动终端、接入网络和运营商提供的业务三个基本条件。

移动互联网相比于传统固定互联网的优势在于：实现了随时随地通信和服务获取；具有安全、可靠的认证机制；能够及时获取用户及终端信息；业务端到端流程可控等。劣势主要包括：无线频谱资源的稀缺性；用户数据安全和隐私性；移动终端硬软件缺乏统一标准，业务互通性差等。

移动互联网业务是多种传统业务的综合体，而不是简单的互联网业务的延伸，因而产生了创新性的产品和商业模式。

- (1) 创新的技术与产品：如通过手机摄像头扫描商品条码并进行比价搜索、通过重力感应器和陀螺仪确定目前的方向和位置等，内嵌在手机中的各种传感器能够帮助开发商开发出各种超越原有用户体验的产品。

(2) 创新的商业模式: 如风靡全球的 App Store+ 终端营销的商业模式, 以及将传统的位置服务与 SNS、游戏、广告等元素结合起来的应用系统等。

## 第二节 互联网的发展状况

互联网, 又称网际网路, 根据音译也被叫作因特网, 是网络与网络之间所串连成的庞大网络。这些网络以一组通用的协议相连, 形成逻辑上的单一且巨大的全球化网络。在这个网络中有交换机、路由器等网络设备、各种不同的连接链路、种类繁多的服务器和数不尽的计算机、终端。使用互联网可以将信息瞬间发送到千里之外的人手中, 它是信息社会的基础。

NSF 网, 它作为 Internet 发展的广域网, 是由美国国家科学基金会资助建设的, 目的是连接全美的 5 个超级计算机中心, 供 100 多所美国大学共享它们的资源。NSF 网也采用 TCP/IP 协议, 且与 Internet 相连。

ARPA 网和 NSF 网最初都是为科研服务的, 其主要目的为用户提供共享大型主机的宝贵资源。随着接入主机数量的增加, 越来越多的人把互联网作为通信和交流的工具。一些公司还陆续在互联网上开展了商业活动。随着互联网的商业化, 其在通信、信息检索、客户服务等方面的巨大潜力被挖掘出来, 使互联网有了质的飞跃, 并最终走向全球。

### 一、互联网的发展历程

#### 1969 年

互联网始于 1969 年, 是美军在 ARPA (阿帕网, 美国国防部研究计划署) 制订的协定下将美国西南部的大学 UCLA (加利福尼亚大学洛杉矶分校)、Stanford Research Institute (斯坦福大学研究院)、UCSB (加利福尼亚大学) 和 University of Utah (犹他州大学) 的四台主要的计算机连接起来。这个协定由剑桥大学的 BBN 和 MA 执行, 在 1969 年 12 月开始联机。到 1970 年 6 月, MIT (麻省理工学院)、Harvard (哈佛大学)、BBN 和 Systems Development Corp in Santa Monica (加州圣达莫尼卡系统发展公司) 加入进来。到 1972 年 1 月, Stanford (斯坦福大学)、MIT's Lincoln Labs (麻省理工学院的林肯实验室)、Carnegie-Mellon (卡内基梅隆大学) 和 Case-Western Reserve U 加入进来。在之后的几个月内, NASA/Ames (美国国家航空和宇宙航行局)、Mitre、Burroughs、RAND (兰德公司) 和 Illinois

State University (伊利诺利州大学)也加入进来。1983年,美国国防部将阿帕网分为军网和民网,渐渐扩大为今天的互联网。之后有越来越多的公司加入。

互联网最初设计是为了能提供一个通信网络,即使一些地点被核武器摧毁也能正常工作。如果大部分的直接通道不通,路由器就会指引通信信息经由中间路由器在网络中传播。

最初的网络是给计算机专家、工程师和科学家的。那个时候还没有家庭和办公计算机,并且任何一个用它的人,无论是计算机专家、工程师还是科学家都不得不学习非常复杂的系统。以太网——大多数局域网的协议,出现在1974年,它是哈佛大学学生 Bob Metcalfe (鲍勃·麦特卡夫)在“信息包广播网”上的论文的副产品。这篇论文最初因为分析得不够而被学校驳回。后来他又加进一些因素,才被接受。

由于TCP/IP体系结构的发展,互联网在七十年代迅速发展起来。这个体系结构是由 Bob Kahn (鲍勃·卡恩)在BBN中首先提出,后由斯坦福大学的Kahn(卡恩)和 Vint Cerf (温特·瑟夫)及其相关学者进一步发展进行完善。八十年代,Defense Department (美国国防部)采用了这个结构,到1983年,整个世界普遍采用了这个体系结构。

### 1978年

1978,UUCP (UNIX和UNIX拷贝协议)在贝尔实验室被提出来。1979年,在UUCP的基础上新闻组网络系统逐渐发展。而新闻组(集中某一主题的讨论组)也得到了相应的发展,它为在全世界范围内交换信息提供了一个新的方法。然而,新闻组并不被认为是互联网的一部分,因为它并不共享TCP/IP协议,但是它连接着遍布世界的UNIX系统,并且很多互联网站点都充分地利用新闻组。新闻组是网络世界发展中的非常重要的一部分。

同样地,BITNET (一种连接世界教育单位的计算机网络)连接到世界教育组织的IBM的大型机上,从1981年开始提供邮件服务。Listserv软件和后来的其他软件被开发出来,用于服务这个网络。网关被开发出来用于BITNET和互联网的连接,同时提供电子邮件传递和邮件讨论列表。这些listserv和其他的邮件讨论列表构成了互联网发展中的又一个重要部分。

第一个检索互联网的成就是在1989年由Peter Deutsch和他的全体成员在Montreal的McFill University创造的。他们为FTP站点建立了一个档案,后来命名为Archie。这个软件能周期性地到达所有开放的文件下载站点,列出它们的文件并且建立一个可以检索的软件索引。检索Archie命令是UNIX命令,所以只有利用

UNIX 知识才能充分利用它的性能。

McFill 大学，是拥有第一个 Archie 的大学，它发现每天从美国到加拿大的通信中有一半访问 Archie。学校关心的是管理程序能否支持这么大的通信流量，因此只好关闭外部的访问。幸运的是当时有很多的 Archie 可以利用。

大约在同一时期，Brewster Kahle，当时是在 Thinking Machines（智能计算机）发明了 WAIS（广域网信息服务），能够检索一个数据库下所有文件和允许文件检索。根据复杂程度和性能情况不同有很多版本，但最简单的可以让网上的任何人利用。在它的高峰期，智能计算机公司维护着在全世界范围内能被 WAIS 检索的超过 600 个数据库的线索。包括所有的在新闻组里的常见问题文件和所有的正在开发中的用于网络标准的论文文档等。和 Archie 一样，它的接口并不是很直观，所以要想很好地利用它，也得花费很大的工夫。

### 1989 年

1989 年，在普及互联网应用的历史上又一个重大的事件发生了。Tim Berners 和其他在欧洲粒子物理实验室的人——这些人在欧洲粒子物理研究所非常出名——提出了一个分类互联网信息的协议。这个协议，1991 年后被称为 World Wide Web，基于超文本协议——在一个文字中嵌入另一段文字的链接的系统当使用者在浏览该页面时，可以随时点击链接切换至另一段文字。虽然 World Wide Web 出现在 gopher 之前，但其发展却十分缓慢。

由于最开始互联网是由政府部门投资建设的，所以它最初只是限于研究部门、学校和政府部门使用。除了直接服务于研究部门和学校的商业应用之外，其他的商业行为是不允许的。20 世纪 90 年代初，当独立的商业网络开始发展起来，这种局面才被打破。这使得从一个商业站点发送信息到另一个商业站点而不经政府资助的网络中枢成为可能。

### 1991 年

1991 年，第一个连接互联网的友好接口在 Minnesota 大学开发出来。当时学校只是想开发一个简单的菜单系统，可以通过局域网访问学校校园网上的文件和信息。紧跟着大型主机的信徒和支持客户—服务器体系结构的拥护者们的开始激烈的讨论。一开始大型主机系统的追随者占据了上风，但自从客户—服务器体系结构的倡导者宣称可以很快建立起一个原型系统之后，他们不得不承认失败。客户—服务器体系结构的倡导者们很快做了一个先进的示范系统，这个示范系统叫作 Gopher。这个 Gopher 被证明非常好用，之后的几年里全世界范围内出现了 10 000 多个 Gopher。它不需要 UNIX 和计算机体系结构的知识。在一个 Gopher 里，

只需敲入一个数字,即可选择目标菜单选项。时下,我们可以通过 the Uof Minnesota Gopher 来选择世界范围内的所有 Gopher 系统。

当 University of Nevada (内华达州立大学)的 Reno 创造了 VERONICA (通过 Gopher 使用的一种自动检索服务),Gopher 的可用性大大加强了。它被称为 Very Easy Rodent-Oriented Net wide Index to Computer ized Archives 的首字母简称。遍布世界的 Gopher 像网一样搜集网络连接和索引。它的出现,受到了广大用户的欢迎,以至于出现了连接困难的情况。尽管如此,为了减轻负荷,大量的 VERONICA 被开发出来。类似的单用户的索引软件也被开发出来,称作 JUGHEAD (Jonays Universal Gopher Hierachy Excavation And Display)。

Archie 的发明人 Peter Deutsch,一直坚持 Archie 是 Archier 的简称。当 VERONICA 和 JUGHEAD 出现的时候,他表现出非常厌恶。

### 1992 年至今

Dephi 是最早为客户提供在线网络服务的国际商业公司。1992 年 7 月开始提供电子邮件服务,1992 年 11 月开展了全方位的网络服务。1995 年 5 月,当 NFS (国际科学基金会)失去了互联网中枢的地位,所有关于商业站点局限性的谣传均不复存在,并且所有的信息传播都依赖商业网络。AOL (美国在线)、Prodigy 和 CompuServe (美国在线服务机构)也开始提供网上服务。在这段时间里由于商业应用的广泛传播和教育机构自力更生,给 NFS 造成的成本投资的损失是无法估量的。

微软全面进入浏览器、服务器和互联网服务提供商 (ISP) 市场的转变已经完成,成了基于互联网的商业公司。1998 年 6 月,微软的浏览器和 Win98 集成桌面电脑显示出 Bill Gates (比尔·盖茨)在迅速成长的互联网上投资的决心。

## 二、我国移动互联网的发展现状

随着现代信息技术的快速发展,移动互联网在人们的日常生活中发挥着越来越重要的作用。例如,网络付款、视频聊天、影音娱乐、获取信息、沟通联系等。加强对我国移动互联网现状的认识,对于更好地利用移动互联网有着十分重要的作用,因此笔者对于我国互联网发展现状做出如下总结:

1. 网络业务逐渐趋向移动化。移动互联网改变了固定互联网需要固定终端接口的连接形式,只要有网络覆盖,用户就可以利用随身携带的移动设备随时随地接入网络,以保证网络业务的顺利进行。移动互联网的应用使网络业务移动化。

2. 移动互联网的使用主要为娱乐。根据数据统计,我国移动互联网的使用主要用于娱乐。其原因有两点:1)大部分移动设备的使用者为青少年学生,学生对

于移动网络的使用主要在于其娱乐性，而非其办公作用；2）目前网络市场上的大部分网络业务以及 App 主要是符合用户需求的娱乐性应用，因此目前移动互联网的主要业务仍然为符合市场需求的娱乐性业务。

3. 热门业务的发展尤为迅速。随着移动互联网的普及以及用户的迅速增长，我国移动互联网的业务类型越来越多，发展也越来越迅速，以视频、音乐、聊天、语音、游戏、影音等为代表的热门业务的发展，更是呈现出一种势不可挡的趋势。

4. 移动互联网发展具有严重的区域化特点。我国目前的移动互联网业务种类繁多，大部分业务主要分布在北京、上海、深圳、厦门、浙江等沿海城市与经济发达的城市，相对来说，新疆、内蒙古、陕西等内陆偏远地区的业务量则显得偏少。由于不同地区的经济发展情况、人们的生活水平、科技发展水平与教育文化水平不同，所以我国移动互联网的地区分布也表现出明显的不合理状况，出现了严重的移动互联网分布区域化，如城乡分布不均、东西部分布不均等。移动互联网分布的区域化直接导致了区域间通信水平的差异，可能进一步导致经济发展水平的差距，同时再次影响移动互联网的区域分布。

### 三、移动互联网的发展趋势

1. 移动互联网领域的竞争。移动互联网产业由于其特有的复杂和庞大的特点，从而使整个产业涉及的不仅是移动设备，比如智能手机及其他电子产品的生产，还有移动应用软件的开发和后期服务等多个环节。同时，移动互联网产业还会涉及其他有关方面的不同产业，去兼顾那些提供同等质量产品的企业和提供不同等质量产品的企业。在如此艰难的形势之下，就会有许多生产或经营互联网的企业为了更有竞争优势而寻求与其他厂商或企业的合作，为的就是能够在移动互联网产业链中生产性价比高的最优产品，以达到为广大用户提供更好的服务和产品的目的。

2. 传统行业加速融合。移动互联网自问世以来就有能够带动其他产业发展和附加值高以及运营总体成本很低的优势，这也极大地促进了企业快速、便捷地发展电子商务等其他方面的产业。这种发展模式已经潜移默化地渗透到了很多行业，加快了传统行业向全新的经营模式转变的脚步。这样就能形成一个充满活力的移动互联网经济圈，以最大限度地激活那些信息技术发展较为落后的企业，如很多企业开始将移动互联网用于应用管理，还有出租车开始利用全球定位服务和在线预订服务等接受乘客的预约订单等。由此可见，移动互联网已经开始融入人们生活的方方面面，成为人们日常生活中不可或缺的一部分。

3. 用户对移动互联网业务的需求。移动互联网以能够最大限度地满足用户的各类需求为最终目标, 广大的移动互联网用户的总体需求主要体现在以下三点: 1) 越来越高的通信需求。就目前来说, 由几大运营商和腾讯主导的通信业务已经不能满足广大用户的需求, 因此用户更倾向于有更多提供通信业务的企业以供选择; 2) 越来越高的娱乐需求。移动互联网能够为用户提供的娱乐功能比较有限, 以网络游戏和在线小说及网络动漫为主, 用户同样希望在娱乐方面能够有更多的选择; 3) 越来越高的商务生活及个性化需求。移动互联网能够涉及用户生活的方方面面, 为其提供工作和生活的便利, 因此用户越来越倾向于能够享受彰显个性和方便生活与工作的服务。

4. 商业模式不断创新。移动互联网的发展已经进入到了一个比较成熟且发展前景良好的阶段, 只要科学经营就能形成高盈利的商业模式。有很多较为成功的商业模式以终端加服务的方式赢得了市场和用户, 而且我们已经在市面上见到很多具备智能语音和穿戴功能的人性化移动互联网设备, 这已经成为移动互联网产业的重要盈利模块。伴随着网络流量资费的下调和移动设备的不断更新, 用户对移动广告和付费软件的接受度越来越高, 从而加快了移动互联网不断创新并发展新型商业模式的进程。

综上所述, 移动互联网有着非常独特的优势, 进而使其在人们的生活和工作中得到了广泛应用, 并发挥着越来越重要的作用。因此, 人们要正确认识移动互联网的重要优势, 同时加大研究力度, 不断改变现有的模式, 及时发现各种问题, 并且制定出相应的解决措施, 从而使其各项技术指标不断得到完善, 进而为移动互联网实现可持续发展奠定良好的基础。

### 第三节 互联网的特征

如今, 我们正阔步进入移动互联网时代, 移动互联网的发展和普及大大改变了我们的工作、生活方式, 移动互联网的发展为我国电信企业带来了难得的发展机遇。因此, 把握移动互联网时代特征, 对我国电信企业更好地把握在移动互联网发展中的定位、推进移动互联网业务快速发展、加快企业成功转型具有重要意义。

互联网的基本特征与特质如下:

(1) 去中心化。马克·波斯特在其著作《信息方式》中提出: “互联网是去中心化的传播系统。互联网也是在基础性的组织层面上去中心化的。”也就是说, 互联网

具有去中心化的特征。所谓的去中心化是相对于中心化而言的。以互联网为例，典型的中心化案例就是各大集中性的门户网站，网络中的每个结点都可以是一个控制中心，以门户网站为中心，可以做到信息媒介传播和散布，然而在 Web 2.0 的第二媒介时代，每一个参与到互联网中的个体都可以是信息的控制中心，最典型的案例就是当前火热的微博、微信、播客等自媒体。任何人都可以参与其中，都可以发表自己的观点。去中心化主要是指技术对普遍用户的赋予。另外，去中心化也不是人人绝对平等的意思，总有人更善于利用技术赋予的可能性，有人则不善用或不在乎。

(2) 自由、平等的特性。由于互联网的去中心化的特性，可以说每一个人都可以参与到互联网当中来，包括信息的发布和传播，对现实事件的看法和点评都可以没有障碍地进行。这在一定程度上体现了互联网的自由、平等的特性。在互联网上的沟通与面对面沟通不同，在面对面的现实交流和沟通中，可能会存在性别歧视、阶级等级观念束缚等问题，但是互联网沟通交流的匿名性，消除了等级制度的束缚，体现了自由、平等的特点。

(3) 数据库的特征。波斯特在《第二媒介时代》当中提出了“超级全景监狱”的概念。全景监狱是英国建筑师边沁的设计：四周是一个分割为许多小囚室的环形建筑，中心是一座瞭望塔。囚室中的每个人处于被隔绝与被观察的孤独状态，他们能够目睹瞭望塔高大的轮廓，却无法看清塔中情形，只能假设自己时刻受到窥视而自我制约。因此塔中可以是任何人，且不必时刻在场，亦能完美实现其监视功能。福柯将现代社会比作边沁的全景式监狱。他认为在传统社会，社会管理者主要是通过信息不对称的方式来实现更低成本和更高效率的社会治理。而后也有更多的技术控制论学派学者将其运用在传播学研究之中。

波斯特的论点就是，随着电脑网络时代的来临，一种新的实践便在社会场中运作，你可以把社会场当作一个超级全景监狱，它重新完成了主题的构建。当你使用个人电脑进行搜索时，搜索引擎记录下了你的地理位置、年龄层、个人喜好，再次点开搜索引擎页面它就会为你推荐相应网页。在数据库技术的支持下，网民只不过就是错综复杂的互联网世界中由不同符号组成的一组数据。电子化的信息收集以及网络媒介海量存储的特性，使得互联网作为一个特殊的数据库成为可能。这种数据库的特征，为当下热门的“大数据”时代提供了技术上的依据和可能。可以这么说，大数据时代的发展，离不开互联网数据库这一特征的功劳。

(4) 电子信息反商品化的特征。商品化是物品、服务、观点或其他实体等通常可能不被认为是货品的事物转化成商品的过程。电子信息的反商品化是相对于商品化而言的，结合电子信息的诸多特点会发现，电子信息的互换，不受时间和