

<<移动互联网技术及业务>>

图书基本信息

书名：<<移动互联网技术及业务>>

13位ISBN编号：9787121151644

10位ISBN编号：7121151642

出版时间：2012-1

出版时间：电子工业出版社

作者：张传福 等编著

页数：400

版权说明：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：<http://www.tushu007.com>

## 前言

为了促进和推动我国通信产业的发展,符合国家在21世纪的中长期信息通信技术的发展规划,电子工业出版社通信出版分社特策划了一套《21世纪通信网络技术丛书》。

这套丛书根据不同的技术应用层面,又细分为4个系列,即《移动通信前沿技术系列》、《3GPP LTE 无线通信新技术系列》、《物联网技术与应用开发系列》和《网络通信与工程应用系列》。

《移动通信前沿技术系列》是以移动通信(3G技术)的应用现状与发展情况为导向,结合新一代移动宽带系统(4G技术)的逐步建立,全面介绍当今移动通信领域所涉及的前沿关键技术与热点技术,以理论创新和技术突破为主。

《3GPP LTE 无线通信新技术系列》是以TD-LTE、WCDMA-LTE、cdma2000-LTE和WiMAX-LTE的新技术与新标准为主攻方向,以3GPP中LTE标准的关键技术在无线、宽带、高速和资源中的有效管理和实现为主。

LTE作为无线通信技术的一个重要的长期演进计划,代表了国内外无线通信领域的最新发展需求和解决方案,并以新一代移动宽带通信技术为主。

《物联网技术与应用开发系列》是下一代ICT(信息通信技术)产业的新增长点之一,将物联网技术与应用开发单独列为一个系列,主要是从无处不在的应用宽泛性和无所不能的移动互联网对人们生活和工作的深刻影响而构建的。

物联网是互联网的自然延伸,以IP技术为核心,是一种架构在基于IPv4/IPv6的各种网络上的综合应用和通信能力。

根据它的4个层面——感知、传输、处理和应用,以物联网技术开发应用为主,通过技术与应用开发的紧密结合去推动物联网工程应用的进一步发展。

《网络通信与工程应用系列》是以构建网络的体系结构、标准和协议为目标所开展的对现代无线、移动及宽带通信网络的规划与优化,并且结合工程应用的成功案例所提出来的,该系列以移动通信网络工程应用为主。

为了提升本套丛书的影响力,我分社依托各高等院校在通信领域从事科研、教学、工程、管理的具有丰富的理论与实践经验的专家和教授,各科研院所的研究员,国内有一定规模和研发实力的科技公司的一线研发人员,以及国外知名研究实验室的专家及学者等组成编写和翻译队伍,力求实现内容的先进性、实用性和系统性;力求内容组织循序渐进、深入浅出;理论阐述概念清晰、层次分明、经典实例源于实践;力求很强的可读性和可操作性。

本套丛书的主要读者对象是广大从事通信网络技术工作的各科研院所和公司的广大工程技术人员、各高等院校的专业教师和研究生,刚走上工作岗位的大学毕业生,以及与此相关的其他学科的技术人员。

本套丛书从2008年上半年已经开始陆续推出,希望广大读者能关注它,并且多对本套丛书提出宝贵意见与建议。

电子工业出版社 通信出版分社

## <<移动互联网技术及业务>>

### 内容概要

本书全面系统地介绍了移动互联网的技术及业务，其内容包括：移动互联网的概念、特点、现状与发展趋势；IP、IPv6及IPv4/IPv6的过渡技术；移动互联网的热点技术——移动Widget、移动Mashup和移动AJAX，以及移动互联网业务的创新、商业模式、管理及运营；移动互联网业务的支撑技术——身份管理、数字版权管理、终端管理、数据同步及空中下载技术；移动互联网丰富多彩的业务——商业应用类业务，娱乐类业务，移动电子商务，访问与下载类业务，社区和群组管理业务，以及提供用户和终端状态的业务，移动终端对移动互联网的影响等。

## <<移动互联网技术及业务>>

### 书籍目录

#### 第1章 移动互联网概述

##### 1.1 移动互联网简介

###### 1.1.1 移动互联网的概念

###### 1.1.2 移动互联网的特点

###### 1.1.3 移动互联网的现状

##### 1.2 移动互联网技术

###### 1.2.1 移动互联网的架构

###### 1.2.2 移动互联网的产业链

###### 1.2.3 移动互联网的核心技术

###### 1.2.4 移动互联网的平台

##### 1.3 移动互联网业务

###### 1.3.1 移动互联网业务分类

###### 1.3.2 移动互联网业务体系

###### 1.3.3 移动互联网业务的发展趋势

###### 1.3.4 重点应用分析及预测

#### 第2章 IP技术

##### 2.1 TCP/IP协议

###### 2.1.1 互联网简介

###### 2.1.2 TCP/IP体系结构

##### 2.2 移动IPv4技术

###### 2.2.1 移动IP的基本概念

###### 2.2.2 IPv4的寻址结构

###### 2.2.3 移动IP的协议栈

##### 2.3 移动IPv6技术

###### 2.3.1 IPv6的技术特点

###### 2.3.2 标准组织技术进展

###### 2.3.3 移动IPv6技术

###### 2.3.4 IPv6网络部署及发展

##### 2.4 IPv4/IPv6过渡技术

###### 2.4.1 IPv4与IPv6的共存

###### 2.4.2 IPv4向IPv6过渡的策略

###### 2.4.3 IPv4向IPv6过渡的技术

#### 第3章 移动互联网的热点技术

##### 3.1 移动Widget

###### 3.1.1 移动Widget概述

###### 3.1.2 移动Widget的标准化

###### 3.1.3 Widget的产业链

###### 3.1.4 移动Widget关键技术

###### 3.1.5 移动Widget的应用

##### 3.2 移动Mashup

###### 3.2.1 移动Mashup概述

###### 3.2.2 移动Mashup的价值链

###### 3.2.3 移动Mashup关键技术

###### 3.2.4 移动Mashup的应用

##### 3.3 移动AJAX

## <<移动互联网技术及业务>>

3.3.1 移动AJAX概述

3.3.2 移动AJAX业务架构

3.3.3 移动AJAX工作原理

3.3.4 移动AJAX的应用

### 第4章 移动互联网的运营

#### 4.1 移动互联网业务创新

4.1.1 移动互联网用户需求

4.1.2 移动互联网业务关键问题

4.1.3 移动互联网业务创新策略

#### 4.2 移动互联网的商业模式

4.2.1 移动互联网商业模式的概念和特点

4.2.2 移动互联网商业模式的分类

4.2.3 移动互联网商业模式的发展

#### 4.3 移动互联网的管理

4.3.1 移动互联网的内容监测

4.3.2 移动互联网的安全

#### 4.4 移动互联网的运营

4.4.1 移动互联网运营概述

4.4.2 运营商的运营策略

### 第5章 业务支撑技术

#### 5.1 OMA技术标准

5.1.1 OMA组织及规范

5.1.2 与移动互联网相关的OMA标准

#### 5.2 身份管理技术

5.2.1 身份管理的概念

5.2.2 身份管理模型管理机制

5.2.3 身份管理的关键技术

5.2.4 身份管理的现状及发展

#### 5.3 数字版权管理技术

5.3.1 数字版权管理技术概述

5.3.2 数字版权管理的关键技术

5.3.3 国外DRM方案

5.3.4 移动DRM的应用

#### 5.4 终端管理技术

5.4.1 终端管理技术概述

5.4.2 DM的协议结构

5.4.3 终端管理的关键技术

5.4.4 终端管理的应用

#### 5.5 数据同步技术

5.5.1 数据同步技术概述

5.5.2 数据同步的网络结构和关键技术

5.5.3 数据同步的应用

#### 5.6 空中下载技术

5.6.1 空中下载技术概述

5.6.2 空中下载技术功能体系结构

5.6.3 空中下载的实现

### 第6章 商业应用类业务

## <<移动互联网技术及业务>>

### 6.1 移动搜索业务

- 6.1.1 移动搜索业务概述
- 6.1.2 移动搜索业务的关键技术
- 6.1.3 移动搜索业务的系统结构
- 6.1.4 移动搜索的业务模式
- 6.1.5 移动搜索业务的发展

### 6.2 移动广告业务

- 6.2.1 移动广告业务概述
- 6.2.2 移动广告业务的关键技术
- 6.2.3 移动广告业务的商业模式
- 6.2.4 移动广告业务的发展现状及趋势

### 6.3 其他应用类业务

- 6.3.1 移动医疗业务
- 6.3.2 移动警务业务

## 第7章 娱乐类业务

### 7.1 手机视频业务

- 7.1.1 手机视频概述
- 7.1.2 手机视频电话业务
- 7.1.3 手机视频的应用

### 7.2 手机电视业务

- 7.2.1 手机电视业务概述
- 7.2.2 手机电视标准
- 7.2.3 手机电视业务的系统结构
- 7.2.4 手机电视业务的运营
- 7.2.5 手机电视业务的发展

### 7.3 手机游戏业务

- 7.3.1 手机游戏业务概述
- 7.3.2 现有移动游戏技术
- 7.3.3 移动游戏业务的发展

### 7.4 移动流媒体业务

- 7.4.1 移动流媒体业务概述
- 7.4.2 移动流媒体业务关键技术
- 7.4.3 移动流媒体业务的实现

### 7.5 其他娱乐业务

- 7.5.1 手机音乐业务
- 7.5.2 手机媒体业务

## 第8章 移动电子商务

### 8.1 移动电子商务

- 8.1.1 移动电子商务概述
- 8.1.2 移动电子商务的运营模式
- 8.1.3 移动电子商务的应用

### 8.2 移动支付业务

- 8.2.1 移动支付业务概述
- 8.2.2 移动支付的产业链
- 8.2.3 移动支付的关键技术
- 8.2.4 移动支付业务的应用
- 8.2.5 移动支付业务的实现

## <<移动互联网技术及业务>>

8.2.6 移动支付的安全

8.3 手机二维码

8.3.1 手机二维码的概念

8.3.2 手机二维码的应用

第9章 访问和下载类业务

9.1 WAP协议

9.1.1 WAP协议标准

9.1.2 WAP协议体系结构

9.1.3 WAP网络结构

9.2 WAP业务

9.2.1 WAP业务概述

9.2.2 WAP应用结构模型

9.2.3 WAP业务介绍

9.3 移动Web业务

9.3.1 移动Web业务概述

9.3.2 移动Web浏览器

9.4 Java业务

9.4.1 Java业务概述

9.4.2 Java业务关键技术

9.4.3 Java业务的应用

9.5 BREW业务

9.5.1 BREW业务概述

9.5.2 BREW业务的体系结构

9.5.3 BREW业务的应用

第10章 社区和群组管理业务

10.1 社区业务

10.1.1 社区业务概述

10.1.2 社区业务的特点

10.1.3 社区业务的产业链

10.1.4 移动SNS发展现状和趋势

10.2 即时通信业务

10.2.1 即时通信业务概述

10.2.2 即时通信的体系结构

10.2.3 即时通信业务的应用

10.3 移动邮件业务

10.3.1 移动邮件业务概述

10.3.2 移动邮件业务关键技术

10.3.3 移动邮件业务的应用

10.4 微博客

10.4.1 微博客概述

10.4.2 微博客的系统架构

10.4.3 微博客的应用

第11章 提供用户终端状态的业务

11.1 即时状态或呈现业务

11.1.1 即时状态或呈现 ( Presence ) 业务概述

11.1.2 网络体系结构

11.1.3 Presence业务的实现

## <<移动互联网技术及业务>>

### 11.2 定位业务

#### 11.2.1 定位业务概述

#### 11.2.2 定位技术体系

#### 11.2.3 定位的实现方式

#### 11.2.4 移动定位业务的商业模式

#### 11.2.5 定位业务的应用

### 第12章 移动终端对移动互联网的影响

#### 12.1 移动通信终端的发展

##### 12.1.1 移动通信终端概述

##### 12.1.2 硬件发展趋势

##### 12.1.3 软件发展趋势

##### 12.1.4 人机交互界面

##### 12.1.5 移动终端发展趋势

#### 12.2 智能手机

##### 12.2.1 智能手机的基本概念

##### 12.2.2 智能手机用户的特征

##### 12.2.3 智能手机对移动网络的影响

##### 12.2.4 智能手机的操作系统

#### 12.3 移动终端架构

##### 12.3.1 移动终端软件平台架构

##### 12.3.2 中间件技术

#### 12.4 手机浏览器技术

##### 12.4.1 手机浏览器的概念

##### 12.4.2 手机浏览器技术

##### 12.4.3 手机富浏览器

### 参考文献



## &lt;&lt;移动互联网技术及业务&gt;&gt;

## 章节摘录

移动互联网业务正朝着信息化、娱乐化、商务化和行业化等7个方向发展。

(1) 信息化：随着通信技术的发展，信息类业务也逐渐从通过传统的文字表达的阶段向通过图片、视频和音乐等多种方式表达的阶段过渡。

在各种信息类业务中，除了传统的网页浏览之外，以Push形式来传送的移动广告和新闻等业务的发展非常迅速。

移动广告通过移动网络传播商业信息，旨在通过这些商业信息影响广告受众的态度、意图和行为。

近年来移动广告在日本、韩国及欧洲等发达国家和地区快速增长，可以预见，人们对手机终端传递信息方式的依赖将越来越严重。

典型的信息类业务有4种，一是手机报，即根据综合、体育和音乐等内容形成系列早晚报，推出各类品牌专刊，形成彩信报刊体系；二是手机杂志，即通过手机下发彩信的方式，将杂志的内容下发到手机；三是手机电视，即通过手机播放视频流的方式播放电视节目；四是手机广告，即通过手机下发彩信和播放视频流等方式向用户推送广告。

(2) 娱乐化：当前，从日韩等国的移动互联网业务的发展情况来看，包括无线音乐、手机游戏、手机动漫和手机电视等在内的无线娱乐业务增势强劲，成为移动运营商最重要的业务增长点。

在我国，近几年来随着彩铃、炫铃和IVR语音增值业务的相继推出，迅速掀起了一股无线音乐流行风

。为了进一步推动无线音乐业务发展，中国移动加快构建12530中国移动音乐门户。

还成立了M.Music“无线音乐俱乐部”，为手机用户提供一个全新的音乐体验区。

截至2009年2月，12530门户网站日均独立IP访问量已达到130万人次，WAP门户日均独立访问量达到22万人次。

中国联通也积极建立全国统一的在线音乐下载平台“10155音乐门户”，为用户提供包括音乐下载和点歌送歌等服务。

典型的娱乐类业务有4种，一是无线音乐排行榜，由用户下载数量决定的榜单，是最具有说服力的音乐榜；二是手机音乐，提供不受时间和地点限制的音视频娱乐服务；三是手机游戏，提供统一的用户游戏门户和社区；四是IM社区，建立移动虚拟社区，使用户成为信息创造者和传播者。

(3) 商务化：近几年，为了满足广大用户移动炒股、移动支付和收发邮件等需求，中国移动和中国联通全面加快了移动商务应用的开发和市场推广步伐。

与传统的股票交易方式相比，以手机为载体的“掌上股市”业务比现场交易、网上交易和电话委托更方便更快捷。

“掌上股市”业务一经推出，便受到了社会各界的广泛关注。

为了推动移动支付业务的发展，近两年来，移动运营商全面加大了与金融部门的合作力度，手机银行、手机钱包和手机彩票等移动支付业务的应用步伐逐步提速。

2006年8月中国移动推出手机二维码业务，基于手机二维码的手机购票等业务开始全面起步，为用户带来了崭新的移动商务体验。

如今，越来越多的手机用户开始用手机缴纳各种公共事业费用、投注彩票、缴税，甚至购买电影票和机票，各种移动支付业务正在日益走向普及。

&hellip;&hellip;

## <<移动互联网技术及业务>>

### 编辑推荐

《移动互联网技术及业务》内容丰富、结构清晰、图文并茂，适合对移动互联网技术及业务感兴趣的各类人员，以及相关的技术服务人员、应用开发人员和管理人员阅读；也可作为相关技术培训的教材，以及高等院校相关专业或从事相关课题研究的本科生和研究生的技术参考书。

版权说明

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:<http://www.tushu007.com>