



永豐紙業股份有限公司

數位內容版權發行平台(DRM)

的應用模式與市場機會

永豐紙業 數位服務處

邱迪先

2004/07



內容大綱

■ 數位內容產業趨勢

- ◆ 內容產業的發展
- ◆ 內容產業的改變

■ 商業模式應用探討

- ◆ 產業知識庫
- ◆ 電子書交易平台
- ◆ 圖書館與租書店

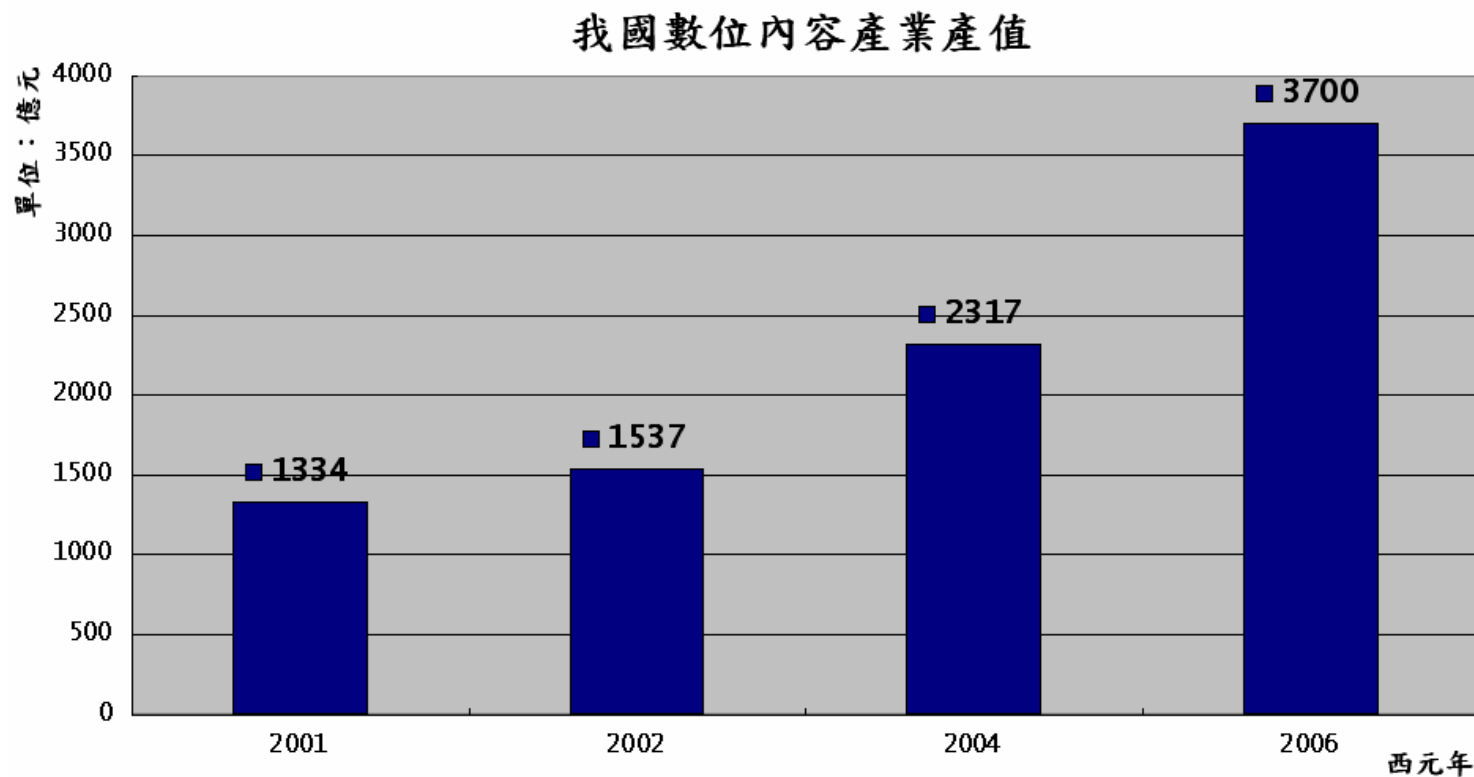
數位內容產業趨勢





數位內容產業產值

- 全球數位內容產業市場規模，在今年預估為2,228億美元。



資料來源：2003數位內容產業白皮書



數位內容產業政策

- 數位內容產業是未來台灣高附加價值產業的「兩兆雙星」核心優勢產業之一。
- 行政院核定「加強數位內容產業發展推動方案」，並成立「數位內容產業推動辦公室」。
- 國科會所屬「數位典藏國家型科技計畫專案」「數位學習國家型科技計畫專案」分別進行為期五年，推動數位內容相關應用。



內容產業的改變

- 內容產業由平面、類比影音出版，進入數位出版已是全球趨勢
- 建立版權管理與內容保護機制，保障內容出版業者權益，共同創造數位內容出版業價值鏈





數位發行的幾個核心技術

多媒體數位內容業者

數位內容業者編輯製作

數位版權管理(DRM)

數位內容資料庫(DAM)

EC商業平台

消費者使用 (可攜式)媒體播放載具



DRM的四大特色

PKI安全應用

- 利用 PKI 進行社群成員身份認證
- 以 PKI 為基礎之金鑰交換機制，進行同一電子文件不同使用者不同加密內容之『個人化加密』
- 數位內容中保留版權擁有者之數位簽章



儲存/安全/應用結合的 USB

- 整合市場之高容量之USB KEY的多工應用
- 整合使用來管理版權、儲存數位內容以及PLAYER之抽取式 USB 隨身碟



支援XRML的規範

- 支援XRML規範，後端可自行開發搭配
- 透過XRML管理Player各版權使用的功能

數位內容的加密與數位簽章

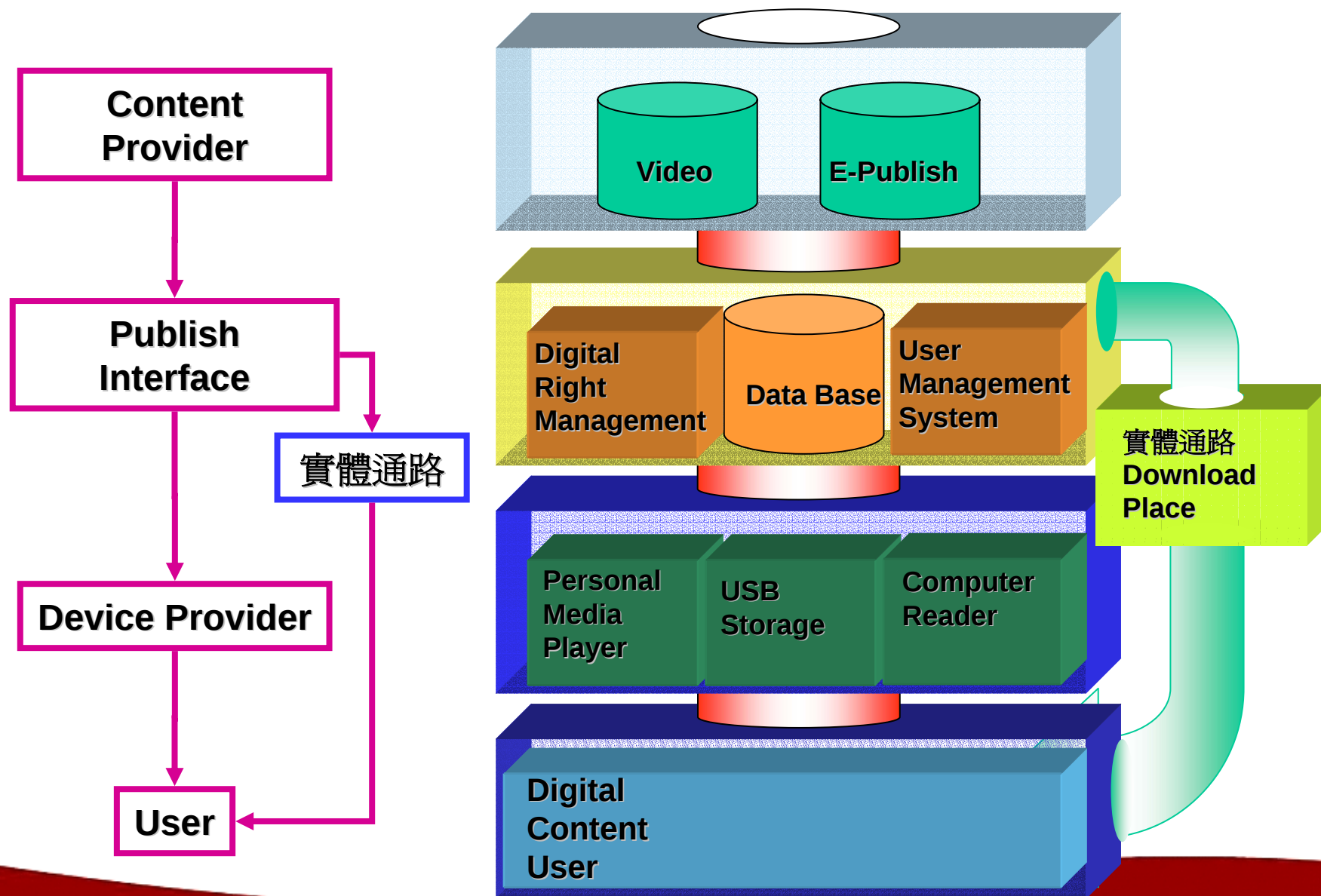
- 建立數位內容與使用權限整合之完整檔案
- 以完整之數位內容之PLAY整合檔案管理之介面
- 與 USB Key 搭配解密保護數位內容

商業模式應用探討





DRM應用模組架構結合通路

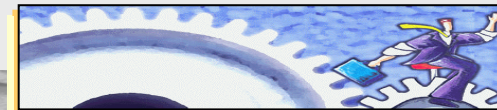
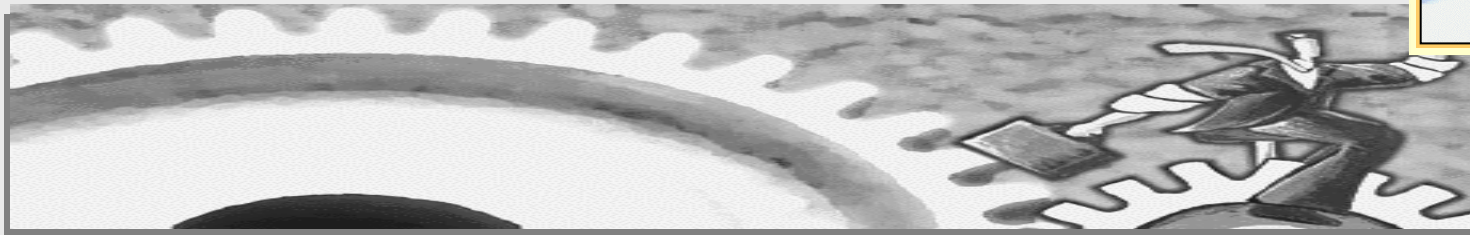




可能的商業模式

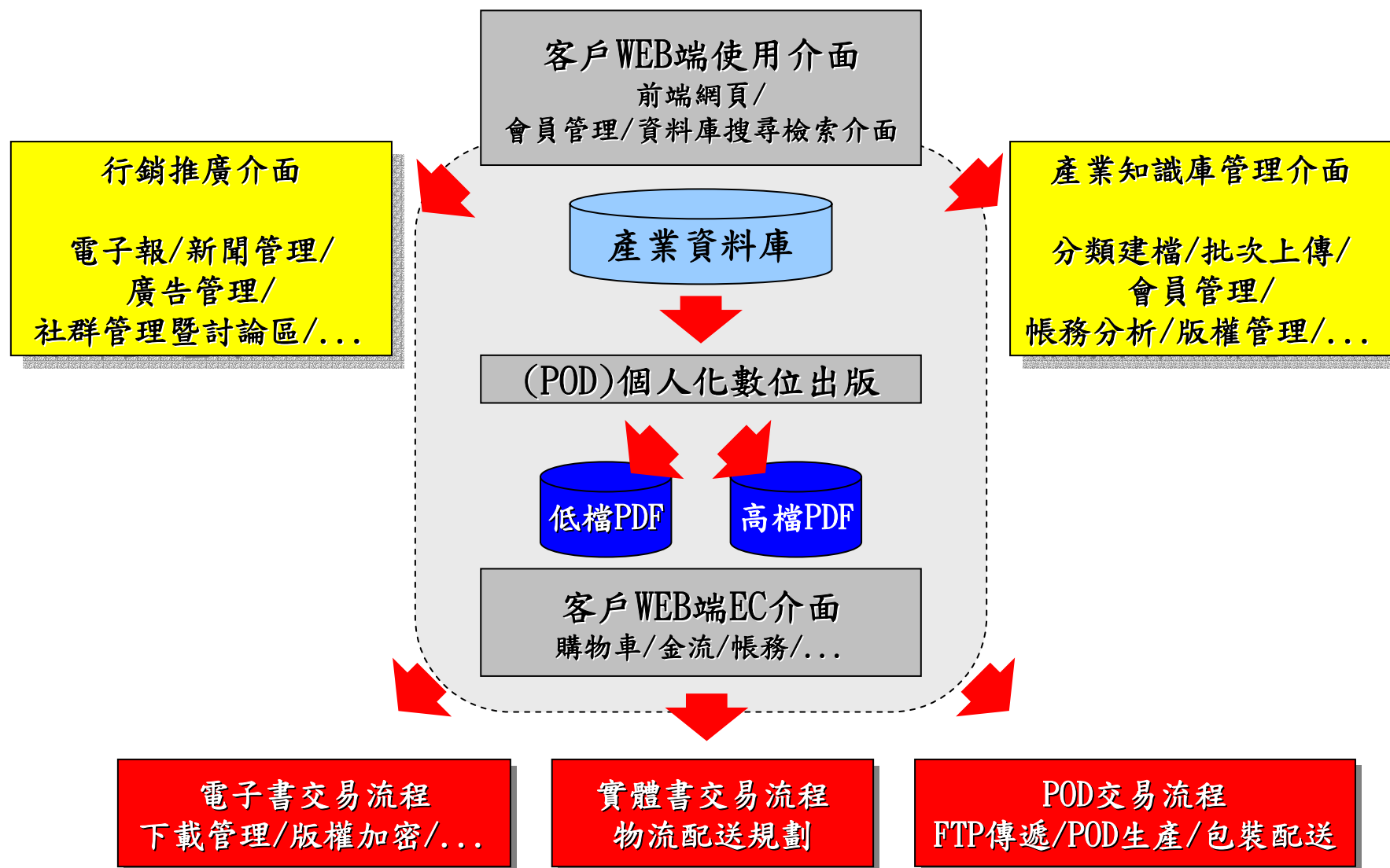
	e-music	e-book	On line movie
可攜式 特質	強 可離線使用	中等 可離線使用	弱 不可離線使用
檔案 格式	檔案一次下載(MP3) 一首約 5MB	檔案一次下載(PDF) 一本約 15~30MB	檔案非一次下載 (MPGE4) 通常都超過1G
版權 內容 撥放器	DRM/數位內容/ PLAYER 均於一個 USB的個人撥放器中完 成	DRM 於USB 中 數位內容 (PC或USB) PLAYER PC	DRM 於USB 中 數位內容以stream下載 PLAYER PC/數位電視
硬體	PC為非必要存在	需可供閱讀的硬體設備	需可供觀賞的硬體設備
特色	可結合現有傳統通路(如 7-11)提供下載服務	可結合少量POD印刷生 產之服務	

結合產業知識庫的應用



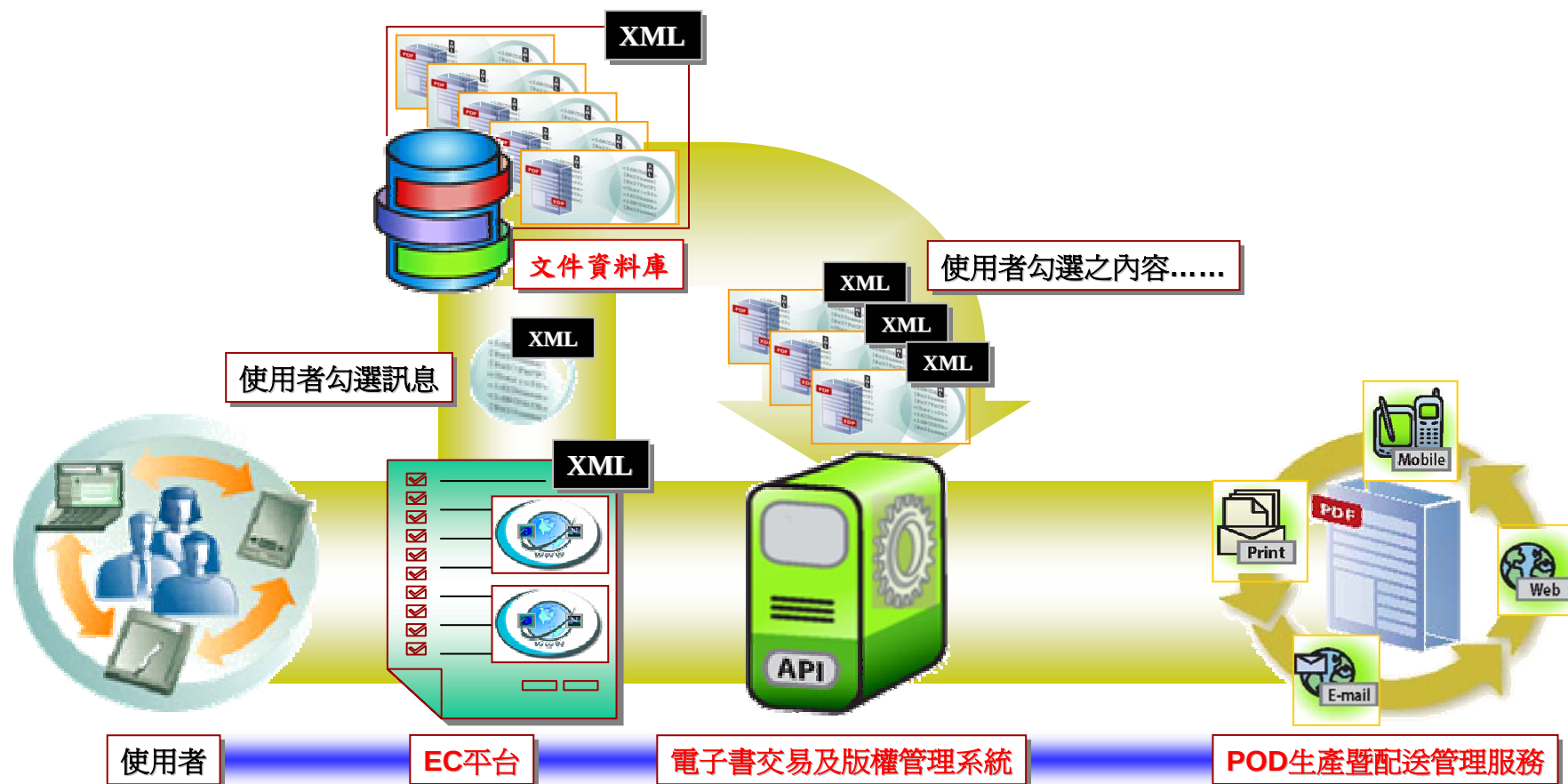


結合產業知識庫的應用

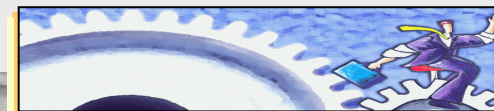
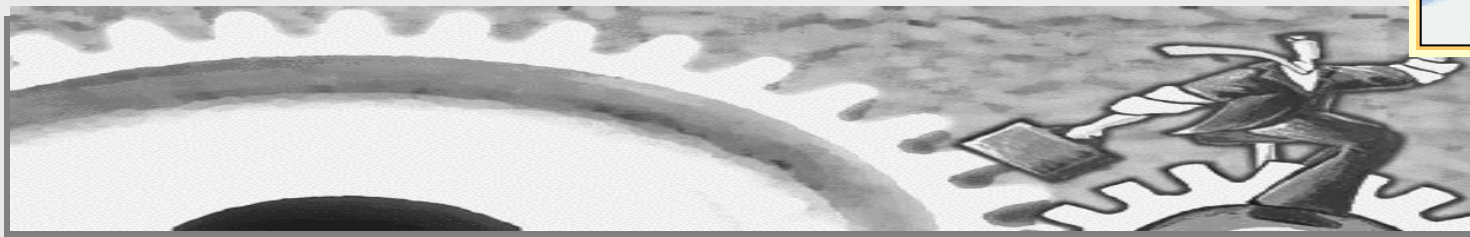




(POD)個人化數位出版

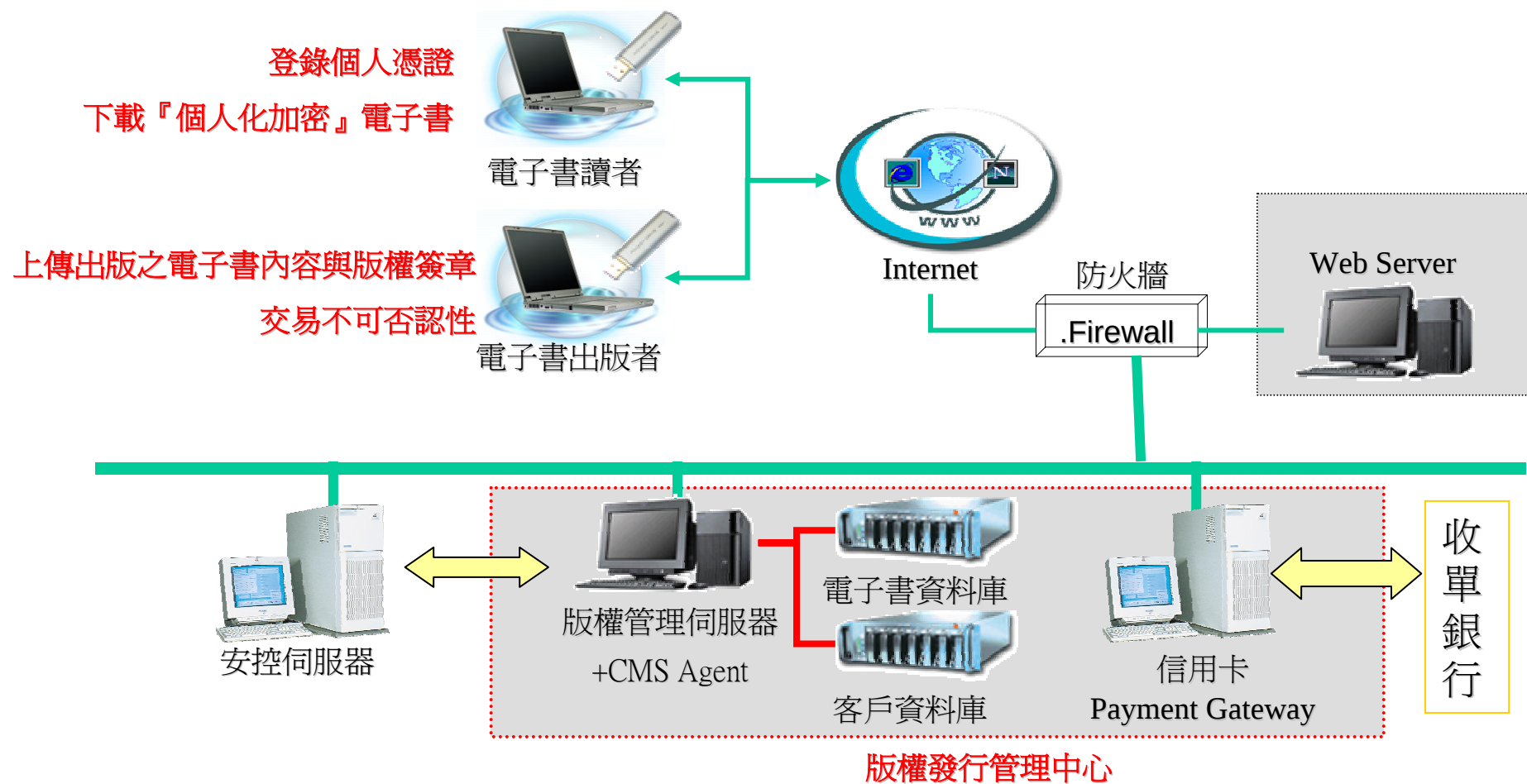


電子書平台的交易模式

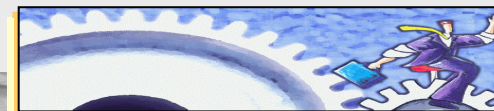
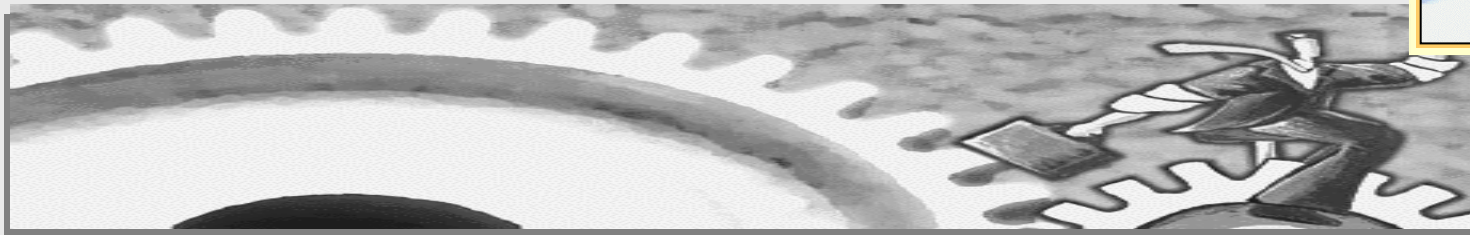




以電子書的營運模式為例

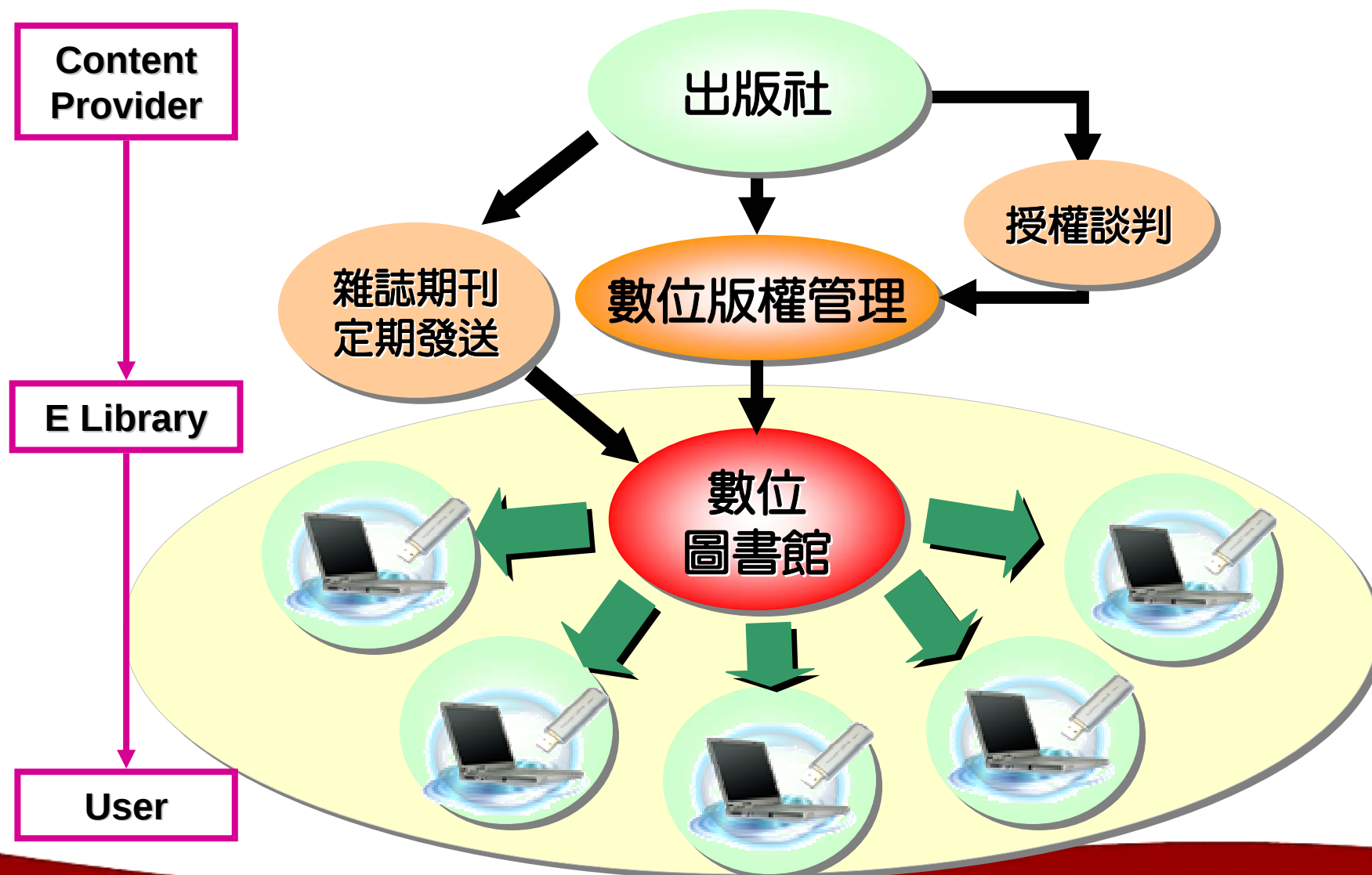


圖書館與租書店





印刷整合運籌服務





謝謝指教

邱迪先 happy@email.yfp.com

