

市場 (所有問題都有「買方觀點」和「賣方觀點」兩種答案。)

單一App ? 書架 ? 電子書檔案 ? 實體書 ?

重點在於：

- 商業模式 (首要)
- 目標市場
- 內容型態
- 技術平台

市場 (所有問題都有「買方觀點」和「賣方觀點」兩種答案。)

電信商的數位閱讀平台與通路

不看好由電信商主導的書城。

- 專業度問題 (選書、行銷、營運比重)
- 平台最大公約數
- 電信商轉換問題比平台問題嚴重

市場

(所有問題都有「買方觀點」和「賣方觀點」兩種答案。)

iOS/Android/Windows平台選擇考量因素

- 考量重點：製作技術
- 市場考量
- 客戶支援

市場

(所有問題都有「買方觀點」和「賣方觀點」兩種答案。)

數位版權的拆分比例？與紙本售價差異？

作/譯者版稅

- 紙本：約5%-15%
- 數位：約20%-40%

出版品售價

- 紙本：中文NT\$200-500
英文US\$10-40
- 數位：中文US\$0.99-7.99
英文US\$5.99-19.99

出版製作

由紙本到數位，作者、編輯與出版者的角色有何改變？

- 基本上沒變。但若要做出「載具最佳化」的作品，則都必須改變；長期而言也都必須改變。技能（檔案處理、最適出版格式、地圖等線上工具...）
- 觀念（版權、溝通、實體數位轉換...）
- 行銷（媒體、廣告、客服...）
- 想像力
- 成本估算
- ...

出版製作

三種基本出版品類型

類型	常見型態	典型範例	特性	適用格式	功能重點
純文字	小說 散文 論述	金庸武俠	版型單純 或無固定版型 直線閱讀	ePub	文字縮放 內容檢索 跨平台閱讀
圖文混編	畫冊 一般雜誌 Mook	藝術家作品集 天下雜誌 商業周刊	版型固定 功能要求少	Adobe DPS PDF/HTML/CSS iBook Author	版型美觀 展現素材特色 閱讀流暢
複雜 版型	版型複雜的 雜誌或書	TaipeiWalker 旅遊書	版型複雜破碎 互動要求高	Adobe DPS HTML/CSS 其他客製方案	高度互動 內容單元獨立 行動技術運用

出版製作

iBook Author與Adobe InDesign

兩者不同思維和用途的工具，彼此取代度並不很高。

- iBook Author中文市場尚未開放，預期不會有PC版。
- 免費、操作簡單，定位僅在教科書（不能做期刊）

Adobe InDesign

- 價格較高，使用彈性和整體軟體環境較為完整
- PC或Mac均有，但DPS僅能在Mac上製作
- 支援PDF、ePub、DPS
- 可產生iOS與Android版本（Android版有限制）

出版製作

iBook Author與Adobe InDesign

兩者不同思維和用途的工具，彼此取代度並不很高。

- iBook Author中文市場尚未開放，預期不會有PC版。
- 免費、操作簡單，定位僅在教科書（不能做期刊）

Adobe InDesign

- 價格較高，使用彈性和整體軟體環境較為完整
- PC或Mac均有，但DPS僅能在Mac上製作
- 支援PDF、ePub、DPS
- 可產生iOS與Android版本（Android版有限制）

行銷

行銷數位出版品

目標族群 (iOS/Android用戶/非行動平台用戶) ;
重點是「收得到錢/能產生經濟效益」的市場。

常見的宣傳通路

- Facebook/Twitter/其他社群媒介
- 網站
- 其他/免費數位出版品
- 異業/實體合作曝光

行銷

將數位出版品作為行銷工具

- 數位版權經紀
- 實體產品行銷
- 活動宣傳
- 異業合作

行銷

數位出版品銷售通路

- Apple iTunes App Store
- Google Play/Samsung Market/...
- Amazon/B&N...
- 電信業者

就成本效益而言，互動作品僅考慮Apple，ePub/PDF可考慮跨平台，其他僅考慮專案合作。

行銷

DRM ?

- 防君子不防小人
 - 提高小人的難度
- 終極方式：
- 鼓勵衝動購買
 - 盜版無損銷售利益（「讓該買的人都來買」）
 - 發展版權交易
 - 透過內容技術降低盜版效益

如果還有時間...

歡迎提問。

(以下空白)

謝謝！

傅瑞德 • 潑墨書房

fred@puomo.com

<http://fredjame.com>

iTunes搜尋「[puomo](#)」

[puomo.tw](#) • [puomo.com](#)