



電子書商業模式與銷售策略

資策會 數位教育研究所 顧家祈

目錄

- 產業現況
- 數位出版品分類
 - 電子書
 - 數位雜誌
 - 應用程式
- 數位出版商業模式
- 出版社因應之道
- 數位出版趨勢
- 國外電子書案例
- 結論

產業價值鏈

數位出版(內容加值與整合)

數位出版流通(軟體與網路服務)

電子書內容

電子書製作

電子書內容
交易中心

電子書傳遞

電子書閱讀器
(軟體)

電子紙閱讀器

多媒體
平板電腦

智慧型手機

閱聽者

城邦
遠流
天下
中時
聯經
皇冠
格林
尖端
東立
壹傳媒
康軒
翰林
自由作家
...

凱立國際
遠通 (Koobe)
尚美讀書網路
Zinio
無敵
英業達
Popo原創
Pupu
Bookscan
(代客掃描)
...

博客來
遠流博識網
PC Home
聯合線上
義美聯合電子
商務
摩達網 (MagV)
Yahoo! 奇摩
PuPu電子書城
Book11
漢王書城
誠品
遠傳
台哥大
中華電
...

中華電信
遠傳
台灣大哥大
...

遠通 (Koobe)
晟鑫
Zinio
Adobe
Foxit

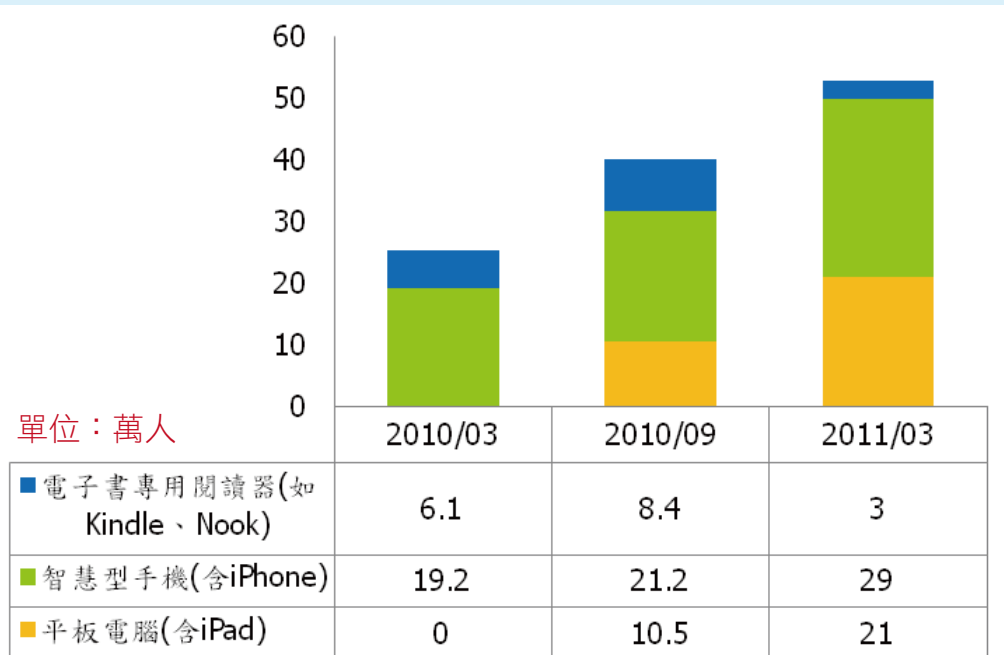
一般讀者
企業用戶
成人教育
K12
...

數位閱讀人口

■ 數位閱讀人口達53萬

iPad掀起平版電腦風潮，此外搭載Android之平版電腦及智慧型手機紛紛問世，智慧閱讀載具日益普及，2011年3月已達53萬數位閱讀人口，同比增長52%

台灣數位閱讀人口與樣態



註

智慧閱讀市場人口：包含使用電子書閱讀器、平板電腦，以及智慧型手機閱讀電子書之人口，未包含僅用PC、Notebook閱讀電子書之人口。

數位出版品分類

內容

電子書
數位雜誌
應用程式

平台

電子書城
App store
Android Market

載體

手機
平板電腦
電腦

讀者



電子書

定義：在數位載體上進行以文字為主之閱讀行為

格式

■ EPUB



■ PDF



■ Html

平台

- 電信商：
中華電信、遠傳、
台哥大
- 電子書城：
Amazon、MagV、
城邦讀書花園
- 其他：Google
自行架設網站

載體

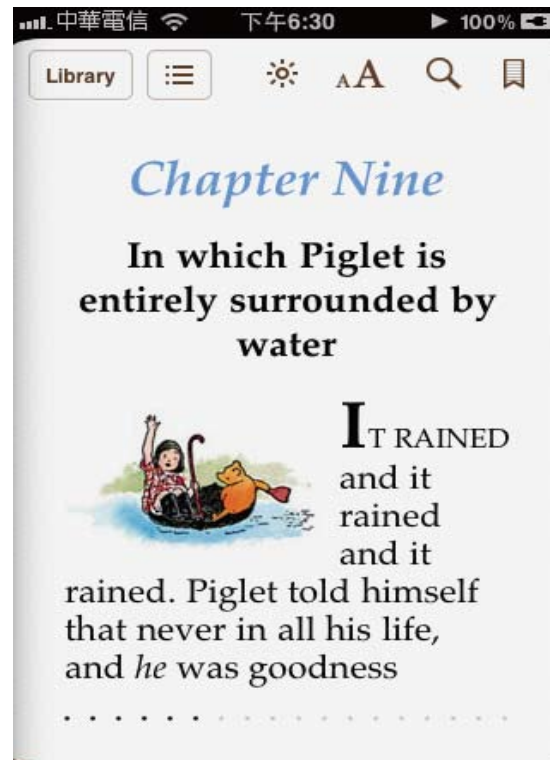
- E-ink閱讀器
- iPad
- 手機
- 電腦

範例

Hami



iBooks



電書機



電子書行銷4P

Product

PDF
Epub

Price

紙本書的六折
月付99元

Place

線上書城

Promotion

網路行銷

關鍵成功因素：

- 內容吸引力
- 產業基礎建設
- 數位閱讀人口

數位雜誌

定義：在數位載體上以多媒體輔助之數位匯流閱讀行為

格式

- Adobe Folio
- Flash
- EPUB 3.0
- Html 5
- App

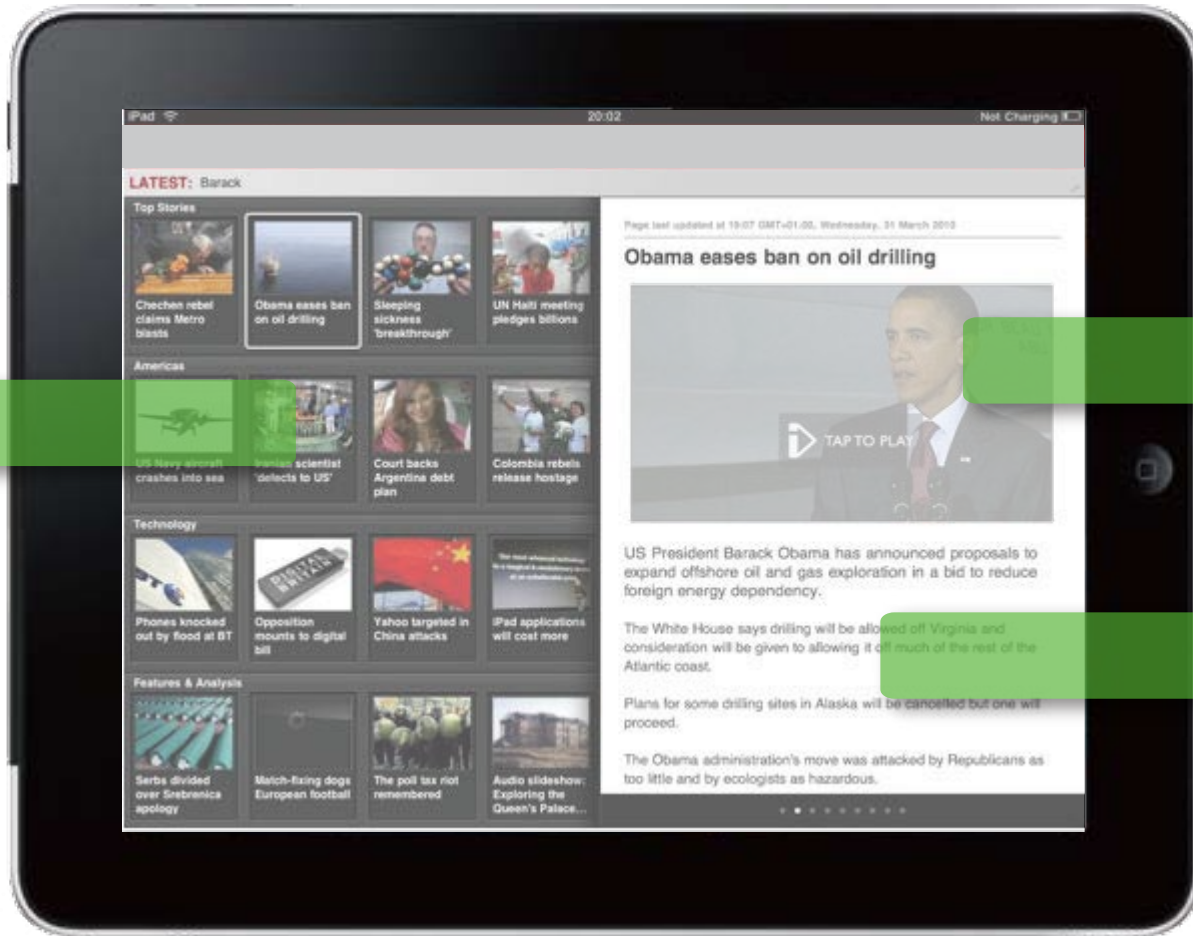
平台

- App store
- 自行架設網站

載體

- 平板電腦
- 電腦

數位匯流



圖片

影像、聲音

文字

數位雜誌技術應用

即時互動機制（使用者參與）

影音多媒體嵌入（提昇閱讀體驗）

超連結閱讀順序（改變資訊吸收）

外部連結（商城、facebook分享、相關資料）

範例

Wired



數位雜誌行銷4P

Product

數位雜誌

Price

每期1.99~3.99美元

Place

AppStore

Promotion

AppStore排行榜
口碑行銷
忠實顧客

關鍵成功因素：

- 內容吸引力
- 忠實讀者
- 數位匯流設計能力

應用程式

定義：為滿足消費者需求，活用內容於數位載體上進行之應用服務

格式

- App
- Android
- Flash
- Html5

平台

- AppStore
- Android Market
- 瀏覽器

載體

- 手機
- 平板電腦
- 電腦

應用程式分類

社交類應用服務（如Flipboard）

查詢類應用服務（如字典、旅遊通）

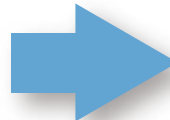
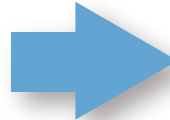
生活類應用服務（如食譜、穿衣指南）

媒體類應用服務（如即時新聞、即時廣播）

使用者創作內容類應用服務（如POPO原創）

範例

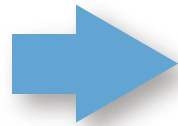
空中英語教室



範例

Lonely Planet 1000 experience

紙本版呈現形式



數位版呈現形式



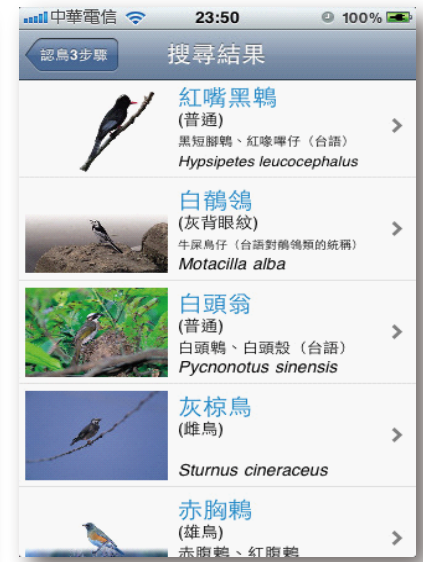
範例

自然系圖鑑Online



■ 付費軟體

- 從學習與教育的需求出發，提供服務：
帶領觀賞者與學生借助檢索系統，查詢自己所見到的鳥類，
瞭解其名稱、產地與習性等。



應用程式行銷4P

Product

應用程式

Price

0.99~5.99美金
月租服務費

Place

AppStore
網站

Promotion

排行榜
口碑行銷

關鍵成功因素：

- 使用者需求
- 提供服務的能力
- CaaS（內容及服務）

數位出版品分類

	電子書	數位雜誌	應用程式
Product	PDF Epub	數位雜誌	應用程式
Price	紙本書的六折 月付99元	每期1.99~3.99美元	0.99~5.99美金 月租服務費
Place	線上書城	AppStore	AppStore 網站
Promotion	網路行銷	AppStore排行榜 口碑行銷 忠實顧客	排行榜 口碑行銷

網路行銷的重要性

- 掌握忠實顧客
- 網路行銷手法
 - 口碑行銷
 - 社群行銷
 - 病毒行銷
- Social Reading : Anobii



數位出版商業模式

■ 賣內容

- 與傳統出版商業模式相同
- 需改造內部流程以降低成本

■ 數位出版聯盟建議：

- 電子書定價為紙書6-8折
- 拆帳比例：內容供應商/內容平台：7/3
- 出版社與作者拆帳：20~30%

數位出版商業模式

■ 廣告收入

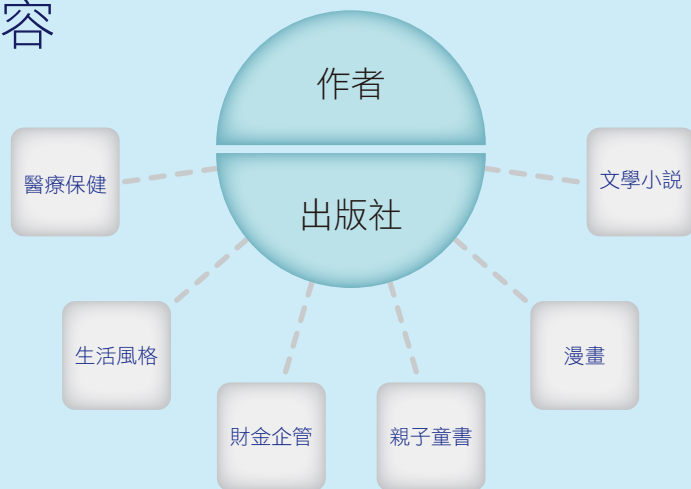
- Content vs. Channel
- 需使用科技來吸引廣告主

■ 會員收入（賣服務）

- 解決消費者需求
- 可同時販賣內容
- EX：儲值下載、資料庫查詢、諮詢服務

商業模式發想流程

內容



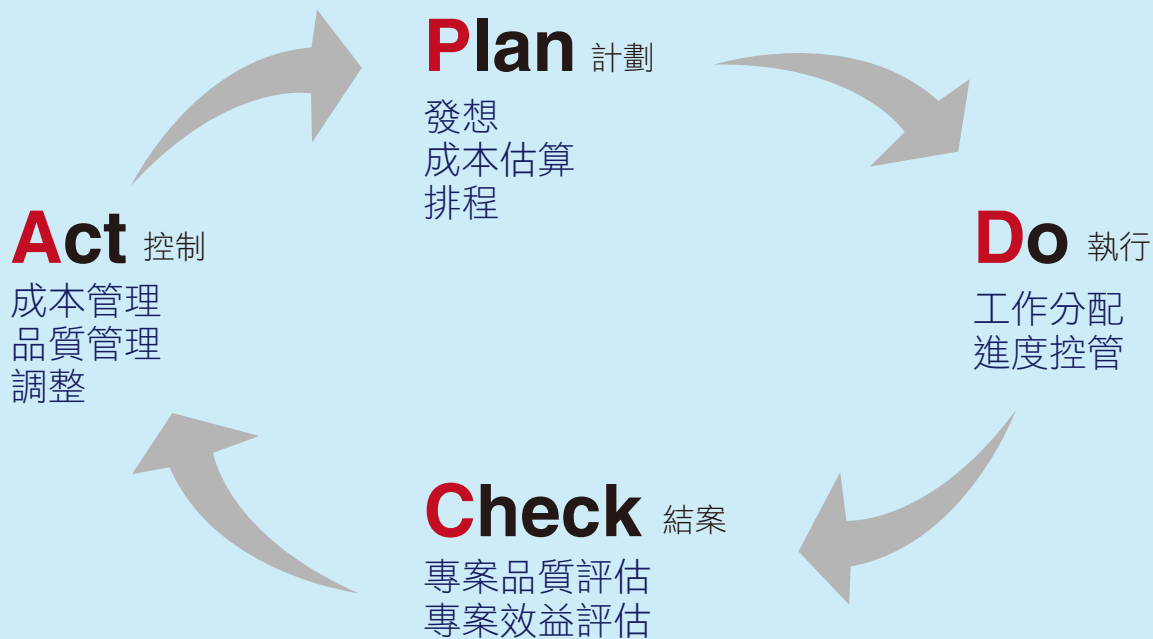
市場

Product

Price

Place

Promotion



出版社因應之道

■ 降低成本

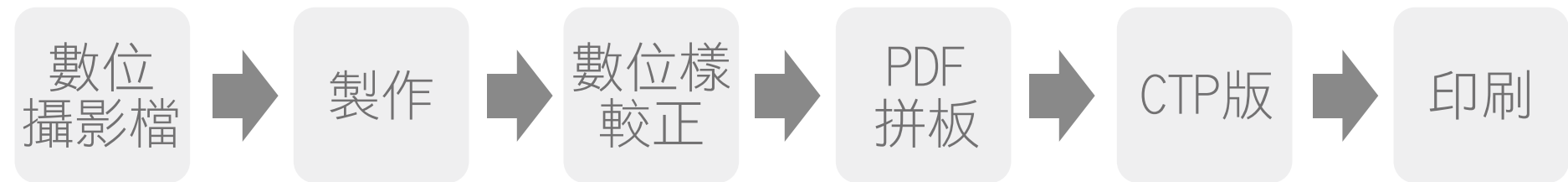
- 流程改造
- 熟悉數位出版工具

■ 提昇價值

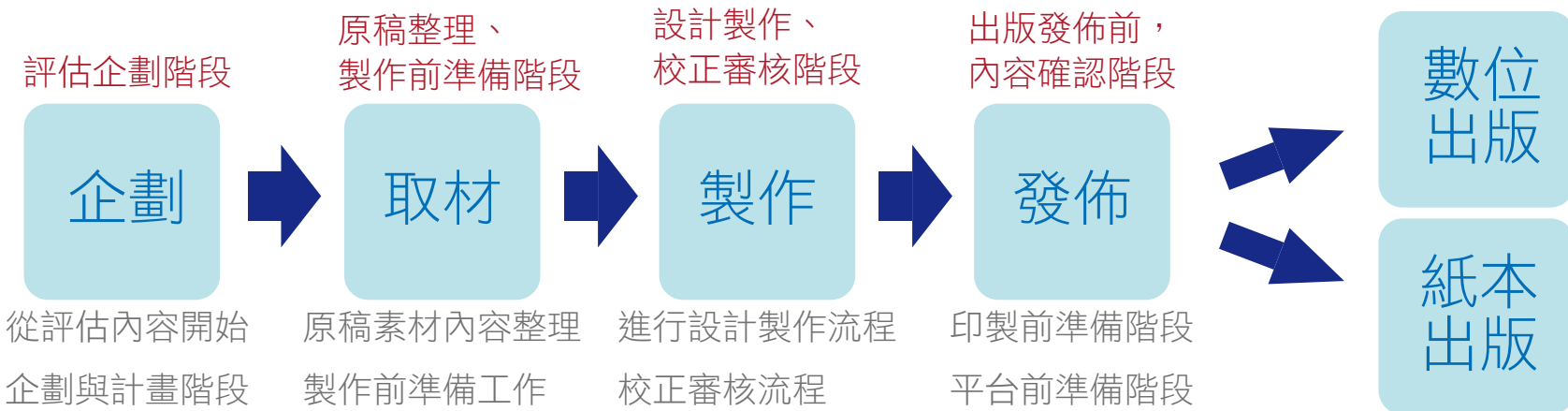
- 了解消費者需求
- 企劃力
- 執行力

數位出版生產流程

紙本書桌上出版流程



未來泛數位內容生產流程



數位出版製作價值流程

開始下一個出版 →

綠色文字、框線為電書對應流程

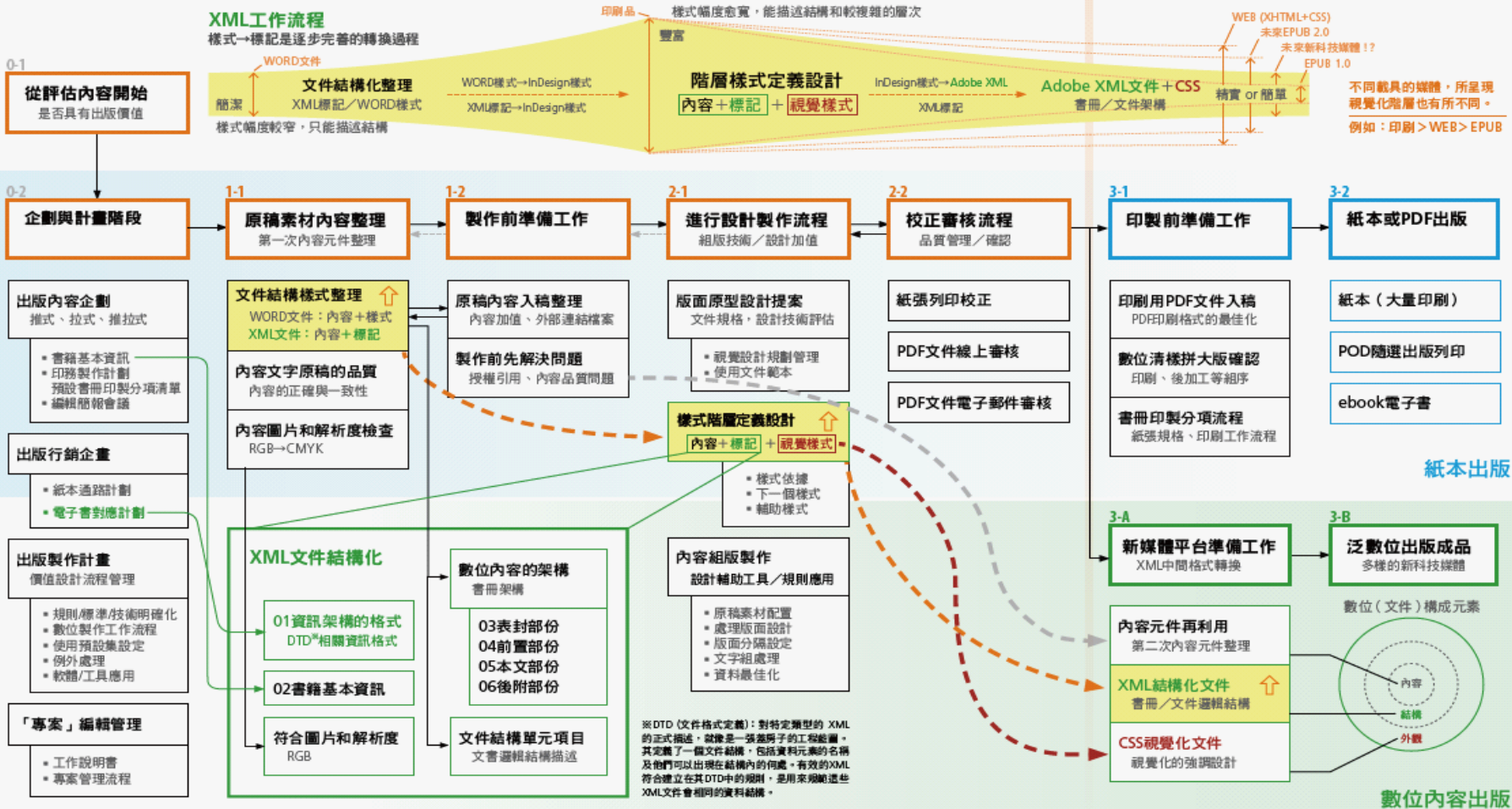
製表：謝吉松 2010.08.01

0 評估企劃階段

1 取材 原稿整理、製作前準備階段

2 製作 設計製作、校正審核階段

3 發佈 出版發佈前，內容確認階段



數位出版人才需求

■ 數位版權實務人才

（數位素材版權、數位出版合約、拆分比）

■ 數位企劃人才

（EP同想，一源多用多平台出版計畫）

■ 電子書製作人才（EPUB格式製作）

■ 數位製作人（可組合多元素材，活用數位科技，提供讀者數位匯流閱讀體驗）

■ 數位行銷人才（社群行銷、網路行銷）

■ App程式設計師

數位出版趨勢

一紙三螢

手機

電腦

平板電腦

雙核心

內容：了解消費者需求、製作合適素材

資訊：將素材藉由適當載體傳遞

數位匯流

未來書

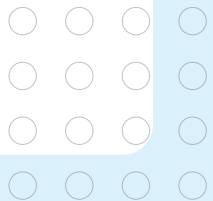
■ IDEO公司提出的未來書原型：

- Nelson
- Coup land
- Alice



■ 未來技術：

- GPS（打卡）、AR（擴增實境）、3D
- 雲端



Nelson

- 共享資料的連結
- 共享讀書的心得、註記



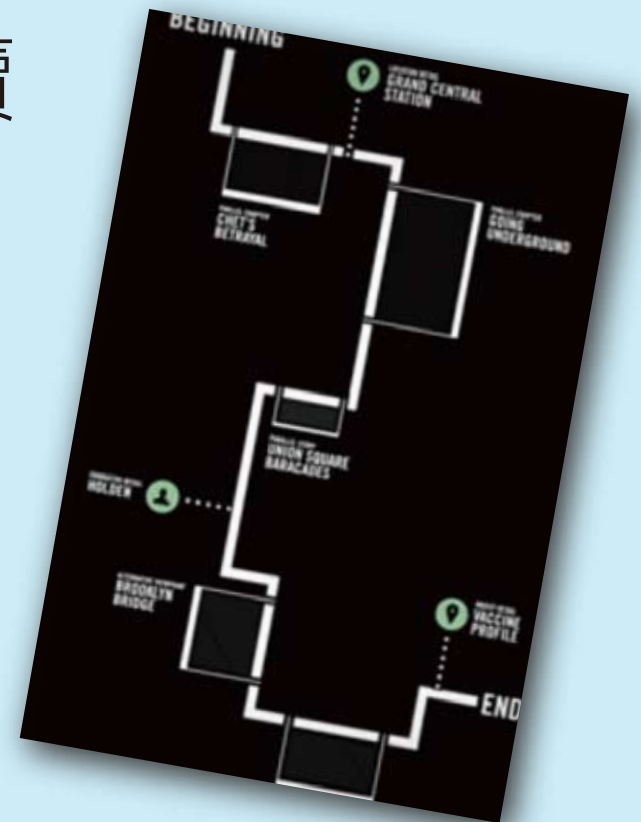
Coupland

- 社群閱讀
- 知道領域專家或是同興趣朋友都在閱讀什麼書籍



Alice

- 虛實整合的閱讀體驗
- 增加互動、遊戲性的閱讀



未來科技

■ 打卡

- 使用GPS記錄使用者位置

■ AR（擴增實境）

- 使用攝影機進行虛實互動

■ 3D立體

- 裸視3D：3DS主機
- 3D立體：需帶眼鏡觀看

未來科技-雲端

■ 雲端計算

- 分散式運算
- 動畫、遊戲算圖

■ 雲端儲存

- 雲端書櫃
- iCloud 

數位匯流趨勢

■ 素材的多樣性：

文、圖、影、音

■ 載體的多元性：

一紙三螢

■ 形式的多變性：

內容形式的改變：web 2.0

傳遞管道的改變：網路串流

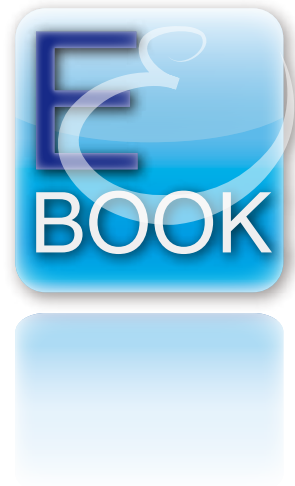
通路結構的改變：社群力量

出版社因應策略

出版社轉型關鍵：知己知彼！

- 知己：了解內容的核心價值
- 知彼：了解環境的改變

謝謝指教！



聯絡方式：kuchi@iii.org.tw