

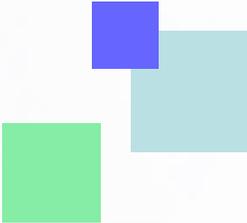


1-1 數位內容產業的範圍

1-2 數位內容產業的架構

1-3 數位內容產業的發展現況

1-4 數位內容產業面臨的智財權問題



1-1 數位內容產業的範圍

- 數位遊戲
- 電腦動畫
- 數位學習
- 數位影音應用
- 行動應用服務
- 網路服務
 - 內容服務
 - 應用服務
 - 平台服務
 - 通訊/網路增值服務
 - 接取服務
- 內容軟體
- 數位出版典藏
- 數位藝術

1-2 數位內容產業的架構

• 圖1-1 數位容產業 架構

1-1

1-2

1-3

1-4

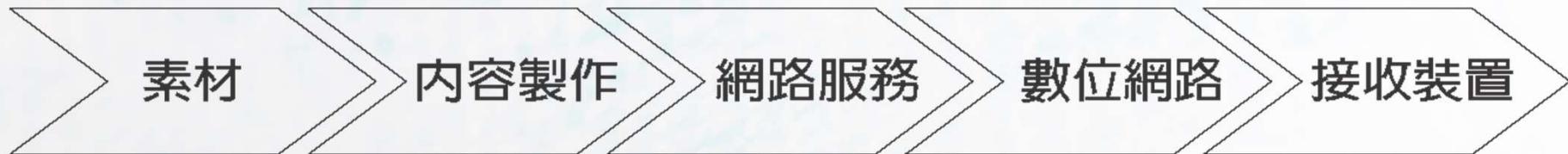


EXIT



數位內容產業的供應鏈

- 圖1-2 數位內容產業的供應鏈



1-1

1-2

1-3

1-4



EXIT

1-3 數位內容產業的發展現況

數位內容產業範疇

- 圖1-3 數位內容產業範疇

1-1

1-2

1-3

1-4



EXIT

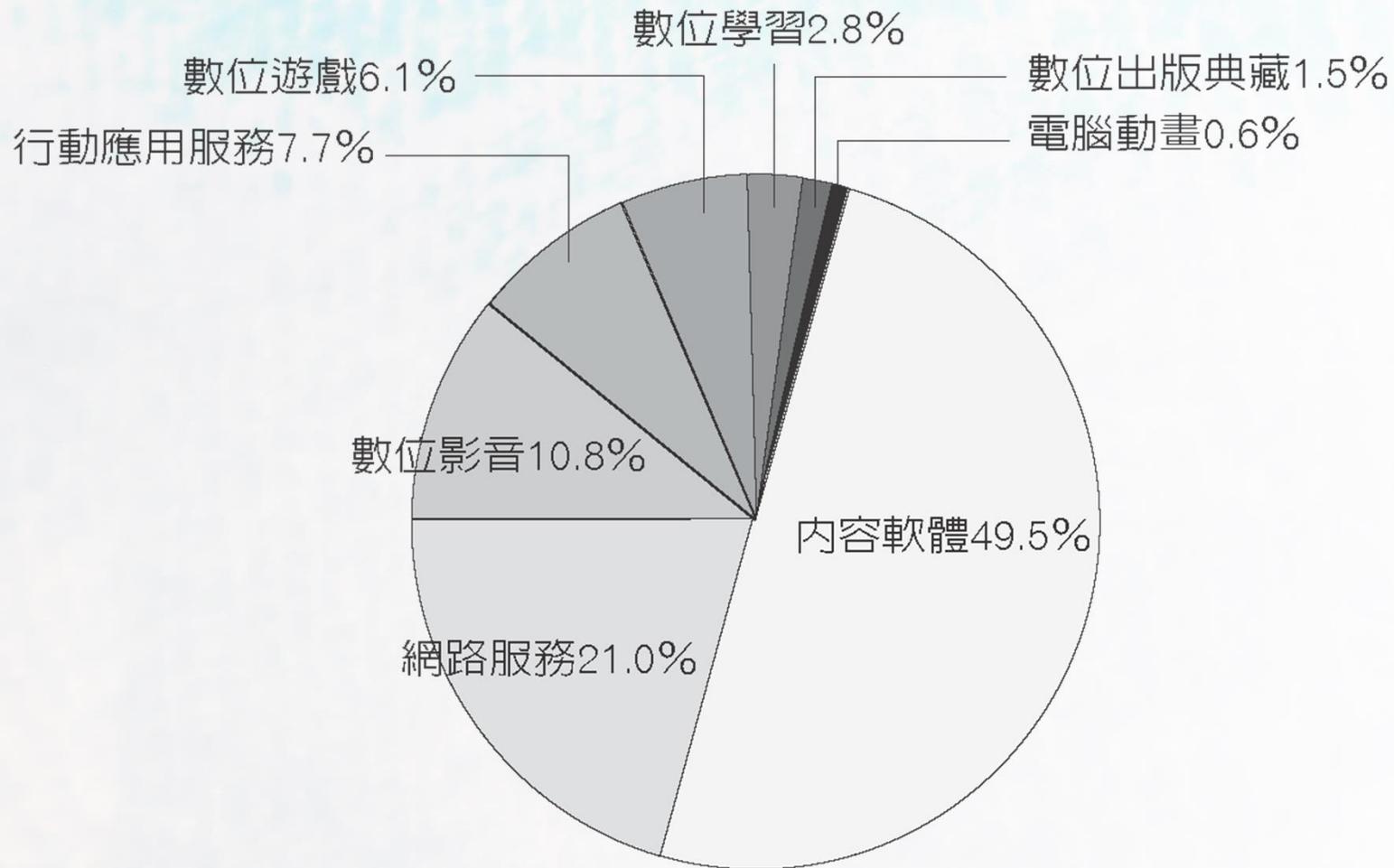
	實體通路	網際網路	數位廣播	無線網路
數位影音				
電腦動畫				
數位遊戲		核心產業		
出版典藏				
數位學習				
網路服務				
內容軟體		支援產業		

衍生產業

2006年我國數位內容產業產值

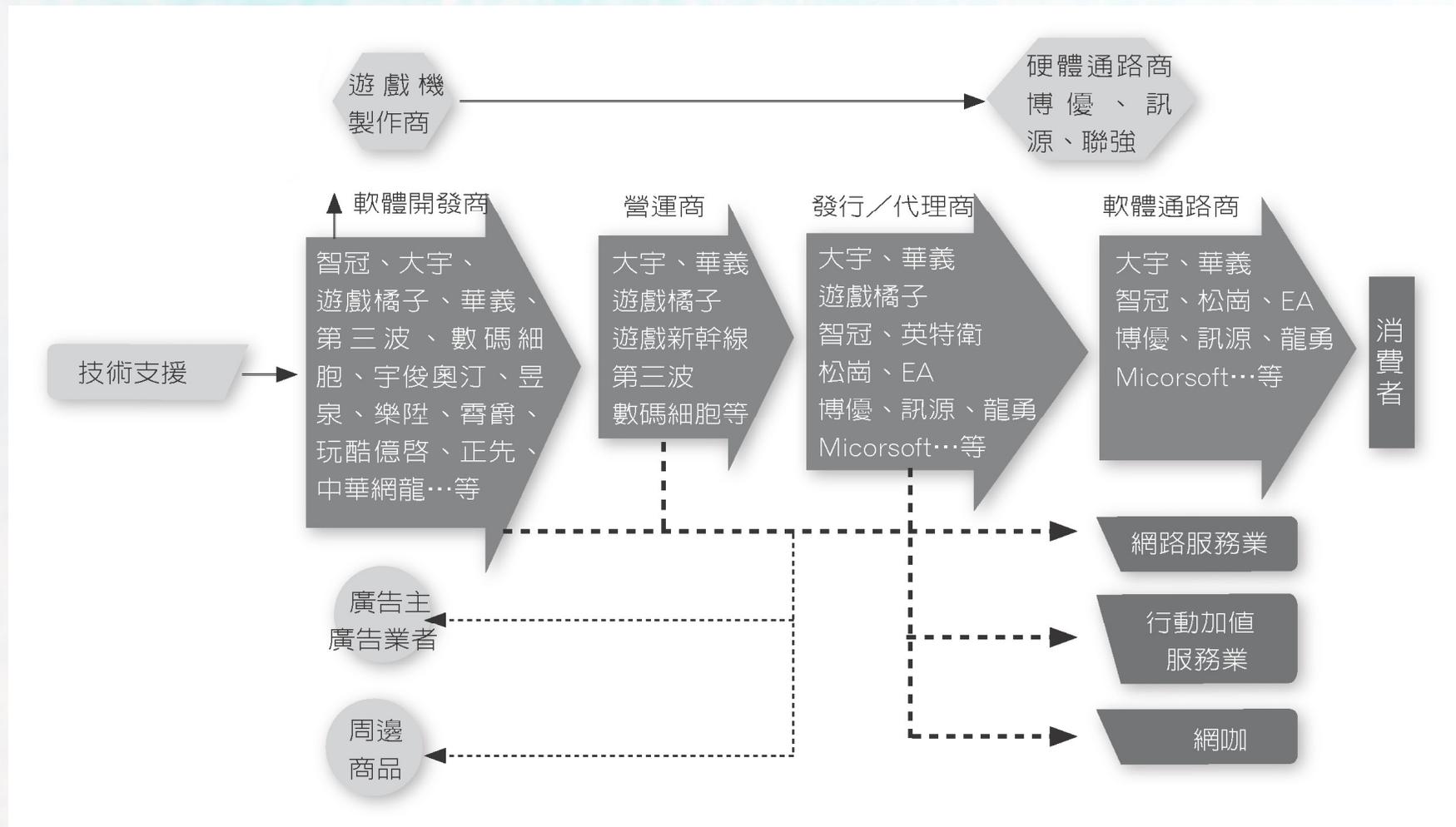
- 圖1-4 2006年我國數位內容產業產值結構

- 1-1
- 1-2
- 1-3
- 1-4
- ◀▶
- EXIT



遊戲產業結構與業者

• 圖1-5 遊戲產業結構與業者



1-1

1-2

1-3

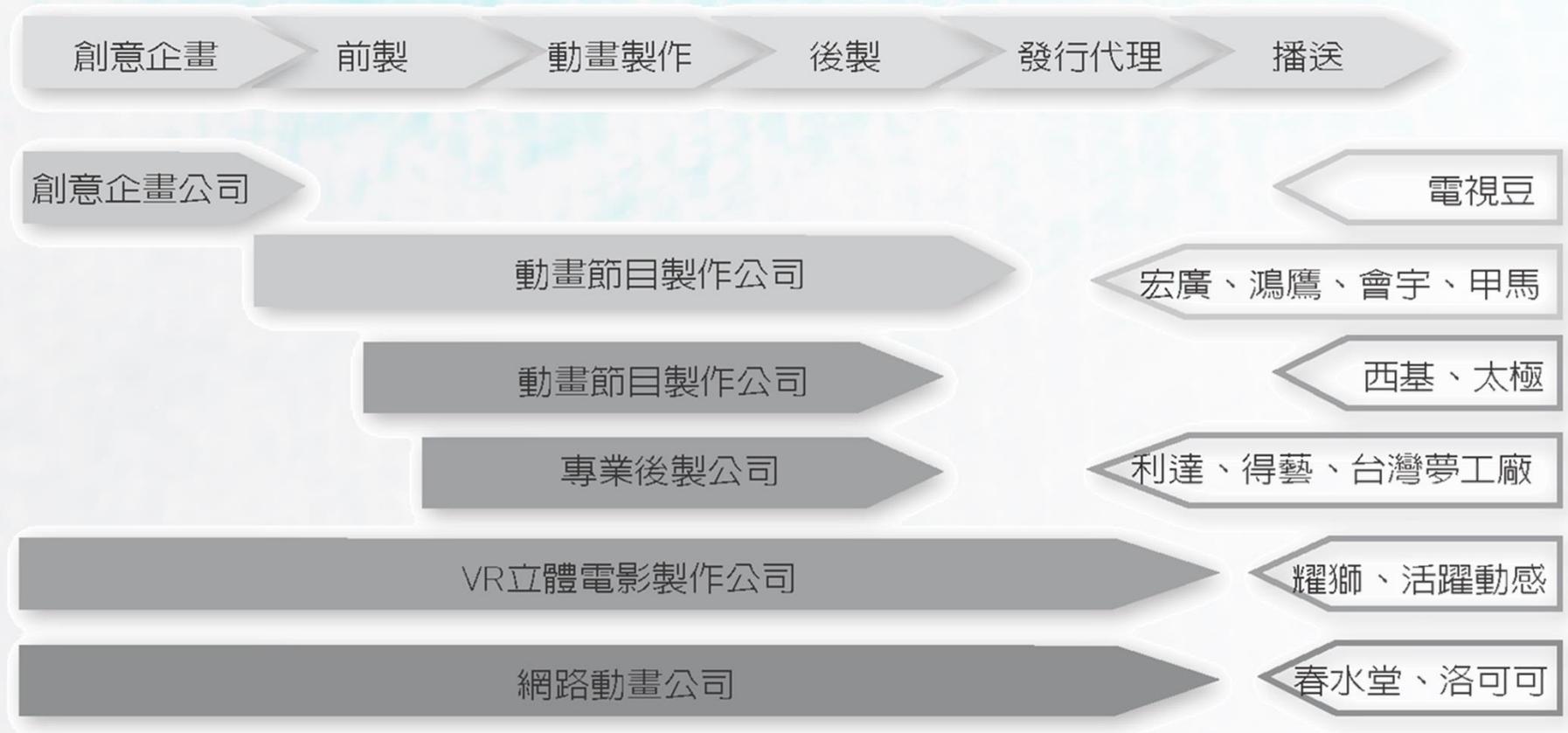
1-4

◀ ▶

EXIT

電腦動畫廠商價值鏈

• 圖1-6 電腦動畫廠商價值鏈



圖例：■ 2D ■ 3D ■ Flash

1-1

1-2

1-3

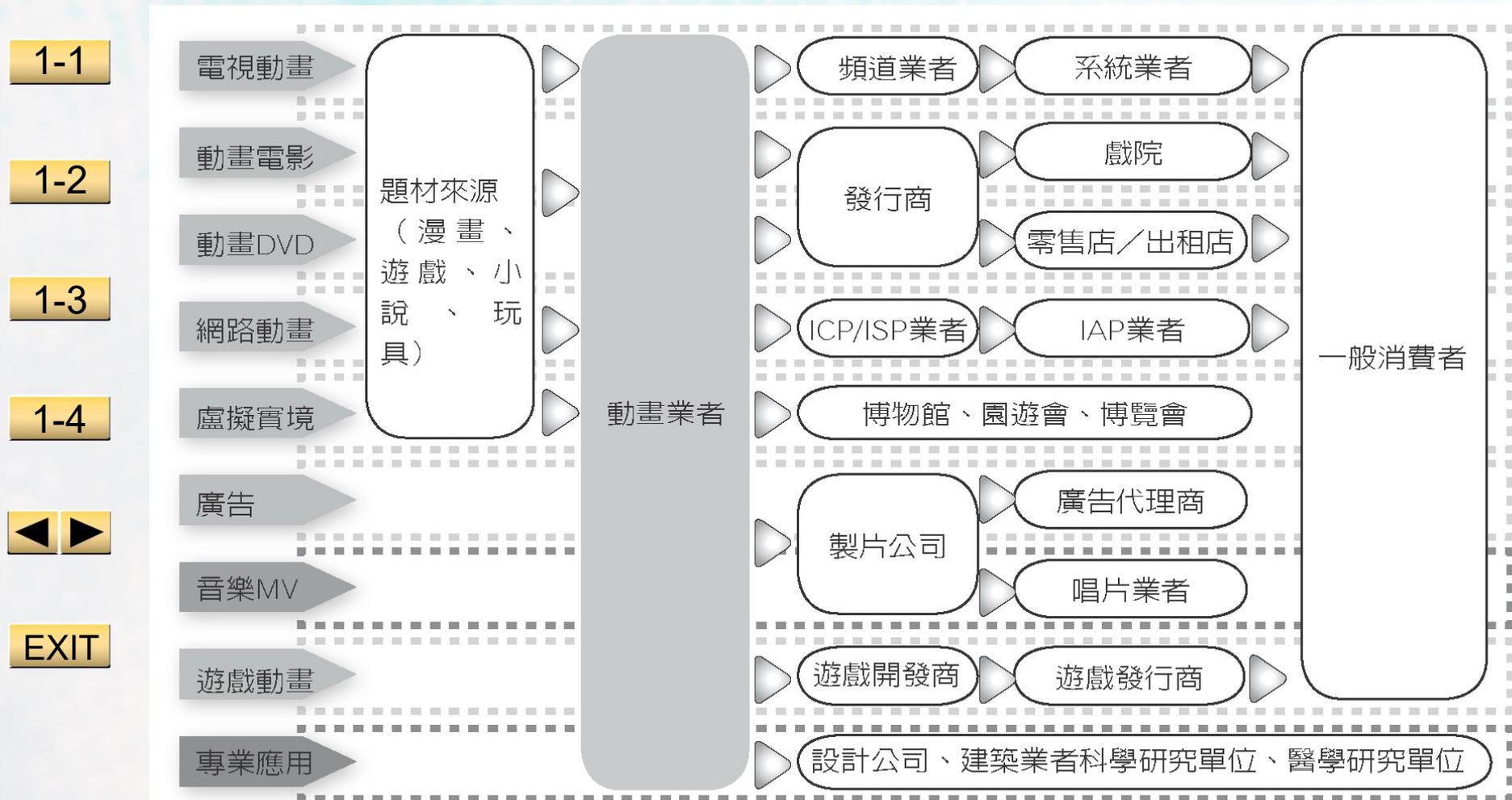
1-4



EXIT

電腦動畫產業價值鏈

• 圖1-7 電腦動畫產業價值鏈



數位學習產業區隔

- 圖1-8 數位學習產業區隔

1-1

1-2

1-3

1-4



EXIT



數位學習市場區隔

- 圖1-9 數位學習市場區隔

1-1

1-2

1-3

1-4



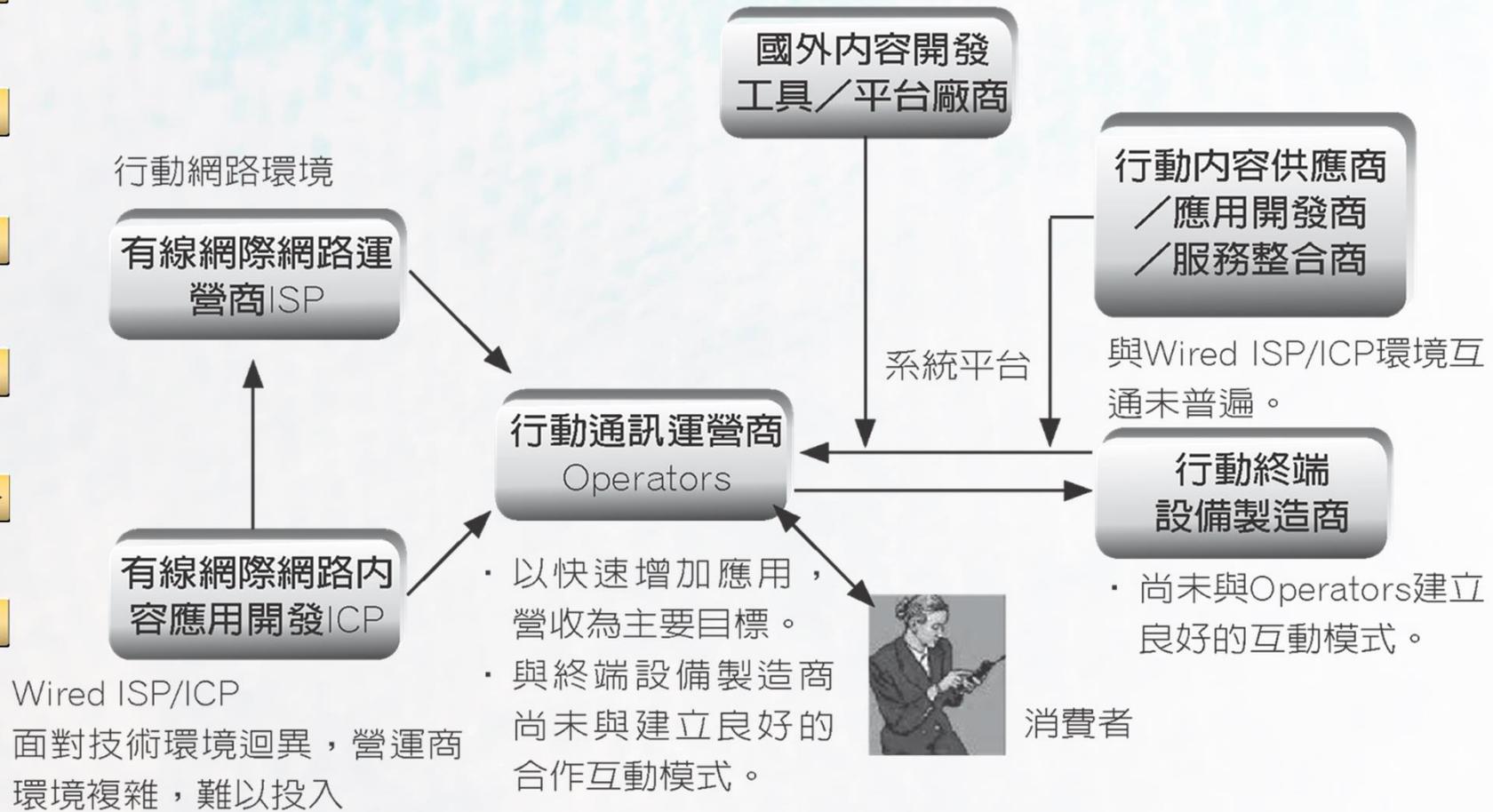
EXIT



行動應用服務產業結構圖

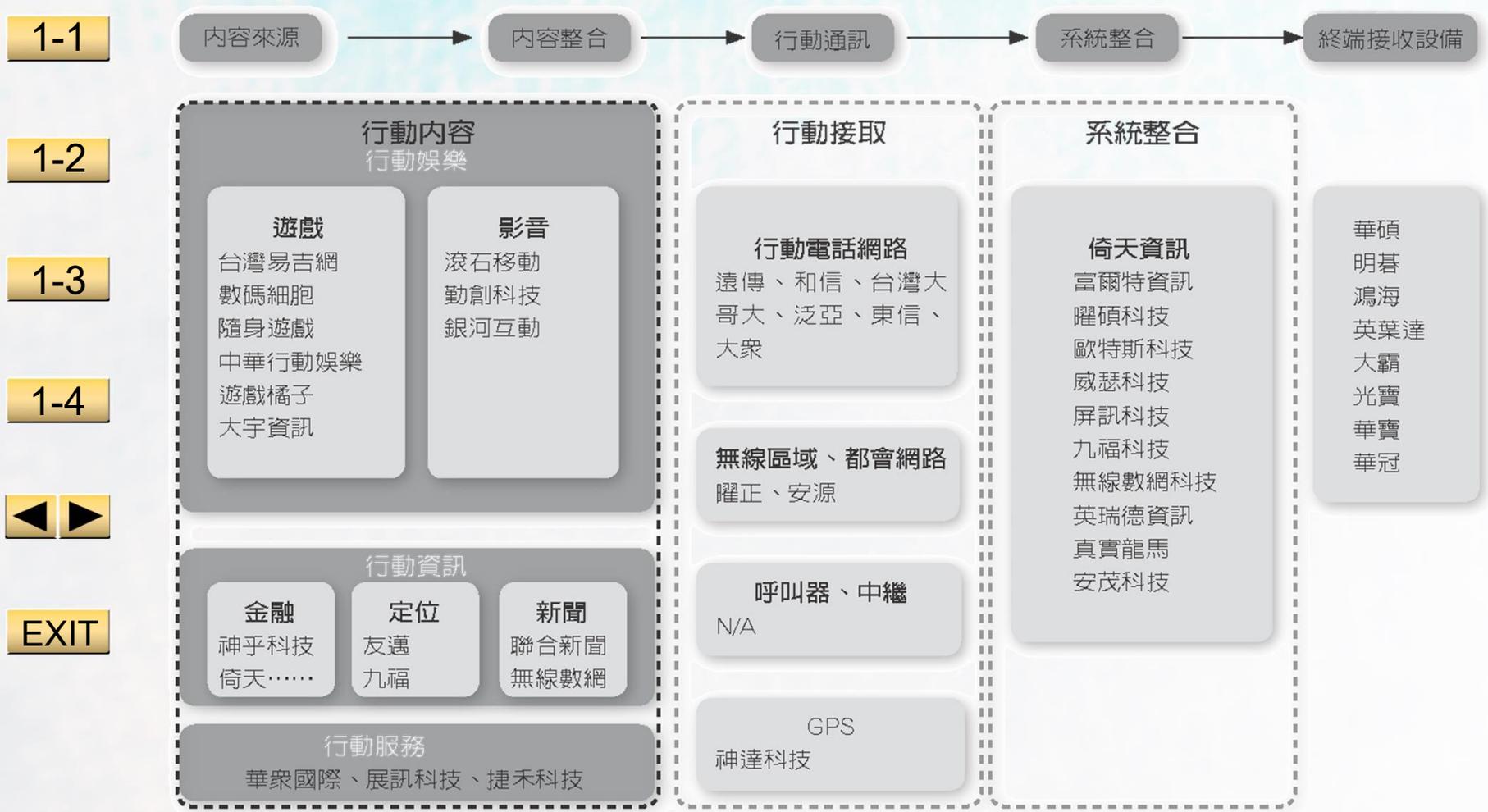
• 圖1-10 行動應用服務產業結構圖

- 1-1
- 1-2
- 1-3
- 1-4
- ◀ ▶
- EXIT



行動應用價值鏈及廠商

• 圖1-11 行動應用價值鏈及廠商



1-1

1-2

1-3

1-4



EXIT

內容軟體產業價值鏈

• 圖1-12 內容軟體產業價值鏈



1-1

1-2

1-3

1-4



EXIT

數位出版與數位典藏產業價值鏈

• 圖1-13 數位出版與數位典藏產業價值鏈



1-1

1-2

1-3

1-4



EXIT

1-4 數位內容產業面臨的智財權問題

- 數位內容面臨的智慧財產權問題
 - 素材
 - 製作開發
- 數位內容的智慧財產權如何保護
 - 智慧財產權屬於無體財產權
 - 智慧財產權與有體物之關係
- 智慧財產權的排他性
- 智慧財產權間的關係
 - 發明專利、新型專利與著作權
 - 設計專利與著作權
 - 商標與著作權
 - 專利與營業秘密

數位內容面臨的智慧財產權問題

- 素材

1-1

- 購買

- 授權

1-2

- 自製

1-3

- 下載

- 製作開發

1-4

- 付費軟體

- 免費軟體

- 公共軟體

- 自由軟體

- 共享軟體



EXIT

數位內容的智慧財產權如何保護

- 智慧財產權屬於無體財產權
- 智慧財產權與有體物之關係
- 智慧財產的排他性

創意的保護方式

- 圖1-14 創意的保護方式

1-1

1-2

1-3

1-4



EXIT



智慧財產權間的關係

- 發明專利、新型專利與著作權
- 設計專利與著作權
 - 美術工藝品與設計
 - 平面著作立體化
- 商標與著作權
- 專利與營業秘密

智慧財產權的保護模式

- 圖1-15 智慧財產權的保護模式

1-1

1-2

1-3

1-4



EXIT



設計專利與著作權

- 美術工藝品與設計
- 平面著作立體化

1-1

1-2

1-3

1-4



EXIT