

ICS 点击此处添加 ICS 号

CCS 点击此处添加 CCS 号

T/CADPA

中国音像与数字出版协会团体标准

T/CADPA XXXX—XXXX

古籍（书画类）资源数字出版应用指南 第3部分：发布

Application guidelines for digital publishing of ancient books (painting and
calligraphy) resources
Part3: Publishing

（征求意见稿）

（本草案完成时间：2024-08-28）

在提交反馈意见时，请将您知道的相关专利连同支持性文件一并附上。

XXXX - XX - XX 发布

XXXX - XX - XX 实施

中国音像与数字出版协会 发布

目 次

前言 II

1 范围 1

2 规范性引用文件 1

3 术语和定义 1

4 缩略语 1

5 古籍（书画类）产品发布流程 1

6 古籍（书画类）产品发布技术 2

7 古籍（书画类）产品发布终端 2

8 古籍（书画类）产品发布形式 2

9 古籍（书画类）产品运营管理 2

参考文献 3

前 言

本文件按照GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

本文件由中国音像与数字出版协会出版融合工作委员会提出。

本文件由中国音像与数字出版协会归口。

本文件起草单位：XXX。

本文件主要起草人：XXX。

古籍（书画类）资源数字出版应用指南

第3部分：发布

1 范围

本文件规定了古籍（书画类）资源的发布终端、发布形式、发布流程、运营流程、安全管理及发布技术等内容。

本文件适用于数字出版单位与文博单位的关于古籍（书画类）数字内容的发布工作

2 规范性引用文件

下列文件中的内容通过文中的规范性引用而构成本文件必不可少的条款。其中，注日期的引用文件，仅该日期对应的版本适用于本文件；不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

CY/T 96—2013 电子书内容术语

CY/T 158—2017 数字出版业务流程与管理规范

3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

3.1

古籍（书画类） ancient books (painting and calligraphy)

产生于1911年以前，以及1912年至1949年之间，以线装、经折装等具有中国古代传统装帧形式装帧的书画文献，以及中国传统绘画、中国传统书法艺术等历代创作实物。

3.2

古籍（书画类）资源 ancient books (painting and calligraphy) resources

古籍（书画类）作品及与之相关的所有资料。

3.3

数字出版产品 digital publishing product

利用数字技术进行编辑、加工、制作并主要通过互联网、移动通信网、有线电视网等现代信息传播渠道进行传播和消费的数字内容产品。

注：本标准中的数字出版产品主要指古籍（书画类）资源经加工后形成的数字产品形态，包括数字图像、电子图书、内容数据库等形态的出版物。

4 缩略语

以下缩略语适用于本文件。

AR：增强现实（Augmented Reality）

DRM：数字版权管理（Digital Rights Management）

IP：知识产权（Intellectual Property）

MR：混合现实（Mixed Reality）

VR：虚拟现实（Virtual Reality）

XR：扩展现实（Extended-Reality）

5 古籍（书画类）产品发布流程



图1 产品发布流程

具体流程说明如下：

- a) 产品加工：按照市场和用户需求，对古籍（书画类）资源进行不同形态加工处理，形成可上架销售，有具体定价的产品。
- b) 产品入库：将古籍（书画类）资源加工形成的产品发布到数字出版产品运营系统，由管理员审核该产品，判断其是否可以进入数字产品资源库。
- c) DRM 封装：使用数字签名技术或数字水印技术等对数字产品内容进行加密，并通过设置身份认证、授权认证等使用限制技术，限制使用范围、非法打印和复制等行为。
- d) 产品检测：对待发布的数字产品进行内容检测和技术检测，其中技术检测应包含安全检测、链接检测、功能检测等。
- e) 试运行：产品检测完成后，对数字产品进行充分试用，试用通过后即可正常对外发布。
- f) 产品发布：产品制作加工完毕后，可通过媒体、终端、平台向外推送。媒体主要包括网络媒体、移动媒体等；终端包括 PC 端、智能移动终端等；平台包括自营运营平台、第三方运营平台等。
- g) 产品更新：系统可实时向用户推送产品的改进、升级信息，并可通过在线更新和离线下载方式对产品进行更新。

6 古籍（书画类）产品发布技术

古籍（书画类）数字产品的发布技术众多，主要包括：数据库技术、关联数据技术、图像检索技术、知识图谱构建技术、数字签名技术、数字水印技术、非同质化通证技术、虚拟现实、混合现实、增强现实、自然语言处理等，具体发布技术根据各单位情况选用。

7 古籍（书画类）产品发布终端

古籍（书画类）数字产品的发布终端众多，主要包括：手机端、电脑端、平板电脑、电子阅读器、VR/AR设备、数字展厅、数据衣等，具体发布终端根据各单位情况选用。

8 古籍（书画类）产品发布形式

古籍（书画类）数字产品的发布形式众多，主要包括：网站、光盘、应用程序、小程序、公众号、电子书、有声书、数字游戏、VR/AR/MR产品、数据库、数字藏品、元宇宙IP、数字叙事系统、数字策展等，具体发布形式根据各单位情况选用。

9 古籍（书画类）产品运营管理

古籍（书画类）产品运营环节包括市场需求分析、产品策划、产品开发、产品推广、产品维护等方面。运营过程中需注重安全管理，包括数据备份、数据安全、病毒防护、版权保护等。

参 考 文 献

- [1] CY/T 158—2017 数字出版业务流程与管理规范
 - [2] GC/ZX 8.1—2014 出版社数字出版资源对象存储、复用与交换基本规范
-