

全国文化信息资源共享工程
2016 年地方资源建设项目
申 报 书

项目名称：雕版印刷技艺赏学微课程

项目承建单位：浙江图书馆

组织申报单位：浙江省文化厅

项目申报负责人：刁玉泉

填表日期：2016 年 9 月 8 日

文化部全国公共文化发展中心制作
二〇一六年

填 写 说 明

一、填写前请认真阅读《全国文化信息资源共享工程 2016 年度地方资源建设项目工作方案》的有关规定，如实填写。

二、本表各项均由项目负责人填写，表格每项均需填写，不得有空白项。

三、部分栏目填写说明：

项目名称：应准确、简明，反映资源建设内容。

预期目标和提供成果形式：指预期建成资源库的容量与取得的最终成果形式，例如：文化专题片、多媒体资源库、舞台演出、讲座等。

项目主要参与人员：必须是实际参加本项目建设的人员。不包括财务管理、后勤服务等人员。

经费预算：以万元为单位，填写阿拉伯数字，注意小数点位置。

四、本表一式三份报送文化部全国公共文化发展中心。

一、项目成果形式

该项根据申报项目预期成果形式，填写成果数量、提交格式、建设方式及版权情况。其中原创资源制作过程中产生的素材，需与成果一并提交。

成果形式	成果数量	提交格式	建设方式	版权说明	素材数量
文化专题片	____部/集 ____小时		自主拍摄	自有版权	____小时
专题片素材	____部/集 ____小时		自主拍摄		____小时
多媒体资源库	元数据 <u>20000</u> 条		-----	-----	-----
	文字 <u>100</u> 千字		原创数量 <u>50</u> 千字 整合数量 <u>50</u> 千字		-----
	图片 <u>21000</u> 幅		原创数量 <u>20000</u> 整合数量 <u>1000</u>		-----
	视频 <u>5</u> 小时		原创数量 <u>5</u> 整合数量 <u>0</u>		-----
	音频 <u> </u> 小时		原创数量 <u> 0</u> 整合数量 <u> 0</u>		-----
戏曲动漫	____部/集 ____小时		自主制作	自有版权	-----
舞台艺术资源	____部/集 ____小时		自主拍摄	自有版权	____小时
音频资源库	____小时音频		<input type="checkbox"/> 整合/ <input type="checkbox"/> 原创(划√)		____小时
其他资源	仿真互动游戏：5 部（自主制作、自有版权）				

二、本省资源建设整体框架

该项需明确本省资源建设整体框架，分阶段实施计划及本项目在整体资源建设框架中的位置。



作为最早在中国出现的印刷形式，雕版印刷在印刷史上有“活化石”之称，雕版印刷术是一种具有突出价值且民族特征鲜明、传统技艺高度集中的人类非物质文化遗产。它凝聚着中国造纸术、制墨术、雕刻术、摹拓术等几种优秀的汉族传统工艺，最终形成了这种独特的汉族文化工艺；它为后来的活字印刷开了技术上的先河，是世界现代印刷术的最古老的技术源头，对人类文明发展有着突出贡献，它的实施对文化传播和文明交流提供了便捷的条件。

古代雕版印刷图书，按其组织形式可分为官刻、坊刻和家刻，传承的特点各不相同。官刻是由官方从各地征集优秀匠人集中刻印图书。匠工们来自四面八方，在一起相互交流技艺，对雕版印刷术的提高和推广起到重要作用。坊刻是由坊主聘请雕版印刷艺人，集中于书坊内刻印图书，其选题与刻印种类都与坊主的学识水平、兴趣爱好有着密切关系，长此以往，便逐步形成某个书坊独特的刻印风格或在某个地区形成坊刻的流派。清末至民国期间，雕版印刷走向衰微，能够传承与延续下来的一支主要力量便是坊刻。最后是家刻，他们以家族传承或拜师带徒的方式传承下来。清末以后，这种传承方式也走向衰败。

浙江图书馆藏雕版均收存于嘉业堂藏书楼，其收藏的雕版数量与品质名列国内收藏单位的前列。嘉业堂藏书楼位于湖州市南浔镇西南郊，系刘镛孙刘承干于 1920 年所建，因清帝溥仪所赠“钦若嘉业”九龙金匾而得名。该楼规模宏大，藏书丰富，原书楼与园林合为一体，以收藏古籍闻名，是中国近代著名的私家藏书楼之一，系国家级重点保护文物，解放后，原书楼主人捐赠给浙江图书馆。现存嘉业藏书楼的印书版片主要为两部分，一为近代著名的藏书家与刻书家刘承干自己刊刻的版片，被称作“嘉业堂版片”；二为清

末浙江官书局刊刻的版片以及浙江图书馆接受捐赠的版片,两种版片共计约15万片。

吴越文化是中华文明非常重要的组成部分,也是浙江省最重要的文化传承。自雕版印刷技艺推广应用以来,浙江一直都是全国书籍制作与传播中心,有悠久深厚的藏书传统。直至近代,木雕版印刷一直占据着中国印刷业的主要位置,同时也是中国对世界文明卓著的贡献之一。但印制这些典籍的雕版迄今却万不存一,弥足珍贵,如何将雕版印刷技艺更好的传承和保护,一直是浙江图书馆思考的重要内容。利用互联网+思维,通过在线教育、在线学习的形式将传统雕版印刷技艺更好的呈现给用户。通过线上化的学习方式将雕版技艺传承、应用、实践相结合,将传统珍贵雕板技艺用互联网形式的方式进行传播,在“互联网+”下,能够高效、及时地传递各类信息,有助于推动技艺在各个层级的辐射,从而更好地对推动雕板技艺的传承。互联网时代,传统文化拥有了新的传播方式,也带来了新的机遇和挑战。传承华夏文明,传播吴越文化,网络媒体在推进中华文化走向世界的过程中,也肩负着重要责任。

“雕版印刷技艺赏学微课程与互联网+建设规划思路”如下:

(一)利用MOOC在线开放式学习方式,以用户为中心,重视用户学习效果和课程完成率,增加学习目标导航功能,实现用户有计划、有方法、有步骤、有实践完成各个微课程。同时,结合浙江省分中心原有基础资源素材的积累和沉淀,打造具有地方特色的”雕版技艺赏学微课程”精品项目。

(二)利用大数据云分析的方式,用户在每个知识切片停留,快进,返回,结束等多种“动作”之后,进行分析,穿插问答环节,加深印象,互动,更好

的理解雕板技艺。通过问答，达到与读者更好的互动。回答错误，再播放更精短的知识切片告诉用户，回答正确答案。做对的也可以点击观看为什么这么做的，也可直接进入下一个知识点学习。

在整个课程之后，还可以体验微课小测试，包含全版本的知识测试。全部是各种专家名师精心打造按照传统的模拟古代考试的测验，我们称之为“上京赶考”。用户可以在学习完整个课程之后，参加考试，可以喊上微信好友一起来参加，也可分享朋友圈，做个文状元。

（三）结合虚拟现实技术和 3D 立体模拟技术，将在线学习的成果进行线上化的动手实践和线下化的应用。通过将原版采集的珍贵高清相片，或者原始雕板立体模型在电脑中虚拟呈现，重视学习效果的具体化、将成果现实化。例如：雕版制作流程总共分为 4 个阶段及 1. 备料，及备制版、备纸、备墨。2. 雕版，即写版、校正、上版、雕刻。3. 印刷与套色。4. 装帧。其中，印刷与套色环节实现技术复杂，可以通过虚拟现实技术通过电脑自动组合搭配，将呈现的结果线上化，从而让用户了解整个制作雕版环节。

样例：线上虚拟制作



（四）整合已有数据资源和素材通过现实的技术将雕板技艺各个时代文字抠图制作，以实物类文字呈现给用户。在线学习、线下观赏、亲手制作、穿插各种体验类线下展览、交流会、传承人面对面授课等多种地面活动。

样例线下制作



例如：用户可以根据自己喜爱的时代字体在平台中搜寻查找，自由组合现有

各个时代的文字，通过打印扫描将相应的文字选取出来。利用配套的制作磨具，用户自己制作属于自己的雕板艺术作品。这种形式制作过程本身就是一次学习过后的应用实践，过程中也更加理解古代雕板技艺的奥秘和意义，增加用户参与感，提高用户参与积极性。

“雕版印刷技艺赏学微课程”特征优势

- 1、通过创新的 MOOC 在线学习方式制作加工微课程，重视读者在学习过程中的欣赏环节、学习衔接、互动交流、参与应用等，体现各个环节以用户为中心的理念。
- 2、采用先进的虚拟仿真和 3D 模拟技术，将传统仅仅能看的方式演变成学习+欣赏+动手实践完整呈现。
- 3、微课程穿插高清珍贵图片、仿真游戏、在线一问一答游戏实现了展现形式多样化。
- 4、微课程支持互联网多终端播放形式，手机端、电脑端、IPAD 端实现了终端的覆盖化，用户可以选择自己喜欢的方式进行点播学习和练习互动。
- 5、微课程支持以学习目标为导向，学习过程中能够实现在线问答、提问反馈、语音和文字交流、打点回看、线上统一活动等功能。

“雕版印刷技艺赏学微课程”板块内容

雕版印刷技艺赏学微课程囊括了雕板技艺的起源、发展、变化、地域影响、制作的多个步骤流程技巧、各个时代雕刻技艺的传承发展等。内容以微课程的形式呈现，8—15 分钟设定为一个知识章节，各个知识内容点安排合理有序。板块内容支持提供相应的文字解说和图片案例形式，便于用户理解。

三、前期研究及项目可行性分析

该项需明确项目前期研究成果及项目立项意义，实施背景，预期社会效果，资源素材收集整理情况及建设过程中可能遇到的困难。

项目前期研究成果及项目立项意义

传统民间文化艺术是中华民族五千年的文化积累和沉淀，发扬和传承文化艺术是实现中华民族的伟大复兴的重要部分。基于人民群众的需求，结合当地民间艺术、地方曲艺等优质经典艺术作品，利互联网信息化手段，建设高品质、有互动的“民间艺术传承和发展数字资源库”势在必行。

实施背景

浙江省先后入选第一批国家级非物质文化遗产 44 项、第二批国家级非物质文化遗产 85 项，两批上榜数量均居全国第一。其中有很多的优秀的文化艺术面临传承和发展的的问题，而“雕版印刷技艺赏学微课程”得建立将通过互联网的快速传播特点，让更多的人知道我们的文化精髓，积极地参与到传承和发展中来。

通过网络技术手段，搭建“雕版印刷技艺赏学微课程”高效、便捷、低成本的进行艺术普及教育，释放优秀资源效能，传播推广艺术成果为大势所趋。

<h4>四、项目建设方案</h4> <p>该项需明确项目拟采取建设方式（自主建设、委托建设、跨省区联合建设）、建设思路、主要内容、实施计划及服务推广计划。</p> <p>（填写说明：文化专题片建设方案需从选题背景，设计思路，分集内容，呈现方式，成片结构，拍摄场景，实施计划等方面进行说明；多媒体资源库建设方案需从数据库结构，设计思路，整体框架，栏目设置，已有资源素材，资源价值，分期建设目标，本期实施计划，功能性，扩展性等方面进行说明。）</p> <p>版片需进行整理并拍摄数码图片，版片整理过程中需填写整理信息，经过对版片重新组织与描述标引，构建数字化版片数据库，并在网络上进行发布。实现以多种方式全面展现版片信息以及该版片印刷品的信息，并提供多种检索手段，方便准确的查阅数据。本期建设主要任务是挑选最有价值的嘉业堂版片 2 万片，数字化后制作数据库，在此基础上设计制作微课程和在线仿真互动游戏。</p> <p>利用我中心成熟的资源库设计开发、内容制作、资源整合的经验，同时与学校、机构、企业开展合作，搭建具有我省特色的地方雕版技艺为核心内容的“雕版技艺赏学微课程”，具备高品质的传统地方艺术精品资源，通过互联网技术进行呈现和传播，以微课方式进行展现和教学，为有兴趣的人群提供基于 PC 端，手机，电视等多终端的欣赏和学习体验。</p> <p>项目实施进度</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="3">项目一期以平台搭建、内容完善为主，定位低难度普及型微课</td></tr> <tr> <td>1</td><td>招聘组织项目团队人员，沟通微课基调、确定建设方案</td><td>1 个月</td></tr> </table>			项目一期以平台搭建、内容完善为主，定位低难度普及型微课			1	招聘组织项目团队人员，沟通微课基调、确定建设方案	1 个月
项目一期以平台搭建、内容完善为主，定位低难度普及型微课								
1	招聘组织项目团队人员，沟通微课基调、确定建设方案	1 个月						

2	组织专家设计数据库模型图	0.5 个月
3	搭建及功能设计开发	1 个月
4	课件内容、制作周期、资源方面沟通	1 个月
5	制作样片、样片审验、调整技术参数	0.5 个月
6	试拍、剪辑成片、出片沟通	1 个月
7	正式拍摄素材及编辑加工	1.5 个月
8	后期加工、内容上线	2 个月
9	数据库开发完成后的测试、运营、推广	0.5 个月
10	数据库及内容的用户调研，反馈，修改	1 个月
11	活动推广设计及落地执行方案	2 个月
	一期总工期	12 个月完成

五、宣传推广方案

该项需明确项目建设完成后采用的宣传推广方式（包括线上发布、成果出版、印制光盘、线下展览、新媒体传播等服务推广方案。）

1、软文论坛推广

对于指向性高的目标人群，采用软文论坛发布推广消息，有需求的读者同时也会将软文通过互联网的形式进行转发其他用户，实现了点对点的宣传。

2. 媒介推广

与合作媒体将文化艺术普及，宣传数据库与当地特色文化有机结合通过第三方媒介载体向使用者进行推广。

3. 新媒体传播

要实现多媒体的报道融合，在表现形式上不断推陈出新，应用移动媒体等新型平台，重视新媒体的双向互动功能。利用 90 后读者群对于新媒体的社交化和移动化的追捧，加大在我馆微信公众号，官方微博等新媒体的推广力度。

4. 手机端微课推广

移动互联网相比 PC 互联网的一大优势就是解放了用户的场景限制，移动互联网时代手机移动端、碎片化时间成为当代读者的使用习惯之一。利用好移动端社交传媒新媒体，可以做好数据库启动前充足的预热工作。将民间艺术传承和发展数据库以切片化的方式呈现，满足不同年龄段读者需求。将共享工程资源实现更大范围覆盖。

六、版权解决方案

该项需结合项目申报书中的项目成果形式，明确项目建设过程中，资源素材的原创部分与整合部分，对于整合资源的版权解决方式进行说明。

省中心在资源建设过程中采用法定许可的方式来解决“授权许可”，既可免去授权许可的复杂性和不易操作性，又可减少纯粹的合理使用对版权人利益的弱化。确保资源库中所有资源不出现版权隐患。版片版权属于浙江图书馆所有，可授权共享工程公益性使用。其它原创产品版权为浙江图书馆和国家中心共有，可在共享工程合理使用。

七、建设周期与进度安排																					
该项描述资源建设的周期和进度安排。																					
<table><tr><th colspan="3">建设周期与进度安排</th></tr><tr><th colspan="2">建设周期</th><th>12 个月</th></tr><tr><td rowspan="6">进 度 安 排</td><td>前期调研</td><td>1 个月</td></tr><tr><td>制定实施方案</td><td>1 个月</td></tr><tr><td>资源采集、制作</td><td>4 个月</td></tr><tr><td>资源整合和包装</td><td>3 个月</td></tr><tr><td>省内验收</td><td>1 个月</td></tr><tr><td>提交国家中心验收</td><td>2 个月</td></tr></table>			建设周期与进度安排			建设周期		12 个月	进 度 安 排	前期调研	1 个月	制定实施方案	1 个月	资源采集、制作	4 个月	资源整合和包装	3 个月	省内验收	1 个月	提交国家中心验收	2 个月
建设周期与进度安排																					
建设周期		12 个月																			
进 度 安 排	前期调研	1 个月																			
	制定实施方案	1 个月																			
	资源采集、制作	4 个月																			
	资源整合和包装	3 个月																			
	省内验收	1 个月																			
	提交国家中心验收	2 个月																			

八、应用的技术标准及软硬件平台

该项需明确项目建设过程中采用各项技术标准及软硬件平台情况。

（填写说明：文化专题片描述内容应包括视频制作标准，数字化加工标准，编目标准，前期拍摄与后期制作设备，视频编辑软件及发布平台；多媒体资源库描述的内容应包括元数据建设标准，对象数据建设标准，数字化加工标准，数据编目标准，资源加工软件和硬件及发布系统平台。）

1. 技术标准：本项目建设标准规范依照《全国文化信息资源共享工程 2016 年地方资源建设指南》中的具体要求。视频资源数字化加工格式参照《全国信息资源共享工程视频资源数字化格式规范 V2.0》。后期制作利用专业视频非线性编系统，按照规范的加工流程，确保项目建设的数量和质量。

2. 视频信号源：（1）稳定性：全片图像同步性能稳定，无失步现象，CTL 同步控制信号必须连续：图像无抖动跳跃，色彩无突变，编辑点处图像稳定。（2）信噪比：图像信噪比不低于 55dB，无明显杂波。（3）色调：白平衡正确，无明显偏色，多机拍摄的镜头衔接处无明显色差。（4）视频电平：视频全讯号幅度为 1V_{p-p}，最大不超过 1.1V_{p-p}。其中，消隐电平为 0V 时，白电平幅度 0.7V_{p-p}，同步信号-0.3V，色同步信号幅度 0.3V_{p-p}（以消隐线上下对称），全片一致。

3. 视频压缩格式及技术参数：1. 视频压缩采用 H.264/AVC（MPEG-4 Part10）编码、使用二次编码、不包含字幕的 MP4 格式。2. 视频码流率：动态码流的最高码率不高于 2500 Kbps，最低码率不得低于 1024Kbps。3. 视频分辨率：（1）前期采用标清 4:3 拍摄时，请设

定为 720×576；（2）前期采用高清 16:9 拍摄时，请设定为 1024×576；（3）在同一课程中，各讲的视频分辨率应统一，不得标清和高清混用。 4. 视频画幅宽高比：（1）分辨率设定为 720×576 的，请选定 4:3；（2）分辨率设定为 1024×576 的，请选定 16:9；（3）在同一课程中，各讲应统一画幅的宽高比，不得混用。 5. 视频帧率为 25 帧/秒。 6. 扫描方式采用逐行扫描。

4. 为了知识的消化和吸收，所有课程内容应该基于知识点录制，每节时长不宜过长，应控制在 5-25 分钟，同时拥有专业的视频课程教研、课件制作、视频拍摄、后期制作的能力。

5. 微课程课件符合 QA 标准：课件中的文字错误率，要求在 3/10000 字以下；课件完全达到声画同步。每个视频课程都包含：

- （1）完整的同步的板书
- （2）配套的课程目录结构
- （3）全部的知识点

课件的声音要求符合的标准为：标准的录音格式应选择为：22050, mono, 16bit 声音波形范围在 15000-20000 之间，视频课程声音参数：44100HZ, stereo 立体声，128kbps Mp3。

6. 软件平台：视频采集编辑软件采用 EDIUS 非线性编辑软件。EDIUS 是专为视频广播和后期制作环境而设计，特别针对新闻记者、无带化视频制播和存储。EDIUS 拥有完善的基于文件工作流程，提供了实时、多轨道、多格式混编、合成、色键、字幕和时间线输出功能。除了标准的 EDIUS 系列格式，还支持 Infinity JPEG 2000、DVCPR0、P2、VariCam、Ikegami GigaFlash、MXF、XDCAM 和 XDCAM

EX1 视频素材。同时支持所有 DV、HDV 摄像机和录像机。图型处理软件及 3D 制作软件采用 3Dmax、Maya、AutoCAD、flash 等。

7. 硬件平台：硬件平台部署专用服务器集群（采集服务器、加工服务器、媒资服务器、发布服务器）和大容量存储设备以及备份设备（带库、光盘）。采用大洋非线性编辑系统、高速大幅面扫描仪、尼康 D700 单反数码相机、松下广播级数码摄像机 M3100、松下高清录像编辑机、专业录音棚、摄影棚等先进的数字化加工设备，确保各类资源的采集和加工需要。

上载工作站——对所有素材进行统一上载

审片工作站——通过对上载到播出站的节目进行回放、审看，决定通过或否决节目播出，多级设定权限。

九、经费预算			(单位: 万元)	
资金来源		预算金额		
来源合计		270		
其中	中央财政补助	270		
	省级地方财政配套			
	市/县级地方财政配套			
	文化主管部门配套			
	单位自筹			
	其它			
文化专题片经费预算				
资金支出		单价标准	总额	说明
资源建设费				不得少于项目资金总额的 85%
01	文案策划费			不得超过项目经费预算 2%
	文字撰稿费			
	文字编审费			
02	前期素材拍摄费			成片素材比不低于 1: 5。在项目验收时, 素材需随成片一并提交。
03	后期成片制作费			后期编辑、三维特效、成片包装等费用。
04	资源素材版权费	-----		解决纪录片中所需引用素材的版权费用, 不得超过项目经费预算 3%。此处需明确引用素材在成片中所占比例以及版权情况。
	1) 文字素材版权费			
	2) 图片素材版权费			
	3) 视频素材版权费			
	4) 音乐素材版权费			
05	其他	-----		解决专题片制作过程中所需特殊场地租赁、采访人员劳务等其他费用, 不得超

				过项目经费预算 2%。
06	专家咨询费			不得超过项目经费预算 2%
07	调研费			需说明具体支出项，如会议、田野调查等，不得超过项目经费预算 2%
08	出版 / 文献 / 信息传播 / 知识产权事务费			不得超过项目经费预算 1%
09	服务推广费			解决资源成果宣传推广、光盘制作等费用，不得超过项目经费预算 1%。
软硬件设备		-----		不得少于项目资金总额的 85%
01	(1) 购置设备费			此处需说明购置、改造的设备及用途。
	(2) 设备改造与租赁费			
02	软件支撑费			
03	管理费			
04	其他			
合 计		-----		

多媒体资源库经费预算

资金支出		单价	总额	说明
资源建设费			160 万	
01	文案策划费		3 万	不超过项目预算 2%。
	文字撰稿费	200 元/千字	1 万	仅用于资源库中原创文字资源部分。
	文字编审费	100 元/千字	1 万	
02	图片拍摄制作费			
03	视频拍摄制作费	1500 元/分钟 ； 仿真互动游 戏 10 万/部	95 万	5 小时微课视频拍摄制作 45 万；5 部仿真互动游戏 50 万。用于舞台演出，群众文化活动及数据库相关视频素材的拍摄、剪辑，征集的资源无此项费用。
04	音频录制费		3	游戏和微视频配乐。非音频类资源，无此项费用
05	资源版权费		9 万	仅用于资源库征集资源部分。
	1) 文字素材版权费	100 元/千字	0.5 万	50 千字
	2) 图片素材版权费	50 元/张	1 万	200 张
	3) 视频素材版权费	150 元/分钟	4.5 万	300 分钟
	4) 音频素材版权费		3 万	游戏和微视频配乐。非音频类资源，无此项费用。

06	资源数字加工费		44 万	仅用于资源库数据加工部分。
	1) 元数据录入费	6 元/条	12 万	2 万条
	2) 视频数字化费			
	3) 图片扫描费	12 元/块	24 万	2 万块版片拍摄处理
	4) 数据封装费	1 万字/1 万元	8 万	用于数据库整体包装、FLASH、动画制作等，该项不超过项目预算 10%。
07	专家咨询费		3 万	该项不超过项目预算 2%
08	调研费		1 万	需说明具体支出项，如会议、田野调查等。该项不超过项目预算 2%
09	出版 / 文献 / 信息传播 / 知识产权事务费			该项不超过项目预算 1%
服务推广费		-----	70	
	体验活动	1 万元/场	50	在全省组织体验活动 50 场。
	线上推广、线上活动；线下 宣传材料设计制作	5 万元/场	20	设计制作线下宣传材料；与网络媒体合作，发布宣传软文。举办线上推广活动 4 场
软硬件设备			40	该项不超过项目经费的 15%
01	购置设备费		25	购置部分拍摄设备，以及视频资源存储设备，以及多媒体资源库发布使用的硬件平台等。
	设备改造与租赁费		0	线上互动游戏网络平台租赁
02	软件支撑费		14	用于制作发布多媒体资源库，以及页面设计等。
03	管理费		1	差旅费、文印费等
04	其他		0	
合 计			270 万	

十、项目负责人及团队介绍

该项需明确项目负责人及主要参与建设人员基本情况。

（填写说明：地方资源建设工作组至少由 1 名省级分中心分管领导、1 名业务主任及 2 名业务骨干组成。）

（一）项目负责人

姓名	性别	年龄	职务职称	电话
刘晓清	男	54	浙江图书馆副馆长/研究馆员	0571-87999993
陈晔	男	45	浙江图书馆数字资源中心（共享工程办公室）主任 副研究馆员	0571-87988615

（二）主要参与成员

何建利	男	32	浙江图书馆数字资源中心 馆员	0571-87986529
齐 凌	女	39	浙江图书馆数字资源中心 副研究馆员	0571-87986529
马飞杰	男	32	浙江图书馆数字资源中心 馆员	0571-87985912
郑宗男	男	35	嘉业藏书楼管理部主任 馆员	0572-3912318
童圣江	男	40	浙江图书馆古籍部副主任	0571-87988528

十、项目专家组

该项需明确项目负责人及主要参与建设人员基本情况。

（填写说明：项目专家组成员应根据项目成果形式不同有所侧重，专题片项目应聘请至少 2 名影视制作专家，资源库项目应聘请至 2 名数据库专家。同时根据项目建设内容，聘请相关专业的专家。）

（一）专家组组长

姓名	性别	年龄	职务职称	电话
卢敦基	男	55	浙江省社会科学院科研情报处处长 研究员	15267128322
主要学术成就	对浙江文化和浙江文学有相当研究，成果有： 1、《浙江文化名人传记丛书》（102 部）常务副主编，浙江人民出版社，2003-2008 2、《浙江历史文化研究》（第 1-3 卷）主编，浙江大学出版社，2009-2011 3、《人龙文虎 陈亮》，独著，浙江人民出版社，2006 4、《永康旧景 渐去渐远的背影》，著，新星出版社，2006 撰写相关论文 100 多篇。			
(二) 专家组成员				
张列军	男	53	广电影视资源研究开发中	13516816146

			心副主任	
孔立新	男	51	浙江文艺音像出版社国家 一级编辑	13957185043
相晓燕	女	44	浙江文化艺术研究院副研 究员	13305710450
杨轶清	男	47	浙江工商大学浙商研究院 副院长	13705810405
朱为总	男	59	浙江文化艺术研究院研究 员	13575787827
刘慧	女	44	浙江日报高级记者	13805718067
支涛	女	49	浙江艺术职业学院主任	13957133626

项 目 专 家 论 证 意 见

填写说明：项目申报省（区、市）专家论证意见，应有专家组组长及专家组成员签字。

专家组审阅了相关申报材料，听取了项目组的汇报，认为雕版印刷术一种具有突出价值且民族特征鲜明、传统技艺高度集中的人类非物质文化遗产，凝聚着中国造纸术、雕刻术、摹拓术等几种优秀的汉族传统工艺。传统技艺是民族优秀文化的重要组成部分，但是这些优秀的传统技艺正濒临消失，通过制作微课程使源远流长的传统技艺与现代社会相融合，在其中可以注入更多更好的现代元素和活力，更直观的展示传统特色文化，适应现代人的价值取向和对传统文化的需求。历史上浙江的雕版印刷非常发达，目前浙江图书馆还藏有印书版片 15 万片。本项目选题非常有价值，是构成浙江文化专题资源库的重要组成部分，项目前期资源调研充分，建设内容框架清晰，方法得当。专家组一致同意立项。

专家签字：

支清 陈子瀚 牛万忠 刘强
吴双喜 杨建 相晓芳

2016 年 3 月 3 日

项 目 承 建 单 位 意 见

签 章：

年 月 日

文 化 厅（局）意 见

签 章：

年 月 日

文化部全国公共文化发展中心意见

签章：

年 月 日