

EiMBA Program

**Syllabus of  
Entrepreneurship and Innovation Management**

**創業與創新管理教學大綱**

Acronym: EIM



## 目錄

課程資訊.....	3
課程目的.....	3
修課規定.....	3
課程進度.....	4
參考教材.....	5
評分標準.....	5
期中考試.....	5
期末報告.....	5
課程主題與時程表.....	6
議題 1    創意、創新與創業.....	6
議題 2    創業家精神.....	6
議題 3    機會辨識與價值主張.....	7
議題 4    商業模式與策略.....	7
議題 5    籌資與風險管理.....	8
議題 6    科技與生態創新.....	8
議題 7    期中個案考試.....	9
議題 8    外賓演講.....	9
議題 9    成長與獲利.....	9
議題 10   創新管理.....	10
議題 11   破壞式創新(1).....	10
議題 12   破壞式創新(2).....	10
議題 13   商業模式創新(1).....	11
議題 14   商業模式創新(2).....	11
議題 15   期末報告.....	12



## 課程資訊

授課日期：2018/09/11~2019/01/08

授課時間：週二 (7:00pm--9:45pm)

授課地點：管理學院冠德講堂

授課教授：

郭瑞祥  
台灣大學管理學院二館 813 室  
✉ rsguo@ntu.edu.tw  
<http://guo.ba.ntu.edu.tw>  
☎ 02-3366-1050

陳家麟  
台灣大學管理學院二館 410 室  
✉ cchen026@ntu.edu.tw  
☎ 02-3366-1070

## 課程目的

1. 了解創業家思維以及其如何因應新創事業所面臨之挑戰
2. 認識創業家各種籌資管道，以及投資者對於新創事業之期許
3. 探討新創事業成長茁壯之際須面臨之重要管理議題
4. 反思「創業家精神」在個人職涯規畫中的定位與重要性
5. 探討破壞式創新與商業模式創新

## 修課規定

1. 以小組進行分組討論與作業，課堂上與小組討論主動積極參與
2. 於課堂前完成指定個案作業與文章閱讀



## 課程進度

日期	主題	個案與遊戲	閱讀材料	老師
<b>模組 1：創業家精神</b>				
9/11	創意、創新與創業	遊戲 1: 創業機會		郭瑞祥
9/18	創業家精神	個案 1: IDEO		郭瑞祥
<b>模組 2：創業核心能力</b>				
9/25	機會辨識與價值主張	遊戲 2: 價值主張	價值主張年代 Ch. 1	郭瑞祥
10/2	商業模式與策略	個案 2: E ink	商業模式再創新	郭瑞祥
10/9	籌資與風險管理	遊戲 3: 電梯演說	控管風險的創業冒險家	郭瑞祥
10/23	科技與生態創新	個案 3: 騰訊	變形金剛商業模式	郭瑞祥
<b>模組 3：成長與獲利</b>				
10/30	期中個案考試			郭瑞祥
11/7(三)	外賓演講			郭瑞祥
11/13	成長與獲利	個案 4: FLUX 新創公司		陳家麟
<b>模組 4：創新管理</b>				
11/27	創新管理	遊戲 4: 創新障礙調查	創新進化論 創新障礙賽	陳家麟
12/4	破壞式創新(1)	遊戲 5: 檢視破壞式創新項目(角色扮演)	創新者的解答	陳家麟
12/11	破壞式創新(2)	個案 5: Ecton, Inc	創新者的解答	陳家麟
12/18	商業模式創新(1)	遊戲 6: 台大鬆餅屋的獲利模式	獲利世代	陳家麟
12/25	商業模式創新(2)	個案 6: 蝦皮購物	獲利世代	陳家麟
1/8	期末報告			陳家麟



## 參考教材

### 個案作業

個案 1. IDEO

個案 2. E Ink

個案 3. 騰訊

個案 4. FLUX 新創公司

個案 5. Ecton, Inc

個案 6. 蝦皮購物

## 評分標準

☞ 上課參與	14%
☞ 小組個案作業	36%
☞ 期中考試	30%
☞ 期末報告	20%

## 期中個案考試

- ☞ 日期：2018/10/30 7:00pm--9:00pm
- ☞ 形式：個案分析 (可帶一頁 A4 notes)

## 期末報告

- ☞ 日期：2019/1/8 7:00pm--9:45pm
- ☞ 形式：每組針對一創業創新個案，提出一份 15 頁以內書面報告，議題可以是商業計畫書，也可以是商業模式創新、破壞式創新相關分析。當天每組需準備投影片上台報告 20 分鐘。



## 課程主題與時程表

### 模組 1 創業家精神

#### 議題 1 創意、創新與創業

學習目標

1. 介紹創意、創新、創業三部曲
2. 學習創業管理分析架構

參考資料:

1. 閱讀材料：課程投影片 (為何要學習創業；創意、創新、創業三部曲)
2. 課堂遊戲：創業機會

#### 議題 2 創業家精神

學習目標

1. 學習創意、創新與創業三部曲
2. 學習設計思考與產品發展

參考資料:

1. 閱讀材料：課程投影片 (創業家精神與創業管理)
2. 個案 1：IDEO

每組必須準備兩頁的報告回答以下的問題：

1. 請敘述 IDEO 的營運流程、組織、文化與管理的特性。
2. 你認為 Boyle 是否應該說服 Handspring 的管理團隊改變其積極的產品開發進度計劃?或是他們應該拒絕此專案?或是有其它建議?
3. 從 IDEO 的個案，你學習到的功課是甚麼?



---

## 模組 2 創業核心能力

---

### 議題 3 機會辨識與價值主張

學習目標

1. 介紹價值地圖與顧客素描
2. 介紹價值配適

參考資料:

1. 「價值主張年代」Ch. 1 (天下財經)
2. 閱讀材料：課程投影片 (價值主張)
3. 課堂遊戲：Tesla 價值主張

### 議題 4 商業模式與策略

學習目標

1. 探討商業模式建立與調整
2. 探討科技創新與創業思維

參考資料

1. 閱讀材料：Johnson(2008) 商業模式再創新
2. 閱讀材料：課程投影片 (商業模式再創新)
3. 個案 2：E Ink

每組必須準備兩頁的報告回答以下的問題：

1. 你覺得 E Ink 三階段達成長期目標的方法如何？
2. 這家公司應該要募得多少錢？從誰身上募得？該用怎樣方式？
3. Iuliano 以及他的管理團隊該怎麼做？



## 議題 5 籌資與風險管理

### 學習目標

1. 介紹創業資金籌措
2. 學習創業的風險控管

### 參考資料

1. 閱讀材料：Gilbert (2010) 管控風險的創業冒險家
2. 閱讀材料：課程投影片 (管控風險的創業冒險家；創業資金籌措)
3. 課堂遊戲：電梯演講

## 議題 6 科技與生態創新

### 學習目標

1. 探討智慧聯網與創新
2. 學習數位商機與生態創新

### 參考資料

1. 閱讀材料：Kavadias (2016) 變形金剛商業模式
2. 閱讀材料：課程投影片 (智慧聯網與數位商機；企業第二曲線贏的策略)
3. 個案 3：騰訊

每組必須準備兩頁的報告回答以下的問題：

1. 騰訊如何打造自有的生態系統？價值主張為何？
2. 騰訊的商業模式如何演進？獲利模式為何？
3. 如果騰訊要邁向下一波爆發性的成長，騰訊未來該如何做？





---

### 模組 3 成長與獲利

---

#### 議題 7 期中個案考試

學習目標

1. 個案分析能力

參考資料

閱讀材料：可帶一頁 A4 notes

#### 議題 8 外賓演講

學習目標

1. 了解創業家思維以及其如何因應新創事業所面臨之挑戰

#### 議題 9 成長與獲利

學習目標

1. 探討企業成長與獲利模式
2. 探討創業家的創業企圖心

參考資料

1. 閱讀材料：課程投影片 (管理新事業成長; 每一位創業家都必須回答的問題)
2. 個案 4：打造群眾的 3D 列印夢想：FLUX 新創公司

每組必須準備兩頁的報告回答以下的問題：

1. 試分析 FLUX 新創團隊有何優勢及劣勢及成員的創業企圖心?
2. FLUX 在募資上成功的關鍵因素及策略為何?
3. 閱讀完個案後，請討論你對 FLUX 未來走向的看法 - 是否應該繼續維持公司的獨立運作或是應該朝著被大型公司併購的方向做規劃?



---

## 模組 4 創新管理

---

### 議題 10 創新管理

學習目標

1. 探討企業創新管理
2. 探討創新障礙

參考資料

1. 閱讀材料：Moore (2007) 創新進化論
2. 閱讀材料：Kanter (2006) 創新障礙賽
3. 閱讀材料：課程投影片 (創新進化論；創新障礙賽)
4. 課堂遊戲：創新障礙調查

### 議題 11 破壞式創新 (1)

學習目標

1. 了解破壞式創新理論
2. 了解低價破壞式創新與新市場破壞式創新

參考資料

1. 閱讀材料：「創新者的解答」Ch 1 - Ch5
2. 閱讀材料：課程投影片 (破壞式創新)
3. 課堂遊戲：檢視破壞式創新項目(角色扮演)

### 議題 12 破壞式創新 (2)

學習目標

1. 探討破壞式創新案例
2. 了解如何因應破壞式創新



參考資料

1. 閱讀材料：「創新者的解答」 Ch 6 - Ch10
2. 閱讀材料：課程投影片 (破壞式創新)
3. 閱讀材料：個案 5：Ecton, Inc.

每組必須準備兩頁的報告回答以下的問題：

1. Ecton 的機器與其他市場中的既存技術有何不同？它有甚麼特徵或功能是與傳統機器相同的？甚麼特徵或功能是不同的？
2. Ecton 的機器是持續性或破壞性技術？
3. Ecton 的第四階段計畫該為何？

**議題 13 商業模式創新 (1)**

學習目標

1. 了解商業模式創新
2. 了解商業模式創新之組成要素

參考資料

1. 閱讀材料：「獲利世代(早安財金文化)」 page 14-page 55
2. 閱讀材料：課程投影片 (獲利世代)
3. 課堂遊戲：台大鬆餅屋的獲利模式

**議題 14 商業模式創新 (2)**

學習目標

1. 探討商業模式創新案例
2. 了解如何因應商業模式創新

參考資料

1. 閱讀材料：「獲利世代(早安財金文化)」 page 56-page 65
2. 閱讀材料：課程投影片 (獲利世代)



3. 閱讀材料：個案 6：蝦皮購物

每組必須準備兩頁的報告回答以下的問題：

1. 從商業模式創新的角度分析蝦皮購物的商業模式有和特點？
2. 蝦皮購物短期間在台灣電商市場快速成長的關鍵因素為何？
3. 蝦皮購物應如何金錢化（monetize）其平台服務？其長期之獲利模式應為何？

**議題 15 期末報告**

學習目標

1. 應用課程所學，整合觀念，提出創業創新相關分析
2. 啟動創業行動

參考資料

1. 每組針對一創業創新個案，提出一份 15 頁以內書面報告
2. 當天每組需準備投影片上台報告 20 分鐘