

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    商業價值創新策略.....	7
議題 5    生態系統.....	8
議題 6    外賓演講.....	8
議題 7    籌資與風險管理.....	8
議題 8    期中個案考試.....	9
議題 9    成長與獲利.....	9
議題 10   創新管理.....	9
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：2021/10/07~2022/01/06

授課時間：週四 (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>				
10/7	創意、創新與創業		創新與創業家精神	郭瑞祥
10/14	創業家精神	個案 1: R&R	聘用創業型領導人	郭瑞祥
<b>模組 2：創業核心能力</b>				
10/21	機會辨識與價值主張	遊戲 1: 價值主張	價值主張年代 Ch. 1	郭瑞祥
10/28	商業價值創新策略	個案 2: Moderna 疫苗開發	商業模式再創新	郭瑞祥
11/4	生態系統	個案 3: Tesla 電動車生態系	對的技術趕上錯的時機	郭瑞祥
11/7 (3pm)	外賓演講	電動車聯盟 MIH 創新		郭瑞祥
<b>模組 3：成長與獲利</b>				
11/11	籌資與風險管理		控管風險的創業冒險家	郭瑞祥
11/18	期中個案考試			郭瑞祥
11/25	成長與獲利	個案 4: 凱莉小姐甜點店		陳家麟
<b>模組 4：創新管理</b>				
12/2	創新管理	遊戲 2: 創新障礙調查	創新進化論 創新障礙賽	陳家麟
12/9	破壞式創新(1)	遊戲 3: 檢視破壞式創新項目 (角色扮演)	創新者的解答	陳家麟
12/16	破壞式創新(2)	個案 5: Ecton, Inc	創新者的解答	陳家麟
12/23	商業模式創新(1)	遊戲 4: 台大鬆餅屋的獲利模式	獲利世代	陳家麟
12/30	商業模式創新(2)	個案 6: 盒馬鮮生	獲利世代 精實畫布	陳家麟
1/6	期末報告			陳家麟



## 參考教材

### 個案作業

個案 1. R&R

個案 2. Moderna 疫苗開發

個案 3. Tesla 電動車生態系

個案 4. 凱莉小姐甜點店

個案 5. Ecton, Inc

個案 6. 盒馬鮮生

## 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：2021/11/18 7:00pm--9:00pm
- ☞ 形式：個案分析 (可帶一頁 A4 notes)

## 期末報告

- ☞ 日期：2022/1/6 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：創新與創業家精神
2. 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；後疫情下轉型創新)

#### 議題 2 創業家精神

學習目標

1. 學習創業家如何靈活掌控創業資源以降低進入新創事業所耗費之固定成本
2. 了解創業經驗、過去信譽、以及人際網路在新創事業所扮演之角色與重要性

參考資料:

1. 閱讀材料：Butler (2017) 聘用創業型領導人
2. 閱讀材料：課程投影片 (創業家精神與創業管理；創業型領導人)
3. 個案 1：「R&R」個案

每組必須準備兩頁的報告回答以下的問題：

1. Bob Reiss 面臨什麼樣的風險與障礙？他應該如何克服？
2. Bob Reiss 從這個事業進帳多少？
3. 延襲 TV Guide Game 的成功策略，Bob 下一步該如何走？



---

## 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
4. 個案分享：戈壁挑戰賽

### 議題 4 商業價值創新策略

學習目標

1. 探討商業價值與營運整合策略
2. 探討數位創新與創業思維

參考資料

1. 閱讀材料：Johnson(2008) 商業模式再創新
2. 閱讀材料：Weill (2015) 數位生態趨勢下之商業發展
3. 閱讀材料：課程投影片 (商業模式再創新、數位生態趨勢下之商業發展)
4. 個案 2：Moderna 疫苗開發

每組必須準備兩頁的報告回答以下的問題：

1. 請問 Moderna 為甚麼可以快速推出有效疫苗？
2. 請問 Moderna 的平台營運模式架構為何？是否具可持續競爭力？
3. 你認為 Moderna 目前的發展重點應該為何 (2021)？



## 議題 5 生態系統

學習目標

1. 探討破壞式創新
2. 學習生態創新

參考資料

1. 閱讀材料：Adner (2016) 對的技術趕上錯的時機
2. 閱讀材料：課程投影片 (企業生態系；對的技術趕上錯的時機)
3. 個案 3：Tesla 電動車生態系 & 鴻海電動車 MIH 聯盟

每組必須準備兩頁的報告回答以下的問題：

1. Tesla 初期面臨什麼樣的風險與障礙？如何克服？
2. Tesla 的商業模式在不同階段如何轉變？
3. Tesla 能抵抗傳統車廠投入電動車嗎挑戰嗎？有何建議？
4. 你對 MIH 電動車開放平台有何評估？有何建議？

## 模組 3 成長與獲利

### 議題 6 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
2. 了解 MIH 電動車開放平台

### 議題 7 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；企業第二曲線贏的策略)





## 議題 8 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 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：凱莉小姐甜點店

每組必須準備兩頁的報告回答以下的問題：

1. 試討論 Color C'ode (凱莉小姐) 創辦人的創業家特質和企圖心。
2. Color C'ode 的成長與獲利模式有何特點？
3. Color C'ode 的營銷模式有何特點？
4. Color C'ode 應如何因應後疫情時期的挑戰？

## 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
3. 了解商業模式圖

#### 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
3. 了解精實畫布

#### 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：盒馬鮮生

每組必須準備兩頁的報告回答以下的問題：

1. 阿里巴巴投入「盒馬鮮生」新業態的主要動機為何？
2. 從商業模式創新的角度分析盒馬鮮生的商業模式有和特點？
3. 盒馬鮮生該如何因應新零售生鮮市場中現今及未來的挑戰？



## 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