

九十九學年度 MBA 春季班

政大

## 創新管理課程計畫

科技管理研究所李仁芳教授

E-Mail : [jflee@nccu.edu.tw](mailto:jflee@nccu.edu.tw)

「創新異類」部落格 : <http://www.wretch.cc/blog/jflee>

每週五 09:00~12:00

秘書：蘇韋菁 小姐 [cca0598@cca.gov.tw](mailto:cca0598@cca.gov.tw)

### 壹、課程主題

		Case	Readings-知識創新之泉
2/25	1	Open Statement	
3/04	2	蘋果公司	
3/11	3	A 公司/台商大逃亡/ 烈日照台商	Chap1. 核心能耐
3/18	4	退不了休的未來/世界鞋王 轉型大計/萬馬奔騰計畫	Chap2. 核心僵化
3/25	5	小筆電風暴	
4/01	6	破壞性創新	Chap3. 共同解決問題
4/08	7	Eee PC 服務	
4/15	8	Apple vs Google 終極爭霸	Chap4. 執行並整合新技術流程/新工具
4/22	9	宏達電 (A)	
4/29	10	超級手機龍捲風暴+HTC	Chap5. 實驗與原型試製
5/06	11	掌生穀粒	
5/13	12	在櫟紅 七三茶堂	Chap6. 輸入/吸收外部知識
5/20	13	比亞迪 (龍行天下 CH5)	
5/27	14	華為 (龍行天下 CH6)	Chap7. 向市場學習
6/03	15	旺旺	
6/10	16	期末報告 (一)	Chap8. 核心能耐的移轉
6/17	17	期末報告 (二)	
6/24	18	期末報告 (三)	15 頁/人、論文方向

## 貳、參考書目

- ◆ 藤本隆宏 (2003), 能力構築競爭, 中衛發展中心
- ◆ 李仁芳 (2011), 創新管理, 課程講義
- ◆ 李仁芳 (一), 管理心靈, 商略
- ◆ 李仁芳 (2008), 創意心靈—美學與創意經濟的起手式, 先覺
- ◆ Tony Davila, Marc J. Epstein & Robert Shelton (2005), Making Innovation Work, Wharton School Publishing 【創新地圖·台灣培生】
- ◆ 水越 etal (2007), 都市酵母 City Yeast, uno
- ◆ Dorothy Leonard-Barton (1995), The Wellsprings of Knowledge, Harvard Business School Press 【必備·知識創新之泉·遠流實戰智慧】
- ◆ Dorothy Leonard-Barton & Walter Swap (1999), When Sparks Fly: Igniting Creativity In Groups, HBS Press 【激發團隊創意·中國生產力中心】
- ◆ Ikujiro Nonaka & Hirotaka Takeuchi (1995), The Knowledge-Creating Company, Oxford University Press 【創新求勝·遠流智慧叢書】
- ◆ 末松千尋 (200?), 京樣式經營 【京都式企業·遠流】
- ◆ Ryan Mathew & Watts Wacker (2002) The Deviant's Advantage 【乖離與怪利·商智文化】
- ◆ Geoffrey A. Moore (2006), Dealing With Darwin 【企業達爾文·臉譜】
- ◆ Gary Hamel (2007), The Future of Management 【管理大未來·天下遠見】
- ◆ Henry Chesbrough (2006), Open Business Models 【開放式經營·天下雜誌】
- ◆ David S. Evans & Richard Schmalensee (2007), Catalyst Code 【企業觸媒策略·天下雜誌】
- ◆ Frans Johansson (2004), The Medici Effect 【梅迪奇效應·商周出版】
- ◆ Stefan Thomke (2007), Managing Product and Service Development : Text & Cases, Mc Graw-Hill
- ◆ Alan Deutschman (2000), The Second Coming of Steve Jobs, Doubleday Broadway 【創意魔王賈伯斯·天下遠見】
- ◆ Allan Afuah (1998), Innovation Mgt, Oxford University Press 【創新管理·華泰, 部分翻譯需修正】
- ◆ Anna Lee Saxenian (1994), Regional Advantage: Culture & Competition In Silicon Valley & Route 128, Harvard University Press 【中譯本—區域優勢, 天下文化】
- ◆ Bob Johnstone (1999), We Were Burning: Japanese Entrepreneurs and The Forging

- of The Electronic Age, Basic Books 【中譯本——74 分 42 秒，藍鯨】
- ◆ Christopher Sykes (1994), No Ordinary Genius, W.W.Norton 【天才費曼·商周出版】
  - ◆ Clayton Christensen (1997), The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail, HBS Press 【中譯本——創新的兩難·商周】
  - ◆ Clayton Christensen (2003), Innovator's Solution, 【創新者的解答·天下雜誌】
  - ◆ Clayton Christensen, S.D. Anthony, & E.A. Roth(2004), Seeing What's Next: Using the Theories of Innovation to Predict Industry Change, HBS Press 【創新者的修練·天下雜誌】
  - ◆ Dan Steinbock (2001), The Nokia Revolution, AMACOM 【Nokia!·商智文化】
  - ◆ David Steindl-Rast, QS.B. & Sharon Lebell (1995), The Music of Silence --- Entering the Sacred Space of Monastic Experience 【寂靜之聲---進入葛利果聖歌的幽微境界·智庫】
  - ◆ Diane Ackerman (1990), A Natural History of the Senses, Ransom House 【感官之旅·時報文化】
  - ◆ Frank J. Sulloway (1996), Born to Rebel, Sulloway 【天生反骨·平安文化】
  - ◆ Frederick P. Brooks, Jr.(1995), The Mythical Man-Month: Essays on Software Engineering, Addison Wesley 【人月神話:軟體專案管理之道·經濟新潮】
  - ◆ Gareth Morgan (1986), Images of Organization, Sage 【組織意象·五南】
  - ◆ Gary Hamel (2000), Leading the Revolution, HBS Press【中譯本——啟動革命·天下文化】
  - ◆ Georg Von Krogh, Kazuo Ichizo & Ikujiro Nonaka (2000), Enabling Knowledge Creation, Oxford University Press
  - ◆ Gilberte Brassai (1964), Conversations Avec Picasso 【畢卡索談話錄·湖南文藝】
  - ◆ Howard Gardner (1993), Creating Minds, Basic Books 【創造心靈·牛頓】
  - ◆ Ikujiro Nonaka & Hirotaka Takeuchi(2004), Hitotsubashi on knowledge Management, John Wiley & Sons(Asia) 【企業創新的螺旋·中國生產力中心】
  - ◆ J. Huizinga ( ), Homo Ludens, 【遊戲的人·中國美術學院】
  - ◆ J.P.Womack, D.T. Jones & D. Roos (1990), The Machine That Changed The World, Macmillan 【臨界生產方式·中華企業管理發展中心】
  - ◆ Jack Welch (2001), jack : Straight From the Gut, The John F. Welch, Jr. Foundation
  - ◆ James Brian Quinn (1992), Intelligent Enterprise, Free Press
  - ◆ James Brian Quinn, J.J. Baruch & K.A. Zien (1997), Innovation Explosion, Free

Press 【中譯本——創新爆炸，商周出版】

- ◆ James L. Adams ( ), Conceptual Blockbusting 【創意人的思考·遠流】
- ◆ Jerry Hirshberg (1998), The Creativity Priority, Harper
- ◆ Jewel Kilcher ( ), A Night Without Armor, Harper Collins【無武裝之夜·木馬文化】
- ◆ Jewel Kilcher (2000), Chasing Down the Dawn, Harper Collins【追逐明朗·珠兒，商周出版】
- ◆ Jim Carlton (1997), Apple, Curtis Brown 【中譯本——i 蘋果·天下文化】
- ◆ John Kao (1997), Jamming, Linda Michaels 【中譯本——即興創意·時報文化】
- ◆ John Nathan (1999), SONY—The Private Life, Houghton Mifflin 【中譯本——SONY 如何成爲世界第一】
- ◆ Lee Dugatkin (1999), Cheating Monkeys & Citizen Bees---The Nature of Cooperation in Animals and Humans, Free Press 【狻猴與馴蜂·高寶國際】
- ◆ Leonard Bernstein (1982), Leonard Bernstein: Findings 【伯恩斯坦創見集·智庫】
- ◆ Linsu Kim (1997), Imitation to Innovation: The Dynamics of Korea's Technological Learning, HBS Press 【中譯本——模仿是爲了創新·遠流實戰智慧】
- ◆ Linus Torvalds, David Diamond (2001), Just for Fun, Harper Collins 【Just for Fun: Linux 創始人托瓦茲自傳·經典傳訊】
- ◆ Mark Dodgson (2000), The Mgt of Technological Innovation, Oxford University Press
- ◆ Michael Cusumano & David Yoffie (1998), Competing On Internet Time, Simon & Schuster 【中譯本——誰殺了網景·中國生產力中心】
- ◆ Michael Cusumano & Richard Selby (1995), The Microsoft Secrets, Free Press 【中譯本——微軟秘笈·時報文化】
- ◆ Michael Eisner(1998),Work in progress, The Eisner Foundation【中譯本——高感性事業：媒體+藝術+創意,大塊文化】
- ◆ Michael Gelb (1998), 7 Brains---How to Think like Leonardo da Vinci, Delacorte Press 【7 Brains·大塊文化】
- ◆ Michael Hiltzik (1999), Dealers of Lightning: Xerox PARC and the Dawn of the Computer Age, Elaine Markson Literary 【創新未酬·天下遠見】
- ◆ Michael Schrage (2000), Serious Play, Harvard Business School Press 【認真玩創新·遠流】

- ◆ Michael Useem (1998), The Leadership Moment, Raphael Saqalyn 【大決策・中天】
- ◆ Michael Wolf (1999), The Entertainment Economy, IMG Literary 【無所不在---娛樂經濟大未來・中國生產力中心】
- ◆ Minaly Csikszentmihalyi (1990), Flow —The Psychology of Optimal Experience 【快樂，從心開始・天下文化】
- ◆ Minaly Csikszentmihalyi (1996), Creativity, HarperCollins 【創造力・時報文化】
- ◆ Minaly Csikszentmihalyi (1997), Finding Flow 【生命的心流・天下文化】
- ◆ Nancy Etcoff (1999), Survival of the Prettiest: the Science of Beauty 【美之為物・時報文化】
- ◆ Nancy M. Dixon (2000), Common Knowledge: How Companies Thrive by Sharing What They Know, HBS Press 【知識共享型組織・商周出版】
- ◆ Noel M. Tichy & Stratford Sherman (1993), Control Your Destiny Or Someone Else Will, Doubleday 【奇異傳奇・智庫】
- ◆ Paul Andrews (1999), How the Web Was Won: Microsoft from Windows to the Web, Bedford Book Works 【中譯本—微軟的創新推手・天下文化】
- ◆ Paul Thorne (1992), Organizing Genius, Blackwell 【創意人與管理人的戰爭・時報文化】
- ◆ Ralph Katz (ed. 1997), The Human Side of Managing Technological Innovation, Oxford University Press
- ◆ Reiji Asakura (2000), Revolutionaries at SONY: The Making of the SONY PlayStation, McGraw-Hill 【次世代玩家・商周】
- ◆ Richard Florida (2002), The Rise of the Creative Class, 【創意新貴・寶鼎出版】
- ◆ Robert A. Burgelman, Modesto A. Maidique & Steven C. Wheelwright(2001), Strategic Management of Technology & Innovation, 3<sup>rd</sup> ed., McGraw-Hill 【必備】
- ◆ Robert Buderl (2000), Engines of Tomorrow: How The World's Best Companies Are Using Their Research Labs To Win The Future, Simon & Schuster 【中譯本—明日引擎，時報文化】
- ◆ Robert J. Sternberg & Todd I. Lubart (1995), Degying the Crowd, Free Press 【不同凡想・遠流】
- ◆ Robert J. Sternberg (1986), Intelligence Applied, Harcourt Brace 【活用智慧・遠流】
- ◆ Robert J. Sternberg (1997), Thinking Styles, Cambridge University Press 【活用你的思考風格・天下文化】

- ◆ Robert Slater (1997), Ovitz, McGraw Hill 【歐維茲—好萊塢最有權勢的經紀人·麥克羅希爾】
- ◆ Robert Sternberg (1996), Successful Intelligence 【成功的智商·平安文化】
- ◆ Robert I. Sutton(2002), Weird Ideas that Work:11 1/2 Practices for Promoting, Managing, and Sustaining Innovation , Locus Publishing 【11 1/2 逆向管理·大塊文化】
- ◆ Rosabeth Moss Kanter (1983), The Change Master, Simon & Schuster 【中譯本——變革大師·遠流】
- ◆ Salvador Dali ( ), Diary of a Genius, 【一個天才的日記·新雨出版】
- ◆ Sherwin B. Nuland (2000), Leonardo ka Vinci, Lipper & Viking Peryuin【達文西---歷史上最毫無保留對事物充滿好奇的心靈·左岸】
- ◆ Shira P. White ( 2002 ) ,New Ideas About New Ideas, Perseus Books 【H<sup>3</sup> 創意人·遠流】
- ◆ Shona Brown & Kathleen Eisenhardt (1998), Competing On The Edge: Strategy As Structured Chaos, Harvard Business School Press 【中譯本——邊緣競爭，商周出版】
- ◆ Thomas Stewart (1997), Intellectual Capital, Nicholas Brealey 【中譯本——智慧資本·智勝】
- ◆ Thomas Stewart (2002), The Wealth of Knowledge, Doubleday 【知識煉金術·遠流】
- ◆ Tom Kelley (2001), The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm, International Creative Management, Inc. 【IDEA 物語：全球領導設計公司 IDEO 的秘笈·大塊文化】
- ◆ Tom Peters (1992), Liberation Management ,Knopf 【解放型管理·時報文化】
- ◆ Tom DeMarco & Timonthy Lister(2003), Waltzing With Bears : Managing Risk on Software Project, Dorset House 【與熊共舞—軟體專案的風險管理·經濟新潮】
- ◆ Trevor Merriden (2001), Irresistible Forces, Capstone 【媒體新勢力---Peer-to-Peer, 商機與未來·商智文化】
- ◆ 唐納·薩爾 ( 2003 ) ,成功不墜,天下文化
- ◆ 黃奕光(2003), Asian 創造力 , 培生集團
- ◆ 王桂榮 ( 1999 ) , 王桂榮回憶錄：一個台美人的移民奮鬥史, 遠流
- ◆ 伊丹敬之-加護野忠男-宮本又郎-米倉誠一郎編 (1998), Innovation To Gijutsu Chikuseki, Yukikaku 【創新才會贏·遠流實戰智慧】
- ◆ 成章瑜、盧建英 ( 2001 ) , 羅曼菲導覽舞蹈人生 【絕不受任何界限限制】【天

使舞盡繁華，最愛的還是人間百態】遠見月刊, Personal 版, 2001 年 6 月, pp.292~317

- ◆ 有澤創司(1999), Owari Naki Densetsu: Sony Orga Norio の Sekai, Bungei Shunju 【SONY---才子大賀典雄傳奇・迪茂國際】
- ◆ 李仁芳 <http://tim.nccu.edu.tw/jflee>
- ◆ 李仁芳 (1999), 鮭魚返原鄉, 《王桂榮回憶錄導言》
- ◆ 李達義 (2000), 好萊塢・電影・夢工廠, 揚智文化
- ◆ 肖關鴻 (2002), 誘惑與衝突---關於藝術與女性的札記, 上海學珠
- ◆ 周芳苑 (1999), 華碩傳奇首部曲：施崇堂與華碩四傑創業、兩千億紀華, 商訊文化
- ◆ 明廷秀、廖培瑩、許麗玉 (2001), 齊豫 X 娃娃 X 黃韻玲 X 楊乃文, 無非閱讀季刊, No.2.0---音樂人生, pp.08~47
- ◆ 胡寶林 ( ), 戲劇與行為表現力, 遠流
- ◆ 胡寶林 ( ), 立體造型與積極自我, 遠流
- ◆ 胡寶林 ( ), 音樂韻律與身心平衡, 遠流
- ◆ 胡寶林 ( ), 繪畫與視覺影響力, 遠流
- ◆ 島谷泰彥 (1993), 人間 井深 大, 日本工業新聞社【新典範企業家・遠流】
- ◆ 張戎誼 等 (2002), 郭台銘的鴻海帝國, 天下雜誌
- ◆ 曾孝明 (2001), 台灣的知識經濟, 群學
- ◆ 黃光國 (2002), 科學哲學與創造力, 立緒文化
- ◆ 黃越宏 (1996), 觀念---許文龍和他的奇美王國, 商周文化
- ◆ 傻呼嚕同盟 (2002), 遊戲線上一漫談線上遊戲獨特迷人的世界, 藍鯨
- ◆ 路境 (1998), 電子老虎---邱復生和 TVBS 王國的故事, 月冠文化
- ◆ 鄒之牧 (2001), 行草：一齣舞蹈的誕生, 木馬文化【Cursive: The Birth of A Dance】
- ◆ 廖培瑩、許麗玉 (2001), 戲臺後的掌中歲月【想當初，漫畫有誰看的比我多---黃強華】，無非閱讀季刊, No.3.0, pp.10~51
- ◆ 劉常勇 (1997), 科技產業投資經營與競爭策略, 華泰
- ◆ 蔡依雲 (2001), 樂舞相和---羅曼菲 vs.賴芙里【感性與直覺的契合，來自理性與努力的實踐】，松樺文化
- ◆ 蔡明介 (2002), 競爭力的探求---IC 設計、高科技產業實戰策略與觀察【聯發科技、智源科技董事長】，財訊出版社

- ◆ 閻康年（1999），卡文迪什實驗室：現代科學革命的聖地，河北大學出版社
- 閻康年（1999），貝爾實驗室：現代高科技的搖籃，河北大學出版社
- ◆ 藍祖蔚（2002），聲與影---20位作曲家談華語電影音樂創作，麥田出版
- ◆ \_\_\_\_\_（1998），小室哲哉---First Step in Asia，尖端出版
- ◆ \_\_\_\_\_（2001），文化容顏---音像紀實，【第四屆國家文化藝術基金會文藝獎得獎者紀錄片】，國家文化藝術基金會

### 參、過程與成果評量

1. 每週小組報告（紙本與電子檔） 30%
2. 個人課堂參與/貢獻 30%
3. 個人或小組期末報告[台灣企業/非營利組織]創新經營之研究 15 頁以上/人 40%
  - 創新領域包含—— 產品創新
  - 服務創新
  - 流程創新
  - 體驗創新
  - 科學創新
  - 技術創新
  - 事業模式（Business Model）創新
  - 藝術創新
  - 美學創新
  - 休閒產業創新
  - 生活風格與生活形態創新
  - 文化創意產業
  - 創意生活產業（<http://www.creativelife.org.tw/index2.php>）
  - 都市酵母
  - （<http://www.aguadesign.com/www.cityyeast.com/2008.html>）