

附 錄：訪談大綱

您好！這是一份學術性的訪談綱要，本研究之題目為「台灣遊戲軟體公司創業過程之研究」，主要目的是想瞭解目前國內遊戲軟體公司的創業團隊，在人力來源、完整性、學經歷、共享價值觀、加入誘因等特性之現況與需求。在此先感謝您願意撥冗接受訪談，由於您的熱心參與及協助，將有助於本研究能順利完成。

本研究所獲得之資料僅供學術研究分析用，訪談中之任何問題皆無標準答案，只要依據您創業的實際狀況作答即可。為了使訪談過程更為順利，同時為了避免耽誤您的公事時間，茲將訪談之重要議題整理於「訪談綱要」中供您參考。衷心感謝您的參與及協助！

敬祝

鴻圖大展 事業順利

國立政治大學科技管理研究所

指導教授 溫肇東 博士

研究生 侯旭倉

E-mail: skyfox@cml.hinet.net

中華民國九十二年四月

訪 談 綱 要

(不需填答，訪談時敘述即可；發表個案時可隱名)

一、公司基本資料

1. 公司名稱
2. 董事長
3. 創辦人

4. 員工人數
5. 成立時間
6. 上市/上櫃時間
7. 年營業額
8. 主要產品
9. 市場區域 (地區/國內/亞洲/世界,etc)

二、概念產生與創業階段

1. 創業以前有想過會創立一家公司嗎？
2. 成立公司前，您有哪些工作經歷？
3. 您的學歷為何？
4. 過去的工作是否與遊戲產業有關？當時服務的公司、工作的職位與內容為何？
5. 什麼情況下，開始認真思考把構想事業化的可能性？
6. 當時您擁有哪些創業的資源（人、財務資源、資產、營運計劃）？還缺少什麼？（可參照下面資源分類表來想，表中之舉例只是方便您瞭解，回答時不一定每項都要提到）

資 產	有形資產	實體資產	如辦公室、設備
		金融資產	如內部資金、外部資金
	無形資產	如品牌/商譽、智慧財產權（商標、專利、著作權、已登記註冊的設計）、契約/正式網路（如策略聯盟）、資料庫、遊戲引擎等	
能 力	個人能力	如專業技術能力、管理能力、人際網路等	
	組織能力	如行銷/服務提供能力、技術創新與商品化能力、組織文化、組織結構等	

7. 哪些成員曾參與將構想事業化的討論與決策，並與您一同創業？與您

的關係是？

8. 創業團隊成員的學經歷背景為何？
9. 從哪些管道找到目前的創業團隊成員？
10. 在尋找創業團隊成員時，有些什麼樣的評斷準則，來認定對方是否適合共同創業？可從共同特點與各管理階層所需能力兩方面說明。
11. 當時團隊在企業功能（如行銷、財務、程式、音樂、美術）的完整性如何？各自專長的領域為何？
12. 您當時如何說服其他團隊成員共同參與創業？（公司願景、產業趨勢、個人報酬、人際關係等）
13. 有希望延攬進團隊卻失敗的例子嗎？原因為何？
14. 創業團隊有無共享的價值觀？
15. 公司成立的時候，除上述成員，有哪些人幫助公司的成立？

三、機會與資源發生變化

1. 公司成立後，曾經歷哪些重大危機或轉捩點？如何克服？（如對手大幅降價競爭、重要創業伙伴離去等），請描述一下當時狀況。
2. 當時你們如何因應？您認為公司度過挑戰之關鍵為何？
3. 此時的團隊成員有哪些？新加入者的來源、學經歷、加入誘因、負責職能？
4. 此時創業團隊成員有無更動？
5. 創業團隊成員更動的原因為何？請針對個別成員說明。
6. 對國內遊戲軟體人才培育機制有何建議？
7. 目前公司最欠缺哪方面的人才？