

第一章 概論

產業分析的意義

- 產業
 - 最重要的任務環境
 - 制訂策略的重要考量因素
 - 經濟發展的支柱

產業分析的意義(續)

- 誰需要產業分析的知識
 - 政府部門產業發展規劃人員
 - 銀行授信人員
 - 證券業產業分析師
 - 創投從業人員
 - 產業技術研究機構的研究人員
 - 管理顧問
 - 企業策略及經營企畫幕僚
 - 行銷及財務主管

產業面貌的轉變

- 跨越傳統產業分類架構的業別的崛起
 - 會展、婚禮顧問業
- 多種經營模式同時存在於特定產業
 - 保險業
- 產業之間的相互滲透
 - 零售進入醫療
- 分工體系的重組
 - 電腦業

產業面貌轉變的原因

- 技術進步
 - 晶片
- 網際網路的興起
 - 資訊的傳播及精準掌握
- 需求日益精緻複雜
 - 通訊、醫療
- 不同產業之間的能耐、技術及經營模式的融合
 - iPod, iPhone

產業的意義及分析途徑

- 產業：一群生產相同產品的廠商
 - 替代性：確認直接競爭者、以及評估競爭激烈程度
- 跨產業的網絡運作
 - 分工及網絡體系愈來愈複雜
- 產業：一組能耐技術的組合
 - 金融業是什麼？

網際網路的相關產業

圖 1-1 網際網路的相關產業

| 範疇 | 產業 (業者) | | |
|---------|--------------------|-----------------------|-------------------|
| 商業使用者 | 在網路上營業的廠商 (PChome) | 擁有網頁的企業 | |
| 產業推手 | 網頁製作業者 | 網路諮詢業者 (財團法人台灣網路資訊中心) | |
| 網頁引導提供者 | 搜尋引擎開發業者 (Google) | 網頁指引製作業者 (Yahoo) | 其他網路軟體開發業者 (趨勢科技) |
| 基礎結構 | 硬體業者 (無線網路卡製造商) | 通訊業者 (中華電信) | 網路服務提供者 (速博) |
| 核心技術 | 瀏覽器開發業者 (網景、微軟) | | |

資料來源：架構修正自 Hunt and Aldrich (1998)，並參考台灣狀況修正。

產業分析的重要理論及模式

- 產業組織理論 (Industrial Organization)
 - 結構—行為—績效
- 交易成本理論 (Transaction cost theory)
 - 進行交易 (交換) 的成本低，就可以透過市場執行交易
- 賽局理論 (Game theory)
 - 互動及結果

產業分析的重要理論及模式(續)

- 組織生態學(Organizational ecology)
 - 具有相同基因的一群組織，如何維持族群自身的生存
- 群落生態學(Community ecology)
 - 彼此之間有互動關係的族群
- 資源基礎論(Resource-based theory)
 - 產業也可以視為是一組能耐庫

產業分析的重要理論及模式(續)

- 技術演化
 - 生產技術的特質的改變、不同的生產技術之間的取代
- 體制理論(Institutional theory)
 - 路徑相依(path dependent)及網路效應(network effects)
- 五力分析模式
 - 產業的長期利潤空間及競爭程度

產業分析的重要理論及模式(續)

• 鑽石結構模式

- 特定國家是否適合作為特定產業發展的良好基地

表 1-1 2005年台灣世界前三大製造產品 (不含海外生產)

單位：%

| 世界第一 (12項) | | 世界第二 (16項) | | 世界第三 (8項) | |
|----------------------|---------|-----------------------------|---------|-----------------------|---------|
| 項目 | 台灣全球市佔率 | 項目 | 台灣全球市佔率 | 項目 | 台灣全球市佔率 |
| 1. 單幕式唯讀記憶體 (1) | 91.2 | 1. 大尺寸薄膜電晶體液晶顯示器 (1) | 41.1 | 1. 中小尺寸薄膜電晶體液晶顯示器 (1) | 15.6 |
| 2. 可重複燒錄式光碟 (2) | 77.0 | 2. 無線區域網路 (2) | 27.0 | 2. 發光二極體 (LED) (1) | 12.0 |
| 3. 可燒錄式數位影音光碟 (2) | 71.0 | 3. 有機發光二極體顯示面板 (1) | 25.9 | 3. 尼龍纖維 (2) | 10.6 |
| 4. 晶圓代工 (1) | 67.4 | 4. 家用路由器 (2) | 23.0 | 4. 聚氨基甲酸酯合成皮 (2) | 8.6 |
| 5. 積體電路測試 (1) | 60.0 | 5. 積體電路基板 (1) | 23.0 | 5. 聚酯纖維 (2) | 6.9 |
| 6. 可重複燒錄式數位影音光碟 (2) | 59.0 | 6. 動態隨機存取記憶體 (DRAM) (1) | 22.0 | 6. 筆記型電腦 (2) | 4.1 |
| 7. 可燒錄式光碟 (2) | 58.0 | 7. 積體電路設計 (1) | 21.5 | 7. 電漿平面顯示器 (PDPs) (1) | 0.7 |
| 8. 玻璃纖維 (1) | 48.0 | 8. 旋轉式向列 / 超旋轉式向列液晶顯示面板 (1) | 20.0 | 8. 微型顯示面板 (1) | 0.5 |
| 9. 積體電路封裝 (1) | 44.8 | 9. 手工工具 (3) | 17.5 | | |
| 10. 電解銅 (ED Cu) (1) | 36.0 | 10. 螺絲、螺帽 (3) | 16.0 | | |
| 11. ABS 樹脂 (2) | 19.8 | 11. 熱塑性彈性體 (TPEs) (2) | 13.8 | | |
| 12. 純對苯二甲酸 (PTA) (2) | 15.0 | 12. 類比式數據機 (1) | 12.0 | | |
| | | 13. 聚酯絲 (2) | 9.1 | | |
| | | 14. 非對稱數位迴路數據機 (1) | 8.0 | | |
| | | 15. 主機板 (含系統出貨) (2) | 6.2 | | |
| | | 16. 纜線數據機 (1) | 5.0 | | |

(1) 產值；(2) 產量；(3) 出口值

資料來源：Taiwan Statistics Book 2006。

台灣的產業發展歷程

- 民國30年代的產業重建、農業為主的階段
- 40年代發展勞力密集之輕工業
- 50年代重工輕商的產業政策
- 60年代第二次進口替代策略
- 70年代，為積極發展高科技工業
- 80年代至今，高科技產業

本書章節

- 產業內分析
 - 第二章：產業結構及五力分析
 - 第三章：產業疆界
 - 第四章：產業生態
 - 第五章：產業標準
 - 第六章：策略群組
- 跨產業分析
 - 第七章：產業價值鏈
 - 第八章：產業群落
 - 第九章：產業與區位

本書章節(續)

- 產業演化
 - 第十章：產業演化（一）：產品生命週期
 - 第十一章：產業演化（二）：產業轉型與共演化
- 策略行為
 - 第十二章：動態競爭
 - 第十三章：競合與價值網