

2016 年度実施

(2017 年 4 月入学)

立命館大学大学院テクノロジー・マネジメント研究科

入学試験問題

小論文

試 験 時 間
10 時 30 分 ~ 12 時

2016 年 11 月 26 日

[注意事項]

- ① 指示があるまで問題を見ないこと
- ② 解答は全て答案用紙に記入すること。下書き用紙や問題冊子に記入した解答は採点の対象とならないので、注意すること
- ③ 試験終了後は答案用紙、下書き用紙、問題冊子を全て提出すること
- ④ 解答のはじめに、問題番号を必ず記載すること(例: 1 — 1.など)
- ⑤ 全ての設問について解答すること

1

＜テーマ別論述問題（5問×10点）＞

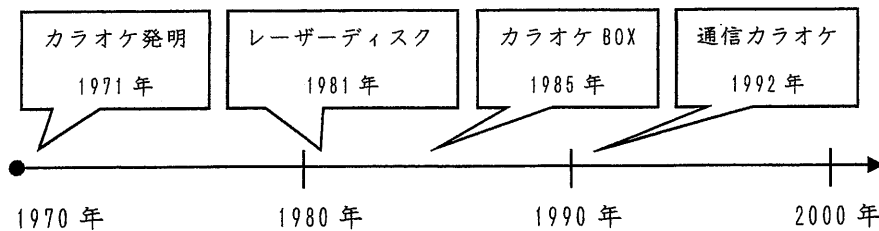
1. 日本においてイノベーション・マネジメントの重要である理由を述べよ。
2. 産業発展とイノベーションの発生頻度に関するアバーナシーとアッターバックのモデル（A-Uモデル）について知るところを述べよ。
3. 能力増強型イノベーションとは何か。
4. 製品アーキテクチャとは何か。
5. 企業信頼について説明せよ。

《次ページへ続く》

カラオケとは、“歌の伴奏音楽だけを録音したテープ・ディスクやその演奏装置、または、その音楽に合わせて歌うこと”（広辞苑）である。日本で発明され、世界に普及したエンターティメントと言われている。その特徴はハードウェアとソフトウェアが相互依存する形でのサービス設計にある。

以下の年表を参考にしながら、カラオケを取り巻くビジネスがどのように変化したかを説明するとともに、顧客層及びビジネスモデルの変化に着目しつつ、カラオケが一大産業へと発展したその成功要因について、あなたの意見を述べなさい。

解答には下記のキーワードより5つ以上選んで使用すること。どのキーワードを使用したかがわかるように答案用紙に記入した解答のキーワード部分に下線を引きなさい。キーワード部分に下線を引かなかった場合は減点となります。この問題冊子のキーワードに下線を引いても採点の対象にならないので間違えないこと。



【キーワード】

テクノロジー・プッシュ
ダイヤモンド・プル
製品ライフサイクル
戦略的なポジショニング
技術進歩のS字曲線
製品イノベーション
工程イノベーション
A-Uモデル
ドミナント・デザイン
成功体験の呪縛
サンク・コスト

《次ページへ続く》

カニバリゼーション
インクリメンタル・イノベーション
ラディカル・イノベーション
イノベーターのジレンマ
能力増強型イノベーション
能力破壊型イノベーション
アーキテクチャル・イノベーション
持続的イノベーション
分断的イノベーション
技術の評価
製品開発のリスク
顧客ニーズ
技術セレクション
技術ロードマップ
コア技術
競争優位
標準
業界標準
規格間競争
世代間競争
デファクト・スタンダード
ネットワーク外部性
キラー・アプリケーション
選択と集中
コモディティ化
製品アーキテクチャ
モジュラー型
インテグラル型
オープン型
クローズド型
モジュール化
プラットフォーム・リーダー
統合企業のジレンマ
コスト・リーダーシップ戦略
差別化戦略

《次ページへ続く》

機能的価値
情緒的価値
セグメンテーション
ターゲティング
製品コンセプト
事業収益性
組織マネジメント
機能部門別組織
重量級プロジェクト・マネージャ型組織
コンカレント・エンジニアリング
オープン・イノベーション
アウトソーシング
アライアンス
垂直統合
水平統合
ファウンドリ企業
ファブレス企業
シナジー効果
製品戦略
ビジネスモデル
バリューチェーン
収益モデル
コスト優位
差別化優位

《以 上》