

1. 回顧迄今約二十餘年的電玩遊戲(video game)產業，請列舉影響遊戲機(console)業者成敗之關鍵因素並加以說明。(10%)
2. 特別是有相當複雜度的組裝型產業創新(industrial innovation)，如汽車、電腦、電視等，常在產業發展初期有眾多廠商提供多樣化新產品問世，然後產業逐漸步入有所謂「主流設計[dominant design(s)]」的階段，請問其可能原因為何？(10%)
3. 產業之變遷與其技術生命週期(technology life cycle)有關。請問影響技術生命週期長短的主要因素為何？(10%)
4. 中國近年來快速崛起的山寨手機已引起各方矚目與議論。就創新相關課題而言，請問山寨手機有何特殊意涵(implications)？至於山寨筆電(notebook)，請問與山寨手機有何不同？(10%)
5. 在雲端運算(cloud computing)的生態環境中，請問有哪些可行的商業模式(business model)？其可能的競合(coopetition)與收入模式(revenue model)為何？可舉例說明之。(10%)
6. 試說明對擁有技術之企業而言，在哪些情況下應考慮將技術授權與其他廠商？(15%)
7. 技術預測對企業之功用為何？試舉出三種技術預測方法並說明之。(15%)
8. 何謂「國家創新系統」？試說明形成「國家創新系統」之關鍵要素，並評論我國建構「國家創新系統」之現狀，及有何需要加強之處。(20%)