

Title	創造的製品開発に関する一考察-特にエレクトロニクス産業を対象として-
Sub Title	
Author	藤野孝(Fujino, Takashi) 山根節
Publisher	慶應義塾大学大学院経営管理研究科
Publication year	1997
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 1997年度経営学 第1375号 その他:一部のみ
Genre	Thesis or Dissertation
URL	<a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40003001-00001997-1375">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40003001-00001997-1375</a>

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

創造的製品開発に関する一考察  
—特にエレクトロニクス産業を対象として—

およそ企業が成長・発展するためには、市場が求める製品・サービスの提供が不可欠である。戦後日本に形成された新たな消費社会において、エレクトロニクス産業は順調に発展してきた。しかしながら今日日本の消費社会の特質は大きく変化しており、従来の製品開発体制では今後の成長を望むべくもない。この問題に解答を与えるため、本研究は今日日本が迎えている消費社会の特質の変化を考察し、その変化に適合した製品開発像(対市場マネジメント)・組織マネジメントを検討する。

本研究では、今日の消費社会の特質を「エンターテインメント化」と捉え、エンターテインメント・ビジネスの製品開発過程、マネジメントをエレクトロニクス産業に適用する可能性を探った。そしてそのインプリケーションから、今後のエレクトロニクス産業のあるべき製品開発像を「技術軸で限定されたドメインでの多産多死型」製品開発・「消費者とのインタラクティブな相互作用」の2つと考え、「エンターテインメント・パラダイム」を提案した。

また、この製品開発像を達成するための組織マネジメントとしては、「開発担当者の「思い」を数多く育て、それを開発に反映し、製品に実らせること」が製品開発マネジメントの最重要命題と捉えた。そして「思い」という概念を具体的に定義し、「思い」を生かすためのマネジメント・コントロール・システムを構造化した。