



**FINAL EXAMINATION / PEPERIKSAAN AKHIR  
SEMESTER I – SESSION 2022 / 2023  
PROGRAM KERJASAMA**

COURSE CODE : DDWG 1213/ DDWG 2243  
KOD KURSUS

COURSE NAME : TECHNOLOGY MANAGEMENT  
NAMA KURSUS : PENGURUSAN TEKNOLOGI

YEAR / PROGRAMME : 1 DDWG/ 2 DDWG  
TAHUN / PROGRAM

DURATION : 2 HOURS 30 MINUTES  
TEMPOH : 2 JAM 30 MINIT

DATE : DISEMBER 2022/JANUARY 2023  
TARIKH : DISEMBER 2022/JANUARI 2023

INSTRUCTION :  
ARAHAN

ANSWER ALL QUESTIONS GIVEN IN THE ANSWER BOOKLET PROVIDED.

JAWAB SEMUA SOALAN DIBERIKAN DIDALAM BUKU JAWAPAN YANG DISEDIAKAN.J

( You are required to write your name and your lecturer's name on your answer script )  
( Pelajar dikehendaki tuliskan nama dan nama pensyarah pada skrip jawapan )

NAME / NAMA PELAJAR	:	.....
I.C NO. / NO. K/PENGENALAN	:	.....
YEAR / PROGRAMME TAHUN / PROGRAM	:	.....
COLLEGE'S NAME NAMA KOLEJ	:	.....
LECTURER'S NAME NAMA PENSYARAH	:	.....

This examination paper consists of 7 pages including the cover  
Kertas soalan ini mengandungi 7 muka surat termasuk kulit hadapan



**UTM**  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

School of  
Professional and  
Continuing  
Education  
(SPACE)

## **PUSAT PRGORAM KERJASAMA**

### **PETIKAN DARIPADA PERATURAN AKADEMIK ARAHAN AM – PENYELEWENGAN AKADEMIK**

#### **1. SALAH LAKU SEMASA PEPERIKSAAN**

1.1. Pelajar tidak boleh melakukan mana-mana salah laku peperiksaan seperti berikut :-

- 1.1.1. memberi dan/atau menerima dan/atau memiliki sebarang maklumat dalam bentuk elektronik, bercetak atau apa jua bentuk lain yang tidak dibenarkan semasa berlangsungnya peperiksaan sama ada di dalam atau di luar Dewan/Bilik Peperiksaan melainkan dengan kebenaran Ketua Pengawas; atau
- 1.1.2. menggunakan maklumat yang diperoleh seperti di atas bagi tujuan menjawab soalan peperiksaan; atau
- 1.1.3. menipu atau cuba untuk menipu atau berkelakuan mengikut cara yang boleh ditafsirkan sebagai menipu semasa berlangsungnya peperiksaan; atau
- 1.1.4. lain-lain salah laku yang ditetapkan oleh Universiti (seperti membuat bising, mengganggu pelajar lain, mengganggu Pengawas menjalankan tugasnya).

#### **2. HUKUMAN SALAH LAKU PEPERIKSAAN**

2.1. Sekiranya pelajar didapati telah melakukan pelanggaran mana-mana peraturan peperiksaan ini, setelah diperakukan oleh Jawatankuasa Peperiksaan Fakulti dan disabitkan kesalahannya, Senat boleh mengambil tindakan dari mana-mana satu yang berikut :-

- 2.1.1. memberi markah SIFAR (0) bagi keseluruhan keputusan peperiksaan kursus yang berkenaan (termasuk kerja kursus); atau
- 2.1.2. memberi markah SIFAR (0) bagi semua kursus yang didaftarkan pada semester tersebut.

2.2. Jawatankuasa Akademik Fakulti boleh mencadangkan untuk diambil tindakan tatatertib mengikut peruntukan Akta Universiti dan Kolej Universiti, 1971, Kaedah-kaedah Universiti Teknologi Malaysia (Tatatertib Pelajar-pelajar), 1999 bergantung kepada tahap kesalahan yang dilakukan oleh pelajar.

2.3. Pelajar yang didapati melakukan kesalahan kali kedua akan diambil tindakan seperti di perkara dan dicadang untuk diambil tindakan tatatertib mengikut peruntukan Akta Universiti dan Kolej Universiti, 1971, Kaedah-kaedah Universiti Teknologi Malaysia (Tatatertib Pelajar-pelajar), 1999.

**SECTION A : ANSWER ALL QUESTIONS GIVEN.**

**(50 MARKS)**

**[SEKSYEN A : JAWAB SEMUA SOALAN YANG DIBERIKAN.]**

**(50 MARKAH)]**

- Q1. In the context of Gladwell's theories, define the terms connectors, mavens, and salespersons.

*[Di dalam konteks teori Galdwell, berikan definisi terma penghubung, pandai dan jurujual.]*

**(10M)**

- Q2. Frosty Products is coming out with a new type of computerized refrigerator with a flat panel display that accesses the Internet for recipes, nutrition information, etc. Which group (innovators, early adopters, early majority, late majority, or laggards) should the company target its promotion toward initially, and what type of message and medium should it use?

*[Frosty Products akan mengeluarkan peti sejuk berkomputer jenis baharu dengan paparan panel rata yang mengakses Internet untuk resipi, maklumat pemakanan, dan sebagainya. Kumpulan manakah (inovator, pengguna awal, majoriti awal, majoriti lewat atau ketinggalan) harus disasarkan oleh syarikat promosinya pada mulanya, dan apakah jenis mesej dan medium yang harus digunakan?]*

**(10M)**

- Q3. Gerald Rupert is a retired race car driver. He is writing a book and planning a video release to share his racing experiences. He is trying to decide whether to market these items directly to consumers over the Internet or to use intermediaries. To make this decision he needs to know the pros and cons of each route. Provide the necessary information and make a recommendation to him.

*[Gerald Rupert ialah seorang pesara pemandu kereta lumba. Dia sedang menulis buku*

*dan merancang siaran video untuk berkongsi pengalaman perlumbaannya. Dia cuba memutuskan sama ada untuk memasarkan barangan ini terus kepada pengguna melalui Internet atau menggunakan perantara. Untuk membuat keputusan ini dia perlu mengetahui kebaikan dan keburukan setiap laluan. Berikan maklumat yang diperlukan dan buat cadangan kepadanya.]*

**(10M)**

- Q4. You have just been given an assignment within your company to design a creativity training program. Describe the elements you would include in the program and explain the rationale of each one.

*[Anda baru sahaja diberi tugas dalam syarikat anda untuk mereka bentuk program latihan kreativiti. Terangkan elemen yang anda akan masukkan dalam program dan terangkan rasional setiap satu.]*

**(10M)**

- Q5. Briefly explain the definition of innovation and different types of innovation.

*[Terangkan secara ringkas definisi inovasi dan jenis-jenis inovasi yang pelbagai.]*

**(10M)**

**SECTION B : ANSWER ALL QUESTIONS GIVEN**  
**SEKSYEN B : JAWAB SEMUA SOALAN YANG DIBERIKAN**

**(50 MARKS)**  
**(50 MARKAH)**

- Q1. A collaboration strategy is a reflection of the way a company strategizes to make the members of a team work together as one to reach a goal and complete a task.

*[Strategi kerjasama ialah cerminan cara syarikat membuat strategi untuk menjadikan ahli pasukan bekerjasama sebagai satu untuk mencapai matlamat dan menyelesaikan tugas.]*

- a) List down three (3) types of collaborative strategy.

*[Senaraikan tiga (3) jenis strategi kerjasama.]*

**(6M)**

- b) How to choose and monitor a partner in collaboration?

*[Bagaimanakah untuk memilih dan memantau rakan kongsi secara kerjasama?]*

**(4M)**

- Q2. a) What are the three (3) benefits of project championing?

*[Apakah tiga (3) faedah perjuangan projek?]*

**(6M)**

- b) What are the two (2) risks of championing?

*[Apakah dua (2) risiko perjuangan projek?]*

**(4M)**

- Q3. A firm's size and structure will impact its rate and likelihood of innovation. Some structures may foster creativity and experimentation; others may enhance efficiency and

coherence across the firm's development activities.

*[Saiz dan struktur firma akan memberi kesan kepada kadar dan kemungkinan inovasinya. Sesetengah struktur boleh memupuk kreativiti dan eksperimen; yang lain mungkin meningkatkan kecekapan dan keselarasan merentasi aktiviti pembangunan firma.]*

- a) Give two (2) advantages of large firms that want to operate its innovation activities.

*[Berikan dua (2) kelebihan firma besar yang ingin beroperasi dalam aktiviti-aktiviti inovasinya.]*

(4M)

- b) Differentiate between mechanistic and organic structures.

*[Bezakan antara struktur mekanistik dan organik.]*

(6M)

- Q4. a) What is the team composition?

*[Apakah komposisi pasukan?]*

(2M)

- b) Classifies types of team stated in one of well-known typology of team structure.

*[Klasifikasikan jenis-jenis pasukan yang dinyatakan dalam satu tipologi struktur pasukan yang terkenal.]*

(8M)

- Q5. Explain why sometimes the follower and not the first mover of a new technology is more successful in the marketplace.

*[Terangkan mengapa kadangkala pengikut dan bukan penggerak pertama teknologi]*

*baharu lebih berjaya dalam pasaran.]*

(10M)

**\*\*END OF QUESTIONS /KERTAS SOALAN TAMAT\*\***