

Schriftliche Prüfung im Fach Idea Engineering

Gesamtzahl der erreichbaren Punkte: 90
 Anzahl der Aufgaben: 9
 Anzahl Seiten: 12 (inkl. zwei Leerseiten)
 Bearbeitungszeit: 120 Minuten
 Erlaubte Hilfsmittel: Lineal

Name:			
Matrikelnummer:		Studiengang/Matrikeljahr:	

Aus den Vorgaben zur Durchführung schriftlicher Prüfungen der Fakultät für Informatik:

Wir machen Sie darauf aufmerksam, dass Täuschungsversuche, z.B. die Benutzung nicht zugelassener Hilfsmittel oder Ordnungsverstöße zur Bewertung der Klausur mit der Note „nicht ausreichend“ führen. Sowohl Täuschungsversuche als auch Ordnungsverstöße werden protokolliert. Ordnungsverstöße können nach einer Abmahnung zum Ausschluss von der Klausur führen. Bei Täuschungsversuchen können Sie die Klausur zwar fortsetzen, sie wird aber später mit 5,0 bewertet.

— Der Lehrstuhl für Simulation wünscht Ihnen viel Erfolg! —

Vom Lehrstuhl auszufüllen:

Aufgabe	Punkte
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Aufgabe 1: Innovation (11 Punkte)

a) *Was beschreibt die Ansoff-Matrix? Fertigen Sie zu Ihrer Erklärung eine Skizze an und beschriften Sie diese. (3 Punkte)*

b) *Was bedeutet "Kreative Zerstörung"? Nennen Sie dazu ein Beispiel. (3 Punkte)*

- Erklärung:

- Beispiel:

c) *Was ist die "Commodity-Falle"? Nennen Sie zusätzlich vier Beispiele für eine Commodity und begründen Sie dieses kurz. (5 Punkte)*

- Erklärung:

- Beispiel 1:

- Beispiel 2:

- Beispiel 3:

- Beispiel 4:

Aufgabe 2: Innovation und Ideen (8 Punkte)

a) Erklären Sie in kurzen Sätzen das "Fuzzy Front End of Innovation"? (2 Punkte)

-

b) Was sind inkrementelle und radikale Innovationen? Geben Sie je zwei Beispiele und begründen Sie Ihre Antwort.(6 Punkte)

- Inkrementelle Innovation:

- Beispiel 1:

- Beispiel 2:

- Radikale Innovation:

- Beispiel 1:

- Beispiel 2:

Aufgabe 3: Klassische Kreativitätstechniken (6 Punkte)

a) Was sagt Idea Engineering zur 635- und Galerietechnik? (2 Punkte)

-

b) Wie lauten die in der Vorlesung vorgestellten "Osborn'schen Regeln" für das Brainstorming? Geben Sie jeweils eine kurze Erklärung dazu. (4 Punkte)

-

-

-

-

Aufgabe 4: Perspektivwechsel 1 (18 Punkte)

a) *Erklären Sie das Prinzip des Ideenproduktionsalgorithmus mit Fokus "Ziel" und Perspektivwechsel "Analogie". (2 Punkte)*

-

b) *Erklären Sie das Prinzip des Ideenproduktionsalgorithmus mit Fokus "Ausgangssituation" und Perspektivwechsel "Zufall" (2 Punkte)*

-

c) *Erklären Sie das Prinzip des Ideenproduktionsalgorithmus mit Fokus "keiner" und Perspektivwechsel "Provokation" (2 Punkte)*

-

d) *Entwickeln Sie für jedes der drei beschriebenen Prinzipien eine Sequenz von Moderationsfragen zur Produktion von Ideen für eine Parkbank. (9 Punkte)*

- Zu 4a:

○

○

○

- Zu 4b:

- Zu 4c:

Zu Aufgabe 4:

e) Nennen Sie je eine Produktidee, die aus den in 4d entwickelten Produktionsfragen entstehen könnte. (3 Punkte)

•

•

•

Aufgabe 5: Perspektivwechsel 2 (15 Punkte)

a) *Nennen Sie die in der Vorlesung vorgestellten Arten von Provokationen. (5 Punkte)*

-
-
-
-
-

b) *Entwickeln Sie fünf unterschiedliche Provokationen zum Objekt "Zahnbürste". Benennen Sie dabei die Art der verwendeten Provokation (5 Punkte)*

-
-
-
-
-

c) *Erklären Sie die Funktionsweise der Kopfstandtechnik. (4 Punkte)*

d) *Warum zählt die Zufallstechnik nicht als Provokationstechnik? (1 Punkt)*

-

Aufgabe 6: Clustern und Selektion (11 Punkte)

a) *Nennen und erklären Sie in je einem kurzen Satz die Inhalte eines Briefings. (5 Punkte)*

-
-
-
-
-

b) *Welche Funktion haben Randbedingungen und Erfolgskriterien für eine Ideenfabrik? Geben Sie je ein Beispiel an. (2 Punkte)*

-
-

c) *Welche Ziele muss eine Selektion im Rahmen der Ideenfabrik erfüllen? (2 Punkte)*

-
-

d) *Welche Eigenschaften kennzeichnen (vermutlich) eine polarisierende Idee? (2 Punkte)*

-
-

Aufgabe 7: Vertiefung Perspektivwechsel (4 Punkte)

a) Was sind "push-artige" und "pull-artige" Perspektivwechsel? Geben Sie je ein Beispiel an für die Aufgabe "Wir suchen Verbesserungen für ein Kino". (4 Punkte)

-

-

Aufgabe 8: Ideenbewertungsprozess (10 Punkte)

a) Skizzieren und beschriften Sie die Ideenpipeline als Stage-Gate-Prozess. (3 Punkte)

b) Was besagt die IDEA-Squared-Schablone? (3 Punkte)

-

-

-

c) Geben Sie je ein Beispiel für Fragen aus den inhaltlichen Bereichen I, D, E, und A der IDEA-Squared-Schablone an. (4 Punkte)

-

-

-

-

Aufgabe 9: Einflussfaktoren (7 Punkte)

a) *Beschreiben Sie vier Einflussfaktoren in je einem kurzen Satz, die die Teilnehmer einer Ideenfabrik beeinflussen. (4 Punkte)*

-

-

-

-

b) *Was ist ein ThinXel? Wodurch sind ThinXel motiviert? (3 Punkte)*

-

-

Leerseiten für weitere Ergänzungen zu den Aufgaben. Bitte vermerken Sie in den jeweiligen Aufgaben, dass sich Ergänzungen auf den Leerseiten befinden.

Leerseiten für weitere Ergänzungen zu den Aufgaben. Bitte vermerken Sie in den jeweiligen Aufgaben, dass sich Ergänzungen auf den Leerseiten befinden.