

Schriftliche Prüfung im Fach Idea Engineering

Gesamtzahl der erreichbaren Punkte: 93
 Anzahl der Aufgaben: 8
 Anzahl Seiten: (inkl. zwei Leerseiten) 14
 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.

Hinweis: Alle Fragen beziehen sich auf den Vorlesungsstoff

— Der Lehrstuhl für Simulation wünscht Ihnen viel Erfolg! —

Vom Lehrstuhl auszufüllen:

Aufgabe	Punkte
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

Aufgabe 1: Innovation (10 Punkte)

a) **Erklären** Sie inkrementelle und radikale Innovationen jeweils in einem Satz und **nennen** Sie je ein Beispiel! (4 Punkte)

- Inkrementelle Innovation:

- Beispiel:

- Radikale Innovation:

- Beispiel:

b) **Erklären** Sie die "Commodity-Falle" in einem Satz und **nennen** Sie zwei Beispiele für Commodities! (3 Punkte)

- Erklärung:

- Beispiel 1:

- Beispiel 2:

c) **Beschreiben** Sie in einem Satz, wie sich heutige Produktlebenszyklen von Produktlebenszyklen von vor 50 Jahren unterscheiden! **Nennen** Sie die beiden Wege, mit denen Innovation Abhilfe schaffen kann! (3 Punkte)

- Heutige Produktlebenszyklen:

- Abhilfe 1:

- Abhilfe 2:

Aufgabe 2: Perspektivwechsel 1 (12 Punkte)

a) **Erklären** Sie in einem Satz, was ein Perspektivwechsel macht! (1 Punkt)

b) **Nennen** Sie die beiden Qualitätsmerkmale für Attribute! (2 Punkte)

-

-

c) **Nennen** Sie drei Ideen, die mit Hilfe der Analogietechnik / Fokus Ausgangssituation anhand der Ideenfindungsaufgabe "Welchen neuen Service könnte ein Taxifahrer seinen Kunden anbieten?" entstanden sind! **Beschreiben** Sie die einzelnen Schritte, in denen Sie vorgegangen sind! (7 Punkte)

- Vorgehensweise:

- Idee 1:

- Idee 2:

- Idee 3:

d) **Entwickeln** Sie für das Prinzip aus 2 c) die nötigen Moderationsfragen zur Produktion von Ideen!
(2 Punkte)

Aufgabe 3: Perspektivwechsel 2 (11 Punkte)

a) **Nennen** Sie die fünf Provokationsansätze und **geben** Sie für jeden Ansatz ein Beispiel zum Thema Waschmaschine. (10 Punkte)

•

•

•

•

•

b) **Begründen** Sie, warum die Zufallstechnik nicht als Provokationstechnik zählt! (1 Punkte)

Aufgabe 4: Perspektivwechsel 3 (14 Punkte)

a) **Nennen** Sie die sieben Arten von Kundennutzen und **geben** Sie jeweils ein Beispiel an Hand eines beliebigen Produktes an! **Benennen** Sie dabei jeweils das Produkt! (14 Punkte)

•

•

•

•

•

•

•

Aufgabe 5: Clustering und Ausbau (18 Punkte)

a) *Nennen Sie die sechs empfohlenen Komponenten eines Briefings und erklären Sie jede Komponente in jeweils einem Satz! (12 Punkte)*

•

•

•

•

•

•

b) **Erklären** Sie Clustering einem Satz und **nennen** Sie fünf mögliche Ziele des Clusterings! (6 Punkte)

- *Erklärung:*

- *Ziel 1:*

- *Ziel 2:*

- *Ziel 3:*

- *Ziel 4:*

- *Ziel 5:*

Aufgabe 6: Bewertung und Selektion (12 Punkte)

a) *Nennen Sie die beiden Merkmale und je zwei Vor- und Nachteile der Nutzwertanalyse! (6 Punkte)*

- Merkmal 1:

- Merkmal2:

- Vorteil 1:

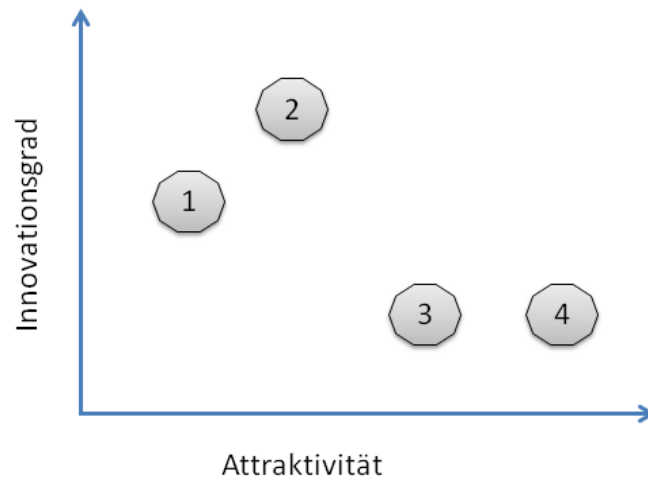
- Vorteil 2:

- Nachteil 1:

- Nachteil 2:

b) *Erklären Sie in einem Satz was ein Ablehnungsfehler ist! (1 Punkt)*

c) **Erklären** Sie das Prinzip des Outrankings bei der Ideenbewertung in Stichpunkten! Vergleichen Sie die Ideen 1 - 4 in der Skizze und erklären Sie das Ergebnis des Outranking der Ideen! (5 Punkte)



Aufgabe 7: Klassische Kreativitätstechniken (10 Punkte)

a) **Erklären** Sie jeweils in einem Satz die Begriffe Algorithmus, Format und Inszenierung! (3 Punkte)

- Algorithmus:

- Format:

- Inszenierung:

b) **Erklären** Sie, wie klassisches Brainstorming nach Idea Engineering bewertet wird! **Nennen** Sie zwei Gründe! **Nennen** Sie vier bekannte Hindernisse, die beim klassischen Brainstorming auftreten! (7 Punkte)

Bewertung:

Grund 1:

Grund 2:

Hindernisse:

-

-

-

-

Aufgabe 8: Werbeideen (6 Punkte)

*Entwickeln Sie je eine Idee für ein Werbemotiv für einen Bäcker mit Hilfe der folgenden drei Ansätze!
Erklären Sie jeweils ihr Vorgehen in Stichpunkten! (6 Punkte)*

a) *Extremes Attribut*

b) *Extreme negative Konsequenz*

c) *Absurde Alternative*

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.