

Schriftliche Prüfung im Fach Idea Engineering

Gesamtzahl der erreichbaren Punkte: 95
 Anzahl der Aufgaben: 10
 Anzahl Seiten: (inkl. zwei Leerseiten) 18
 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	
9	
10	

Aufgabe 1: Innovation (6 Punkte)

a) *Erklären Sie den Begriff „Innovation“ in einem Satz! (2 Punkte)*

b) *Nennen Sie vier Merkmale für eine gute Idee! (4 Punkte)*

•

•

•

•

Aufgabe 2: Perspektivwechsel 1 (10 Punkte)

a) **Erklären** Sie mit Hilfe des Assoziativmodells in einem Satz, was ein Perspektivwechsel macht! (2 Punkte)

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

•

•

c) **Erklären** Sie das Vorgehen des Ideenproduktionsalgorithmus mit Fokus „Zielsituation“ und dem Perspektivwechsel „Jump“! (3 Punkte)

d) **Entwickeln** Sie mit dem Prinzip aus 2 c) eine vollständige Sequenz von Moderationsanweisungen für die Produktion für Ideen für einen neuen Service in einem Frisörsalon! (3 Punkte)

Aufgabe 3: Perspektivwechsel 2 (10 Punkte)

a) **Nennen** Sie die fünf Arten von Provokationen und **geben** Sie jeweils ein Beispiel für Ideen für eine Firmenweihnachtsfeier an! (10 Punkte)

•

•

•

•

•

Aufgabe 4: Perspektivwechsel 3 (10 Punkte)

a) **Nennen** Sie die beiden Qualitätskriterien bei der Anwendung des „Pump“ Prinzips! **Erläutern** Sie in einem Satz, warum es gerade darauf ankommt! (3 Punkte)

- Qualitätskriterium 1:

- Qualitätskriterium 2:

- Begründung:

b) **Nennen** Sie die sieben Arten von Kundennutzen und **erläutern** Sie jeweils in einem Satz! (7 Punkte)

-

-

-

-

-

-

-

Aufgabe 5: Clustering und Ausbau (12 Punkte)

a) *Nennen Sie die sechs empfohlenen Komponenten eines Briefings und **erklären** Sie diese jeweils in einem Satz! (6 Punkte)*

•

•

•

•

•

•

b) **Erklären** Sie in einem Satz, was *Clustering* ist und **nennen** Sie fünf mögliche Ziele von *Clustering*!
(6 Punkte)

- Erklärung:

- Ziel 1:

- Ziel 2:

- Ziel 3:

- Ziel 4:

- Ziel 5:

Aufgabe 6: Bewertung und Selektion (14 Punkte)

a) **Erläutern** Sie kurz die Ursache für polarisierte Bewertung und **nennen** Sie zwei mögliche Interpretationen! (4 Punkte)

Ursache:

Mögliche Interpretationen:

-
-

b) **Erläutern** Sie, wodurch die schädlichen Effekte der Missachtung der Bewertungskriterien reduziert werden können! **Nennen** Sie dafür vier Beispiele! (5 Punkte)

- Verhinderung durch:

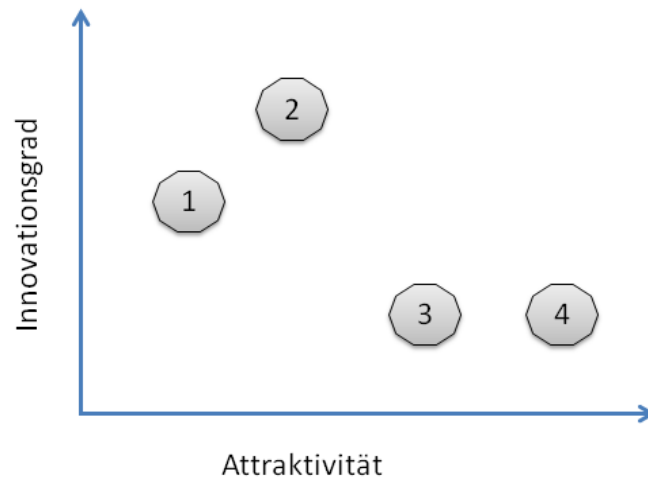
- Beispiel 1:

- Beispiel 2:

- Beispiel 3:

- Beispiel 4:

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 Outrankings der Ideen! (5 Punkte)



Aufgabe 7: Klassische Kreativitätstechniken (9 Punkte)

a) **Erklären** Sie jeweils in einem Satz, was Algorithmus, Format und Inszenierung sind und **nennen** Sie jeweils ein Beispiel! (6 Punkte)

Algorithmus:

z.B.:

Format:

z.B.:

Inszenierung:

z.B.:

b) **Erläutern** Sie kurz, wie Idea Engineering das klassische Brainstorming bewertet! **Nennen** Sie zwei Gründe dafür! (3 Punkte)

Bewertung laut Idea Engineering:

Weil:

-
-

Aufgabe 8: Ideenbewertungsprozess (12 Punkte)

a) **Nennen** Sie die vier den Ablauf betreffenden Bestandteile von IDEA-Squared! **Erklären** Sie in je einem Satz diesen Bestandteil mit Bezug auf die inhaltliche Komponenten „Idea“! **Nennen** Sie dazu jeweils zwei Beispielfragen! (12 Punkte)

Bestandteil 1:

Erklärung für „Idea“:

Beispielfragen:

-
-

Bestandteil 2:

Erklärung für „Idea“:

Beispielfragen:

-
-

Bestandteil 3:

Erklärung für „Idea“:

Beispielfragen:

-
-

Bestandteil 4:

Erklärung für „Idea“:

Beispielfragen:

-
-

Aufgabe 9: Werbeideen (4 Punkte)

Beschreiben Sie je eine Idee für ein Werbemotiv für ein Fahrrad mit Hilfe der folgenden drei Ansätze!
Erklären Sie jeweils ihr Vorgehen in Stichpunkten! (4 Punkte)

a) *Extremes Attribut*

b) *Absurde Alternative*

Aufgabe 10: Anwendung (8 Punkte)

a) **Erläutern** Sie kurz, was ein „Thinxel“ ist und **nennen** Sie das Problem, was durch die Einführung von „Thinxels“ behoben werden soll!(2 Punkt)

„Thinxel“:

Wurde eingeführt um:

b) **Nennen** Sie sechs Regeln für eine effektive Diskussion! (6 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.