



Schriftliche Prüfung im Fach Idea Engineering

Gesamtzahl der erreichbaren Punkte: 94
Anzahl der Aufgaben: 10
Anzahl Seiten: (inkl. zwei Leerseiten) 19
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 (5 Punkte)

a) *Nennen Sie die fünf in der Vorlesung vorgestellten Innovationstreiber (5 Punkte)!*

-
-
-
-
-

Aufgabe 2: Perspektivwechsel 1 (6 Punkte)

a) **Erklären** Sie das Problem des klassischen Brainstormings mit Hilfe des Assoziativitätsmodells! (2 Punkte)

b) **Erläutern** Sie, wie das „Pencil Experiment“ funktioniert und wobei es hilfreich sein kann! (2 Punkte)

•

•

c) **Erläutern** Sie den Grundgedanken des Perspektivwechsels „Jump“ mit dem Fokus Ausgangssituation! (2 Punkte)

•

•

Aufgabe 3: Perspektivwechsel 2 (8 Punkte)

a) *Erläutern Sie das Vorgehen bei dem Perspektivwechsel „Dump“ mit dem Fokus Ausgangssituation. Nennen Sie für jeden Schritt, wie dieser Schritt am Beispiel der Aufgabe „Neue Serviceideen für ein Eiscafé“ aussehen könnte! (6 Punkte)*

b) *Geben Sie für den Anwendungsfall aus a) die vollständige Sequenz von Moderationsschritten an! (2 Punkte)*

Aufgabe 4: Perspektivwechsel 3 (16 Punkte)

a) **Nennen** Sie die sieben Arten von Kundennutzen und **erläutern** Sie jeweils in einem Satz! (14 Punkte)

•

•

•

•

•

•

•

b) Nennen Sie für die Aufgabe „Neue Serviceideen für ein Eiscafé“ eine Ideenfindungsfrage, welche jeweils einen Aspekt von 8-P Ihrer Wahl mit einer Kundennutzenart Ihrer Wahl kombinieren! (2 Punkte).

Aufgabe 5: Clustering und Ausbau (13 Punkte)

a) **Erläutern** Sie die Rolle von Randbedingungen und Erfolgskriterien bei der Ideenbewertung! (2 Punkte)

Randbedingungen:

Erfolgskriterien:

b) **Nennen** Sie die in der Vorlesung vorgestellten Probleme, die beim Briefing auftreten können! (3 Punkte)

- 1. Problem:

- 2. Problem:

- 3. Problem:

c) **Nennen** Sie die vier inhaltlichen Aspekte einer Ideenbeschreibung! **Nennen** Sie für jeden der Aspekte eine passende Ausbaufrage! **(8 Punkte)**

- Aspekt 1:
- Ausbaufrage dazu:

- Aspekt 2:
- Ausbaufrage dazu:

- Aspekt 3:
- Ausbaufrage dazu:

- Aspekt 4:
- Ausbaufrage dazu:

Aufgabe 6: Bewertung und Selektion (10 Punkte)

a) Erläutern Sie kurz, wofür der Ford Edsel ein Beispiel ist! (1 Punkt)

b) Erläutern Sie die beiden Merkmale der Nutzerwertanalyse und nennen Sie je zwei Vor- und Nachteile! (6 Punkte)

Merkmale:

-
-

Vorteile:

-
-

Nachteile:

-
-

c) **Nennen** Sie drei mögliche Designziele, die man für ein Selektionsverfahren haben kann! (3 Punkte)

-

-

-

Aufgabe 7: Klassische Kreativitätstechniken (11 Punkte)

a) *Nennen Sie Osborns Regeln fürs Brainstorming! (4 Punkte)*

-
-
-
-

b) *Erläutern Sie das Analyseergebnis, zu dem Idea Engineering bezogen auf die 6-3-5-Technik kommt! (2 Punkte)*

-
-

c) **Nennen** Sie 5 Vorteile des Brainwritings gegenüber dem Brainstorming! (5 Punkte)

-
-
-
-
-

Aufgabe 8: Ideenbewertungsprozess (9 Punkte)

a) **Nennen** Sie die vier Bestandteile der zeitlichen Dimension der IDEA-Squared Schablone! (4 Punkte)

•

•

•

•

b) **Skizzieren** Sie kurz eine bildliche Darstellung der Ideenpipeline als Stage-Gate-Prozess. **Erläutern** Sie, was allgemein in den Stages und in den Gates passiert! (3 Punkte)

c) **Nennen** Sie die beiden Grundregeln der Ideenbewertung! (2 Punkte)

-

-

Aufgabe 9: Werbeideen (4 Punkte)

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

a) *Negative Konsequenz* **(2 Punkte)**

b) *Extremes Attribut* **(2 Punkte)**

Aufgabe 10: Anwendung (12 Punkte)

a) **Nennen** Sie die 6 Hutfarben der Six-Hats-Technik und **erläutern** Sie für jede Farbe kurz ihre Bedeutung! (12 Punkte)

Farbe 1:

Bedeutung:

Farbe 2:

Bedeutung:

Farbe 3:

Bedeutung:

Farbe 4:

Bedeutung:

Farbe 5:

Bedeutung:

Farbe 6:

Bedeutung:

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.

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