

Klausur *Schlüsselkompetenzen I und II*

Gesamtzahl der erreichbaren Punkte: 100  
 Anzahl der Aufgaben: 10  
 Anzahl Seiten: 15 (+2 Leerseiten)  
 Bearbeitungszeit: 120 Minuten  
 Erlaubte Hilfsmittel: Lineal

Name:			
Matrikelnummer:		Studiengang/Matrikeljahr:	

**Zur Information:**

Alle Fragen beziehen sich auf den Lehrstoff der Vorlesungen Schlüsselkompetenzen I und II!

**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.

Vom Lehrstuhl auszufüllen:

Aufgabe	Erreichte Punktzahl
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
<b>Gesamt</b>	

— Der Lehrstuhl für Simulation wünscht Ihnen viel Erfolg! —

**Fragen zur Vorlesung Schlüsselkompetenzen I (50 Punkte)**

**Aufgabe 1: Kompetenzen (6 Punkte)**

a) *Nennen Sie die vier Fähigkeitsstufen und erklären Sie diese anhand des Beispiels "Fahrschule". (4 Punkte)*  
*(Gemeint sind nicht die vier Kompetenzstufen)*

•

•

•

•

b) *Was sind zwei Aussagen der Entwicklungsspirale? (2 Punkte)*

•

•

**Aufgabe 2: Ziele (14 Punkte)**

a) *Nennen Sie fünf Vorteile von persönlichen Zielen. (5 Punkte)*

- 
- 
- 
- 
- 

b) *In welchem Zusammenhang stehen Ziele und Selbstvertrauen? (2 Punkte)*

- 
- 

c) *Nennen Sie drei Gründe mit je einem Beispiel, weshalb Menschen keine Ziele haben. (3 Punkte)*

- 
- 
-

2d) Welche drei Komponenten hat ein gutes Ziel? (1 Punkt)

e) Was ist der häufigste Grund, wenn es mit einem Ziel nicht vorangeht? Nennen Sie zwei Beispiele, was man dagegen tun kann. (3 Punkte)

- Grund:
  
  
- Beispiel 1:
  
  
- Beispiel 2:

**Aufgabe 3: Zeitmanagement (14 Punkte)**

a) Erklären Sie Effizienz und Effektivität mit je einem Satz. Geben Sie dazu je ein Beispiel zum Thema „Computerspiel durchspielen“ an. (4 Punkte)

- Effizienz:
  
  
- Beispiel:
  
  
- Effektivität:
  
  
- Beispiel:

b) Welche Bedeutung haben Prioritäten im Zeitmanagement? (1 Punkt)

3c) *Wie kann man diese Prioritäten vergeben? Erklären Sie Ihre Antwort mit je einem Satz (3 Punkte)*

- 
- 
- 

d) *Was besagt Parkinson's Gesetz? Nennen Sie die eine Konsequenz für das Zeitmanagement (2 Punkte)*

- **Das Gesetz besagt...**
- **Eine Konsequenz ist...**

e) *Nennen Sie vier Zeitdiebe mit je einer kurzen Erklärung (auch Beispiel möglich). (4 Punkte)*

- 
- 
- 
-

**Aufgabe 4: Präsentationen (16 Punkte)**

a) *Skizzieren Sie mit der Fünf-Satz-Technik einen Vortrag zum Thema "Einen Freund zur Mitarbeit in einer Lerngruppe motivieren" (5 Punkte)*

b) *Was gehört in den Anfangsteil einer wissenschaftlichen Arbeit? (4 Punkte)*

- 
- 
- 
-

4c) Was besagt das Eisberg-Modell der Kommunikation? Nennen Sie dazu drei Beispiele für den unsichtbaren Teil des Modells. (4 Punkte)

- **Aussage:**

- **Beispiel 1:**

- **Beispiel 2:**

- **Beispiel 3:**

d) Nennen Sie zu den drei Elementen der Körpersprache in einem Vortrag jeweils zwei Tipps, wie diese richtig eingesetzt werden können (z.B. „Frisur“: sollte möglichst steil nach oben stehen und schrille Farben beinhalten). (3 Punkte)

- **Position:**

- **Körperhaltung:**

- **Augen:**

## Fragen zur Vorlesung Schlüsselkompetenzen II

### **Aufgabe 5: Projektmanagement (12 Punkte)**

a) *Nennen Sie die sechs Punkte wie ein Projekt in der Vorlesung definiert worden ist. (3 Punkte)*

- 
- 
- 
- 
- 
- 

b) *Visualisieren Sie in einem klassischen Projekt mit mindestens fünf unterschiedlich langen Arbeitspaketen den kritischen Pfad. (4 Punkte)*

c) *Skizzieren Sie ein nominal / actual value diagram (Projektverlaufdiagramm) mit mindestens fünf Meilensteinen. (5 Punkte)*

**Aufgabe 6: Teamwork (9 Punkte)**

a) *Nennen Sie die vier Phasen des Modells der Team-Entwicklung von Tuckman. Nennen Sie für die ersten drei Phasen je ein Beispiel was während der Phase schiefgehen kann. (4 Punkte)*

- 

- 

- 

- 

b) *Nennen Sie die fünf Dysfunktionen nach P. Lencioni, die in einem Team auftreten können, und nennen Sie für das Beispiel Fußballmannschaft jeweils eine mögliche negative Folge! (5 Punkte)*

- 

- 

- 

- 

-

**Aufgabe 7: Innovation und Entrepreneurship (7 Punkte)**

a) *Was ist ein Entrepreneur? (2 Punkte)*

b) *Was ist Kundennutzen? (1 Punkt)*

c) *Was sind zwei Kundennutzen einer Film-DVD? (2 Punkte)*

d) *Was ist die "Commodity Falle" und was hat sie mit Innovation zu tun? (2 Punkte)*

- **Erklärung:**

- **Konsequenz:**

**Aufgabe 8: Erfolg (8 Punkte)**

a) *Beschreiben Sie die Thought-Action-Chain (2 Punkte)*

b) *Zeichnen und beschriften Sie für eine Beispielanwendung eine Thought-Action-Chain mit mindestens vier Kettengliedern. (6 Punkte)*

**Aufgabe 9:    Wissenschaftliches Arbeiten (8 Punkte)**

a) *Was ist Wissenschaft? Beantworten Sie die Frage mit einer in der Vorlesung genannten Definition. (3 Punkte)*

b) *Wie könnte der rote Faden einer naturwissenschaftlichen Studie aussehen? (4 Punkte)*

- 
  
- 
  
- 
  
- 

c) *Was ist Plagiarismus in der Wissenschaft? (1 Punkt)*

**Aufgabe 10: Informatik-Ethik (6 Punkte)**

a) *Geben Sie ein Beispiel eines computerethischen Dilemmas an. (2 Punkte)*

b) *Welche ethischen Probleme werden bei RFID und Biometrik gesehen? Nennen Sie je mindestens zwei Probleme. (4 Punkte)*

Biometrik:

- 

- 

RFID:

- 

-

*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.*