

Klausur *Schlüsselkompetenzen III*

Gesamtzahl der erreichbaren Punkte: 115  
 Anzahl der Aufgaben: 10  
 Anzahl Seiten: 13 (+2 Leerseiten)  
 Bearbeitungszeit: 120 Minuten  
 Erlaubte Hilfsmittel: Lineal, Wörterbuch

Name:			
Matrikelnummer:		Studiengang/Matrikeljahr:	

**Zur Information:**

Die Antworten können auch in englischer Sprache erfolgen.  
You may answer the questions in English.

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

**Aufgabe 1: Kompetenzen (12 Punkte)**

a) Was sind die vier Arten von Kompetenzen? Geben Sie jeweils ein Beispiel an. (4 Punkte)

- 
- 
- 
- 

b) Nennen und erklären Sie die vier Kompetenzstufen in je einem Satz. (4 Punkte)



- 
- 
- 
- 

c) Skizzieren und erklären Sie eine Entwicklungsspirale mit mindestens fünf Einträgen am Beispiel "Berufseinsteiger". Was ist die Aussage Ihres Beispiels? (4 Punkte)

**Aufgabe 2: Wissenschaftliches Arbeiten (24 Punkte)**

a) *Beschreiben Sie in einem Satz, wie Wissenschaft in der Vorlesung definiert wurde. (2 Punkte)*

b) *Nennen Sie die acht Kriterien, die erfüllt sein müssen, damit ein Vorgehen als wissenschaftlich gilt. (4 Punkte)*

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

c) *Was sind die typischen Komponenten eines Thesis Proposal? Erklären Sie dazu in je einem Satz, wozu jede Komponente dient. (18 Punkte)*

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

(Fortsetzung nächste Seite)

- 
- 
-

**Aufgabe 3: Persönliche Produktivität (11 Punkte)**

a) *Skizzieren und beschriften Sie das Eisenhower-Prinzip. (2 Punkte)*

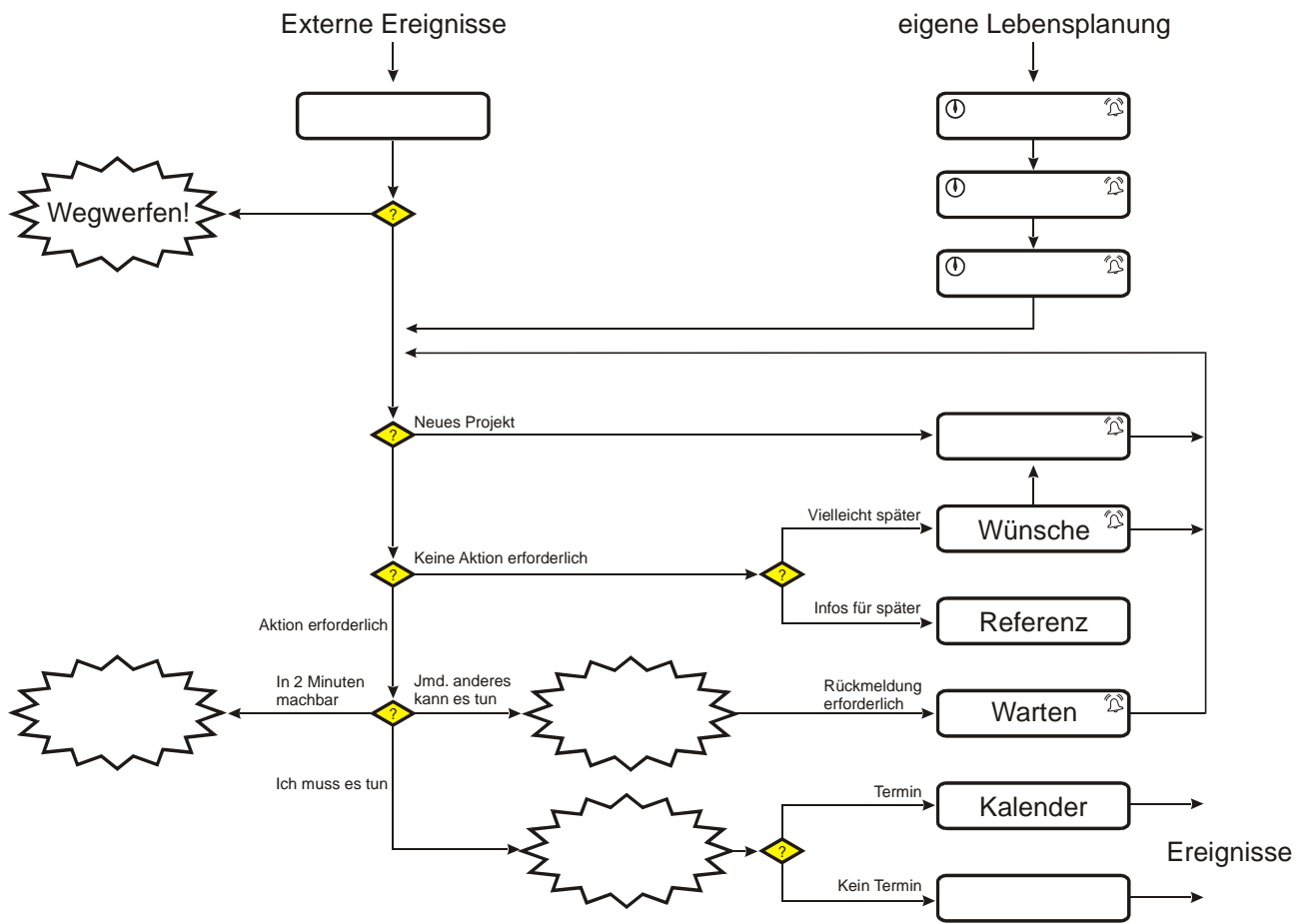
b) *Geben Sie ein Beispiel für jeden Quadranten des Eisenhower-Prinzips an. (2 Punkte)*

- 
- 
- 
- 

c) *Erklären Sie Effizienz und Effektivität mit je einem Satz. (2 Punkte)*

- **Effizienz:**
- **Effektivität:**

3d) Ergänzen Sie die zehn fehlenden Einträge im Flussdiagramm des Werkzeugs für Persönliche Produktivität. (5 Punkte)



**Aufgabe 4: Life Leadership (9 Punkte)**

a) *Was bezeichnet Life Leadership? (3 Punkte)*

- 
- 
- 

b) *Was sind die Ziele des Life Leadership? (2 Punkte)*

- 
- 

c) *Nennen Sie vier Beispiele für Werte einer Schule. (2 Punkte)*

- 
- 
- 
- 

d) *Schreiben Sie ein kurzes Mission-Statement am Beispiel einer Schule in vier Sätzen. (2 Punkte)*

**Aufgabe 5: Problemlösungstechniken (12 Punkte)**

a) *Wozu ist die Thought-Action-Chain ein sinnvolles Modell? (4 Punkte)*

- 
- 
- 
- 

b) *Erklären Sie drei Arten von Trugschlüssen bei der Ursachenanalyse in je einem Satz! (3 Punkte)*

- 
- 
- 

c) *Verwenden Sie die „Warum / Außer / Wie-Methode“, um fünf unterschiedliche Lösungen für das Problem „Die frischen Blumen in unserem Hotel sind zu teuer“ zu entwickeln! (5 Punkte)*



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

a) *Beschreiben Sie die Analogietechnik zur Entwicklung von Ideen. (3 Punkte)*

- 
- 
- 

b) *Verwenden Sie die Analogietechnik, um drei Service-Ideen für das Prüfungsamt zu entwickeln! (6 Punkte)*

- **Attribut 1:**
- **Analogie 1:**
- **Idee 1:**
  
- **Attribut 2:**
- **Analogie 2:**
- **Idee 2:**
  
- **Attribut 3:**
- **Analogie 3:**
- **Idee 3:**

**Aufgabe 7: Wertschöpfung und Kundennutzen (9 Punkte)**

a) *Was beschreibt der Kundennutzen? (1 Punkt)*

- 

b) *Was ist der Kundennutzen eines Mobiltelefons? (1 Punkt)*

- 

c) *Wie wird Wertschöpfung definiert? (1 Punkt)*

- 

d) *Erklären Sie, was eine Commodity ist. Nennen Sie dazu drei Beispiele für eine Commodity. (3 Punkte)*

- 

- 

- 

- 

e) *Beschreiben Sie die Commodity-Falle und nennen Sie zwei Konsequenzen, die daraus für ein Unternehmen entstehen könnten. (3 Punkte)*

- 

- 

-

**Aufgabe 8: Innovation (11 Punkte)**

a) Was beschreibt die Ansoff-Matrix? Zeichnen und beschriften Sie diese. (3 Punkte)

b) Was ist eine „erhaltende Innovation“? Nennen Sie dazu drei Beispiele. (4 Punkte)

- 

- **Beispiel:**

- **Beispiel:**

- **Beispiel:**

c) Was ist eine „disruptive Innovation“? Nennen Sie dazu drei Beispiele. (4 Punkte)

- 

- **Beispiel:**

- **Beispiel:**

- **Beispiel:**

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

a) *Wie heißen die vier Organisationskulturen nach Trompenaars und Hampden-Turner? Erklären Sie jede in einem kurzen Satz. (4 Punkte)*

- 

- 

- 

- 

b) *Was sind die zwei Motivationsarten nach Herzberg? Geben Sie je zwei Beispiele für eine Stelle in einem Unternehmen an. (2 Punkte)*

- 

-

**Aufgabe 10: Vier Seiten einer Nachricht (12 Punkte)**

a) *Wie heißen die vier Seiten einer Nachricht? (4 Punkte)*

- 
- 
- 
- 

b) *Was bedeuten die vier Seiten einer Nachricht? (4 Punkte)*

- 
- 
- 
- 

c) *Was könnten die vier unterschiedlichen Botschaften in folgender Nachricht sein: „Da drüben ist ein Café“? (4 Punkte)*

- 
- 
- 
-



