

IREB Prüfung

Digital Design Professional Foundation Level

Übungsprüfung

Fragebogen:	Set_Public_DE_Version_2.0.1
Lehrplan:	DDP Foundation Level

Bestanden

Nicht bestanden

Erreichte Punktzahl

Erläuterung zur Übungsprüfung

Diese Übungsprüfung bietet ein Beispiel für eine tatsächliche IREB Digital Design Professional Foundation Level Prüfung. Sie kann zur Prüfungsvorbereitung genutzt werden.

Falls Sie eine Prüfung unter realistischen Bedingungen üben wollen, drucken Sie die vorliegende Übungsprüfung aus und arbeiten diese ohne Zuhilfenahme von Hilfsmitteln wie Seminarunterlagen oder Büchern in 30 Minuten am Stück durch (die reale Prüfung umfasst 30–33 Fragen, die in 60 Minuten zu beantworten sind). Sorgen Sie dafür, dass Sie in dieser Zeit möglichst ungestört arbeiten können.

Zum Bestehen der Prüfung müssen hier wie in der echten Prüfung mindestens 70,00 Prozent der Punkte erreicht werden. Dies entspricht 21 der maximal 30 möglichen Punkte für die vorliegende Übungsprüfung.

Auswertung der Ergebnisse

In dem Dokument „IREB_DDP_FL_Solution_Questionnaire_Set_Public_DE_v2.0.1“ finden Sie die Angabe der korrekten Antworten.

Nutzungsbedingungen

Die vorliegende Übungsprüfung oder Teile hiervon dürfen in unveränderter Form unentgeltlich weitergegeben werden oder im Rahmen von Trainingsmaterialien eingesetzt werden, sofern der IREB e.V. als Quelle und Besitzer des Urheberrechts genannt wird.

1. Motivation für Digital Design

1. Welche der folgenden Aussagen zum Berufsbild des Digital Designers sind richtig und welche Aussagen sind falsch? D4K002
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Die Rolle des Digital Designers ist für den Bauprozesses einer digitalen Lösung von gleicher Bedeutung wie andere Rollen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Ein Digital Designer kann im Bauprozesses für eine digitale Lösung in verschiedenen Rollen tätig werden.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Das Berufsbild Digital Design deckt im Bauprozesses für eine digitale Lösung die Rollen Business Analyst und Requirements Engineer ab.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Requirements Engineers können aufgrund ihres typischen Kompetenzprofils die Rolle des Digital Designers ausfüllen.

2. Die drei Kompetenzbereiche im Digital Design

2. Welche zwei der folgenden Aussagen charakterisieren Querschnittskompetenzen im Sinne des Digital Design am besten?
(2 Antworten)

D4P006
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Die Querschnittskompetenzen werden in die vier Dimensionen Projektdimension, Produktdimension, soziale Dimension und Management Dimension unterteilt.
<input type="checkbox"/>	B) Die konkrete Ausprägung der benötigten Querschnittskompetenzen hängt von der angestrebten digitalen Lösung und ihrem Kontext ab.
<input type="checkbox"/>	C) Im Digital Design muss man sich die benötigten Querschnittskompetenzen nicht aneignen, sondern kann geeignete Personen hinzuziehen.
<input type="checkbox"/>	D) Querschnittskompetenzen sind für die Zusammenarbeit mit allen Disziplinen im Bauprozess erforderlich.
<input type="checkbox"/>	E) Für kleine digitale Lösungen sind die Querschnittskompetenzen im Hinblick auf das ganzheitliche Design von untergeordneter Bedeutung.

3. Grundlagen des Designs digitaler Lösungen mit digitalem Material

3. Welches der folgenden Beispiele gehört nach dem FFQ-Modell zur wahrnehmbaren Funktion einer Banking-App? (1 Antwort) D4A011
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Durchführung der Überweisung auf dem Banking-Server.
<input type="checkbox"/>	B) Erfassen einer Überweisung in der Banking-App.
<input type="checkbox"/>	C) Banking-Server, Banking-Apps der Kunden und Server anderer Banken.
<input type="checkbox"/>	D) User Interface der Banking-App zur Darstellung der Kontodaten.

4. Welche zwei der folgenden Aspekte werden mit dem FFQ-Modell zum Arbeitsmodell für das Design digitaler Lösungen kombiniert? (2 Antworten) D4P012
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Auftraggeber
<input type="checkbox"/>	B) Benutzer
<input type="checkbox"/>	C) Ziele
<input type="checkbox"/>	D) Funktionen
<input type="checkbox"/>	E) Randbedingungen

4. Grundlagen des Bauprozesses

5. Welche der folgenden Aussagen zur Evaluation im Tätigkeitsbereich Konstruktion des Bauprozesses sind richtig und welche Aussagen sind falsch? D4K017
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Bei der Evaluation in der Konstruktion wird das Designkonzept untersucht.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Es muss geprüft werden, ob die definierten Technologien die geforderten Qualitäten erreichen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Die Konstruktion muss sicherstellen, dass die definierten Elemente auch wirklich umgesetzt werden.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Bei der Evaluation in der Konstruktion muss sichergestellt werden, dass die digitale Lösung die angestrebte Veränderung erschafft.

6. Welche der folgenden Tätigkeiten wird im Tätigkeitsbereich *Konstruktion* durchgeführt? (1 Antwort)

D4A018

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Darstellung von technischen Elementen
<input type="checkbox"/>	B) Die Erstellung des Realisierungskonzepts der digitalen Lösung.
<input type="checkbox"/>	C) Die Umsetzung der digitalen Lösung gemäß der Design- und Realisierungskonzepte.
<input type="checkbox"/>	D) Evaluation der Designkonzepte, um festzustellen, ob sie geeignet sind, die angestrebte Veränderung zu ermöglichen.

5. Strukturierung des Bauprozesses aus Sicht des Digital Designs

7. Welche der folgenden Aussagen zur Designperspektive Technologie sind richtig und welche Aussagen sind falsch? D4K022
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Die Designperspektive <i>Technologie</i> umfasst ethische Aspekte der gewählten Technologien.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Designperspektive <i>Technologie</i> umfasst Technologien zur Speicherung von personenbezogenen Daten.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Die Designperspektive <i>Technologie</i> schließt die Schaffung von Mehrwert durch Technologie ein.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Die Designperspektive <i>Technologie</i> wird getrennt von den Designperspektiven <i>Mensch</i> und <i>Business</i> betrachtet.

8. Welche zwei der folgenden Aussagen beziehen sich am ehesten auf die Elementebene? (2 Antworten)

D4P024
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Die letzte Kundenbefragung hat ergeben, dass die meisten Kunden den Preis für das jährliche Abo der Premiumfeatures für angemessen halten.
<input type="checkbox"/>	B) Beim Routenservice der Firma X ist das Verhältnis Kosten/Performance wesentlich teurer als der Routenservice der Firma Y.
<input type="checkbox"/>	C) Durch den neuen Routenservice können wir unseren Benutzern neben der schnellsten Route auch die ökonomischste Route anzeigen.
<input type="checkbox"/>	D) Das Speichern und Anzeigen der bisher gefahrenen Kilometer ist ein dringender Wunsch vieler Benutzer.
<input type="checkbox"/>	E) Für die Mitarbeiter des Außendienstes müssen wir eine neue App entwickeln, die die bestehende Webanwendung ablöst.

6. Überblick über grundlegende digitale Technologien

9. Welche der folgenden Aussagen zu digitalen Technologien sind richtig und welche Aussagen sind falsch?

D4K026
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Ein Fingerabdruck-Scanner gehört zur wahrnehmbaren Technologie.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Interaktionstechnologie gehört zu den zugrundeliegenden Technologien.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Software-Frameworks gehören zu den zugrundeliegenden Technologien.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) WLAN, Bluetooth und LTE gehören zu den zugrundeliegenden Technologien.

7. Grundlagen der Designarbeit

10. Welche der folgenden Aussagen zu Prototypen als Hilfsmittel zum Design und zur Evaluation sind richtig und welche Aussagen sind falsch? D4K032
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Prototypen ersetzen Designkonzepte für die Evaluierung von Zielen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Prototypen können verwendet werden, um frühes Feedback zu einem Konzept zu erhalten.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Ein interaktives Mock-up ist ein anfassbarer (Tangible) Prototyp.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Der Anwendungsbereich für einen Prototyp sollte gezielt ausgewählt werden.

8. Designarbeit auf der Lösungsebene

11. Welche der folgenden Aussagen zu den grundlegenden Aspekten zum Entwerfen einer Lösung sind richtig und welche Aussagen sind falsch?

D4K033
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Die Vision muss über den gesamten Bauprozess konstant gehalten werden, um die gesteckten Ziele zu erreichen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Definition von Kunden- und Benutzergruppen wird ganz am Ende des Entwurfs einer Lösung vorgenommen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Durch ein besseres Verständnis des Wertversprechens wird ein klareres Bild der Kundengruppen erzeugt.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Mit der Wertschöpfungsarchitektur wird möglichst frühzeitig festgelegt, wie eine Lösung Gewinn erwirtschaften kann.

9. Designarbeit auf der Systemebene

12. Welche der zwei der folgenden Fragestellungen zur Evaluation der Entwurfsarbeit auf der Systemebene gehören zur Technologie-Perspektive? (2 Antworten)

D4P041
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Lässt sich das Rechenzentrum wirtschaftlich betreiben?
<input type="checkbox"/>	B) Sind die Personalkosten für die Realisierung bekannt?
<input type="checkbox"/>	C) Können die Anforderungen an Sicherheit, Geschwindigkeit oder Ausfallsicherheit erfüllt werden?
<input type="checkbox"/>	D) Ist das technische System als Ganzes für Benutzer wünschenswert und attraktiv?
<input type="checkbox"/>	E) Nutzt das System die von den vorhandenen Systemen gebotenen Funktionen sinnvoll aus?

10. Designarbeit auf der Elementebene

13. Welche zwei der folgenden Aspekte sind bei der Entwurfsarbeit auf allen drei Ebenen (Lösungs-, System- und Elementebene) zu betrachten? (2 Antworten) D4P042
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) User Interfaces
<input type="checkbox"/>	B) Technische Interfaces
<input type="checkbox"/>	C) Qualitätsanforderungen
<input type="checkbox"/>	D) Daten
<input type="checkbox"/>	E) Randbedingungen

11. Ganzheitliche Designarbeit im Bauprozess

14. Welche der folgenden Aussagen zum ganzheitlichen Design einer machbaren Lösung (Technologie-Perspektive) ist korrekt? (1 Antwort)

D4A050

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Die Frage nach der Machbarkeit einer Lösung beginnt auf der Systemebene mit der Frage der technischen Realisierbarkeit.
<input type="checkbox"/>	B) Die Customer Journey muss sinnvoll gestaltet werden, damit die Kunden von der Lösung erfahren und die Lösung auch tatsächlich nutzen.
<input type="checkbox"/>	C) Die entworfenen Elemente müssen sowohl auf ihre technische Machbarkeit als auch auf ihre technischen Möglichkeiten zur Unterstützung der Geschäftsprozesse analysiert werden.
<input type="checkbox"/>	D) Die Frage nach der technischen Machbarkeit ist von wesentlich geringerer Priorität, als die Fragen nach der Wirtschaftlichkeit und der Attraktivität.

12. Frameworks für den Bauprozess aus Sicht des Digital Designs

15. Aus Sicht des Digital Design gibt es eine Reihe unterschiedlicher Frameworks die zum Bau digitaler Lösungen verwendet werden können. Welche der folgenden Aussagen ist korrekt? (1 Antwort)
- D4A058
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Future Search, Scrum und Lean Startup ergänzen sich gegenseitig optimal, um den Schritt der Auftragsklärung im Bauprozess durchzuführen.
<input type="checkbox"/>	B) Design Thinking ist ein Framework das den Bauprozess im Schritt Entwicklung und Betrieb optimal unterstützt.
<input type="checkbox"/>	C) Frameworks wie Scrum und plangetriebene Entwicklung können im Bauprozess kombiniert werden, um gut verstandene und komplexe Teile parallel zu entwickeln.
<input type="checkbox"/>	D) Scrum ist ein Framework mit dem zentralen Gedanken, dass jeder Aspekt eines Produktes als Hypothese zu verstehen, ist die es zu validieren gilt.
<input type="checkbox"/>	E) Lean Startup ist ein Framework zur Beteiligung großer Gruppen an einem Planungsprozess mit Blick auf die Zukunft.

13. Die soziale Dimension des Bauprozesses

16. Welche der folgenden Aussagen zu den Aspekten für ein gestalterisches Mindset sind richtig und welche Aussagen sind falsch?

D4K057
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Designarbeit ist eine Tätigkeit zweiter Ordnung.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Design erfordert ein tiefes Verständnis über die Stakeholder, für die die Lösung gestaltet wird.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Das umfassende Wissen über die Stakeholder ermöglicht es finale Entwürfe zum Design einer Lösung zu entwerfen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Die Betrachtung der Designarbeit als eine Tätigkeit erster oder zweiter Ordnung ist rein philosophischer Natur.