

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
V2.0.0
EO 1.2

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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Ein Digital Designer kann im Bauprozesses für eine digitale Lösung in verschiedenen Rollen tätig werden.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Requirements Engineers können aufgrund ihres typischen Kompetenzprofils die Rolle des Digital Designers ausfüllen.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- A: Falsch. Digital Designer ist ein Berufsbild, keine Rolle
 B: Richtig. Steht so (fast) 1:1 im Handbuch
 C: Falsch. Der DD kann zwar alle Rollen ausfüllen, benötigt aber evtl. Zusatzausbildung!
 D: Falsch. Doppelt falsch. DD ist keine Rolle und natürlich braucht der REler eine Zusatzqualifikation im DD!

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
V2.0.0
EO 2.1

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

- A: Falsch. Sind nur die ersten 3. Management gehört nicht dazu
 B: Richtig. Steht genau so im Handbuch
 C: Falsch. Eben nicht! Der DD muss bereit sein sich die anzueignen!
 D: Richtig. Steht genau so im Handbuch
 E: Falsch. Das Verständnis des Bauprozess, Integration in Vorgehensmodelle, Soziale Dimension etc. ist immer notwendig. Ein Unterscheidung in groß und klein wird nirgends getroffen

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
V2.0.0
EO 3.2

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

- A: Falsch. Beispiel aus Handbuch Kapitel 3.2. Die Durchführung der Überweisung auf dem Banking-Server ist jedoch eine zugrundeliegende Funktion, da ihre Ausführung nicht wahrnehmbar ist.
- B: Richtig. Beispiel aus Handbuch Kapitel 3.2. Das Erfassen einer Überweisung ist eine wahrnehmbare Funktion, die den Kunden über die Banking-App angeboten wird.
- C: Falsch. Beispiel aus Handbuch Kapitel 3.2. Der Banking-Server zusammen mit den Banking-Apps der Kunden und den Servern anderer Banken können als System und damit als Form verstanden werden. Diese Form ist zugrundeliegend, da die Struktur dieses Systems nicht wahrgenommen werden kann.
- D: Falsch. Beispiel aus Handbuch Kapitel 3.2. Das User Interface der Banking-App zur Darstellung der Kontodaten und zur Erfassung von Überweisungen stellt eine wahrnehmbare Form dar.

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

D4P012
2 Punkte
V2.0.0
EO 3.3

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

- A: Falsch. S. Handbuch Kapitel 3.3
- B: Falsch. S. Handbuch Kapitel 3.3
- C: Richtig. S. Handbuch Kapitel 3.3
- D: Falsch. S. Handbuch Kapitel 3.3
- E: Richtig. S. Handbuch Kapitel 3.3

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
V2.0.0
EO 4.2

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

- A: Falsch. S. Handbuch 4.2.1.2: Das Realisierungskonzept wird untersucht.
 B: Richtig. S. Handbuch 4.2.1.1: Das Realisierungskonzept muss die notwendigen technischen Fähigkeiten beschreiben, um die angestrebte Veränderung zu erschaffen. Dazu gehört insbesondere der Aspekt, dass die definierten Technologien bestimmte Qualitäten erreichen müssen (z. B. Zuverlässigkeit der digitalen Lösung).
 C: Richtig. S. Handbuch 4.2.1.2: Die Konstruktion muss sicherstellen, dass die definierten Realisierungskonzepte auch wirklich umgesetzt werden. Hier ist eine enge Zusammenarbeit zwischen den Tätigkeitsbereichen Konstruktion und Realisierung erforderlich.
 D: Falsch. S. Handbuch 4.2.1.1: Das wird im Tätigkeitsbereich Realisierung gemacht.

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

D4A018

1 Punkt

V2.0.0

EO 4.2

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

A: Falsch. Das passiert im Tätigkeitsbereich *Design*. S. Handbuch Kapitel 4.2.1.1

B: Richtig. S. Handbuch Kapitel 4.2.1.2

C: Falsch. Das passiert im Tätigkeitsbereich *Realisierung*. S. Handbuch Kapitel 4.2.1.3

D: Falsch. Das passiert im Tätigkeitsbereich *Design*. S. Handbuch Kapitel 4.2.1.1

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
V2.0.0
EO 5.1

Richtig	Falsch			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Die Designperspektive <i>Technologie</i> umfasst ethische Aspekte der gewählten Technologien.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Designperspektive <i>Technologie</i> umfasst Technologien zur Speicherung von personenbezogenen Daten.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Die Designperspektive <i>Technologie</i> schließt die Schaffung von Mehrwert durch Technologie ein.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<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.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- A: Falsch. S. Handbuch 5.1.1 – das passiert bei der Designperspektive Mensch
 B: Richtig. S. Handbuch 5.1.3.Daten....
 C: Falsch. S. Handbuch 5.1.3: Diese weiter gefasste Technologie-Perspektive ist wichtig, um beim Design einer Lösung neueste Trends zu berücksichtigen¶
 D: Falsch. S. Handbuch 5.1: Diese drei Designperspektiven adressieren wesentliche Aspekte einer Lösung und müssen sinnvoll integriert und miteinander in Einklang gebracht werden

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

D4P024
2 Punkte
V2.0.0
EO 5.2

<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"/>
<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"/>
<input type="checkbox"/>	C) Durch den neuen Routenservice können wir unseren Benutzern neben der schnellsten Route auch die ökonomischste Route anzeigen.	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	D) Das Speichern und Anzeigen der bisher gefahrenen Kilometer ist ein dringender Wunsch vieler Benutzer.	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	E) Für die Mitarbeiter des Außendienstes müssen wir eine neue App entwickeln, die die bestehende Webanwendung ablöst.	<input type="checkbox"/>

- A: Falsch. Lösungsebene, da Aussage über Kundengruppe und Wertversprechen (implizit).
 B: Falsch. Lösungsebene, da hier Kosten (Wertschöpfungsarchitektur) betrachtet werden, auch wenn es um vorhandene Elemente geht (Systemebene).
 C: Richtig. Elementebene, es geht um die Anzeige von etwas über das User Interface
 D: Richtig. Elementebene, Bezug zu User Interface und Daten
 E: Falsch. Systemebene, ein bisheriges eigenes Element wird durch ein neues eigenes Element ersetzt.

6. Überblick über grundlegende digitale Technologien

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

D4K026
2 Punkte
V2.0.0
EO 6.1/6.2

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

- A: Richtig. S. Handbuch 6.1.1
 B: Falsch. S. Handbuch 6.2.1 wahrnehmbar!
 C: Richtig. S. Handbuch 6.2.1
 D: Richtig. S. Handbuch 6.2.1

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
V2.0.0
EO 7.3

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

- A: Falsch. S. Handbuch 7.3.2
B: Richtig. S. Handbuch 7.3.2
C: Richtig. S. Handbuch 7.3.2
D: Richtig. S. Handbuch 7.3.2

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
V2.0.0
EO 8.1

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 checked="" type="checkbox"/>
<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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Durch ein besseres Verständnis des Wertversprechens wird ein klareres Bild der Kundengruppen erzeugt.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Mit der Wertschöpfungsarchitektur wird möglichst frühzeitig festgelegt, wie eine Lösung Gewinn erwirtschaften kann.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- A: Falsch. S. Handbuch 8.1.1: Das Gegenteil ist der Fall
 B: Falsch. S. Handbuch 8.1.2: Das Gegenteil ist der Fall, ganz am Anfang
 C: Richtig. S. Handbuch 8.1.3: Wechselbeziehung
 D: Falsch. S. Handbuch 8.1.4: Das Gegenteil ist der Fall

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
V2.0.0
EO 9.3

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

- A: Falsch. S. Handbuch 5.2.2 und 9.3: Das ist die Business-Perspektive
 B: Falsch. S. Handbuch 5.2.2: Das ist die Business-Perspektive
 C: Richtig. S. Handbuch 9.3 und 6.2.2: Das ist die Technologie-Perspektive
 D: Falsch. S. Handbuch 9.3: Das ist die Mensch-Perspektive
 E: Richtig. S. Handbuch 9.3: Das ist die Technologie-Perspektive

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
V2.0.0
EO 10.1

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

- A: Falsch. S. Handbuch 10.1: Elementebene
B: Falsch. S. Handbuch 10.1: Elementebene
C: Richtig. S. Handbuch 8.1, 9.1, 10.1
D: Falsch. S. Handbuch 10.1: Elementebene
E: Richtig. S. Handbuch 8.1, 9.1, 10.1

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
V2.0.0
EO 11.2

<input type="checkbox"/>	A) Die Frage nach der Machbarkeit einer Lösung beginnt auf der Systemebene mit der Frage der technischen Realisierbarkeit.	<input type="checkbox"/>
<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"/>
<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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	D) Die Frage nach der technischen Machbarkeit ist von wesentlich geringerer Priorität, als die Fragen nach der Wirtschaftlichkeit und der Attraktivität.	<input type="checkbox"/>

- A: Falsch. S. Handbuch 11.2.3: Die Frage nach der Machbarkeit einer Lösung beginnt auf der Ebene der Lösung mit der Frage der technischen Realisierbarkeit bzw. Unterstützung der Geschäftsprozesse und der Wertschöpfungsarchitektur.
- B: Falsch. S. Handbuch 11.2.2: Das ist eine Aussage zur Mensch-Perspektive
- C: Richtig. S. Handbuch 11.2.3: ...steht sinngemäß im Handbuch
- D: Falsch. S. Handbuch 11.2.4: Ganzheitliches Design am Schnittpunkt von Mensch, Business und Technologie bedeutet vor allem ein Bewusstsein dafür, dass die Vorteile aus einer Perspektive fast immer mit Nachteilen in den anderen Perspektiven erkaufte werden und dass ganzheitliche Designarbeit einen fortlaufenden Ausgleich zwischen den Perspektiven erfordert.

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
V2.0.0
EO 12.2

<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"/>
<input type="checkbox"/>	B) Design Thinking ist ein Framework das den Bauprozess im Schritt Entwicklung und Betrieb optimal unterstützt.	<input type="checkbox"/>
<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 checked="" type="checkbox"/>
<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"/>
<input type="checkbox"/>	E) Lean Startup ist ein Framework zur Beteiligung großer Gruppen an einem Planungsprozess mit Blick auf die Zukunft.	<input type="checkbox"/>

- A: Falsch. S. Handbuch 12.1: Scrum und Lean Startup sind für die Auftragsklärung nicht die idealen Frameworks
- B: Falsch. S. Handbuch 12.1.2: Design Thinking ist für Entwicklung und Betrieb nicht geeignet
- C: Richtig. S. Handbuch 12.2. Beispiel 2
- D: Falsch. S. Handbuch 12.1.5: die Erläuterung stammt aus Lean Startup
- E: Falsch. S. Handbuch 12.1.6: die Erläuterung stammt aus Future Search

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
V2.0.0
EO 13.3

Richtig	Falsch			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Designarbeit ist eine Tätigkeit zweiter Ordnung.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Design erfordert ein tiefes Verständnis über die Stakeholder, für die die Lösung gestaltet wird.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Die Betrachtung der Designarbeit als eine Tätigkeit erster oder zweiter Ordnung ist rein philosophischer Natur.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- A: Richtig. S. Handbuch 13.3.1: Designarbeit passiert immer mit Blick auf die Stakeholder (Auftraggeber, Kunden, Benutzer). Damit sind wir im Bereich der Tätigkeit zweiter Ordnung.
- B: Richtig. S. Handbuch 13.3.1: Design erfordert ein tiefes Verständnis über die Stakeholder, für die die Lösung gestaltet wird. Im Sinne des Digital Design muss man sich dieser Tatsache bewusst sein und aktiv daran arbeiten, sich in die verschiedenen Stakeholder-Perspektiven hineinversetzen zu können.
- C: Falsch. S. Handbuch 13.3.1: Das Wissen über die Stakeholder ist immer potenziell begrenzt und fehlerbehaftet. Im Sinne des Digital Designs müssen Entwürfe daher grundsätzlich als Hypothese verstanden werden, die es durch geeignete Vorgehensweisen zu bestätigen oder zu widerlegen gilt.
- D: Falsch. S. Handbuch 13.3.1: Eben nicht. Für die Arbeit im Bauprozess ist diese Betrachtung von großer Bedeutung, da daraus wesentliche Aspekte der Haltung gegenüber der Designarbeit im Bauprozess abgeleitet werden können.