



Klausur zur Vorlesung Digitalisierung und digitale Gesellschaft III

(WS 2018 / 2019, LV-Nr. 36620a)

Donnerstag, 14. Februar 2019

Prof. Dr. Christian Wolff

Lehrstuhl für Medieninformatik

Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur

Allgemeine Hinweise

1. Bearbeitungszeit: 60 Minuten.
2. Maximal erreichbare Punktzahl: 60. Zu Ihrer Orientierung sind die erreichbaren Punkte bei jeder Frage genannt – bitte teilen Sie die Arbeitszeit entsprechend ein.
3. Schreiben Sie Ihren **Namen, Vornamen, Studiengang und Studienfach sowie Ihre Matrikelnummer (oder eine frei wählbare ID)** leserlich auf alle Klausurbögen, die Sie für Ihre Lösung verwenden – **bevor** Sie mit der Bearbeitung beginnen! Blätter ohne diese Angaben können nicht gewertet werden.
4. Verwenden Sie nur die bereitgestellten Klausurbögen.
5. Haken Sie ggf. nach Bearbeitung die Aufgaben auf der Angabe ab, um sicherzustellen, dass Sie keine Frage ausgelassen haben.
6. Benutzen Sie **keine Bleistifte, keine rotschreibenden Stifte** und **kein TippEx** (oder ähnliche Produkte).
7. Es sind **keine** weiteren Unterlagen (Skripte, Vorlesungsmitschriften, etc.) zugelassen.
8. Wenden Sie sich bei Unklarheiten in den Aufgabenstellungen immer an die Aufsichtsführenden. Hinweise und Hilfestellungen werden dann, falls erforderlich, offiziell für den gesamten Hörsaal durchgegeben. Aussagen unter „vier Augen“ sind ohne Gewähr.
9. Geben Sie keine **mehrdeutigen** (oder **mehrere**) Lösungen an. In solchen Fällen wird stets die Lösung mit der geringeren Punktzahl gewertet. Eine richtige und eine falsche Lösung zu einer Aufgabe ergeben also null Punkte.
10. Formulieren Sie Ihre Antworten (ggf. knapp) aus; die bloße Nennung von Stichwörtern kann als Antwort nicht gewertet werden!
11. Verändern Sie die Aufgabenstellung nicht, um Sie an Ihre Lösung **„anzupassen“**. Lösungen, die sich nicht an die vorgegebenen Aufgabenstellungen halten, werden mit null Punkten bewertet.

Fragen	Punkte
1. Erläutern Sie, was man unter Digitalisierung und digitaler Transformation versteht.	6
2. Nennen und erläutern Sie drei Schlüsseltechnologien für die digitale Gesellschaft und begründen Sie, warum Digitalisierung besonders durch die von Ihnen gewählten Technologien vorangetrieben wird.	9

<p>3. Erläutern Sie den Innovationsbegriff und seine Varianten nach Joseph Schumpeter und grenzen Sie ihn von der (technischen) Erfindung ab.</p>	6
<p>4. Was versteht man unter <i>mass customization</i>? Erläutern Sie dieses Konzept am Beispiel eines Produktes Ihrer Wahl und ordnen sie es in die Entwicklungsgeschichte der industriellen Produktion ein.</p>	7
<p>5. Was versteht man unter einem Geschäftsmodell? Definieren Sie dieses Konzept und illustrieren Sie seine Merkmale anhand eines konkreten Beispiels.</p>	6

6. Erläutern Sie das <i>long tail</i> -Prinzip für digitale Geschäftsmodelle anhand eines konkreten Beispiels.	6
7. Erläutern Sie den Aufbau des <i>Value Proposition Canvas</i> .	8

8. Nennen Sie die drei Leitfragen der <i>Disciplined Entrepreneurship</i> -Methode und erläutern sie jeweils einen konkreten Arbeitsschritt an, der sich der jeweiligen Leitfrage zuordnen lässt.	6
9. Nennen und erläutern Sie die drei Grundprinzipien für das Design Thinking	6
Summe	60