

IREB Prüfung

Digital Design Professional Foundation Level

Übungsprüfung

Fragebogen:	Set_Public_DE_1.0.0
Lehrplan:	Version 1

☐ Bestanden

☐ Nicht bestanden

Erreichte Punktzahl

IREB-Prüfung Digital Design Professional - Foundation Level

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 75 Minuten am Stück durch. 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 50 der maximal 71 möglichen Punkte für die vorliegende Übungsprüfung.

Auswertung der Ergebnisse

In dem Dokument „Lösungen_zur_Übungsprüfung_DDPFL_DE_1.0.0“ finden Sie die Angabe der korrekten Antworten. Um die erreichte Punktzahl zu ermitteln, verwenden Sie bitte die Excel-Tabelle "CorrectionAidForTheDDPFL_PracticeExam_DE_1.0.0".

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. Einleitung

1. Welche der folgenden Aussagen charakterisiert den Begriff "Digitalisierung" am besten? (1 Antwort)

D1A0101

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Verarbeitung von Daten in digitaler Form.
<input type="checkbox"/>	B) Gestaltung von Geschäftsprozessen, die nur auf digitalem Wege umsetzbar sind.
<input type="checkbox"/>	C) Programmierung eines digitalen Geschäftsmodells.
<input type="checkbox"/>	D) Entwicklung innovativer sozialer Strukturen auf der Basis digitaler Technologie.
<input type="checkbox"/>	E) Ablösung bestehender Industrien durch disruptive Technologien.

2. Welche zwei der folgenden Aussagen über "Das Digitale als Material" sind richtig? (2 Antworten)

D1P0105

2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Der Quellcode gehört zur wahrnehmbaren Funktion.
<input type="checkbox"/>	B) Die Wartbarkeit einer digitalen Lösung ist eine wahrnehmbare Qualität.
<input type="checkbox"/>	C) Die User Interfaces (Benutzer-Schnittstellen) gehören zur wahrnehmbaren Form.
<input type="checkbox"/>	D) Die Leistungsfähigkeit einer digitalen Lösung ist eine wahrnehmbare Qualität.
<input type="checkbox"/>	E) Die Benutzerfreundlichkeit einer digitalen Lösung ist eine zugrundeliegende Qualität.

IREB-Prüfung Digital Design Professional - Foundation Level

3. Welche zwei der folgenden Aussagen zum Bauprozess für eine digitale Lösung sind für Digital Design am wichtigsten? (2 Antworten) D1P0108
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Das Verständnis des Bauprozesses hilft dabei, die Zusammenarbeit und die gemeinsamen Verantwortlichkeiten der Tätigkeitsbereiche zu verstehen.
<input type="checkbox"/>	B) Der Bauprozess hilft, sich auf den Auftraggeber und den Kunden zu konzentrieren, um ihre Bedürfnisse zu verstehen.
<input type="checkbox"/>	C) Der Bauprozess formalisiert das Prozessverständnis für alle Beteiligten eines Projekts.
<input type="checkbox"/>	D) Der Bauprozess hilft bei der Zuordnung von Aufgaben zu den Aktivitäten.
<input type="checkbox"/>	E) Das Verständnis des Bauprozesses hilft dabei, die Herausforderungen und Verantwortlichkeiten der Tätigkeitsbereiche zu verstehen.

4. Wie ist die Beziehung zwischen einem Digital Design Professional (DDP) und einem Requirements Engineer? (1 Antwort) D1A0115
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Ein DDP kann als Requirements Engineer arbeiten.
<input type="checkbox"/>	B) Die Arbeit als Requirements Engineer erfordert ein DDP-Zertifikat.
<input type="checkbox"/>	C) Requirements Engineering ist ein Prozessschritt für den DDP.
<input type="checkbox"/>	D) Ein DDP beginnt typischerweise als Requirements Engineer im Bauprozess.
<input type="checkbox"/>	E) DDP und Requirements Engineer sind beides Rollen im Bauprozess.

2. Design-Kompetenz

5. Welche der folgenden Aussagen zum Design-Squiggle sind richtig und welche falsch? D1K0118
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Die Stufe "Konzept / Prototyp" ist die erste Stufe des Design-Squiggle.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Wenn das Design richtig verstanden wurde, beginnt die Phase "Forschung & Synthese".
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Der Design-Squiggle zeigt, dass ein Designprozess typischerweise mit einem chaotischen Prozess beginnt.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Der Design-Squiggle ist für das Design von digitalen Lösungen nicht anwendbar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Der Design-Squiggle schlägt einen Wasserfallprozess vor.

6. Welches der folgenden Arbeitsprodukte wird zunächst im Scoping-Schritt erstellt? (1 Antwort) D1A0121
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Lösungsdesignkonzept
<input type="checkbox"/>	B) Elementdesignkonzept
<input type="checkbox"/>	C) Digital Design Brief
<input type="checkbox"/>	D) Software-Interface-Designkonzept
<input type="checkbox"/>	E) Gerätedesignkonzept

IREB-Prüfung Digital Design Professional - Foundation Level

- 7. Welche der folgenden Aussagen zum Entwicklungs- und Betriebsschritt ist richtig? (1 Antwort)** **D1A0123**
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Der Einstieg in die Entwicklung und den Betrieb erfordert ein komplettes Systemdesignkonzept.
<input type="checkbox"/>	B) Der Entwicklungs- und Betriebsschritt ist ein iterativer Design-, Konstruktions- und Realisierungsprozess.
<input type="checkbox"/>	C) Während des Entwicklungs- und Betriebsschritts übernimmt der Softwarearchitekt die Rolle des Digital Design Professional.
<input type="checkbox"/>	D) Wenn der Entwicklungs- und Betriebsschritt abgeschlossen ist, beginnt der Bewertungsschritt des Bauprozesses.

- 8. Welche der folgenden Aussagen zur Qualität einer digitalen Lösung und eines digitalen Systems sind richtig und welche sind falsch?** **D1K0127**
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) In Bezug auf die Qualität sind die digitale Lösung und das digitale System identisch.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Qualitäten eines digitalen Systems werden Teil der Qualitäten einer digitalen Lösung.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Der DDP ist nur für die Definition der Eigenschaften des digitalen Systems zuständig.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Für die Anwender sind die Qualitäten des digitalen Systems wichtiger als die Qualitäten der digitalen Lösung.

IREB-Prüfung Digital Design Professional - Foundation Level

9. Welche der folgenden Disziplinen können nützliche Kompetenzen für den konzeptuellen Schritt beitragen und welche können keine nützlichen Kompetenzen für den konzeptuellen Schritt beitragen? D1K0130
2 Punkte

Kann beitragen	Kann nicht beitragen	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Industriedesign
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Service Design
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Systems Engineering
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Requirements Engineering
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Maschinenbau

10. Welcher der folgenden Abschnitte gehört nicht zu einem Digital Design Brief? (1 Antwort) D1A0132
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Grund für das Vorhaben
<input type="checkbox"/>	B) Potenzielle Wettbewerber
<input type="checkbox"/>	C) Allgemeine Konditionen
<input type="checkbox"/>	D) Geschäftsmodell

IREB-Prüfung Digital Design Professional - Foundation Level

11. Welche der folgenden Elemente gehören zum Value Proposition Canvas und welche gehören nicht zum Value Proposition Canvas? D1K0137
2 Punkte

Gehört zu	Gehört nicht zu	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Probleme
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Kunden-/Nutzeraufgaben
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Kundensegmente
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Kundenbeziehungen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Gewinnerzeuger

12. Welche der folgenden Aussagen beschreiben eine instruktive Beziehung und welche beschreiben keine instruktive Beziehung? D1K0141
2 Punkte

Instruktiv	Nicht instruktiv	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Der Verschlüsselungsalgorithmus für den Webservice ist durch den internationalen Standard TLS V1.0 vorgegeben.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Das User Interface "Kundenübersicht" wurde von Maria Müller aus der Marketingabteilung angefordert.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Das User Interface "Willkommen" zeigt die drei letzten Transaktionen des Benutzers an.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Die Entität "Nutzer" ist mit genau einer Entität "Adresse" verbunden.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Der Verschlüsselungsalgorithmus für den Webservice muss einen 512-Bit-Schlüssel verwenden.

IREB-Prüfung Digital Design Professional - Foundation Level

13. Welche Abschnitte der allgemeinen Bausteinvorlage sind optional und welche sind obligatorisch?

D1K0143
1 Punkt

Optional	Obligatorisch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Quelle
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Status
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) ID mit Titel
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Änderungsprotokoll
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Beziehung zu anderen Elementen

14. Welche der folgenden Bausteinvorlagen beschreiben die Form und welche die Funktion?

D1K0144
1 Punkt

Form	Funktion	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Software-Schnittstelle
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) User Interface
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Use Case
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Entität
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Benutzer

15. Welche der folgenden Bausteinvorlagen kann verwendet werden um einen Aspekt der wahrnehmbaren Schicht und welche um einen Aspekt der zugrundeliegenden Schicht der digitalen Lösung zu beschreiben? D1K0146
1 Punkt

Wahrnehmbar	Zugrundeliegend	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) User Interface-Vorlage
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Software-Schnittstellenvorlage
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Entitätsvorlage
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Use Case Vorlage
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Funktionsvorlage

16. Die folgende Abbildung zeigt die Beschreibung eines User Interface für eine E-Mail-App. Welche der folgenden Aussagen zu dieser Beschreibung sind richtig und welche sind falsch?

D1K0148

3 Punkte

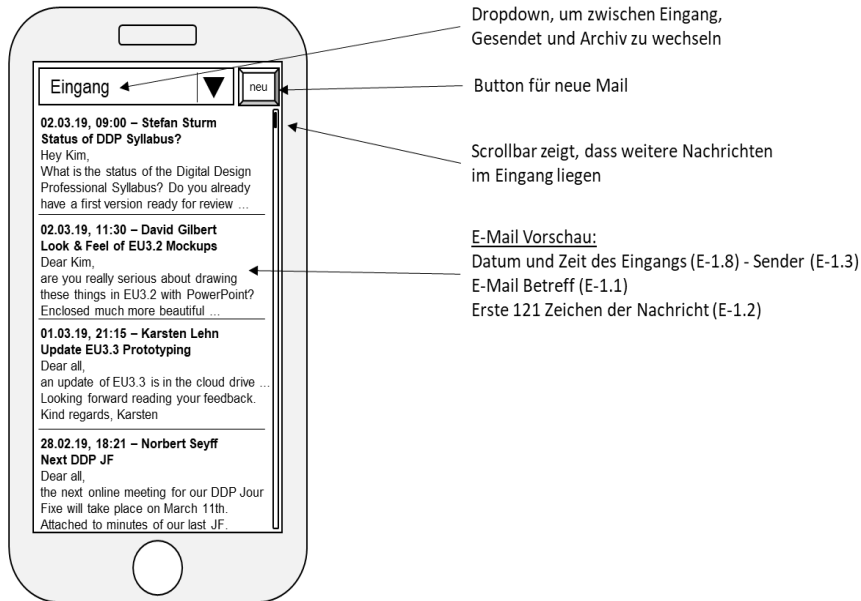
UI-1 Überblick Posteingang

Beziehungen:

- in UC1 eingesetzt
- zeigt E-Mails (E-1)

Beschreibung:

Das folgende Mock-up zeigt die Übersicht des Posteingangs der E-Mail-App.



Der Benutzer kann eine E-Mail zum Lesen durch Klicken auf die E-Mail öffnen. Das Lesen einer E-Mail wird durch UC-2 abgedeckt. Das User Interface fürs Lesen zeigt UI-2.

Das Öffnen einer E-Mail zum Beantworten ist durch Wischen einer E-Mail nach links möglich. Das Beantworten einer E-Mail beschreibt UC-3. Das User Interface fürs Beantworten zeigt UI-3.

Richtig

Falsch

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Es fehlt der Hinweis auf den Use Case zum Erstellen einer neuen E-Mail.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Verweise auf Entitäten in der Beschreibung der E-Mail-Vorschau sind nicht notwendig.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Die Bildlaufleiste benötigt eine Referenz auf eine Entität, die den Inhalt des Posteingangs beschreibt.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Es ist nicht möglich, E-Mails in der Posteingangsübersicht zu löschen.

IREB-Prüfung Digital Design Professional - Foundation Level

17. Welche der folgenden Ziele sind gute Gründe und welche sind keine guten Gründe für das Prototyping?

D1K0150
2 Punkte

Guter Grund	Kein guter Grund	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Kommunikation eines Konzepts an den Kunden
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Begrenzung des Testaufwands für die digitale Lösung
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Anforderungen testen und verbessern
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Testen und Verbessern des visuellen Designs
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Verstehen der Probleme, die Anwender haben könnten

18. Welche der folgenden Aussagen über Prototypen im Bereich Digital Design sind richtig und welche sind falsch?

D1K0152
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Prototypen spielen eine wichtige Rolle im Bereich des Digital Designs.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Prototypen sind ein mächtiges Werkzeug, um Konzepte und Lösungen zu verbessern.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Aus Prototypen wird schnell das Endprodukt.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Der DDP sollte verschiedene Prototypen erstellen, um grundlegend unterschiedliche Designrichtungen zu erforschen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Prototypen müssen mit der gewählten Implementierungstechnologie für die digitale Lösung realisiert werden.

- 19. Stellen Sie sich einen Software-Prototyp für eine Messaging-Anwendung vor. Das komplette User Interface ist gezeichnet und das Menü der ersten Ebene ist auswählbar. Alle Dialoge zum Erstellen einer Nachricht funktionieren. Darüber hinaus weist die Anwendung ein ausgereiftes Look and Feel für das User Interface auf. Welche der folgenden Kategorisierungen dieses Prototyps sind korrekt und welche sind nicht korrekt?** **D1K0157**
3 Punkte

Korrekt	Nicht korrekt	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Hohe Vollkommenheit der Wiedergabetreue
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Hoher Grad an sensorischer Vollkommenheit (sensory refinement)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Hoher Grad an Funktionalitätstiefe
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Hoher Grad an Interaktionsumfang
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Hoher Grad an Datenmodellumfang

- 20. Welche der folgenden Aussagen über sensorische Vollkommenheit (sensory refinement) sind richtig und welche falsch?** **D1K0166**
2 Punkte

Ein hoher Detailgrad an sensorischer Vollkommenheit hilft, sich zu fokussieren auf ...

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) ...Ausführlichkeit
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) ...Interaktivität
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) ...Kontrollierbarkeit
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) ...Präsenz
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) ...Lebendigkeit

- 21. Ein Vorserien-Prototyp ist ein typischer Prototyp, der im Digital Design verwendet wird. Er kann durch sein Fidelity-Profil (Detailgrad) charakterisiert werden. Welche der folgenden Kategorisierungen treffen auf einen solchen Prototyp zu und welche treffen nicht zu?** **D1K0164**
2 Punkte

Trifft zu	Trifft nicht zu	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Hoher Grad an sensorischer Vollkommenheit (sensory refinement)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Niedriger Grad an Funktionsbreite
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Hoher Grad an Funktionalitätstiefe
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Niedriger Grad an Interaktionsumfang
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Hoher Grad an Reichhaltigkeit des Datenmodells

- 22. Der Immersionsgrad ist ein Konzept aus dem Bereich der virtuellen Realität, das zur Unterstützung der Charakterisierung von Prototypen im Digital Design angewendet werden kann. Welche der folgenden Elemente sind Teil der Immersion und welche nicht?** **D1K0165**
2 Punkte

Teil	Nicht-Teil	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Ausführlichkeit
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Interaktivität
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Kontrollierbarkeit
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Präsenz
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Lebendigkeit

- 23. Welche Verwendungen von Software-Design- und Entwicklungswerkzeugen für das Prototyping sind im Digital Design empfehlenswert und welche sind nicht empfehlenswert?**

D1K0168

2 Punkte

Empfehlenswert	Nicht empfehlenswert	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Entwicklung von Teilen des endgültigen User Interface im Detail als Prototyp für spätere Iterationen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Entwicklung des Prototyps für das User Interface mit einer einfacheren Technologie, z. B. Web-Technologie, anstelle der angestrebten anspruchsvolleren Technologie.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Entwicklung von Datenbanktransaktionen auf der Grundlage einer detaillierten Spezifikation und spätere Änderung der Spezifikation und der Transaktionen auf der Grundlage des tatsächlichen Ergebnisses.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Entwicklung von Teilen des User Interface mit Hilfe von Erstellungswerkzeugen, während bereits implementierte Teile für das Endprodukt verworfen werden.

- 24. Als Digital Designer möchten Sie Ihrem Kollegen Ratschläge für die Erstellung von Papierprototypen geben. Welche der folgenden Ratschläge sollten Sie geben und welche nicht?**

D1K0171

1 Punkt

Diesen Rat geben	Diesen Rat nicht geben	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Papierprototyping kann von jedem durchgeführt werden.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Ein Pflichtenheft ist Voraussetzung für Ihre Skizze.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Beginnen Sie mit einer Skizze, Sie können sie später verbessern.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Ihre Skizzen sollten von einem Konstruktionszeichner verfeinert werden.

3. Digitales Material

25. Stellen Sie sich vor, Sie besprechen mit Ihrem Team die Strategie für den Entwurf, die Entwicklung und den Test eines Textempfehlungs- und Vervollständigungssystems für eine Messaging-App, die auf einem Smartphone laufen soll. Das System besteht im Wesentlichen aus einem User Interface (UI) und einer Textempfehlungs- und Vervollständigungs-Engine (Engine). Welche der folgenden Strategien ist am besten geeignet? (1 Antwort) D1A0180
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Wir entwerfen zuerst das UI, entwickeln dann die Engine und integrieren dann beides.
<input type="checkbox"/>	B) Wir entwerfen, entwickeln und integrieren iterativ sowohl das UI als auch die Engine gleichzeitig.
<input type="checkbox"/>	C) Wir entwickeln zuerst die Engine, entwerfen dann das UI und integrieren beides.
<input type="checkbox"/>	D) Wir entwerfen und implementieren einen Prototyp der UI, entwickeln die Engine, iterieren die UI und integrieren dann beides.

26. Stellen Sie sich vor, seit kurzem ist eine neue Funktechnologie namens WiBit verfügbar. Ein Kollege von Ihnen arbeitet gerade im Scoping-Schritt eines Projekts zur Realisierung eines digitalen Körperimplantats, das mit einem Smartphone kommunizieren soll. Dieser Kollege bittet Sie um eine Empfehlung. Welche der folgenden Empfehlungen ist am besten geeignet? (1 Antwort) D1A0183
2 Punkte

<input type="checkbox"/>	A) Besuchen Sie den WiBit-Vertiefungskurs, um sich mit allen Projektbeteiligten unterhalten zu können.
<input type="checkbox"/>	B) Machen Sie den WiBit-Einsteigerkurs, um zu verstehen, ob WiBit für Ihre digitale Lösung sinnvoll ist.
<input type="checkbox"/>	C) Informieren Sie Ihren Wireless-Experten über diese Technologie und bitten Sie ihn, den Vertiefungskurs zu besuchen.
<input type="checkbox"/>	D) Ignoriert man diese neue Technologie, muss man sich bei einem Körperimplantat auf eine bereits seit längerem etablierte Technologie verlassen.

27. Welche der folgenden Schnittstellentypen sind wahrnehmbare Interaktionstechnologien und welche nicht?

D1K0189
1 Punkt

Wahrnehmbar	Nicht wahrnehmbar	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Audio-Schnittstelle
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Serielle Schnittstelle
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Sprach-Schnittstelle
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Gehirn-Computer-Schnittstelle (Brain-Computer Interface)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Umgebungsschnittstelle (Ambient Interface)

28. Welche der folgenden Aussagen zu Software-Architektur sind richtig und welche falsch?

D1K0204
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) User Interfaces müssen unabhängig von der Software-Architektur sein.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Ähnlich wie bei der Architektur eines Gebäudes geht es bei der Definition einer Software-Architektur darum, „grundlegende“ Entscheidungen bezüglich der Struktur zu treffen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Eine geeignete Software-Architektur ist ein wichtiger Treiber für die wahrnehmbaren und zugrundeliegenden Qualitäten einer digitalen Lösung.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Die zugrundeliegende Form und Funktion einer digitalen Lösung sind nicht an die wahrnehmbare Form und Funktion gebunden.

4. Querschnittskompetenzen

29. Welches der folgenden Beispiele deutet am besten auf eine Top-Down-Steuerung der Aufmerksamkeit hin? (1 Antwort)

D1A0209

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Die vom Benutzer erwartete Position einer Bestätigungstaste
<input type="checkbox"/>	B) Automatisches Ändern der Melodie einer akustischen Benachrichtigung
<input type="checkbox"/>	C) Mäßiges Blinken einer Fehlermeldung
<input type="checkbox"/>	D) Die große Größe des Smartphone-Displays des Benutzers

30. Ein Benutzer entscheidet sich richtigerweise, auf die Schaltfläche "Ok" zu klicken, klickt aber versehentlich auf die Schaltfläche "Abbrechen". Welche ist die richtige Fehlerkategorie für dieses Szenario? (1 Antwort)

D1A0211

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Zerstörung (Demolition)
<input type="checkbox"/>	B) Versäumnis (Lapse)
<input type="checkbox"/>	C) Fehlentscheidung (Mistake)
<input type="checkbox"/>	D) Flüchtigkeitsfehler (Slip)

IREB-Prüfung Digital Design Professional - Foundation Level

31. Geben Sie an, ob die folgenden Aussagen zu emotionalen Reaktionen beim Benutzer richtig oder falsch sind:

D1K0212
1 Punkt

Die digitale Lösung kann emotionale Reaktionen des Benutzers hervorrufen, die sich wiederum auswirken können auf ...

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) ... das zukünftige Nutzungsverhalten.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) ... die Beurteilung der digitalen Lösung.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) ... die Eigenschaften der Interaktion.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) ... die Fähigkeiten des Anwenders.

32. Welche Aussage charakterisiert am besten die Bedeutung von Geschäftsmodellen für Digital Design? (1 Antwort)

D1A0214
1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Das Geschäftsmodell treibt die Entwicklung von digitalen User Interfaces an.
<input type="checkbox"/>	B) Das Geschäftsmodell ist während des gesamten Bauprozesses relevant.
<input type="checkbox"/>	C) Das Geschäftsmodell wird während des Scoping-Schrittes definiert.
<input type="checkbox"/>	D) Das Geschäftsmodell ist eine wichtige Qualitätsanforderung.
<input type="checkbox"/>	E) Das Geschäftsmodell muss das Budget für das Digital Design Team berücksichtigen.

IREB-Prüfung Digital Design Professional - Foundation Level

33. Welche der folgenden Aussagen zu Digital Business und E-Business sind richtig und welche sind falsch?

D1K0217
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) E-Business gehört zur Ebene der digitalen Transformation.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Digital Business gehört zur Ebene der Digitalisierung.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Digital Business und E-Business sind Synonyme.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Die Digitalisierung eines bestehenden Geschäftsmodells wird als Digital Business bezeichnet.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Die Verwendung eines digitalen Business Model Canvas wird als E-Business bezeichnet.

34. Welche der folgenden Rollen von Menschen sind für den Bauprozess wichtig und welche sind nicht wichtig?

D1K0218
2 Punkte

Wichtig	Nicht wichtig	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Personen in der Rolle von Kunden bestehender Wettbewerber
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Personen in der Rolle von Stakeholdern, die Anforderungen stellen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Menschen in der Rolle von Implementierern der digitalen Lösung
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Menschen in der Rolle des zukünftigen Anwenders
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Menschen in der Rolle des zukünftigen Kunden

35. Welche der folgenden Gegenüberstellungen beschreiben D1K0223
 Schlüsselmerkmale des Bauprozesses, die Menschen zeigen, wenn sie 2 Punkte
 unterschiedliche Perspektiven einnehmen, und welche nicht?

Schlüsselmerkmal	Kein Schlüsselmerkmal	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Entwickeln von Code versus Entwerfen eines Modells
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Fokussieren auf Details versus Blick auf das große Ganze
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Verwalten versus Implementieren
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Nutzen von Wissen aus der Vergangenheit versus Blick in die Zukunft
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Fokussieren auf Kooperation versus Lösungsentwicklung

36. Welche der folgenden Aussagen zu Keirseys Temperament "Idealist" D1K0221
 sind richtig und welche sind falsch? 2 Punkte

Idealisten sind ...

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) ... intuitiv und urteilend
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) ... intuitiv und mitfühlend
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) ... konkret und anpassungsfähig
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) ... diplomatisch und auf persönliches Wachstum bedacht
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) ... wendige Taktiker

- 37. Welche der folgenden Aussagen zu Persönlichkeitsmodellen sind richtig und welche sind falsch?** **D1K0225**
1 Punkt

Persönlichkeitsmodelle ...

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) ... können die komplexe Realität zwischenmenschlicher Beziehungen präzise erfassen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) ... bergen die Gefahr, Menschen in Schubladen zu stecken.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) ... können menschliche Persönlichkeit präzise erfassen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) ... bieten eine erste Orientierung, um sich selbst zu verstehen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) ... bieten eine erste Orientierung zum Thema Diversity bei den Teammitgliedern.

- 38. Welche der folgenden Temperamente sind für den Scoping-Schritt (Reflexionsperspektive) geeignet und welche nicht?** **D1K0229**
1 Punkt

Geeignet	Nicht geeignet	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Rationals
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Idealists
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Guardians
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Artisans

5. Ein Bauprozess für Einsteiger

39. Welche zwei der folgenden Argumente rechtfertigen am besten den Einsatz von Design Thinking zum Scoping von Wicked Problems? (2 Antworten)

D1P0230

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Seine Popularität garantiert die Akzeptanz von Design Thinking bei den Stakeholdern.
<input type="checkbox"/>	B) Der iterative Prozess ermöglicht eine schnelle Rückmeldung über das Problemverständnis.
<input type="checkbox"/>	C) Die Betonung auf frühes Prototyping ermöglicht eine frühe Implementierung der Lösung.
<input type="checkbox"/>	D) Während des Design Thinking-Prozesses entwickelt das Team ein detailliertes Verständnis für das Problem.
<input type="checkbox"/>	E) Ein Design Thinking Prozess erzeugt eine Menge Material, das während der Entwicklung und des Betriebs richtig ausgewertet werden muss.

40. Welche zwei der folgenden Aussagen begründen am besten die Verwendung von Human-Centered Design (HCD) als Vorgehensmodell für den konzeptuellen Schritt? (2 Antworten)

D1P0233

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) HCD ist ein iterativer Prozess und erzeugt daher Feedback-Schleifen.
<input type="checkbox"/>	B) HCD schlägt die strikte Abfolge der Schritte "Entwerfen", "Spezifizieren", "Evaluieren", "Verstehen" vor und liefert damit ein klares Prozessmodell des konzeptuellen Schrittes.
<input type="checkbox"/>	C) HCD betont die gleichrangige Bedeutung der Schritte "Entwerfen", "Spezifizieren", "Evaluieren" und "Verstehen" und gleicht damit den Fokus des konzeptuellen Schrittes aus.
<input type="checkbox"/>	D) HCD wird durch eine ISO-Norm definiert und ist daher ein Pflichtmodell.
<input type="checkbox"/>	E) HCD steht im Einklang mit den 10 Prinzipien für gutes Digital Design.

IREB-Prüfung Digital Design Professional - Foundation Level

41. Welche der folgenden Aussagen beschreiben eine Phase für den Prozess Entwicklungs- und Betriebsschritt und welche beschreiben keine Phase für diesen Prozess? **D1K0235**
2 Punkte

Phase	Keine Phase	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Backlog-Initiierung
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Abschließende Bewertung des Lösungskandidaten
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Entwicklung der ersten Version
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Außerbetriebnahme
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Erkundung des Lösungsraums

42. Welche der folgenden Aussagen zum Element-Design-Canvas sind richtig und welche sind falsch? **D1K0239**
2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Das Element-Design-Canvas erfordert eine laufende Pflege.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Die Details der definierten Aspekte werden später im Bauprozess geklärt.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Ein detailliertes Element-Design-Canvas ersetzt das Elementdesignkonzept.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Ein erstes Verständnis zu schaffen, ist das Hauptziel des Element-Design-Canvas.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Das Element-Design-Canvas konzentriert sich auf Ideen für ein Element und deren Beziehungen.

43. Welche der folgenden Aussagen ist die richtige Charakterisierung des Lean Startup-Ansatzes? (1 Antwort)

D1A0233

1 Punkt

<input type="checkbox"/>	A) Lean Startup sieht vor, ein Minimum Viable Product schnell auf den Markt zu bringen, um Feedback von echten Anwendern zu erhalten.
<input type="checkbox"/>	B) Lean Startup schlägt einen Bauprozess mit einem schlanken Scoping- und Konzeptionsschritt vor, um die Konzeptionskosten zu minimieren.
<input type="checkbox"/>	C) Lean Startup schlägt vor, ein Minimum Viable Product mit einem reduzierten Umfang in einer künstlichen Umgebung zu evaluieren.
<input type="checkbox"/>	D) Lean Startup schlägt vor, nur die Funktionen in ein Produkt zu implementieren, die den höchsten Nutzwert schaffen.
<input type="checkbox"/>	E) Lean Startup schlägt als Prozessmodell die Verwendung einer Mischung aus Scrum und Design Thinking Aufgaben vor.

6. Gutes Digital Design verwirklichen

44. Welche der folgenden Aussagen über den Wert von Expertenbeteiligungen für ein gutes Digital Design sind richtig und welche sind falsch?

D1K0244

2 Punkte

Richtig	Falsch	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A) Software-Architekten tragen zu Realisierungskonzepten bei, um eine einfache Evolution zu ermöglichen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B) Sozialwissenschaftler können mögliche Auswirkungen einer digitalen Lösung ermitteln.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C) Teamcoaches können die Kompetenzen des Teams beurteilen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D) Scrum-Master können eine nachhaltige Lösung erreichen.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E) Usability-Experten können zu brauchbaren digitalen Lösungen beitragen.