

创新思维与创业实验考试

1、下列关于人类“认知—行为”的基本过程描述正确的是：

A、认知是创新准则与外部环境间的过滤机制

B、认知过程指人脑通过感觉、知觉、记忆、思维、想象等形式反映客观对象的性质及对象间关系的过程

C、人是有限理性的，创新程度越高表明技术、市场等方面的认知距离越大，认知的挑战越大

D、思维是指人脑对客观事物的间接的和概括的反映，是借助于语言揭示事物本质特征以及内部规律的理性认识过程

参考答案：ABCD

2、熊彼特在 1912 年出版的《经济发展理论》中第一次提出技术创新是指：

A、采用一种新的企业组织形式

B、找到一种原料的新来源

C、开辟一个新市场

D、发明一种新生产工艺流程

参考答案：ABCD

3、创新的价值性体现在哪些方面：

A、满足伙伴需求，创造商业价值

B、满足用户需求，创造用户价值

C、满足社会需求，创造社会价值

D、满足制衡需求，创造战略价值

参考答案：ABCD

4、为什么我们要进行创业实验：

- A、创业过程是在高度不确定性下进行的！
- B、创业行动是需要低成本快速验证方法的！
- C、创业成功是难以复制的！
- D、创业过程中隐含了众多的假设，需要去验证！

参考答案：ABCD

5、我们为什么要训练创新思维：

- A、提高我们的创造力
- B、创新思维有助于我们深度洞察与重新构建解决方案
- C、思维影响认知，认知影响行动
- D、思维存在定势，制约了创造力

参考答案：ABCD

6、以下对创业过程描述正确的是：

- A、试错性
- B、资源高度约束
- C、假设验证性
- D、不确定性强

参考答案：ABCD

7、为什么创意并不必然是好的创新：

A、创意太容易，往往得来毫不费劲

B、创意针对的问题在非真实情境中存在的，或是在扭曲因素影响下才存在，常在引导需求中会发生

C、创意解决的是一个不值得解决的问题，未产生价值，人们不需要或者不足以让他们买单

D、缺乏关键资源与工艺、工具或方法以形成可检验迭代产品原型

参考答案：BCD

8、关于创意的表述正确的是：

A、通过观察和灵感，基于核心判断，通过特定流程，得到的各种解决方案

B、创意并不一定具有价值

C、针对用户洞察，发展点子的过程

D、灵光一现，实现某种目的的可行的突破口、切入点、环境、条件等；

参考答案：ABCD

9、打破心智枷锁的方法有：

A、转变思维方向

B、转变行动依据

C、转变行动速度

D、转变思维方法

参考答案：ABD

10、导致心智枷锁的原因：

A、倾向复制以前的成功，或者避免过去的挫折，锁定了观察、解释、选择的空間

B、心智模式隐藏的主观映射“模型”，不容易察觉和检视，难以更新以符合事物

的本质与规律

C、由于人的知识、信息、经验和能力都是有限的，难以达到绝对的最优解，而只以找到满意解为满足

D、希望尽快对某一个问题下结论，难以忍受暂时的模糊与混沌状况，阻断模糊思维，很快停止思考，过早地下结论

参考答案：ABCD

11、以下哪些属于非逻辑思维的：

A、侧向思维

B、软性思维

C、整合思维

D、逆向思维

参考答案：BC

12、以下哪些属于逻辑思维的：

A、整合思维

B、强制联想

C、发散思维

D、侧向思维

参考答案：CD

13、创意不等于创新是因为：

A、缺乏价值性

B、缺乏新颖性

C、缺乏可行性

D、缺乏真实性

参考答案：ACD

14、以下对精益创业的表述正确的是：

- A、精益创业只是在高度不确定中的一种快速行动思维之一
- B、是应对棘手问题的有效方法之一
- C、由知而行将所收获认知转为行动，产品在上市前解决用户反馈的问题，逼近用户真实需求
- D、由行而知 科学试错的方式来获取认知，验证性学习证实或者证伪原先的假设

参考答案：ABCD

15、以下属于设计思维过程的 E-D-I-P-T 内容是：

- A、从故事版、图表、绘图再到模型，创造一些价格低廉的产品或产品 功能用于测试
- B、把在共情阶段创建和收集的信息集中在一起进行综合处理，以确定核心问题
- C、使用原型设计阶段确定的解决方案对产品进行严格测试
- D、通过观察、参与并同情人们以了解他们的经验和动机，获得对试图 解决的问题的共情理解。

参考答案：ABCD

16、以下属于设计思维内容的是：

- A、高度迭代，在实践和反馈中不断摸索，持续改进解决方案
- B、邀请用户、合作伙伴、利益相关方共同参与变革
- C、以用户为中心，进入真实世界找到新视角，获得新洞察
- D、重新界定问题，拓展解决问题的思路

参考答案：ABCD

17、提升创意质量的方向包括：

- A、创意的价值性
- B、创意的洞察性
- C、创意的可行性
- D、创意的扩展性

参考答案：ABC

18、精益创业原则包括：

- A、行动导向：从计划导向转向行动导向
- B、快速迭代：从完美计划转向快速迭
- C、用户导向：从自我导向转向用户导向
- D、科学试错：从理性预测转向科学试错

参考答案：ABCD

19、商业模式的潜能的影响因素包括：

- A、可重复性
- B、反模仿性
- C、可扩展性
- D、可度量性

参考答案：ABC

20、取得创意突破的七种武器 SCAMPER 包括：

- A、原有材质功能或外观是否有修改或更夸大的空间
- B、原有材质、功能或外观是否有微调的空间
- C、除了现有功能之外，能否有其他用途

D、哪些功能可以和原有功能整合

参考答案：ABCD

21、以下属于创意的基本过程的是：

A、通过一定的介质将头脑里的想法在物理世界呈现出来

B、修改、分拆创意命题，让创意命题更明确，准备创意材料

C、创意分类、评估和挑选，围绕有价值的创意方向进行再创意

D、采用不同的创意方法、流程，促进点子不断产生

参考答案：ABCD

22、驾驭待办任务原则包括：

A、好的创新解决原来满意度低或根本没有解决方案的问题；

B、任务指代某人真正想在特定情境下完成的事；

C、任务可以是功能性的、情绪性的，或与产品消费相关的；

D、情境比顾客特点、产品特性、新技术或趋势都重要；

参考答案：ABCD

23、一下对右脑思维表述正确的是：

A、以客户为中心来考虑问题

B、从客户偶然的一个行为，或者痛点，进行探索发现客户的潜在需求

C、寻找新的技术，采用全新的商业模式，实现产品、服务等颠覆性的创新

D、超越客户的需求，实现企业的价值

E、新价值链

参考答案：ABCDE

24、以下对左脑思维表述正确的是：

- A、针对客户在使用产品或服务过程中产生的需求、不满、投诉以及问题
- B、基于现有产品和服务
- C、进行研发、设计、改进、制作，形成新的产品或者服务，再进行营销策划，实现对新产品或者服务的改进
- D、是“源创新”

参考答案：ABC

25、以下对棘手问题描述准确的是：

- A、它通常并不明显，需要被发现
- B、它的解决方案以及通往解决方案的路径往往都不明确，甚至很多时候这些问题的最初的呈现具有很强的误导性
- C、必须首先把这个问题“解决”一遍以便能够明确地定义它，然后再次解决该问题，从而形成一个可行的方案
- D、从不同角度看问题，没有单一清晰的解决方案，没有永远不变的最优解决方案

参考答案：ABCD

26、以下对应用场景描述正确的是：

- A、在时间、地点、场合、情感等构成的特定情境
- B、从“功能需求”到“应用场景”中定义“待办任务”
- C、由企业、用户及其他相关主体间的关系、行为所构成的具体画面或特定过程
- D、应用场景是独立于客户存在，是一个更简单、更稳定的焦点

参考答案：ABCD

27、以下哪些角度可以用来发现待办任务：

- A、人们想逃避哪些任务？

- B、客户为现有产品发明了哪些惊人用途？
- C、人们发现了哪些变通方法？
- D、获得越来越多的顾客信息从数据中发掘的相关性

参考答案：ABC

28、对解决方案描述正确的是：

- A、围绕特定的应用场景
- B、如何帮助目标顾客更好地、甚至是创新性地完成其某项任务的方案
- C、对待办任务起点（请求发起）到终点（完成与反馈）全覆盖
- D、包括产品方案和服务方案

参考答案：ABCD

29、以下哪些属于解决方案价值获取方面的问题：

- A、价值导向：用户任务导向，非企业自己为出发点
- B、反模仿：技术壁垒、标准壁垒、网络效应、关系锁定等
- C、弹性供给：核心资源与能力的可复制性、可整合性、可替代性
- D、合法性：法律、习俗以及合作伙伴的认同

参考答案：BD

30、解决方案设计中的内生性粘性包括：

- A、认知、关系锁定，如用户反馈、情感、忠诚；
- B、覆盖用户多应用场景的多项待办任务；
- C、针对高频、刚性、痛苦的待办任务；
- D、超出用户期望的体验，如产品、服务、价格；

参考答案：ABCD

31、以下对精益创业中的 MVP 的描述正确的是：

- A、让开发团队以最小的付出(时间、精力、成本等)，最大限度地了解到用户需求的新产品原型；
- B、只服务最小范围的天使用户（愿意尝试、反馈、推广）；
- C、只保留最核心的功能（功能做减法）；
- D、帮助创业者尽快开始交互、验证性学习的过程，尽快验证商业假设

参考答案：ABCD

32、以下属于 MVP 形式的是：

- A、产品介绍视频
- B、数码原型
- C、纸质原型
- D、预售页面

参考答案：ABCD

33、智慧互联时代为企业带来了四种新能力：

- A、基于云计算、社会计算、大数据分析等新一代 IT 而产生的信息取得和整合能力。
- B、通过对移动互联网超大体量数据的实时处理与运用而产生的超前预测能力
- C、企业信息透明化、企业间联系数字化而产生的关系整合能力。
- D、互联网“脱媒”功能使企业—消费者直接互动而产生市场感知能力。

参考答案：ABCD

34、智慧互联时代的市场基础跃迁包括：

A、从购买到免费

B、从购买到自制

C、从购买到租赁

D、社会资本取代市场资本

参考答案：ABCD

35、产品不再是单纯产品，而是具备多种功能的情感表达媒介，使产品成为“接口”而具备多种使用价值并增进顾客生活便利性

参考答案：正确

36、“手段”与“目的”共振推动双创从机会利用变为机会创造

参考答案：正确

37、具有资本或者互补资源等非对称优势的主体进入，创业的机会窗口会加速关闭

参考答案：正确

38、单纯的商业模式创新难以形成持续性的竞争壁垒

参考答案：正确

39、解决方案的创新包括支撑新的应用场景与提供新的用户体验

参考答案：正确

40、解决方案的粘性机制就是用户“重复雇佣”问题

参考答案：正确

41、用户需求包括功能方面与情感方面

参考答案：正确

42、溯因逻辑是基于某现象的特征，预先推测哪些结论可能是正确的，然后通过技巧性的推理与测试做出选择

参考答案：正确

43、设计思维为寻求未来改进结果的问题或事件提供商业、技术、用户需求之间平衡的创新解决方案

参考答案：正确

44、棘手问题只有通过解决或部分解决才能被明确

参考答案：正确

45、创意的可行性提升要从“精准定位”向“广泛应用”进化

参考答案：错误

46、思维导图工具是一种放射性思维，以及放射性思维的自然表达

参考答案：正确

47、商业模式封底测算是指在信息不全的情况下进行快速的数量级估算

参考答案：正确

48、小众市场规模小价值有限，更应该重视大众市场

参考答案：错误

49、解决方案只要满足用户的部分需求即可

参考答案：错误

50、技术上的领先并不等于创新成功

参考答案：正确

51、创业是不拘泥于当前资源条件的限制下对机会的追寻

参考答案：正确

52、创意解决的是用户的高频率的“痛点”或者“痒点”需求，并且导致该需求的因素是稳定、长期持续存在的

参考答案：正确

53、将两件或者多件看上去风马牛不相及的事物或者元素想法设法加在一起，容易突破常规思维，产生新颖性的创意

参考答案：正确

54、点子数量越多，跨度越大，有效的创新解决方案才越有可能出现

参考答案：正确

55、心智模式简化了认知过程，提高了我们长期的认知能力

参考答案：错误

56、待办任务是理解需求复杂组合的方法，是指人们在特定情景下试图取得的进展

参考答案：正确

57、突破性创意都是非常规的，挑选最差创意也或许会成为最佳的选择

参考答案：正确