

MC-Fragen zu LE8:

Alle Fragen sind Multiple-Choice Fragen, d.h. mindestens eine Antwort und maximal vier Antworten sind richtig

Wissen

1. Welche der folgenden Strategien gibt es typischerweise im Lebenszyklus einer Innovation?

- a. First Mover
- b. Early Mover
- c. Fast Follower
- d. Second Follower

2. Welche der folgenden Aussagen über den Nutzen von Standards sind richtig?

- a. Generell steigern Standards die Kommunikationskosten im Unternehmen
- b. Die Wahrscheinlichkeit eine Fehlinvestition zu tätigen sinkt durch den Einsatz von Standards
- c. Ein Kaufargument für Standardsoftware ist, dass eine gewisse Sicherheit über mögliche Netzeffekte der Software bereits vor dem Kauf existiert
- d. Der Einsatz von Standards vermeidet den so genannten „Lock-In Effekt“

Transfer

3. Ein Unternehmen entwickelt eine neue Technik, durch die die Produktion von Prozessoren für Mobilgeräte günstiger wird bei gleichbleibender Leistung. Dieser Effekt kann beschrieben werden im Rahmen...

- a. ... des „Technology Push“
- b. ... von Netzwerkexternalitäten
- c. ... des „Market Pull“
- d. ... von „Design Thinking“

4. In welche Phase des Design Thinking-Micro Cycle lässt sich folgende Aussage einordnen: „Strukturierung von Interviews und Beobachtung und Anwendung bekannter Frameworks“?

- a. Needfinding & Synthesis
- b. Ideate
- c. Prototype
- d. Test

Anwendung

5. Welche der folgenden Firmen verlor aufgrund des „Innovator’s Dilemma“ seine Marktposition?

- a. Kodak
- b. Coca Cola
- c. Mercedes
- d. RIM (Blackberry)

Lösung:

Wissen

1. Welche der folgenden Strategien gibt es typischerweise im Lebenszyklus einer Innovation?

- a. First Mover
- b. Early Mover
- c. Fast Follower
- d. Second Follower

Antwort a und c sind richtig (vgl. LE8 F28). Die First-Mover Strategie fährt das Unternehmen, dass eine Innovation als erstes auf den Markt bringt. Fast-Follower Unternehmen versuchen das Produkt des First-Mover zu verbessern und eine ausgereifere Version des Produkts auf den Markt zu bringen. Die beiden Begriffe „Early Mover“ und „Second Follower“ sind in dem technologischen Lebenszyklus nicht vertreten bzw. frei erfunden.

2. Welche der folgenden Aussagen über den Nutzen von Standards sind richtig?

- a. Generell steigern Standards die Kommunikationskosten im Unternehmen
- b. Die Wahrscheinlichkeit eine Fehlinvestition zu tätigen sinkt durch den Einsatz von Standards
- c. Ein Kaufargument für Standardsoftware ist, dass eine gewisse Sicherheit über mögliche Netzeffekte der Software bereits vor dem Kauf existiert
- d. Der Einsatz von Standards vermeidet den so genannten „Lock-In Effekt“

Nur Antwort b und c sind richtig (vgl. LE8 F24f). Antwort a ist falsch, da Standards generell die Kommunikationskosten im Unternehmen senken. Antwort d ist ebenfalls falsch, da der Lock-In Effekt durch den Einsatz von Standards entstehen kann.

Transfer

3. Ein Unternehmen entwickelt eine neue Technik, durch die die Produktion von Prozessoren für Mobilgeräte günstiger wird bei gleichbleibender Leistung. Dieser Effekt kann beschrieben werden im Rahmen...

- a. ... des „Technology Push“
- b. ... von Netzwerkexternalitäten
- c. ... des „Market Pull“
- d. ... von „Design Thinking“

Nur Antwort a ist richtig. Technology Push ist definiert als Knowledge „technologische Entwicklung, die, unabhängig von am Markt identifizierten Kundenbedürfnissen, auf Basis des unternehmensinternen Technologie- und Leistungspotenzials realisiert und am Markt eingeführt wird.“

4. In welche Phase des Design Thinking-Micro Cycle lässt sich folgende Aussage einordnen: „Strukturierung von Interviews und Beobachtung und Anwendung bekannter Frameworks“?

- a. Needfinding & Synthesis**
- b. Ideate
- c. Prototype
- d. Test

Nur Antwort a ist richtig. Die Aufgabe von „Needfinding & Synthesis“ ist den Benutzer („Understand the User“) und die Entwicklungsumgebung („Understand the Design Space“) zu verstehen.

Anwendung

5. Welche der folgenden Firmen verloren aufgrund des „Innovator’s Dilemma“ seine Marktposition?

- a. Kodak**
- b. Coca Cola
- c. Mercedes
- d. RIM (Blackberry)**

Antwort a und d ist richtig. Das „Innovator’s Dilemma“ beschreibt das folgende Problem: „Neue Technologien oder Geschäftsmodelle, die zuerst im Vergleich zu traditionellen Ansätzen zu schlechteren Ergebnissen führen, liefern meistens zu einem späteren Zeitpunkt bessere Ergebnisse.“ Kodak und Blackberry haben beide innovative Produkte eingeführt, die heute noch benutzt werden, haben aufgrund des „Innovator’s Dilemma“ aber ihre Innovationen nicht langfristig zu ihrem Erfolg nutzen können.