

Digitale Bekleidungsentwicklung

Einheit 1 – Von der Idee zur Bekleidung

Übungen und Prüfungen

1. Schritte der klassischen Wertschöpfungskette

Frage/Aufgabe: Die einzelnen Schritte der klassischen Wertschöpfungskette sind durcheinander geraten. Bringen Sie sie wieder in die richtige Reihenfolge.

Lösung: Idee – Entwurf – Konstruktion – Musterung – Optimierung – Fertigung – Versand

Mediale Umsetzung: Sortieren (drag and drop) der Schritte.

2. Bereiche der „digitalen Produktentwicklung“

Frage/Aufgabe: Welche der folgenden Bereiche sind Teil der „Digitale Produktentwicklung“?

Richtig: Computer-Aided Design (CAD), Computer-Aided Engineering (CAE), Product Data Management (PDM)

Falsch: Computer-Aided Manufacturing (CAM), Computer-Aided Selling (CAS), Computer-Aided Learning (CAL), Product Database, Process Data Analyses

Mediale Umsetzung: Multiple Choice

3. Wertschöpfende Abteilungen

Frage/Aufgabe: Welche Abteilungen führen wertschöpfende Aktivitäten aus?

Richtig: Design, Produktion, Einkauf, Versand, Produktentwicklung

Falsch: Logistik (Informations- und Transportlogistik), Marketing und Controlling, Personal- und Finanzierungsmanagement

Mediale Umsetzung: Multiple Choice

4. Unterstützende Abteilungen

Frage/Aufgabe: Welche Abteilungen sind für die unterstützenden Aktivitäten verantwortlich?

Richtig: Logistik (Informations- und Transportlogistik), Marketing und Controlling, Personal- und Finanzierungsmanagement

Falsch: Design, Produktion, Einkauf, Versand, Produktentwicklung

Mediale Umsetzung: Multiple Choice

5. Rechner-unterstützte Arbeitsschritte des Virtual Prototyping

Welche Arbeitsschritte der Wertschöpfungskette können mit Hilfe von Virtual Prototyping am Rechner stattfinden?

Frage/Aufgabe: Welche Arbeitsschritte der Wertschöpfungskette können mit Hilfe von Virtual Prototyping am Rechner stattfinden?

Richtig: Entwurf, Musterung, Prototypenerstellung, Optimierung

Falsch: Idee, Fertigung, Versand

Mediale Umsetzung: Multiple Choice

6. Vorteile des Virtual Prototyping

Frage/Antwort: Was kann durch Virtual Prototyping erzielt werden?

Richtig: Durch den Einsatz von Virtual Prototyping können schon in frühen Phasen der Produktentwicklung Fehler erkannt werden. Varianten des Produkts werden virtuell untersucht, ohne dass ein realer Prototyp hergestellt werden muss, dadurch können Ressourcen und Zeit eingespart werden.

Falsch: Durch den Einsatz von Virtual Prototyping können während der Fertigung leichter und schneller Fehler beim Zuschnitt und in der Näherei erkannt werden. Speziell bei großen Teilen fallen diese Fehler früher auf. Das spart Zeit und Material.

Mediale Umsetzung: Single Choice