

**Rezension für Tests und Arbeitsmittel  
für den Anwendungsbereich der Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung in der Schweiz**

**Verfahren**

## Diagnose berufsbezogener Kreativität – Planung und Gestaltung (DBK-PG)

Schuler, H. et al. (2013). Bern: Hogrefe.

**Kategorie**  
Leistungstest

### 1 Beschreibung

#### 1.1 Fragestellung / Anwendungsbereich

Der DBK-PG ermöglicht eine Fähigkeitsdiagnostik, welche die berufsbezogene Kreativität anhand von planerischen und gestalterischen Aufgaben misst. Die Aufgaben simulieren einen kreativen Prozess, den die Testanwendenden in abwechslungsreichen Aufgabenstellungen bearbeiten. Das Verfahren kann in der Berufs- und Studienberatung, der Potenzial- und Fähigkeitsdiagnostik und der Personalauswahl und -platzierung eingesetzt werden. Es sollen Einschätzungen gemacht werden können zur individuellen Fähigkeit.

#### 1.2 Zielgruppe (Testpersonen)

Das Verfahren kann von Schülern ab der 9. Klasse, Gymnasiasten und -innen, Studierenden und Berufstätigen bearbeitet werden.

#### 1.3 Konzept / Theoretische Grundlagen

Der DBK-PG basiert auf einem Gesamtkonstrukt der Kreativität, das auch kreative Leistungen unterscheiden kann. Es wird von idealtypischen Kreativitätsphasen ausgegangen, die in acht Aufgaben übersetzt wurden.

Acht Schritte des kreativen Prozesses	Anforderungen	Indikatoren
Problementdeckung wie suchen, identifizieren und definieren	Wissbegier, Offenheit, Kognition anwenden, Feldunabhängigkeit, Intelligenz	Probleme in Situationsschilderungen entdecken können
Umgang mit Informationen deren Suche, Aufnahme und Bewertung	Auffassungsumfang, Arbeitsgedächtnis, Vorwissen	Relevante Informationen und deren Beziehungen erkennen
Kombination von Konzepten herstellen von Verknüpfungen	Analogien finden, Flexibilität, Ambiguitätstoleranz* (*Widersprüche positiv-integrativ regulieren)	Objekte zu Kategorien ordnen oder vorgegebene Kategorien reorganisieren

<b>Ideenfindung als Inkubation</b> , Intuition, Einfall, Einsicht	Divergentes Denken, Offenheit	Ideenflüssigkeit, -flexibilität und -originalität
<b>Lösungsansatz</b> ausarbeiten und entwickeln	Fähigkeit zum Problemlösen, Pragmatismus	vorgegebene Ideen umsetzen
<b>Ideenbewertung</b>	Urteilsvermögen, kritisches Denken	Qualität einschätzen von sich konkurrierenden Lösungen
<b>Anpassung und Umsetzung</b> durch Prüfung, Realitätsbezug	Realismus, Pragmatismus	Hypothesen identifizieren und prüfen, Konzepte anpassen
<b>Implementierung</b> Kommunikation, Argumentation, Systemintegration	Soziale Kompetenz, Dominanz, Beharrlichkeit, Initiative	überzeugen, argumentieren

(Vgl. Manual, S. 21).

Diese acht Stufen bringen durch die Bewältigung die Fähigkeitsunterschiede einer Testperson zum Ausdruck. Zur Entwicklung dieses achtstufigen Verfahrens nehmen die Autoren Bezug zu breitangelegten theoretischen Grundlagen:

**Kreativität als Anforderung und Ziel**, welche besonders in Berufen der Forschung und Entwicklung, der gestalterischen Berufe, der innovativen Berufe und Berufsfunktionen als zentrale Tätigkeitsanforderungen wirken.

**Kreativität als Produkt**, welches das Resultat einer kreativen Tätigkeit ist.

**Kreativität als Personenmerkmal**, welches begünstigende Eigenschaften, wie z.B. Intelligenz, Motivation und Power der kreativen Persönlichkeit formulieren.

**Kreativität als Prozess**, welcher Probleme identifiziert, löst und implementiert.

Den Autoren diene letztlich der kreative Prozess als geeignetste Form zur Operationalisierung der Diagnose berufsbezogener Kreativität. Sie haben zur Entdeckung des kreativen Potenzials einer Person ähnlich wie bei einer Arbeitsprobe einen konkreten Praxisbezug geschaffen, indem ein Stadtpark mit planerischen und gestalterischen Fragen für die Testperson zu acht Aufgaben formuliert werden.

Der kreative Prozess ist achtstufig angelegt und führt von der Problemdefinition zur Problemlösung bis hin zur Implementierung der Lösung. Es werden acht Aufgaben operationalisiert, welche einerseits Anforderungen messen und andererseits Indikatoren liefern, in welchem Ausmass dies den Testanwendern gelingt.

Der DBK-PG umfasst mit diesen acht Schritten die acht Dimensionen, welche in abwechslungsreichen Aufgabenstellungen formuliert wurden. Sie repräsentieren und simulieren zugleich den testspezifischen achtstufigen kreativen Prozess.

#### 1.4 Material

Testmanual, Instruktionsheft, Testheft zur direkten Bearbeitung, Auswertungsbogen, Feedbackbogen mit Profil und Hinweisen für Teilnehmer.

Eine Stoppuhr muss zusätzlich verwendet werden.

Es ist keine Computer-Version vorhanden.

#### 1.5 Anwendungen

### 1.5.1 *Durchführung und Auswertung*

Die Testleitung verwendet das Instruktionssheft zur standardisierten Durchführung. Sie wird darin angewiesen, das Stichwort "Kreativität" nicht zu verwenden. Die jeweiligen Instruktionen werden vorgelesen, und die unterschiedlichen Bearbeitungszeiten werden bei jeder Aufgabe angegeben. Die Zeit wird mittels Stoppuhr gemessen.

Die Bearbeitung der Aufgaben dauert etwa 36 Minuten.

Das Verfahren kann als Einzel- oder Gruppentest durchgeführt werden.

Die Auswertung erfolgt anhand einer ausführlichen Beschreibung im Manual. Die Beurteilung von teilweise frei formulierten Antworten wird anhand inhaltlicher Kriterien und Antwortbeispielen im Manual erläutert. Die Auswertungsperson muss mit dem Verfahren vertraut sein. Die Standardwerte für die acht Aufgaben werden zu einem Gesamtwert summiert, für den der entsprechende Standard-Gesamtwert in der passenden Normtabelle abgelesen wird. Es können auch Prozentränge dargestellt werden.

Die Autoren empfehlen die Gesamtnorm zu verwenden, wenn keine spezifische Vergleichsgruppe vorliegt.

---

### 1.5.2 *Interpretation*

Die Beurteilung der berufsbezogenen Kreativität wird anhand eines Feedbackbogens als Profil dargestellt. Hier sind die Standardwerte und Prozentränge mit dem Gesamtwert und ein Profilverlauf über die acht Stufen des kreativen Prozesses visualisiert. Im Rückmeldegespräch werden die individuellen Ausprägungen erläutert und auch anhand einer kurzen Beschreibung für die Testteilnehmer nachvollziehbar gemacht.

Der Gesamtwert bietet einen aussagekräftigen Vergleich zur Referenzgruppe. Die Interpretation auf der Ebene der einzelnen Dimensionen ist zur Unterscheidung von interindividuellen Resultaten unter gewissen Vorbehalten (Retest-Reliabilität) möglich. Die Interpretation muss von einer fachkundigen Person durchgeführt werden. Drei Fallbeispiele sind zur Einübung der Interpretation vorhanden.

---

## 1.6 Gütekriterien, Literatur

---

### 1.6.1 *Vom Autor geltend gemachte Gütekriterien*

Die Objektivität in der Durchführung, Auswertung und Interpretation ist gegeben. Sie wurde untersucht mit Intraklassenkorrelationen (ICC) und liegen bei .97 und .93

Die Reliabilität der internen Konsistenz mit Cronbachs Alpha liegt bei .84 beim Gesamtwert und bei .71 bis .80 bei den Subtests, die Retest-Reliabilität bei .81 des Gesamtwertes. Die Retest-Reliabilitätswerte bei den Aufgabenstufen liegen mit .46 und .68 bedeutend tiefer.

Die Validität ist breit untersucht durch Inhaltsvalidität, Konstruktvalidität (z.B. Konfirmative Analysen), kriterienbezogene Validität (z.B. schulische Leistung, allgemeine und berufliche Kreativitätskriterien) und soziale Validität (Akzeptanz des Verfahrens bei Testpersonen).

Die Ergebnisse entsprechen den Erwartungen. So wurden Zusammenhänge zwischen dem DBK-PG mit den "Big Five" erhoben und die Dimension Offenheit beim NEO-PI-R korreliert dabei mehrfach signifikant mit dem Gesamtwert des DBK-PG ( $r = .34$ ). Ebenso wurden Zusammenhänge erhoben mit allgemeinen Kriterien wie Anzahl Hobbys, freiwillig etwas lernen, Teilnahme an Forschung, Wettbewerbsteilnahme, selbsteingeschätzte Kreativität, Anzahl eingereichte Patente, Geschäftsideen entwickeln. Das Kriterium "Geschäftsidee entwickeln" korreliert beispielsweise mit dem DBK-PG Gesamtwert hochsignifikant ( $r = .32$ ). Ebenso wurden Korrelationen erhoben zu berufsbezogenen Kriterien, wie z.B. Anzahl Ausstellungen von Künstlern ( $N=34$ ,  $r = .43$ ).

-

---

### 1.6.2 *Zusatzinformationen und Beurteilung in der Literatur*

-

---

### 1.6.3 *Normen*

Die Gesamtnorm ( $N=2329$ ) besteht aus Realschülern ( $N=257$ ), Gymnasiasten ( $N=438$ ), Studenten ( $N=1100$ ) und Berufstätigen ( $N=534$ ).

Auf eine separate Normierung nach Geschlechtern wurde verzichtet, da in den meisten Unteraufgaben keine signifikanten Unterschiede auftraten. Das mittlere Alter der Gesamtstichprobe liegt bei 24.04 Jahren, bei den Studenten bei 23.33 Jahren und bei den Berufstätigen bei 37.38 Jahren. Die Normen sind aus Deutschland.

---

## 1.7 **Literatur**

Das Manual bietet in Kapitel 7 ausführliche Literaturangaben.

---

---

## 2 Einschätzung der Fachgruppe Diagnostik

---

### 2.1 Anwendungsqualitäten

Die Handhabung des Instrumentes ist einfach, transparent und ökonomisch. Es ermöglicht eine Einschätzung von berufsbezogener Kreativität (z.B. Probleme erkennen und lösen, Argumentieren, Lösungen implementieren). Mit dem Gesamtwert bietet das Verfahren eine aussagekräftige Einschätzung zum kreativen Potenzial einer Person. In vielen Berufen und Berufsfunktionen (z.B. Mitarbeit in Projekten) dürfte dies eine Relevanz haben. Die Autoren verweisen auf Berufsgruppen, welche diese kreativen Kompetenzen bevorzugt erfüllen sollten (z.B. Marktforscher, Designer, Unternehmer).

Die Aufgabenstellungen sind an einen Stadtpark gebunden und bieten für die Testpersonen einen praktischen Bezug. Planung und Gestaltung werden als Kernkompetenzen im kreativen Prozess auf unterschiedliche und abwechslungsreiche Art gemessen. Das Instruktionsheft und der Feedbackbogen sind in der Anwendung ansprechend und praktisch.

---

### 2.2 Kritik / Grenzen

Die erstmalige Auswertung ist aufwändig, um mit dem offenen Antwortverhalten standardisierte Rohwerte zu generieren. Das Manual bietet jedoch eine sorgfältige und ausführliche Hilfestellung mit anschaulichen Beispielen.

Das Verfahren setzt bei den Testpersonen gute Deutschkenntnisse voraus und orientiert sich an den Bildungsvoraussetzungen auf Niveau Abitur und Fachhochschule in Deutschland.

Die berufsbezogene Kreativität wird akzentuiert gemessen als Planen und Gestalten in der Simulation eines kreativen Prozesses. Es handelt sich dabei um Grundkompetenzen, wie sie in vielen berufsbezogenen, kreativen Aufgabenstellungen anzutreffen sind. Die Einschätzung des kreativen Potenzials bezieht sich hauptsächlich auf einen Gesamtwert und nicht auf einzelne hervorragende oder spezifisch kreative Fähigkeiten.

Für einige Aufgabengruppen wurde die interne Konsistenz nicht berechnet, da diese nicht aus mindestens zwei Items bestehen.

Die Autoren wünschen sich zusätzliche Normvergleiche, welche aus der Praxis erhoben werden könnten (z.B. weitere Berufsgruppen). Die Normen für Studenten und Berufstätige werden nicht separat dargeboten. Schweizer Normen fehlen.

---

### 2.3 Gesamtbewertung für den Anwendungsbereich Berufsberatung

Die berufsbezogene Kreativität wird in vielen Berufsfeldern und Berufsfunktionen als relevante Kompetenz erwartet. Die nachfolgend genannten Berufsgruppen der Autoren sind in der Laufbahnberatung vertreten und können als Zielgruppe für die Anwendung des Verfahrens gesehen werden:

In der Forschung und Entwicklung: z.B. Ingenieure, Wissenschaftler, Marktforscher, Stadtplaner, Ärzte.

In gestalterischen Berufen: z.B. Designer, Architekten, Fotografen, Regisseure, Journalisten, Lehrer, Schriftsteller, Schauspieler, Musiker, Maler.

In innovationsbezogenen Berufen: z.B. Führungs- und Managementberufe, Unternehmer, Diplomaten, Organisatoren, Berater, Therapeuten.

Es können zwar keine Aussagen über die Eignung einer Testperson zu konkreten Berufsfunktionen oder zu kreativen Berufen gemacht werden. Mit dem Gesamtwert kann jedoch eine richtungsweisende Aussage gefunden werden, inwiefern die individuellen Fähigkeiten auf ein

kreatives Potenzial im Sinne von Planen und Gestalten ausgeprägt sind und in entsprechenden Berufen eine vergleichsweise Relevanz haben dürften. Fragestellungen zum Schritt in die berufliche Selbstständigkeit sind in der Berufsberatung häufig anzutreffen. Ein Fallbeispiel zeigt auf, wie nützlich der DBK-PG in dieser Fragestellung ergänzend eingesetzt werden kann.

Die Aufgabenstellungen simulieren einen konkreten Praxisbezug. Sie wurden von den Autoren ähnlich einer Arbeitsprobe entwickelt und dürfte bei den Testpersonen eine abwechslungsreiche und auch unter Zeitdruck herausfordernde Testung sein, gerade wenn der Wunsch zur Einschätzung von eigenen Stärken und Schwächen vorhanden ist.

In Ergänzung mit anderen Testverfahren bietet das Verfahren eine wichtige Informationsquelle zur Potenzialeinschätzung einer berufsrelevanten Kreativität.

---

## 2.4

### **Anmerkungen**

Verwandte Verfahren: ASK, TSD-Z, DBK-TE (In Vorb.).

Datum der Beurteilung: 16. September 2014

---

**Die Fachgruppe Diagnostik des SDBB** hat u.a. die Aufgabe, Tests und Arbeitsmittel zuhanden der Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung zu besprechen und zu bewerten. Sie tut dies in Form dieses Labels, das den Fachleuten aus der Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung Entscheidungshilfen für den Einsatz von Tests und Arbeitsmitteln bieten soll.