

**Tabelle A3: Themen für den Gartner Hype Cycle mit Angabe der jeweiligen prozentualen Anteile der Nennungen (in Prozent; n=35)**

| Thema  | nicht relevant | erste Ideen | überzogener Hype | kein Interesse(mehr) | Relevanz für den produktiven Einsatz erkannt | im produktiven Einsatz |
|--|----------------|-------------|------------------|----------------------|--|------------------------|
| 3D-Visualisierung  | 3 %            | 6 %         | 15 %             | 12 %                 | 32 %   | 32 %                   |
| Agentenorientierte Simulation                                  | 17 %           | 3 %         | 7 %              | 10 %                 | 38 %   | 24 %                   |
| Automatische Experimentdurchführung                            | 3 %            | 17 %        | 0 %              | 0 %                  | 31 %   | 49 %                   |
| Automatische Modellgenerierung                                 | 6 %            | 21 %        | 3 %              | 12 %                 | 32 %   | 26 %                   |
| Domänenspezifische Bausteinbibliotheken                        | 6 %            | 3 %         | 6 %              | 0 %                  | 25 %   | 59 %                   |
| Domänenspezifische Modellierungssprachen*                      | 48 %           | 16 %        | 16 %             | 0 %                  | 4 %  | 16 %                   |
| Eingangsdatenqualität  | 4 %            | 7 %         | 0 %              | 0 %                  | 57 %   | 32 %                   |
| Emulation  | 4 %            | 22 %        | 0 %              | 4 %                  | 43 %   | 26 %                   |
| Hierarchische Modellierung                                     | 21 %           | 13 %        | 0 %              | 0 %                  | 13 %   | 54 %                   |
| Integrationslösungen/Schnittstellenstandardisierung            | 3 %            | 13 %        | 3 %              | 3 %                  | 39 %   | 39 %                   |
| Marktfähige Simulations- und Simulationsentwicklungsumgebungen | 4 %            | 8 %         | 0 %              | 0 %                  | 8 %  | 81 %                   |
| Modelldokumentation  | 3 %            | 6 %         | 3 %              | 13 %                 | 29 %   | 45 %                   |
| Product Lifecycle Management (PLM)                             | 18 %           | 5 %         | 5 %              | 5 %                  | 27 %   | 41 %                   |
| Referenzmodelle  | 11 %           | 14 %        | 4 %              | 11 %                 | 39 %   | 21 %                   |
| Selbstlernende Simulationsmodelle*                             | 12 %           | 52 %        | 16 %             | 4 %                  | 8 %  | 8 %                    |
| Serious Games  | 27 %           | 27 %        | 14 %             | 5 %                  | 14 %   | 14 %                   |
| Simulation und Datenanalysen*                                  | 0 %            | 16 %        | 0 %              | 0 %                  | 23 %   | 61 %                   |
| Simulation und Digitale Fabrikzwillinge                        | 3 %            | 23 %        | 10 %             | 3 %                  | 39 %   | 23 %                   |
| Simulation und mathematische Optimierung                       | 7 %            | 11 %        | 0 %              | 7 %                  | 46 %   | 29 %                   |
| Simulationsbasierte Steuerungsentwicklung                      | 14 %           | 18 %        | 0 %              | 4 %                  | 39 %   | 25 %                   |
| Verifikation und Validierung                                   | 0 %            | 6 %         | 0 %              | 6 %                  | 41 %   | 47 %                   |
| Virtual Reality (VR)   | 11 %           | 26 %        | 30 %             | 11 %                 | 15 %   | 7 %                    |
| Vorgehensmodell für Modellbildung und Simulation               | 7 %            | 4 %         | 4 %              | 0 %                  | 26 %   | 59 %                   |

Anm.: Neue Themen (im Vergleich zur Studie von 2013) sind mit einem „\*“ markiert

Stand 30.04.2024