

Prototyping

Ein Poster in der Vorlesung Forschungsmethoden

Sajedah Majdi & Amin Beikzadeh & Christian Rebischke
Technische Universität Clausthal

sajedah.majdi@tu-clausthal.de, amin.beikzadeh@tu-clausthal.de, christian.rebischke@tu-clausthal.de



Zusammenfassung

Ein Prototyp, vom griechischen Wort *protos der Erste* und *typos, Urbild* oder *Vorbild*, ist ein Modell zum Beweisen und/oder Veranschaulichen einer wissenschaftlichen Hypothese. Der Vorgang der Erstellung eines solchen Prototypen nennt sich **Prototyping**. Ein Prototyp stellt meistens ein vereinfachtes, nicht fertiges System oder Modell dar[5, Folie 6], um die Machbarkeit einer wissenschaftlichen Hypothese zu testen. Demnach begründet sich ein Prototype im Drang eine theoretische Frage anhand eines praktischen Beispiels zu testen, zu erläutern oder zu verstehen. Außerdem kann ein Prototyp geschaffen werden um sich frühzeitig Feedback zum Forschungsthema zu verschaffen. Dieses Feedback kann entweder am Ende der Prototyping-Phase erhalten werden oder bereits während des Baus des Prototypen können Methoden eingesetzt werden um Feedback zu erhalten, welche dann den Bau des Prototypen beeinflussen. Prototypen kommen meistens dann zum Einsatz, wenn ein praktischer Beweis einer Theorie besonders günstig oder naheliegend erscheint. Weitere Gründe für einen Prototypen ist die höhere Akzeptanz und Verständlichkeit eines physischen oder virtuellen Modells. In der Informatik spielt **Prototyping** eine besondere Rolle in der agilen Softwareentwicklung, wobei davon ausgegangen wird, dass diese “substantiell zur Lösung eines Teils der Probleme in der Softwareentwicklung beitragen kann”[4].

Vorteile

- Eine kontinuierliche Weiterentwicklung eines praktischen Beispiels zum Stützen einer These bis zum vollendeten Produkt (dies ist besonders Interessant bei Forschungsaufträgen aus der Industrie).
- Das abschließende Finden und Beheben von Fehlern in der theoretischen Ausarbeitung einer Forschung, welche in der Theorie als klein eingestuft worden sind, aber in der Praxis eine große Rolle spielen. Zum Beispiel Wechselwirkungen zwischen mehreren Komponenten eines Forschungsthemas von mehreren Forschenden.
- Eine praktische Machbarkeit eines theoretischen Modells ist frühzeitig verifizierbar.
- Es können frühzeitig Änderungen vorgenommen werden an einem theoretischen Modell, da der praktische Prototyp vielleicht einen anderen Weg öffnet, ein wissenschaftliches Problem zu lösen.

Nachteile

- Verlust des eigentlichen Forschungsziels. Durch die Arbeit an einen Prototypen kann die Lösung einer Forschungsfrage an die zweite Stelle rücken beziehungsweise an Wichtigkeit verlieren. Da die Lösung der Forschungsfrage aber elementar für die Arbeit ist, sollte niemals der Prototyp zu sehr in den Vordergrund der Arbeit rücken.
- Die Erstellung eines Prototypen ist besonders Ressourcen aufwendig. Ressourcen können Zeit, finanzielle Mittel und auch Arbeitskraft in Form von Mitarbeitern sein.
- Nicht jeder Prototyp führt zur Lösung einer Forschungsfrage. Es muss frühzeitig genug die Entwicklung abgebrochen werden, bevor ein größerer finanzieller Schaden entsteht.
- Ein Prototyp benötigt zusätzliche fachliche Kompetenz.

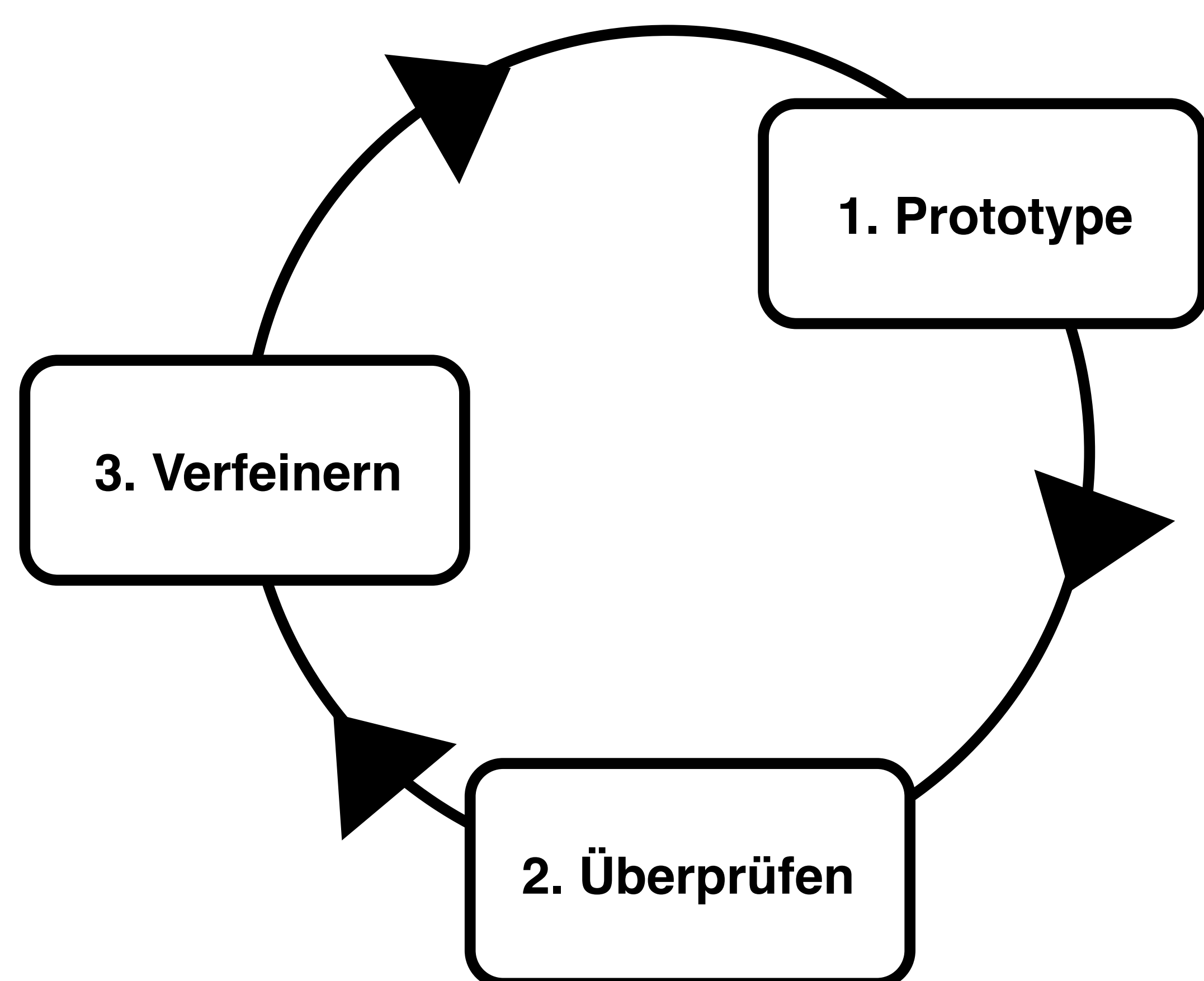


Abbildung 1: Die drei Stufen des Rapid Prototyping

Reale Beispiele für Prototypen

OpenSuperQ

Unter der Führung der Universität Saarland entsteht im Forschungszentrum Jülich in Nordrhein-Westfalen der Prototyp eines supraleitenden Hybrid-Quantencomputers. Für den Prototypen ist ein Budget von 10.33 Millionen Euro veranschlagt und eine Laufzeit von drei Jahren[1]. Ziel des Prototypen ist die Erforschung und Weiterentwicklung von Quantencomputern.

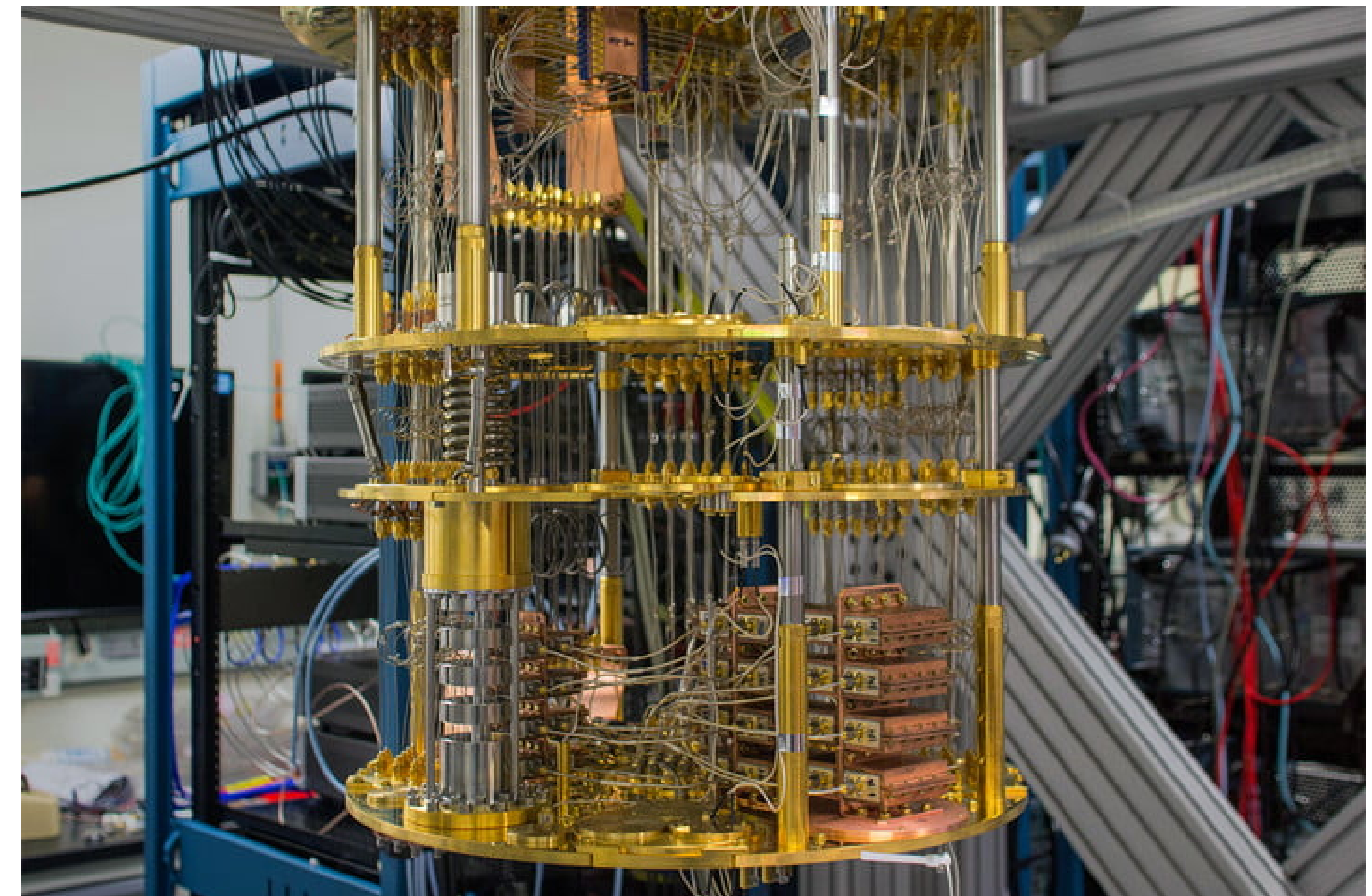


Abbildung 2: Ein Quantencomputer von IBM[3]

Paper-Prototyping

Beim Paper-Prototyping wird ein Prototyp aus einfachsten Mitteln hergestellt um eine Software oder eine Hardware zu simulieren. Dazu können verschiedene Komponenten aus Papier hergestellt und auf eine Fläche gelegt werden. Eine Testperson kann sich anschließen durch diesen Prototypen arbeiten in dem ein wissenschaftlicher Mitarbeiter die Logik des Programms imitiert und Komponenten je nach Reaktion der Testperson hinzugefügt, entfernt oder ändert.

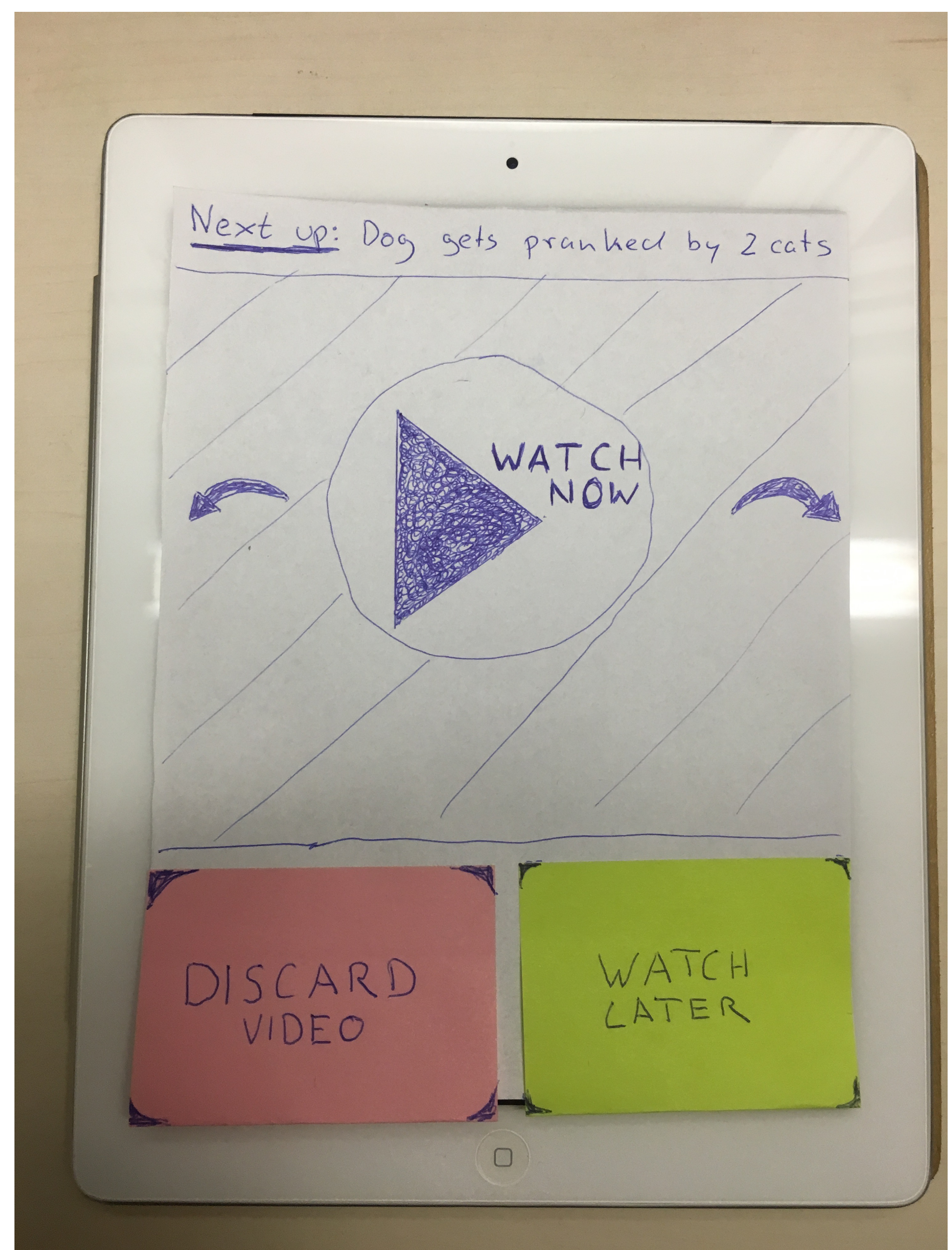


Abbildung 3: Ein Beispiel für einen Paper-Prototypen[2]

Literatur

- [1] A Quantum Computer for Europe: New FET Flagship Project OpenSuperQ. URL: <http://opensuperq.eu/> (besucht am 24.01.2019).
- [2] Beispiel eines Papier-Prototypen. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Paper_Prototyping#/media/File:Paper_Prototype_on_iPad.jpg (besucht am 24.01.2019).
- [3] Beispiel eines Quantencomputers. URL: <https://icdn4.digitaltrends.com/image/ibm-a-quantum-computer-11-720x720.jpg?ver=1.jpg> (besucht am 24.01.2019).
- [4] G. Pomberger, W. Pree und A. Stritzinger. Methoden und Werkzeuge für das Prototyping und ihre Integration. Johannes Kepler Universität Linz. URL: <http://cms.uni-salzburg.at/fileadmin/multimedia/SRC/docs/publications/J002.pdf> (besucht am 01.02.2019).
- [5] Michael Prilla und Marc Janßen. Serious Game Lecture. TU Clausthal, 2018.