

AR Flood Hazard Maps

Update Meeting 4

Frederik Alpers, Lea Plümacher, Marvin Hagemeister

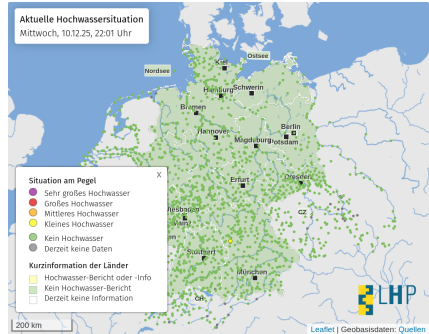
Freie Universität Berlin

December 11, 2025

Project Motivation

Bestehende Informationsmöglichkeiten beschränkt durch:

- Abstrakte Pegelwerte ohne Bezug zur eigenen Umgebung
- Lokale Geländeunterschiede werden nicht berücksichtigt
- Fehlende visuelle Einschätzung des persönlichen Risikos



Screenshot: Aktuelle Hochwasserlage Deutschland
(Quelle: hochwasserzentralen.de)

Project Idea

Die Anwendung soll unter anderem folgende Punkte beinhalten:

- AR Handy App
- Interaktive Anzeige des Wasserstandes vor Ort
- Anzeigen von aktuellen Daten und Vorhersagen

Screenshot: AR Prototyp

*Screenshot von Unity, Zeichnung oder
AR-Example-Project*

Progress — Project Requirements

Minimal Requirements (MVP)

- Lauffähige AR App (Android)
- Anzeige eines Flut-Levels (visuell als Plane)
- Interface zur Anzeige der Wasserstandshöhe (als Textobjekt)
- Mock-API (selbes Format wie Real API) für Testing und Demonstration

Progress — Project Requirements — Current State

Minimal Requirements (MVP)

- ✓ Lauffähige AR App (Android)
- ✓ Anzeige eines Flut-Levels (visuell als Plane)
- ✓ Interface zur Anzeige der Wasserstandshöhe (als Textobjekt)
- ✓ Mock-API (selbes Format wie Real API) für Testing und Demonstration

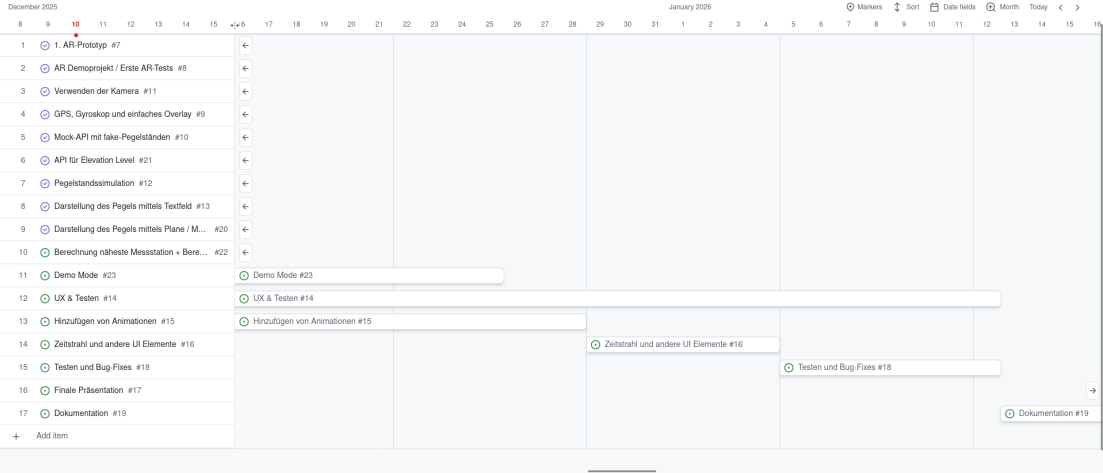
Implementation Status

Wir sind bisher im Zeitplan

Aktueller Fortschritt und zukünftiger Fokus

- ✓ MVP ist implementiert
- Übergang von Mock-API zu echter API
- Verbesserung der Grafik und UI Elemente
- Dokumentation

Progress — Timeline



Implementation Status — Screenshots

Screenshot: AR APP

Screenshot vom aktuellen Stand der App

Screenshot: Unity

*Screenshot von Unity in welchem das
Projekt von der App geöffnet ist*

Reflection

- Läuft bisher gut
- Unity ist möglicherweise zu aufwendig für Anwendungsfall

Organisation

- Treffen Montags
- Textchat
- GitHub
- Unity Cloud

Fragen?