

# AR Flood Hazard Maps

## Update Meeting 4

Frederik Alpers, Lea Plümacher, Marvin Hagemeister

Freie Universität Berlin

December 12, 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

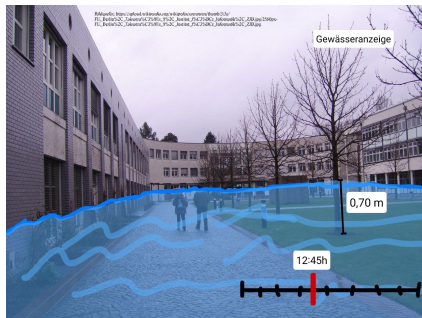


Screenshot: Aktuelle Hochwasserlage Deutschland  
(Quelle: [hochwasserzentralen.de](https://hochwasserzentralen.de))

# 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



Mock-Up

## 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

### 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

---

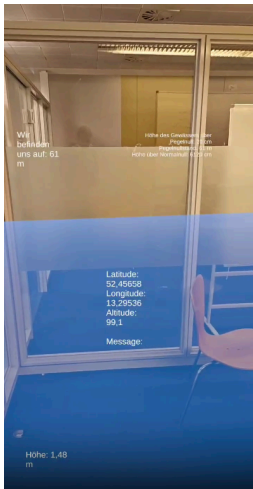
→ **Wir sind bisher im Zeitplan**

## Aktueller Fortschritt und zukünftiger Fokus

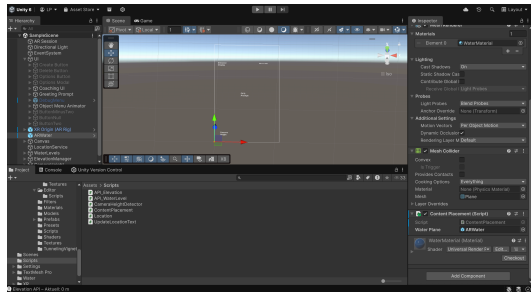
- ✓ MVP ist implementiert
- Übergang von Mock-API zu echter API
- Verbesserung der Grafik und UI Elemente
- Dokumentation



# Implementation Status | Screenshots



Aktueller Projektstand



Unity-Ansicht



# Reflection

---

- Läuft bisher gut
- Mock-API gute Entscheidung, um schnell zu testen
- Unity ist möglicherweise zu aufwendig für Anwendungsfall

## Reflection | Future Learnings

---

- + Was macht eine intuitive und simple UI aus?
- + AR Darstellung von Wetterdaten einfacher zu verstehen?

# Organisation

---

- Treffen Montags
- Textchat
- GitHub
- Unity Cloud

**Fragen?**