

# Hot Pot

Get Inspired, Eat Adventurously



**Human Computer Interaction WiSe 23/24**

Prof. E. Hergenröther, Prof. B. Frömmer

**Ein Projekt von**

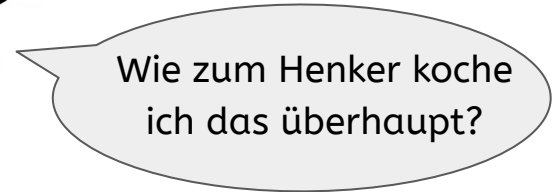
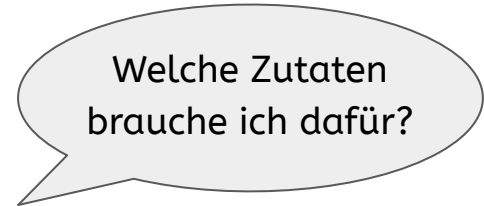
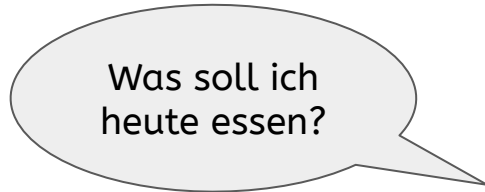
Denis Cvach, Huong Ly Nguyen, Long Nguyen,  
Maximilian Sänger

# Inhaltsangabe

- Problemstellung
- Lösungskonzeption
- User Research
- Fazit
- Live Demo

# Problemstellung

Aktuelle Realität:



# Problemstellung

Aktuelle Lösungsansätze:

- In den sozialen Medien stöbern
- Google fragen
- Rezept-Apps nutzen



# Problemstellung

Aktuelle Lösungsansätze:



direkt mit anderen  
Kochbegeisterten kommunizieren



auf KI-Technologie  
basiert



auf visuelle Anreize  
konzentriert

# Problemstellung

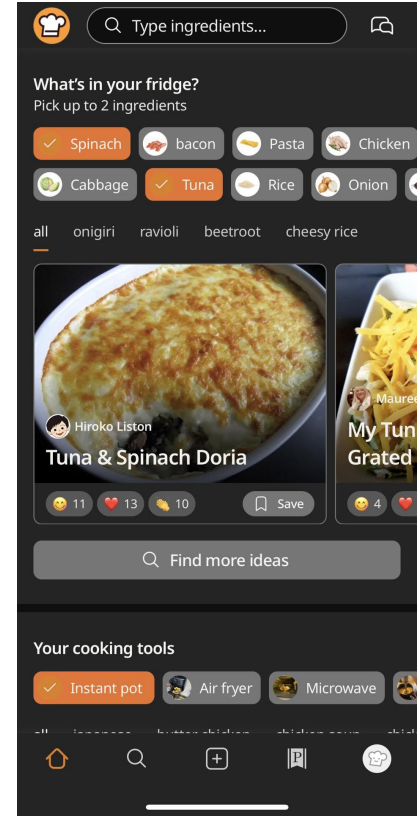
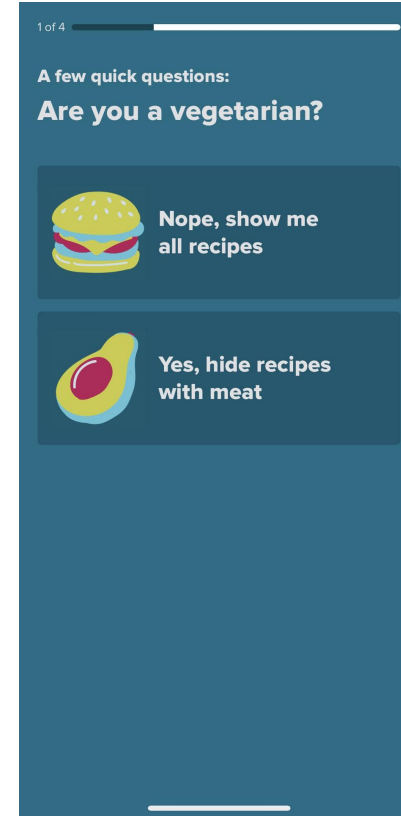
Nachteile der aktuellen Lösungsansätze:

- Soziale Netzwerke
  - Informationsüberflutung
  - Zeitintensiv

# Problemstellung

## Nachteile der aktuellen Lösungsansätze:

- Einfache Rezept-Apps
  - Begrenzte soziale Interaktion
  - Wenige Filteroptionen
  - Begrenzte intelligente Suchfunktionen



# Lösungskonzeption

Was wollen wir aus unserer App?

- Möglichkeit, Rezepte entsprechend der Ernährungsweise zu bekommen



- Rezepte hochladen zu können
- Andere Nutzer befreunden und ihre “Rezepte des Tages” zu sehen
- Möglichkeit, notwendige Zutaten für ein Rezept zu speichern

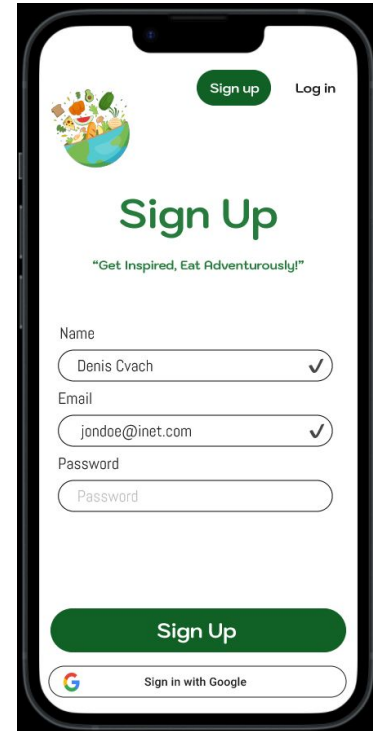


# Lösungskonzeption

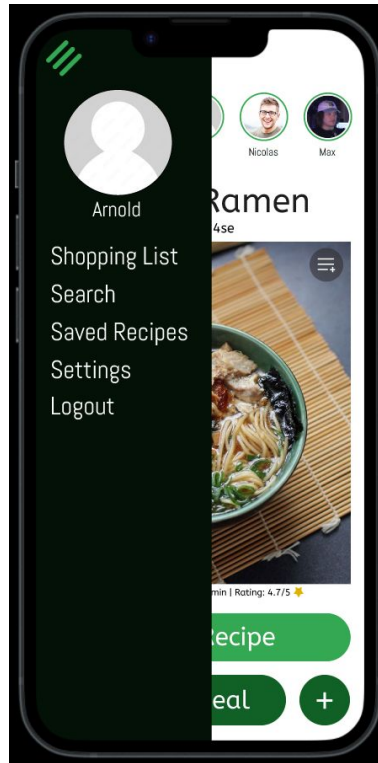
Warum sind wir anders als die Konkurrenz?

- Fokus auf Rezepte mit Merkmalen von Social Media
  - User Story ähnlich wie in Instagram
  - Accounts mit Option für Allergien
    - Statt spezifisch nach Rezepten zu filtern -> wird für den User gefiltert
- Automatisierung der Einkaufsliste
  - Schnelles Hinzufügen der notwendigen Zutaten
  - Bereits besessene Zutaten werden berücksichtigt

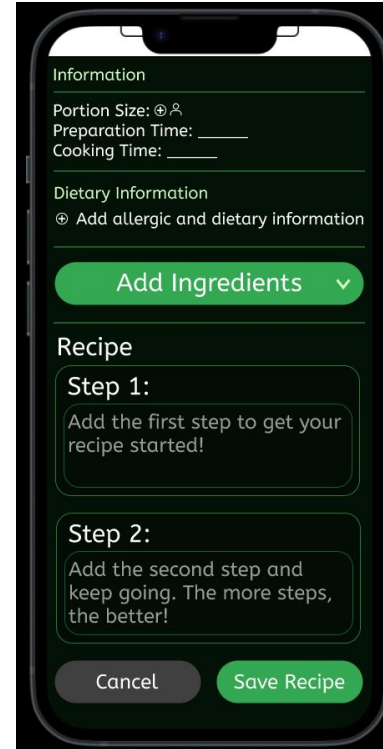
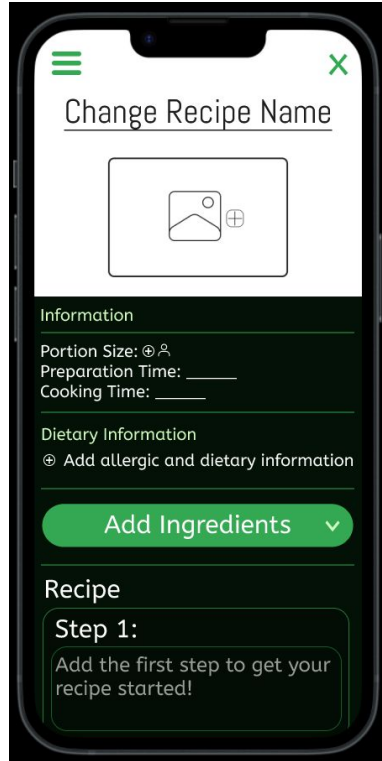
# Low Fidelity Prototype - Login



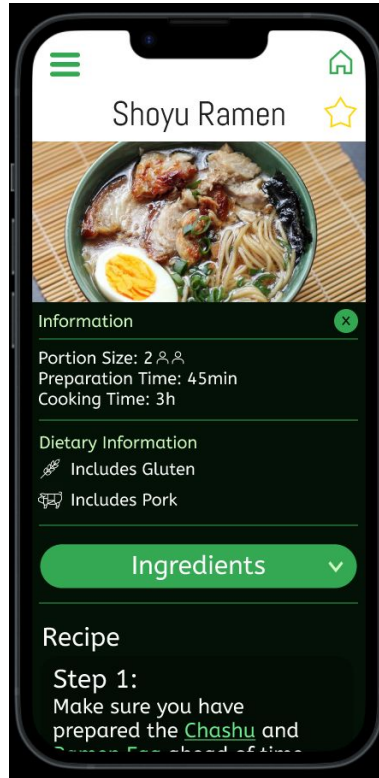
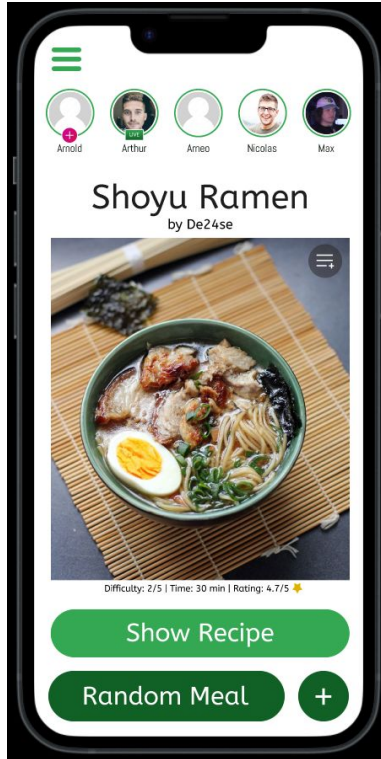
# Low Fidelity Prototype – Main Screen



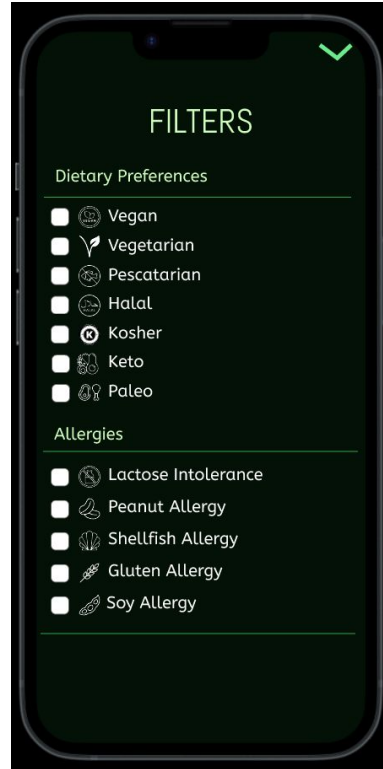
# Low Fidelity Prototype - Create Recipe



# Low Fidelity Prototype - Recipe Details



# Low Fidelity Prototype - Set Dietary Preferences



GLUTEN FREE



MILK



PEANUTS

# User Research

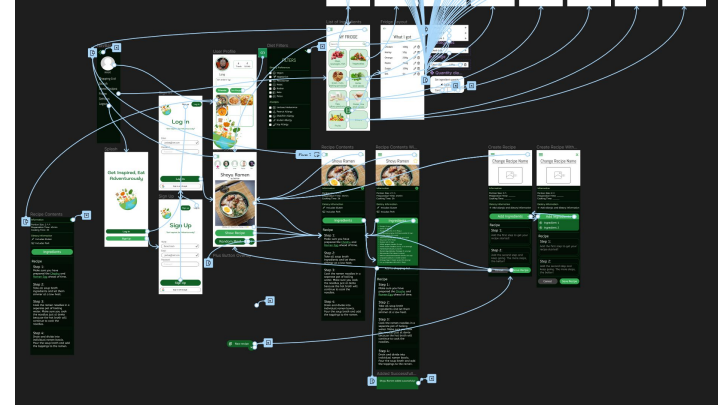
Was haben wir getan, wie haben wir die Ergebnisse in das Konzept integriert

# Evaluation des Bedienkonzepts

- Midi-Fidelity Prototype in Figma
- Klickbarer Prototyp im Browser
- Aufnehmen des Bildschirm möglich

Zielgruppe der Interviewten:

- Studierende über 18 Jahre, die allein leben oder in WGs
- Eltern, Personen über 30, Berufstätige
- Rentner, Personen über 60





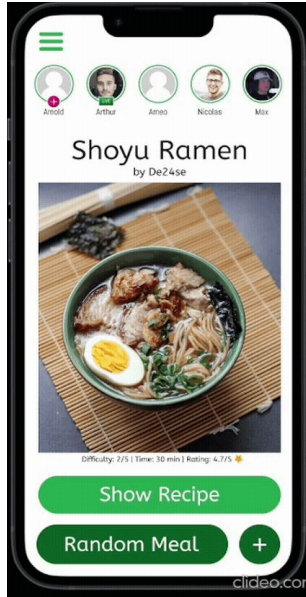
# Ergebnisse des User Research

- Große Unterschiede in den Zielgruppen
  - Jüngere Generation: Intuitives Navigieren, schneller Zugriff auf Inhalte
  - >30 Jährige: Effiziente Navigation, klare Struktur
  - Ältere Generation: Benötigen deutliche, visuelle Anleitung
- Neues Bedienkonzept notwendig
  - Betonung der sichtbaren Anklickbarkeit
  - Einfachheit und sofortige Erkennbarkeit
  - Einsatz von Icons zur Veranschaulichung von Funktionen

# Ergebnisse des User Research

Originale Konzeption:

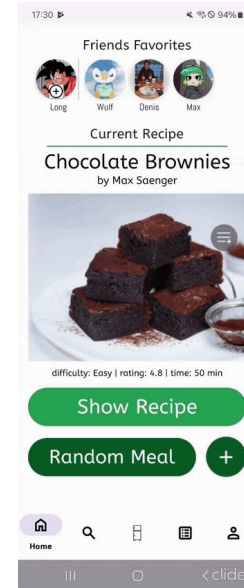
Sliding Navigation Bar



- + bietet tiefere Navigationsebene
- unübersichtlich

Neue Konzeption:

Bottom Navigation Bar



- + leichter zugänglich
- + übersichtlich
- + intuitiv
- + schnell
- Erweiterungspotenzial begrenzt

# Fazit

Endergebnis, Ausblick, Risikoabschätzung

# Fazit – Endergebnis

Hot Pot – Essen verbindet die Welt

*Eine Social Media Kochrezept-Sharing App*



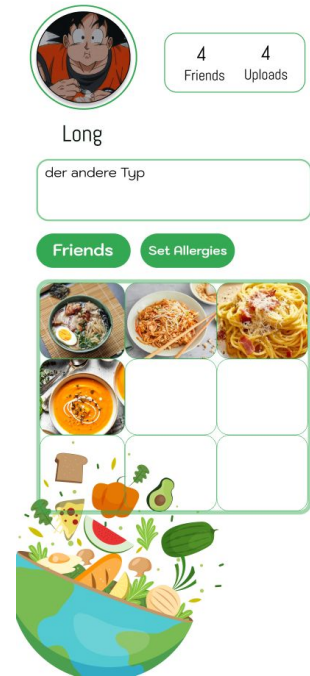
- **Speichern der Benutzerdaten**, wie Name, Biografie, Allergien oder Favoriten
- **Gespeicherter Kühlschrankinhalt**, sowie **Einkaufszettel**
  - Beide haben Einfluss aufeinander, sowie Einfluss auf vorgeschlagene Rezepte
- **Rezeptvorschläge** auf der Hauptseite
- **Suchfunktion** für **Freunde** und **Rezepte**, mit **Filtermöglichkeiten**

# Fazit – Ausblick

Gutes Fundament für die Ausarbeitung der Social Media Features

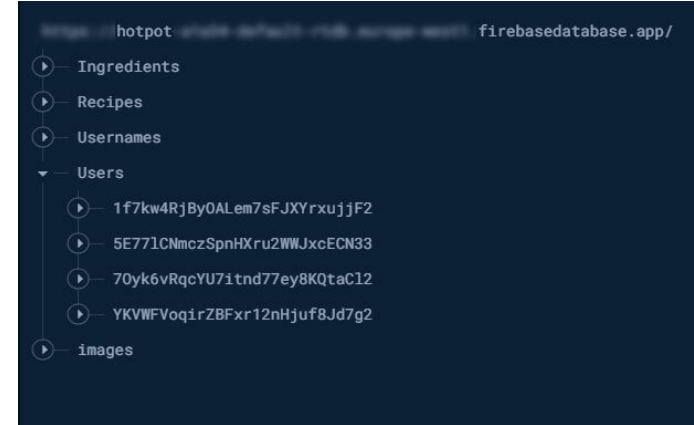
- **Posts** auf dem Benutzerprofil
- Fotos der gekochten Rezepte als “**Story**”
- **Kommentar-** und **Bewertungssystem** für Rezepte
- **Direktnachrichten** mit Freunden

Ausarbeiten eines **Algorithmus**,  
der beliebte und neue Rezepte eher vorschlägt



# Fazit – Risikoabschätzung

- Echtzeit-Datenbank kostet Ressourcen
  - Für weitere Entwicklung notwendig
  - Speicherplatz und hoher Datendurchsatz ist teuer
  - Wartung und Optimierung
- Monetarisierung
  - Um Kosten zu stemmen, werden Werbeträger benötigt
  - Konzept für Werbeflächen notwendig
  - Wertvolle Zeit geht verloren



# Live Demo

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Irgendwelche Fragen oder Anmerkungen?