

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

# Interior Designer App: M1

## Problemanalyse

Asım Oğuz, Dominik Pegler, Sophia Pum

Universität Wien, Fakultät für Informatik (SS2021)

15.4.2021

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

# PROBLEMBESCHREIBUNG

# Interior Designer App

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Problemstellung

1. Welche Gestaltungsmöglichkeiten bieten Räume?
2. Wie können Möbel sinnvoll angeordnet werden?
3. Wie können auch Laien schnell zu Raumlösungen kommen und diese visualisieren?

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

# Interior Designer App

## Lösungsansatz: Mobile App

- ▶ User fotografiert Raum
- ▶ User wählt Möbelstück
- ▶ App vermisst Raum, Möbelstück
- ▶ User/App platziert Möbelstück im Raum

⇒ **Augmented-Reality-Lösung (AR)**

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

# Interior Designer App

## Zusätzliches Feature: „Open Objects Sharing“ (OOS)

- ▶ 3D-Objekte können einfach erstellt und an andere Personen geschickt werden
- ▶ Integration in Second-Hand-Apps wie Shpock oder Willhaben

Problembeschreibung

**Literaturrecherche**

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

# LITERATURRECHERCHE

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

# Literatur

## Schwerpunkt „Algorithmen und Augmented Reality“

- ▶ Kán und Kaufmann (2017)
- ▶ Sandu und Scarlat (2018)
- ▶ Moares et al. (2020)



## Automated Interior Design

- ▶ Kán und Kaufmann (2017)
- ▶ Algorithmus:
  - ▶ befüllt Räume selbstständig mit Einrichtung
  - ▶ folgt Interior Design Guidelines zu Funktion, Ästhetik & Ergonomie
  - ▶ Schneidet gut ab in Wahrnehmungsstudie



Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Augmented Reality Uses in Interior Design

- ▶ Sandu und Scarlat (2018)
- ▶ AR-unterstützte mobile Apps:
  - ▶ OpenSource-Framework ArToolKit
  - ▶ Verbesserungsvorschläge zu aktuellen Implementierungen

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Inter AR: Interior Decor App using Reality Technology

- ▶ Moares et al. (2020)
- ▶ Arten von Augmented Reality
  - ▶ marker-based vs. location-based vs. projection-based
- ▶ Bericht Erstellung einer App mittels Google Cardboard SDK

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

# Literatur

## Takeaways

- ▶ Wir bauen auf Bestehendem auf und erfinden nichts Neues
- ▶ Wahl des AR-Frameworks miteinscheidend über den Funktionsumfang
- ▶ Leere Räume
- ▶ Potenzial ist da (siehe Wahrnehmungsstudie)

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

# KONKURRENZANALYSE

# Konkurrenzanalyse I

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

Houzz

► ...

► ...

► ...

# Konkurrenzanalyse II

- Problembeschreibung
- Literaturrecherche
- Konkurrenzanalyse
- Nutzeranalyse
- Personas
- Aufgabenanalyse
- Projektmanagement
- Literatur

## Ikea Place

- ▶ ...
- ▶ ...
- ▶ ...

# Konkurrenzanalyse III

- Problembeschreibung
- Literaturrecherche
- Konkurrenzanalyse
- Nutzeranalyse
- Personas
- Aufgabenanalyse
- Projektmanagement
- Literatur

## Homestylers

- ▶ ...
- ▶ ...
- ▶ ...



Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

**Nutzeranalyse**

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

# NUTZERANALYSE

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

**Nutzeranalyse**

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Aufgaben der Nutzer

- ▶ Schnelles Skizzieren von Innenarchitekturen
- ▶ Schnelles Visualisieren
- ▶ Anderen Personen vorführen

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

**Nutzeranalyse**

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Ziele der Nutzer

- ▶ Zeit- und Kostenersparnis (keine Beratung nötig)
- ▶ Konkretere Vorstellungen zu entwickeln
- ▶ Bessere und nachhaltigere Entscheidungen treffen

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Potenzielle Probleme mit dem System

- ▶ User fühlen sich von App nicht angesprochen
- ▶ Kein Zusatznutzen zu bereits vorhandenen Tools
- ▶ Funktionalitäten zu eingeschränkt (nur bestimmte Möbel/Objekte, Limit bei Anzahl)
- ▶ Aufbau und Logik des Programms zu kompliziert
- ▶ Zu lange Ladezeiten (bei mobilen Apps besonders wichtig!)
- ▶ Freezing oder Absturz der App
- ▶ Läuft nicht auf allen Smartphones

## Interior Designer App: M1

A.Oğuz, D.Pegler, S.Pum

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

**Personas**

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur



Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

**Personas**

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Primäre Persona 1: Tobias Ebner



- ▶ Typ: Idealist
- ▶ Alter: 25
- ▶ Beruf: Grafikdesigner

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

**Personas**

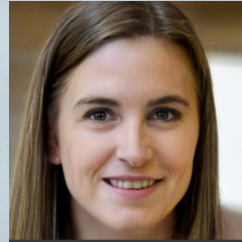
Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Personas II

### Primäre Persona 2: Carina Winkler



- ▶ Typ: Rational
- ▶ Alter: 32
- ▶ Beruf: Ärztin



Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

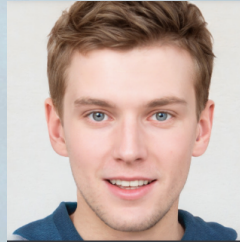
**Personas**

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Sekundäre Persona: Felix Schuster



- ▶ Typ: Minimalist
- ▶ Alter: 20
- ▶ Beruf: Student

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

**Personas**

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Negative Persona: Sabine Gruber



- ▶ Typ: Guardian
- ▶ Alter: 64
- ▶ Beruf: Verkäuferin

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

**Aufgabenanalyse**

Projektmanagement

Literatur

# AUFGABENANALYSE

# Aufgabenanalyse

↓ Task / User →	Carina Winkler	Tobias Ebner
App downloaden	+	+
Raum fotografieren	+	+
Möbel scannen	~	~
Vorhandene Möbel auswählen	+	+
Raum gestalten	~	~
Design abspeichern	+	+

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

**Projektmanagement**

Literatur

# PROJEKTMANAGEMENT

# Projektmanagement I

## Abstimmung und Planung

- ▶ Simple Github-Page mit
  - ▶ TODOs
  - ▶ Terminen und Deadlines
  - ▶ Zuordnung der Aufgaben
  - ▶ Notizen
  - ▶ Updates zum Fortschritt

# Projektmanagement II

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Aufgabenverteilung

- ▶ nach Interesse und Themenblöcken
- ▶ kurzfristig
- ▶ flexibel



# Projektmanagement III

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Ziele des Projekts

- ▶ Prototyp einer App entwickeln, die so simpel wie möglich ist
- ▶ Zumindest Teile des Projekts später in Realität umsetzen
- ▶ Neue Technologie kennenlernen

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

## Nicht-Ziele des Projekts

- ▶ Bestehendes wiederholen
- ▶ Nice-To-Have-Features ohne relevanten Zusatznutzen implementieren (z.B. weil die Technik dahinter spannend ist)  
→ alles weglassen, das nicht mit den Nutzerzielen zu tun hat

Problembeschreibung

Literaturrecherche

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

Kán, P. & Kaufmann, H. (2017). Automated interior design using a genetic algorithm. *Proceedings of the 23rd ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology*, 1–10. <https://doi.org/10.1145/3139131.3139135>

Moares, R., Jadhav, V., Bagul, R., Jacbo, R., Rajguru, S. & K, R. (2020, 3. Januar). *Inter AR: Interior decor app using augmented reality technology* (SSRN Scholarly Paper Nr. ID 3513248). Social Science Research Network. Rochester, NY. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3513248>

Sandu, M. & Scarlat, I. S. (2018). Augmented Reality Uses in Interior Design. *Informatica Economica*, 22(3/2018), 5–13. <https://doi.org/10.12948/issn14531305/22.3.2018.01>