

M1

A.Oğuz, D.Pegler, S.Pum

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

M1

Problemanalyse

Asım Oğuz, Dominik Pegler, Sophia Pum

Universität Wien, Fakultät für Informatik (SS2021)

15.4.2021

M1

A.Oğuz, D.Pegler, S.Pum

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

PROJEKTBESCHREIBUNG

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

Interior Designer App: 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?

Interior Designer App: Lösungsansatz

- ▶ Mobile App
- ▶ User macht Bild von Raum
- ▶ App vermisst Raum und Möbelstück
- ▶ User platziert Möbelstück im Raum
- ▶ App visualisiert Ergebnis

M1

A.Oğuz, D.Pegler, S.Pum

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

LITERATUR

Algorithmen und Augmented Reality

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

Automated Interior Design

- ▶ Kán und Kaufmann (2017)
- ▶ ...
- ▶ ...
- ▶ ...

Augmented Reality Uses in Interior Design

- ▶ Sandu und Scarlat (2018)
- ▶ ...
- ▶ ...
- ▶ ...

A.Oğuz, D.Pegler, S.Pum

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

Inter AR: Interior Decor App using Reality Technology

- ▶ Moares et al. (2020)
- ▶ ...
- ▶ ...
- ▶ ...

M1

A.Oğuz, D.Pegler, S.Pum

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

KONKURRENZANALYSE

Konkurrenzanalyse I

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

Houzz

► ...

► ...

► ...

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

Konkurrenzanalyse II

Ikea Place

► ...

► ...

► ...

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

Konkurrenzanalyse III

Homestylers

▶ ...

▶ ...

▶ ...

M1

A.Oğuz, D.Pegler, S.Pum

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

NUTZERANALYSE

Nutzeranalyse

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur



M1

A.Oğuz, D.Pegler, S.Pum

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

PERSONAS

Personas I

Primäre Persona 1: Tobias Ebner



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

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

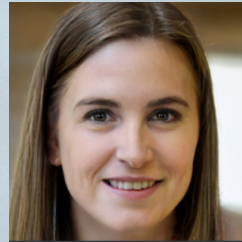
Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

Personas II

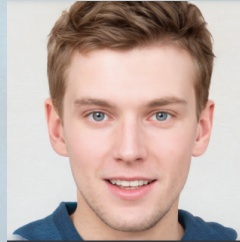
Primäre Persona 2: Carina Winkler



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

Personas III

Sekundäre Persona: Felix Schuster



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

Personas IV

Negative Persona: Sabine Gruber



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

M1

A.Oğuz, D.Pegler, S.Pum

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

AUFGABENANALYSE

Aufgabeanalyse

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur



M1

A.Oğuz, D.Pegler, S.Pum

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur

PROJEKTMANAGEMENT

Projektmanagement

Projektbeschreibung

Literatur

Konkurrenzanalyse

Nutzeranalyse

Personas

Aufgabenanalyse

Projektmanagement

Literatur



A.Oğuz, D.Pegler, S.Pum

Projektbeschreibung

Literatur

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., Jacobo, 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>