

börse zum Kauf. Der Möbelhandel stellt sich bis 2020 auf einen stark digitalisierten Markt ein, in dem zukünftige Technologien und vor allem Digital Natives die Richtung vorgeben werden. Für einzelne Händler bedeutet das, die Kunden mit einem attraktiven Web-Auftritt von der Qualität ihrer Produkte virtuell zu überzeugen. Denn in der 2-D-konzipierten Welt des Internets hat der potenzielle Käufer sichtlich Probleme, Raumdimensionen, Tiefen, Texturen und Formen der Möbelstücke zu erkennen und passend für seinen persönlichen Wohnbereich zu kaufen. Um diese Vorstellungen zu ermöglichen und ein gewisses Echtheitsgefühl zu transportieren, wird in gar nicht so ferner Zukunft Virtual Reality fixer Bestandteil beim Einrichten sein.

2022. Dieses Jahr sollte man sich laut Experten gut merken. Es wird jenes sein, in dem Smartphones so weit entwickelt sind, dass Virtual Reality für den regulären User alltagstauglich geworden ist. Die Krux liegt aktuell an der einfachen Kamera mobiler Endgeräte, die für dreidimensionale Darstellungen eine Doppellinse benötigt. Ähnlich dem menschlichen Auge können anhand dieser Linse Räume und Möbel mit einer weiteren Dimension abfotografiert werden. Anschließend werden diese mit der passenden Software auf dem Handy oder Tablet dargestellt und im letzten Schritt verplant. In maximal fünf Jahren geht man davon aus, wird diese Doppellinse und somit 3-D auf dem Smartphone nicht nur realisierbar, sondern vor allem leistbar sein. Das Planen einer neuen Küche oder sogar eines gesamten Hauses kann dann quasi in der Hosentasche von unterwegs passieren.

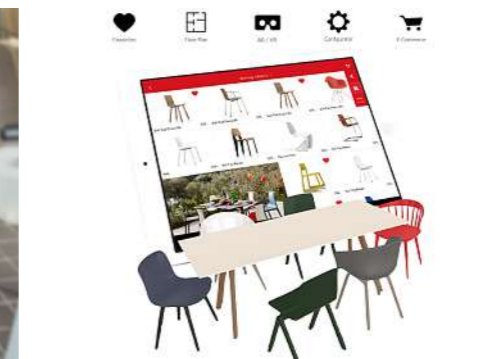
Dass diese Zukunft nicht mehr ganz so fern ist, zeigt ein österreichisches Unternehmen namens Roomle. Die Plattform wird bereits aktiv von einer Million registrierter User aus Österreich, Deutschland, USA, Russland,

China und Italien genutzt. Das Unternehmen ist ein Ableger der Linzer Digitalagentur Netural, die sich mit Apps und 3-D-Installationen beschäftigt. Roomle geht auf die haptischen Bedürfnisse des Menschen ein und gestaltet das Einrichten so intuitiv und einfach wie möglich. „Wir bei Roomle beschäftigen uns intensiv damit, wie man den Möbelkaufprozess für den Konsumenten revolutionieren und verbessern kann“, so CEO Albert Ortig. Das Unternehmen versteht sich als Technologie- und Salesplattform für den planungsbasierten Verkauf und ist durch das Web und via Mobile-Apps verfügbar. Mittels Touchscreen werden Grundrisse gezeichnet und Möbel verschoben, um Räume maßgeschneidert einzurichten. Augmented, aber auch Virtual Reality, beispielsweise mit Google Cardboard, lassen dabei die erstellten Räume in 3-D auferstehen. „Jeder Konsument und jeder Fachhändler hat die Möglichkeit, Roomle für die Planung und die Inspiration zu nutzen. Alles, was man plant, sowohl Möbel als auch Räume, ist dann virtualisiert verfügbar“, erklärt Ortig bezüglich des Konzepts.

VIRTUELL IN DIE REALE WELT. Showrooms oder Flagshipstores sind in Zukunft für Hersteller möglich, aber nicht mehr zwingend nötig. Die Lücke zwischen Off- und Onlinewelt verschmilzt immer unaufhaltsamer und kreiert dadurch neue Anwendungsmöglichkeiten. Anhand der Umsetzung von Roomle werden die eigenen vier Wände virtuell abgebildet und auf Basis digital abrufbarer Herstellerkataloge maßgenau eingerichtet. Mit der Brille auf dem Kopf und dem Finger in der Luft werden die Möbel geschoben, gedreht, verändert und – im besten Fall – auch gleich gekauft. Wandelbare Produkte und individualisierte Möbel können live zwei- oder dreidimensional auf allen Verkaufskanälen ausgespielt werden und mittels Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) angesehen werden. Der große Unterschied zwischen diesen zwei virtuellen Welten liegt darin, dass AR eine computergestützte Erweiterung der menschlichen Wahrnehmung ist und visuelle Zusatzinformationen oder Objekte einblendet. Bei VR wird die reelle Welt komplett

ausgeschlossen und die virtuelle Welt nimmt visuell und akustisch den Platz ein. Der Betrachter taucht also quasi in eine neue Welt ein. Bei Roomle wird mit beiden Darstellungsformen gespielt und den Produktkonfigurationen keine Grenzen gesetzt. Ein weiterer Vorteil bei der Planung mit der Plattform liegt in der sofortigen Preiskalkulation und detaillierten Produktinformation, die durch den abrufbaren Katalog im virtuellen Raum angezeigt wird. Wer auf sein Budget achten will, kann auch beim VR-Einrichten ein genaues Auge darauf werfen.

FOTOS: ROOMLE



„Wir machen digitale Möbel, die zu jeder Zeit, auf jeder Plattform, mit jeder Technologie und durch jeden Kanal verfügbar sind.“

Albert Ortig, CEO von Roomle

Fertig eingerichtete Räume können anschließend in 3-D-Ansicht selbst und von anderen besichtigt werden. Zusätzlich werden alle Möbel und Einrichtungsgegenstände, die in der echten Umgebung im eigenen Raum stehen, mit in die Planung eingeschlossen.

ERST VIRTUAL REALITY, DANN BAU. Die Planung eines Raums ist wesentlich einfacher als die eines Hauses. Oft wird hier das Vertrauen in die Hände eines Profis gelegt, der bei anfänglichen Schritten mit einer Skizze versucht, genaue Raumverhältnisse und

Dimension naturgemäß darzustellen. Sogenannte Grundrisskonzepte können aber nun auch von Laien konzipiert werden. Der Fertighaushersteller Vario-Haus nutzt die Planungsstrategie Roomles seit 2016 für genau diese Zwecke. Die Grundrisse können nun von den Kunden virtuell erstellt und besichtigt werden. Alles was dazu benötigt wird, ist ein modernes Smartphone, die Virtual-Reality-App „Roomle ViewR“ und eine 3-D-Brille wie Google Cardboard, welche man schon ab 15 Euro online kaufen kann. Nach dem Installieren der

Roomle-ViewR-App kann man unter dem Link „Erdgeschoß planen / 1. Stock planen“ auf einer Vario-Haus-Detailseite auswählen, ob der Grundriss in der Roomle-Planungs-App oder in der Roomle-Virtual-Reality-App geöffnet werden soll. Eigene virtuell geplante Grundrisse können außerdem auf dem privaten Konto abgespeichert werden. – **ELGIN FEUSCHAR**

Die Plattform Roomle hilft durch virtuelle Planung, den Wohnbereich maßgeschneidert einzurichten

Für weitere Informationen zu Roomle die Seite mit der Gratis-App „Shortcut Reader“ scannen