

OSC-AR Raport - Scholarly HTML

- 1. Abstract
- 2. Introducere
 - 2.1 Scop
 - 2.2 Public ținta
 - 2.3 Viziune
- 3. Descriere
 - 3.1 Perspectiva
 - 3.2 Funcțiile Produsului
 - 3.3 Limitari
- 4. Prezentare Vizuala a Prototipurilor
 - 4.1 Interfata mobila
 - 4.2 Interfata Headset MR
- 5. Tehnologii utilizate
- 6. Resurse Principale
- 7. References

Authors

Balteanu Sara, Chilariu Bianca Moraru Anda

1. Abstract

Acest document cuprinde aspectele tehnice, arhitectura aplicatiei si interactiunea cu utilizatorul, ale proiectului OSC-AR, in cadrul materiei Human-Computer Interaction, realizat de echipa formata din:

2. Introducere

2.1 Scop

Aplicatia OSC-AR, descrisa si detaliata in acest document, creeaza un spatiu potrivit pentru criticii de filme, un spatiu ce le permite exprimarea opiniilor, notelor prin postarea publica a recenziilor, referitoare la filmele deja vizionate si pe care vor urma sa le urmareasca in cadrul platformei.

2.2 Public ținta

Vom prezenta o descriere generala a aplicatiei, urmand ca apoi sa fie detaliata interactiunea utilizatorului cu aceasta. Acest document se adreseaza in principal criticilor de filme, si vizeaza in special principalele functionalitati ale aplicatiei si modul de interactiune cu publicul.

2.3 Viziune

Aplicatia doreste sa usureze efortul depus de critici pentru a posta public recenziile lor asupra filmelor vizionate, prin dispunerea listelor de filme salvate, vizionate si neterminate stabilite de utilizator si prin usoara gestionare a recenziilor acestora si a detaliilor suplimentare. De asemenea, sunt puse la dispozitie recenzii ale altor critici pentru ca utilizatorul sa poata facilita si de alte pareri externe.

3. Descriere

3.1 Perspectiva

Aplicatia reprezinta o abordare noua, moderna prin care sa se desfasoare procesul de jurizare al filmelor disponibile. Avand realitatea mixta drept extensie, OSC-AR propune o metoda inovativa prin care criticii pot interactiona atat cu ceilalti critici inregistrati pe platforma, cat si cu materialul, anume filmul, care este supus unei analize proprii, si detaliile acestuia care pot contribui la documentare.

3.2 Functiile Produsului

Potrivit oricarei platforme ce pune la dispozitia utilizatorului un set de caracteristici de care poate beneficia, si OSC-AR prezinta in randul sau urmatoarele facilitati:

- Crearea unui cont si inregistrarea unui utilizator
- Selectarea filmelor ce pot fi adaugate in propria colectie
- Compunerea si publicarea unei recenzii
- Crearea sau participarea la watch party-uri impreuna cu alti critici
- Vizualizarea filmelor de actualitate si detaliile lor
- Participarea la mai multe comunitati

3.3 Limitari

Pentru un proces evolutiv al aplicatiei, vom puncta mai departe cateva puncte slabe pe care o pot constrange la momentul actual:

- Oboseala vizuala in cazul folosirii headset-urilor
- Dependenta la internet stabilă pentru functiile de sincronizare si vizionare a filmelor in grup.
- Necesitatea unui headset, acesta nefiind accesibil tuturor utilizatorilor
- Dependenta unui mediu corespunzator care sa nu afecteze acuratetea AR-ului.

4. Prezentare Vizuala a Prototipurilor

4.1 Interfata mobila

Aplicatia mobila ofera o interfata moderna, fezabila si intuitiva la navigarea acesteia, placuta din punct de vedere vizual pentru a imbunatati experienta utilizatorului. OSC-AR include numeroase elemente de design potrivite scopului sau fundamental; au fost selectate cu vigoare culorile,

iconitele, fonturile prezente, iar logo-ul a fost realizat folosind diverse resurse ajutatoare, resurse care au permis o creatie personalizata.

4.2 Interfata Headset MR

Interfata este compusa din 4 componente esentiale: un video player ce permite continuarea, oprirea temporara, redarea inainte sau inapoi cu 15 secunde a filmului; un chat specific watch party-ului in care participantii pot comunica in timp real in timpul vizionarii; fereastra ce ofera detalii suplimentare despre filmul curent care este redat; o fereastra ce dispune o lista de diverse alte filme ce sunt sugerate utilizatorului sa le urmareasca.

5. Tehnologii utilizate

Figma este o aplicatie web colaborativa pentru a proiecta interfete, cu functii offline suplimentare. Setul de unelte pe care le dispune platforma se concentreaza pe interfata si experienta utilizatorului, cu accent pe colaborarea in timp real intre creatori.

Figma permite userilor sa creeze design-uri in trei moduri diferite: design mod, prototype mod, developer mod. Cel folosit in proiectul descris anterior este prototype mod, prin care se realizeaza fluxuri interactive intre cadre si ecrane, astfel incat utilizatorii sa poata testa UX si sa lege diverse cadre pentru a simula navigarea.

Folosirea uneltelor de Inteligenta Artificiala a fost necesara in cadrul completarii fisierului ce descrie persona-urile specifice platformei, pentru a crea un profil descriptiv pentru fiecare individual.

6. Resurse Principale

- <http://pxdotpt.com/hci2025>
- <https://help.figma.com/hc/en-us/sections/30880632542743>
- <https://fonts.google.com/icons?icon.size=55&icon.color=%23F4EBB3>
- <https://gifer.com/en/category/Movies>

7. References