

Desenvolvimento de aplicação web para experimentar mobílias utilizando realidade aumentada

Daniel Amorim Vilela de Salis

123.145

Universidade Federal de São Paulo

São José dos Campos, São Paulo

daniel.salis@unifesp.br

Resumo—Este artigo tem como objetivo demonstrar...

I. INTRODUÇÃO

A Extended Reality (XR) pode ser definida por um "termo guarda-chuva", que engloba a Realidade Aumentada (AR), Realidade Virtual (VR) e Realidade Mista (MR)[1], está transformando diversas áreas, como: entretenimento (atrações temáticas, jogos e filmes), educação (visualização de conceitos complexos em 3D, realização de simulações práticas) e saúde (treinamentos médicos, planejamento cirúrgico). A Realidade Aumentada, como componente da XR, se demonstra útil por sua capacidade na sobreposição de informações digitais fazendo com que um usuário por meio de um dispositivo interaja de maneira única, mas ao mesmo tempo que ele não perca o senso de presença no mundo real[2]. Essa interseção de AR com outras tecnologias expande as possibilidades de aplicação, tornando-as ferramentas valiosas para inovação em múltiplos setores.

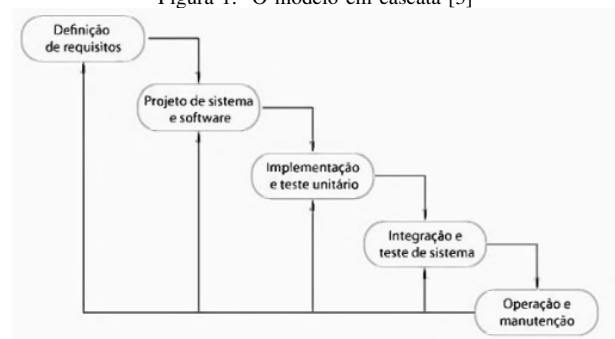
Neste artigo o enfoque será dado à como o e-commerce pode se aproveitar de uma maior interatividade do usuário. Uma plataforma de vendas que adiciona AR a fim de vender seus produtos propõe experiências imersivas, ou seja, ao invés da visualização estática é possível ver de maneira mais realista e detalhada como objetos poderão ser dispostos. Utilizando técnicas de engenharia de software (principalmente voltados para a web) com conceitos de realidade virtual foi desenvolvida a plataforma ArMarketplace, visando a criação de um protótipo que demonstre o fluxo de compra de mobílias (seleção de produto, adição ao carrinho, e finalização de compra) somado com a visualização das mesmas em 3D no ambiente desejado.

II. METODOLOGIA

Para Sommerville[3], um modelo de processo de software pode ser descrito com uma representação simplificada desse mesmo processo e ao utilizar o "Modelo em Cascata" foram consideradas as atividades fundamentais de Definição dos requisitos, Projeto de sistema e software, Implementação e

teste, Integração e testes de sistema, Operação e manutenção como fases distintas. Formando dessa maneira, a sequência dos passos a serem seguidos. Por se tratar de um projeto de curta duração para a disciplina de Realidade Virtual e Aumentada, e com apenas um desenvolvedor, esta foi a abordagem escolhida.

Figura 1. O modelo em cascata [3]



A. Definição de requisitos

São reconhecidos como serviços, restrições e metas de um sistema ao consultar usuários. Neste trabalho como não houveram usuários formalmente consultados, apenas outros marketplaces foram analisados para que o fluxo de navegação e compra fosse similar (ex: Mercado Livre, Amazon, QueroBolsa). A figura [2] mostra o diagrama de atividades que um usuário poderá seguir ao entrar na plataforma. Buscando criar um design de referência da aplicação, um protótipo foi desenvolvido utilizando a plataforma whimsical [8]. Protótipos visuais (figura [3]) ajudam a identificar problemas de layout e usabilidade precocemente, economizando tempo e recursos durante o desenvolvimento.

B. Projeto de sistema e software

O processo de projeto de sistemas busca distribuir os requisitos tanto para o software, definindo uma arquitetura geral do sistema. Inclui também inclui a identificação e descrição

Figura 2. Diagrama UML com os requisitos principais

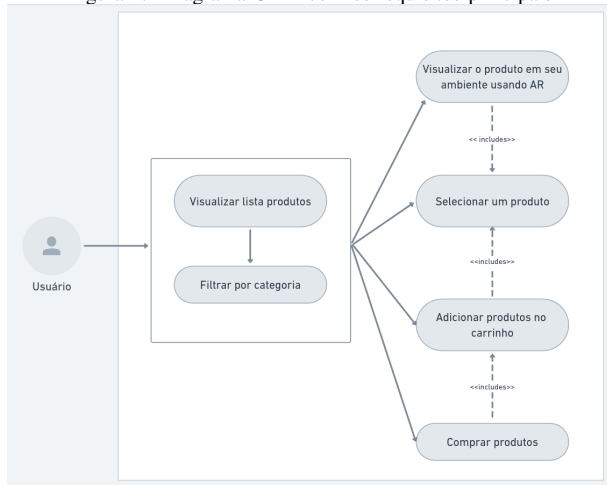
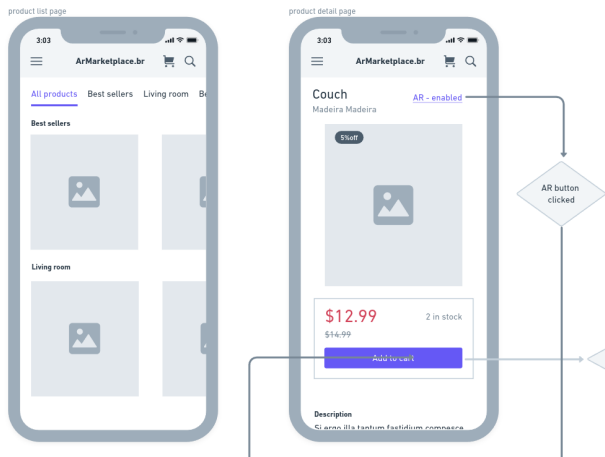


Figura 3. Design parcial da aplicação utilizando Whimsical



das abstrações fundamentais do sistema de software e seus relacionamentos.

Abaixo se encontram as linguagens e frameworks utilizados na construção do software:

- WebXR: Uma API que permite o desenvolvimento de experiências de realidade aumentada (AR) e realidade virtual (VR) diretamente nos navegadores da web [4].
- Three.js: Uma biblioteca JavaScript utilizada para criar e renderizar gráficos 3D no navegador. Facilita a criação de cenas 3D complexas sem a necessidade de aprofundamentos em WebGL(a API de baixo nível para gráficos 3D na web)[5].
- React e Next.js: React é uma biblioteca JavaScript criada pelo Facebook para a construção de interfaces de usuário baseadas em componentes. Ela permite a criação de aplicações web utilizando uma abordagem declarativa para definir a interface de usuário[6]. Next.js é um framework de desenvolvimento web que utiliza React para a construção de aplicações ele visa facilitar a criação de aplicações React com funcionalidades como renderização do lado do servidor (SSR), geração estática de páginas

(SSG) e roteamento simplificado[7].

- ShadCN é uma biblioteca de componentes UI projetada para fornecer elementos de interface de usuário funcionais para aplicações web[9].

C. Implementação e teste unitário

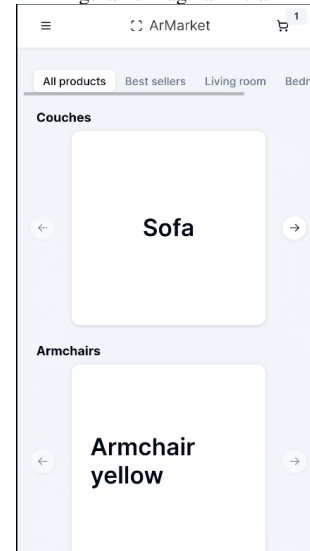
Durante esse estágio, o projeto do software é desenvolvido como um conjunto de programas ou unidades de programa. Para isso foi utilizado como IDE (Integrated Development Environment) o Visual Studio Code. Os testes unitários não foram implementados devido ao pequeno escopo do projeto.

Ao utilizar Next.js os dois diretórios mais importantes da aplicação são: "app" e o diretório "components". O diretório "app" é responsável por conter subdiretórios que representam diferentes seções, funcionalidades ou layouts principais da aplicação. "Components" é onde se organizam códigos reutilizáveis de interface do usuário (UI). Todos os elementos de UI importados da biblioteca ShadCN foram armazenados neste diretório.

D. Integração e teste de sistema

As unidades do programa ou programas são solidificadas e testadas como um sistema completo para assegurar que os requisitos do software tenham sido atendidos. Após o teste, o sistema de software pode ser entregue ao "cliente". As figuras [4][5][6] mostram os resultados do desenvolvimento das páginas: inicial, de descrição de produto e teste do produto

Figura 4. Página inicial



E. Operação e manutenção

Nessa etapa o sistema está pronto para uso, a manutenção envolve a correção de erros que não foram descobertos em estágios iniciais do ciclo de vida, com melhora na implementação das unidades do sistema e ampliação de seus serviços em resposta às descobertas de novos requisitos. Como o caráter deste artigo é apenas demonstrativo a aplicação não foi enviada ao chamado "ambiente de produção"

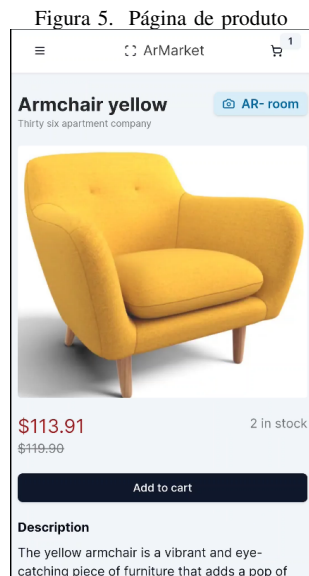


Figura 6. Página de realidade aumentada



III. RESULTADOS

Com a conclusão da implementação a aplicação pode permitir aos usuários seguir fluxos de seleção de produtos, inseri-los em seu ambiente real e concluir compras. A seguir, os resultados são melhor detalhados:

A. Seleção de Produtos

Os usuários podem navegar por uma lista de produtos disponíveis no marketplace, podendo ser filtrados por categorias pré-definidas.

B. Inserção no Ambiente Real

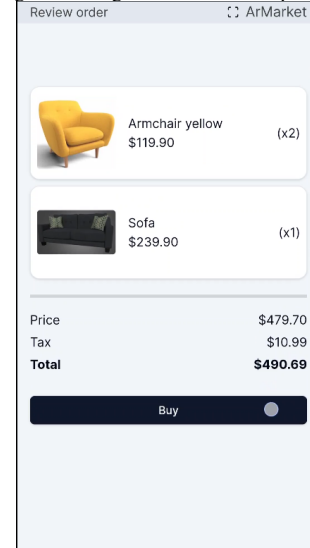
API WebXR em conjunto com Three.js garantiu a fluidez e rapidez dessa funcionalidade. Ao clicar em um produto, o usuário é redirecionado para a página de detalhamento do produto e sendo inserir modelos 3D dos produtos selecionados

nesta página em seu ambiente real, posicionando-os onde achar melhor.

C. Conclusão de compra

Também foram concluídas as páginas de "carrinho de compras" e "finalização de compra", sendo possível revisar o pedido (preços e taxa de entrega) e concluir a compra das mobílias selecionadas previamente, figura[7].

Figura 7. Página de revisão do pedido



IV. CONCLUSÃO

O desenvolvimento de uma pequena plataforma de marketplace utilizando Nuxt, a api WebXR e threejs demonstrou ser uma ideia em potencial que pode ser implementada em lojas que visam surpreender os clientes com uma nova abordagem de venda. A aplicação permite aos usuários selecionar produtos, visualizá-los em seu ambiente real utilizando tecnologia AR, e concluir compras diretamente pelo navegador, sem a necessidade de instalar um aplicativo nativo.

Apesar do resultado obtido, algumas limitações foram identificadas, como a dependência de boas condições de iluminação para a precisão da colocação dos objetos 3D e variações de desempenho entre diferentes dispositivos. Além disso, no momento os modelos renderizados são carregados dentro do "front-end" da aplicação, devido ao peso de cada arquivo para trabalhos futuros será importante a criação de um mecanismo que proporcione o carregamento através do servidor (evitando que a página utilize muitos dados do usuário). Estas áreas representam oportunidades para futuras otimizações, como aprimoramentos nos algoritmos de detecção de luz ambiente e otimizações de performance para garantir uma experiência uniforme em uma gama mais ampla de dispositivos.

A integração de React com WebXR e Three.js proporcionou uma arquitetura modular e escalável, facilitando e provando que aplicações web tem potencial para transformar tanto a experiência do usuário quando do desenvolvedor.

REFERÊNCIAS

- [1] L. Tremosa, "Beyond AR vs. VR: What is the Difference between AR vs. MR vs. VR vs. XR?" Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/article/beyond-ar-vs-vr-what-is-the-difference-between-ar-vs-mr-vs-vr-vs-xr> (accessed May 30, 2024).
- [2] J. Y. Ma and J. S. Choi, "The Virtuality and Reality of Augmented Reality," *Journal of Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 32-37, 2007.
- [3] I. Sommerville, *Engenharia de Software*. Pearson Prentice Hall, 2011. Available: <https://books.google.com.br/books?id=H4u5ygAACAAJ>
- [4] The Immersive Web Community Group, "Immersive Web," [Online]. Available: <https://immersiveweb.dev/>. [Accessed: 30-May-2024].
- [5] Mr. Doob, "Three.js – JavaScript 3D library," [Online]. Available: <https://threejs.org/>. [Accessed: 30-May-2024].
- [6] Facebook Inc., "React – A JavaScript library for building user interfaces," [Online]. Available: <https://react.dev/>. [Accessed: 30-May-2024].
- [7] Vercel Inc., "Next.js – The React Framework for Production," [Online]. Available: <https://nextjs.org/>. [Accessed: 30-May-2024].
- [8] Whimsical, "Whimsical - The Visual Workspace," Available: <https://whimsical.com/>. [Accessed: May 30, 2024].
- [9] ShadCN. (2024). ShadCN UI - Beautifully designed components for your web applications. [Online]. Available: <https://ui.shadcn.com/>
- [10] C. Qu and L. Aflatoony, "An Augmented Reality Design Tool to Guide Furniture Arrangements at Home," in *Proceedings of the IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces*, 2020.
- [11] W. Viyanon, T. Songsuittipong, P. Piyapaisarn, S. Sudchid, "AR Furniture: Integrating Augmented Reality Technology to Enhance Interior Design using Marker and Markerless tracking," *Department of Computer Science, Faculty of Science, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand*, waraporn@g.swu.ac.th.
- [12] S. Khan, A. Mahadik, A. Pal, and S. Jacob, "'Decal App'-Augmented Reality based Flutter Application," *Journal of Augmented Reality*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [13] V. T. Phan and S. Y. Choo, "Interior design in augmented reality environment," **International Journal of Computer Applications**, vol. 5, no. 5, pp. 16-21, 2010.
- [14] A. Poudel and O. Al-Azzam, "Interior design with augmented reality," in *Midwest Instr. Comput. Symp.*, 2018.
- [15] J. Y. Ma and J. S. Choi, "The Virtuality and Reality of Augmented Reality," *J. Multim.*, vol. 2, no. 1, pp. 32-37, 2007.
- [16] M. Rzeszewski and M. Orylski, "Usability of WebXR visualizations in urban planning," *ISPRS International Journal of Geo-Information*, vol. 10, no. 11, p. 721, 2021.