



ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ
ΣΧΟΛΗ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ-ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Ταυτότητα Εφαρμογής StudySpot

Μέλη Ομάδας 64

Κωνσταντόπουλος Γεώργιος (03122104)
Πολυμέρη Βασιλική-Σπυριδούλα (03122641)

Ταυτότητα εφαρμογής

1. Google Play

Τίτλος: StudySpot

Κατηγορία: Social

Punchline: "Find your spot. Focus together"

2. Περιγραφή

Κουράστηκες να ψάχνεις θέση στη βιβλιοθήκη; Δες ποια τραπέζια είναι άδεια, που διαβάζουν οι φίλοι σου και κάνε κράτηση. Κάντε focus μαζί βάζοντας Pomodoro timers και κοινή μουσική. Μοιράσου σκέψεις και στιγμές. Κάνε τη βιβλιοθήκη τον πιο social χώρο του campus.

3. Λειτουργικές Απαιτήσεις

Άξονας 1: Ανθρωποκεντρικά υπολογιστικά παραδείγματα

- Μοντελοποίηση χρήστη και προσαρμογή (User Modeling & Adaptation)
 - Ο χρήστης εισάγει δεδομένα όπως το μάθημα που διαβάζει και του γίνονται ανάλογες προτάσεις, όπως άλλοι χρήστες που διαβάζουν το ίδιο μάθημα
 - Ανάλογα με τις ώρες που βρίσκεται ο χρήστης στην βιβλιοθήκη συνήθως, θα του έρχονται αντίστοιχες ειδοποιήσεις (Smart notifications)
 - Θα αποθηκεύονται δεδομένα σχετικά με τον ιδανικό χρόνο focus session και χρόνο διαλείμματος κατά τους οποίους ο χρήστης είναι πιο αποδοτικός
- Συνεργατικός, πληθοποριστικός, κοινωνικός υπολογισμός (Collaborative, Crowdsourcing & Social Computing)
 - Η ανανέωση του χάρτη γίνεται από τους ίδιους τους χρήστες που δηλώνουν την παρουσία, την κράτηση θέσης για μισή ώρα ή την αποχώρησή τους από την βιβλιοθήκη (Crowdsourcing)
 - Οι φοιτητές μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω chat ή να ανεβάζουν στο feed σκέψεις ή φωτογραφίες (Social)
 - Ο κάθε φοιτητής μπορεί να δηλώνει ποιο μάθημα διαβάζει και να αναζητήσει βοήθεια ή και σημειώσεις από συμφοιτητές του που διαβάζουν το ίδιο μάθημα (Collaborative)
- Παιχνιδοποίηση (Gamification)
 - Τα focus timers (Pomodoro) αποτελούν ένα είδος πρόκλησης για τον χρήστη, ιδίως όταν είναι συνεργατικά (Focus Together)

- Τα προσωπικά avatars των χρηστών θα εμφανίζονται να διαβάζουν κατά τη διάρκεια των focus session, δίνοντας μία “αίσθηση παιχνιδιού”
- Ο φοιτητής επιβραβεύεται με Achievements όποτε επιτυγχάνει κάποιο στόχο
- Συλλέγονται στατιστικά για τον χρόνο εστίασης του χρήστη, τον χρόνο που βρίσκεται στη βιβλιοθήκη, κ.α. Τα στατιστικά αυτά τα λαμβάνει στο τέλος της εξεταστικής σε μία μορφή “Exams Wrapped”
- Κάθε χρήστης κρατάει ένα streak που θα εμφανίζεται στο προφίλ του για τις συνεχόμενες ημέρες που πάει στην βιβλιοθήκη. Αυτό θα προσθέτει μία επιπλέον πρόκληση

Άξονας 2: Αλληλεπίδραση ανθρώπου - κινητής συσκευής στο φυσικό χώρο

- Αισθήσεις και αισθητήρες
 - Υποσύστημα αφής (Haptics)
 - Δόνηση της συσκευής όποτε ολοκληρώνεται ένα focus session ή ένα διάλειμμα, όποτε ο χρήστης απομακρύνεται από τον χώρο της βιβλιοθήκης και όποτε έρθει η σειρά του στην ουρά αναμονής
 - Όραση (Camera)
 - Σκανάρισμα του μοναδικού QR Code ανά θέση για να δηλώσει την κατάληψη της θέσης ή του QR Code που τον τοποθετεί στην ουρά αναμονής σε περίπτωση πληρότητας θέσεων
 - Ηχητικό υποσύστημα (Audio)
 - Ηχητικές ειδοποιήσεις για τη λήξη του focus session ή διαλείμματος
 - Σύνδεση υπηρεσίας μουσικής που θα συνοδεύει το focus session (λ.χ. Spotify API)

Άξονας 3: Συνδεσιμότητα

- Δεδομένα
 - Real-time ανανέωση χάρτη
 - Πρόσβαση στο διαδίκτυο απαιτείται για όλες τις λειτουργίες της εφαρμογής πλην του Focus
- Μηνύματα
 - Real-time ανταλλαγή μηνυμάτων με εγγεγραμμένους χρήστες
- GPS
 - Ανιχνεύεται η απομάκρυνση του χρήστη από τον χώρο της βιβλιοθήκης όσο έχει δηλώσει την παρουσία του στον χώρο και απαιτεί από αυτόν είτε να δηλώσει ότι βγαίνει για διάλειμμα (για χρόνο που ορίζει ο ίδιος) είτε να δηλώσει την προθυμία του να αποχωρήσει και να αποδεσμεύσει την θέση του

Ακολουθούν κάποια αρχικά Wireframes της εφαρμογής...