

AirBrush

Giorgio Mazza

28 maggio 2018

Indice

0	Generalità	3
0.1	Descrizione del prodotto	3
0.2	Obiettivi	3
0.3	Utenti	3
0.4	Scenari d'uso	3
0.5	Fattibilità tecnologica	3
1	Posizionamento	3
1.1	Situazione attuale	3
1.2	Posizionamento competitivo	3
1.3	Swot Analysis	3
2	Requisiti	3
2.1	Casi d'uso	3
2.2	Requisiti per l'esperienza utente	3
3	TODO	3

0 Generalità

0.1 Descrizione del prodotto

In ambiti artistici quali quelli del disegno o della modellazione di oggetti quali vestiti, mobili, modellini o modelli usabili nei videogiochi, è sempre stato presente un grande vincolo: modellare oggetti intrinsecamente tridimensionali, in uno spazio bidimensionale (il monitor).

AirBrush è un'applicazione per smartphones e tablet che permette agli utenti di approcciarsi al disegno e alla modellazione 3d in modo del tutto innovativo.

Grazie alle nuove tecnologie, AirBrush introduce la Realtà Aumentata (AR) nei suddetti ambiti; Ciò le permette di rompere i vincoli imposti dallo schermo del monitor e di immergere l'utente in un'esperienza creativa intuitiva, innovativa, efficace e totalmente libera.

Così lo spazio di lavoro, la tela su cui dipingere, lo spazio in cui modellare, diventano lo spazio che circonda l'utente.

0.2 Obiettivi

Disegno/Modellazione : L'app intende rivoluzionare l'approccio dei designers (con esperienza o meno), ma anche di utenti appassionati o incuriositi, al disegno e alla modellazione 3d.

L'approccio bidimensionale a cui siamo abituati può sembrare a volte complesso quanto poco efficace. Per non parlare poi della curva di apprendimento di determinati software specifici. E' qui che entra in gioco AirBrush rompendo gli schemi a cui siamo abituati, quali l'uso del monitor, di un foglio o di una tela per dare sfogo alla nostra creatività, facendo salire l'esperienza utente ad un livello superiore e totalmente innovativo.

Market : L'app si pone anche come servizio di condivisione dei propri modelli o disegni con l'intera community, istituendo una classifica dei migliori lavori con annesso sistema di ranking, di conteggio delle visualizzazioni e dei downloads, divenendo di fatto per l'artista occasione di visibilità e di guadagno attraverso i propri lavori.

0.3 Utenti

0.4 Scenari d'uso

0.5 Fattibilità tecnologica

1 Posizionamento

1.1 Situazione attuale

1.2 Posizionamento competitivo

1.3 Swot Analysis

2 Requisiti

2.1 Casi d'uso

2.2 Requisiti per l'esperienza utente

3 TODO

0) onboarding (modellazione free + market in lettura) -> 1) navigazione free -> [esportazione in locale/pubblicazione market] -> 2) accesso -> 3) uso

0.Modellazione free

-Strumenti modellazione base -> 1.Modellazione con registrazione

-Accesso in sola lettura al market -> 2.Market con registrazione

1.Modellazione con registrazione

- Accesso a strumenti avanzati
- Possibilità di importare modelli

2.Market

- Guadagnare pubblicando i tuoi lavori + acquisto modelli
- Views + downloads -> classifica -> visibilità
- Categorie modelli + tag per aumentare visibilità -> profilazione