

# Alphabet World

VR app for children to learn the alphabet in a fun gamified way

(În cele ce urmează, considerați versiunea ideală a aplicației pe care doriți să o implementați. Cât la sută va fi și implementat până la finalul semestrului rămâne de văzut mai târziu.)

## User Story Map (2p)

Enumerati și detaliați informații despre fiecare componentă principală a aplicației. Încercați să acoperiți toate cazurile posibile.

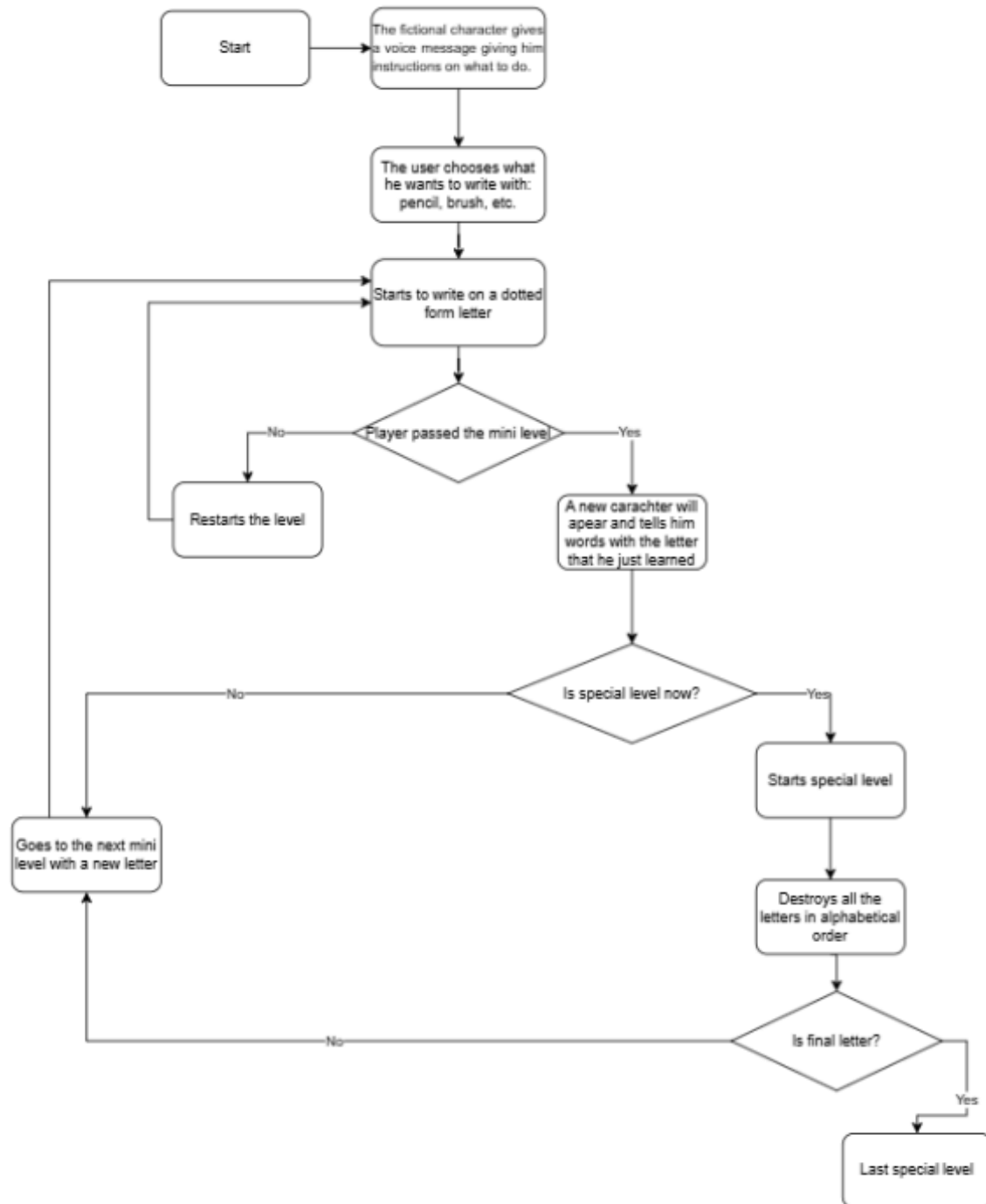
### 1. Utilizator 1

Utilizatorul aplicației mele este Kevin și are 5 ani

- a. **Goal 1. Acesta își dorește / are nevoie să învețe literele alfabetului și cuvinte asociate cu acestea**
  - i. **Activitate 1. Pentru asta, în aplicația noastră, el va putea să comunice cu un personaj fictiv**
    - 1. **Feature 1 - personajul îl introduce pe Kevin în lumea fictivă printr-un mesaj vocal oferindu-i indicații despre ce are de făcut și de ce este important să învețe alfabetul.**
    - 2. **Feature 2 - personajul reprezintă trecerea dintre nivele (îi va comunica informații despre următoarea literă)**
  - ii. **Activitate 2. Apoi va avea nivele mai mici (per literă)**
    - 1. **Feature 1 - după terminarea unui nivel (al unei litere) personajul fictiv îi va spune câteva cuvinte care încep cu litera respectivă**
    - 2. **Feature 2 - după terminarea cu succes a fiecărui nivel un element animat (litera învățată) va apărea sub forma unui monstru în environment.**
- b. **Goal 2. Acesta își dorește / are nevoie să se distreze când învață**
  - i. **Activitatea 1. Apoi va avea nivele mai mari (după un set de litere)**
    - 1. **Feature 1 - după terminarea unui set de litere (de câte 5-6) ca reward va primi un joc legat de litere (va fi "atacat" de litere și va trebui să le distrugă în ordine alfabetică)**

# Journey Map (2p)

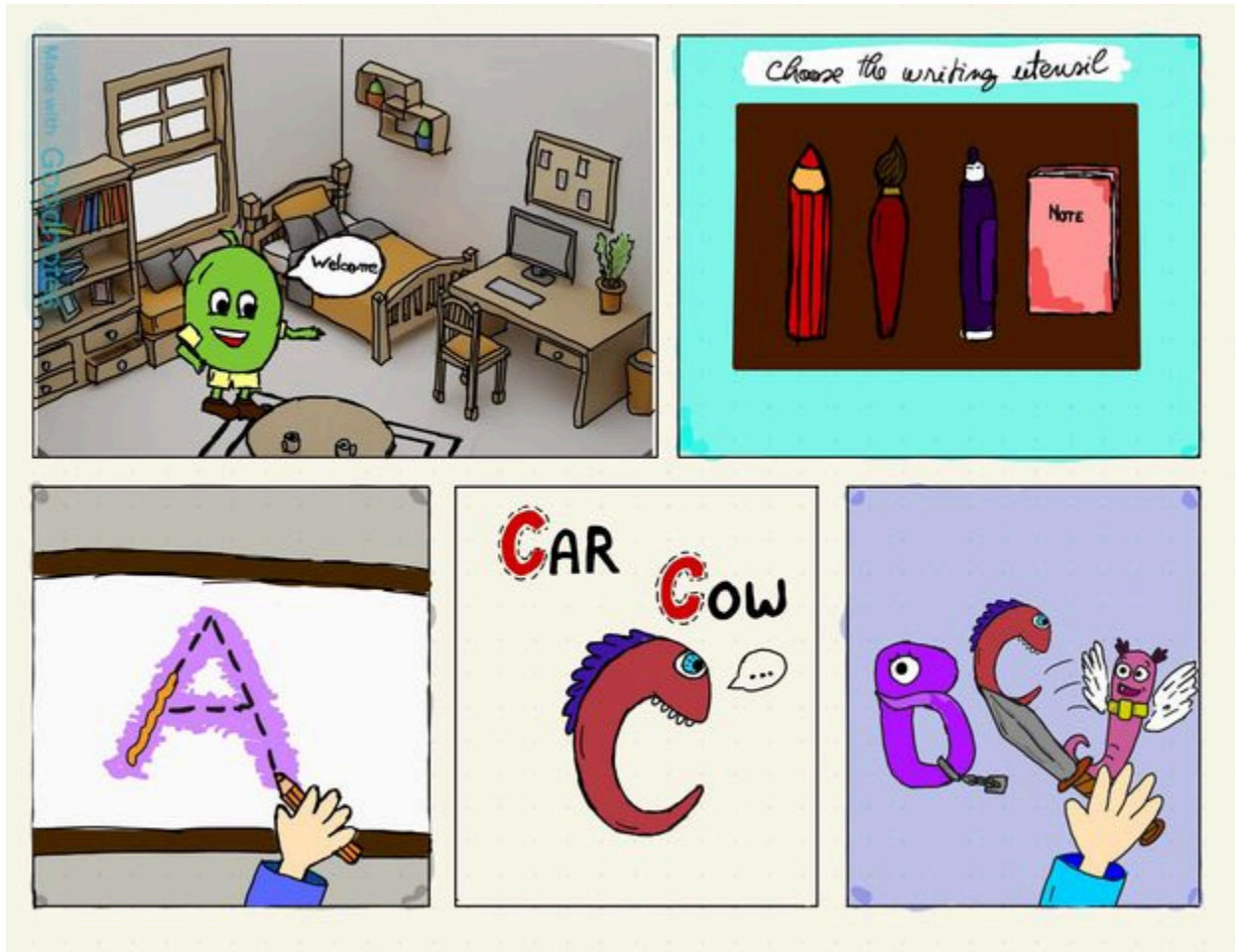
Bazat pe punctul anterior, creați cate un journey map pentru fiecare tip de utilizare al aplicației.



# Wireframing/Storyboarding (3p)

Bazându-va pe user flow-urile principale ale aplicației, vizualizați momentele cheie ale aplicației și urcați-le în acest document. Puteți folosi tool-uri precum hand-drawn sketches, Figma, Excalidraw, Canva, Moqups, AI-generated images. (exemplu atasat)

*Este foarte important ca totul să fie foarte abstract/sketchy-up, pentru că la acest pas nu ne interesează deciziile de design ale aplicației. Important este ca în timp cât mai scurt să decidem punctele cheie din flow-ul vizual al aplicației.*



# Planning Asset Creation(3p)

Enumerati componentelele de care veti avea nevoie in cadrul aplicatiei, astfel:

- Subliniați(CTRL+U) materialele pe care planuiti sa le creați de la zero (modelare, scanare 3D, înregistrare sunete etc)
- **folosiți un highlight galben** pentru obiectele pe care le veti genera (scanare 3D, genAI tools etc)
- scrieți sursele de unde planuiti sa le luați pe celelalte (links)

## 3D(Unity Asset Store, fab.com, sketchfab, TurboSquid, CGTrader...)

- Environment 1:
  - ◆ **Camera** (<https://www.turbosquid.com/3d-models/another-bedroom-1920104>)
- **Caractere - litere monstruete** (<https://www.turbosquid.com/3d-models/cartoon-characters-1143052>)
- Personaj fictiv narator / <https://www.turbosquid.com/3d-models/cute-bunny-2282565>
- Instrumente de scris ( pensula, creion, marker)
- Environment 2:
  - ◆ Camera pentru nivelul special
  - ◆ Sabie / Bagheta magica

## Graphics & 2D

- Tabla

## Sounds

- Voce narator - generata cu AI (dupa un script prestabilit)
- Sunet litera desenata gresit  
(<https://pixabay.com/sound-effects/purchase-succesful-ingame-230550/>)  
(<https://pixabay.com/sound-effects/negative-beeps-6008/> )
- Sunet litera desenata corect  
(<https://pixabay.com/sound-effects/076833-magic-sfx-for-games-86023/> )
- Sunet de fundal environment 1  
(<https://pixabay.com/sound-effects/merx-market-song-33936/> )  
(<https://pixabay.com/sound-effects/1-efek-sound-1-220034/> )  
(<https://uppbear.io/track/monument-music/tiptoe-tony> ) - asta e cel mai cool
- Sunet de fundal environment 2  
(<https://uppbear.io/track/michael-grubb/showdown-on-machine-moon> )
  - ◆ Daca nu loveste caracterele in ordine alfabetical  
(<https://pixabay.com/sound-effects/sinister-laugh-140131/> )
  - ◆ Else le loveste ok  
(<https://pixabay.com/sound-effects/cute-character-wee-1-188162/> ) - free the character
- Sunet cand apare un caracter(litera) in environment  
(<https://pixabay.com/sound-effects/power-up-type-1-230548/> )
- Sunet bagheta ( <https://pixabay.com/sound-effects/magical-sound-effect-7137/> )
- Sunet sabie ( <https://pixabay.com/sound-effects/sword-hit-7160/> )

## VFX

- \*POOOFF\*