

MÓVEIS PRO — AR



VEJA OS MÓVEIS NO SEU ESPAÇO COM REALIDADE AUMENTADA.

ALUNA: NATÁLIA RAMOS ALCÂNTARA VIEIRA



HermanMiller



CADEIRAS PROFISSIONAIS



1. INTRODUÇÃO

“O PROJETO NASCE DE UMA NECESSIDADE REAL NO SETOR DE MOBILIÁRIO CORPORATIVO E RESIDENCIAL: A DIFICULDADE QUE MUITAS PESSOAS TÊM EM VISUALIZAR, MEDIR E ENTENDER SE UM MÓVEL REALMENTE CABE OU FUNCIONA NO AMBIENTE ANTES DE COMPRÁ-LO.”

2. O PROBLEMA

- A MAIOR PARTE DOS CONSUMIDORES NÃO SABE AVALIAR MEDIDAS COMO 1 METRO, 2 METROS ETC.
 - MUITAS VEZES, NÃO TÊM UMA TRENA POR PERTO NO MOMENTO DA COMPRA.
 - EM COMPRAS URGENTES, COMO: "PRECISO DESSA CADEIRA AGORA". A PESSOA NÃO TEM TEMPO DE PEDIR AJUDA A UM ARQUITETO OU MEDIR O ESPAÇO.
 - ISSO GERA TROCAS, FRUSTRAÇÕES E COMPRAS EQUIVOCADAS.
- OS PROFISSIONAIS, COMO ARQUITETOS, PRECISAM HOJE USAR SOFTWARES SEPARADOS, EXPORTAR IMAGENS E ENVIAR MANUALMENTE AO CLIENTE E ÀS LOJAS.

3. O CONTEXTO DO PROJETO

“A INSPIRAÇÃO PARA ESTE PROJETO VEIO AO OBSERVAR QUE EMPRESAS GLOBAIS, DE GRANDE PORTE E ALTAMENTE CONCEITUADAS NO MERCADO DE MOBILIÁRIO CORPORATIVO, JÁ UTILIZAM TECNOLOGIAS DE REALIDADE AUMENTADA EM SUAS PLATAFORMAS DE VENDA.

A PARTIR DESSA EXPERIÊNCIA, SURTIU A PERGUNTA:

“COMO TORNAR ESSE RECURSO ACESSÍVEL A OUTRAS EMPRESAS DO SETOR DE MÓVEIS CORPORATIVOS E, PRINCIPALMENTE, AO CONSUMIDOR FINAL?”

4. A SOLUÇÃO: E-COMMERCE COM REALIDADE AUMENTADA

A PROPOSTA DO SEU PROJETO É CRIAR UMA PLATAFORMA DE E-COMMERCE QUE PERMITE:

1. VISUALIZAR O MÓVEL EM AR DENTRO DO AMBIENTE REAL
2. DIRETO DO CELULAR, EM SEGUNDOS.
3. OBJETOS COM DIMENSÕES EXATAS
4. SEM NECESSIDADE DE TRENA — BASTA APONTAR A CÂMERA E VER, EM ESCALA 1:1, SE CABE.
5. DECISÃO IMEDIATA
6. A PESSOA CONSEGUE SABER NA HORA SE A CADEIRA, MESA OU ARMÁRIO FUNCIONAM NO AMBIENTE.
7. TESTAR DIFERENTES MODELOS, CORES E VARIAÇÕES EM AR
8. O QUE NORMALMENTE EXIGIRIA SOFTWARES CAROS E COMPLEXOS.



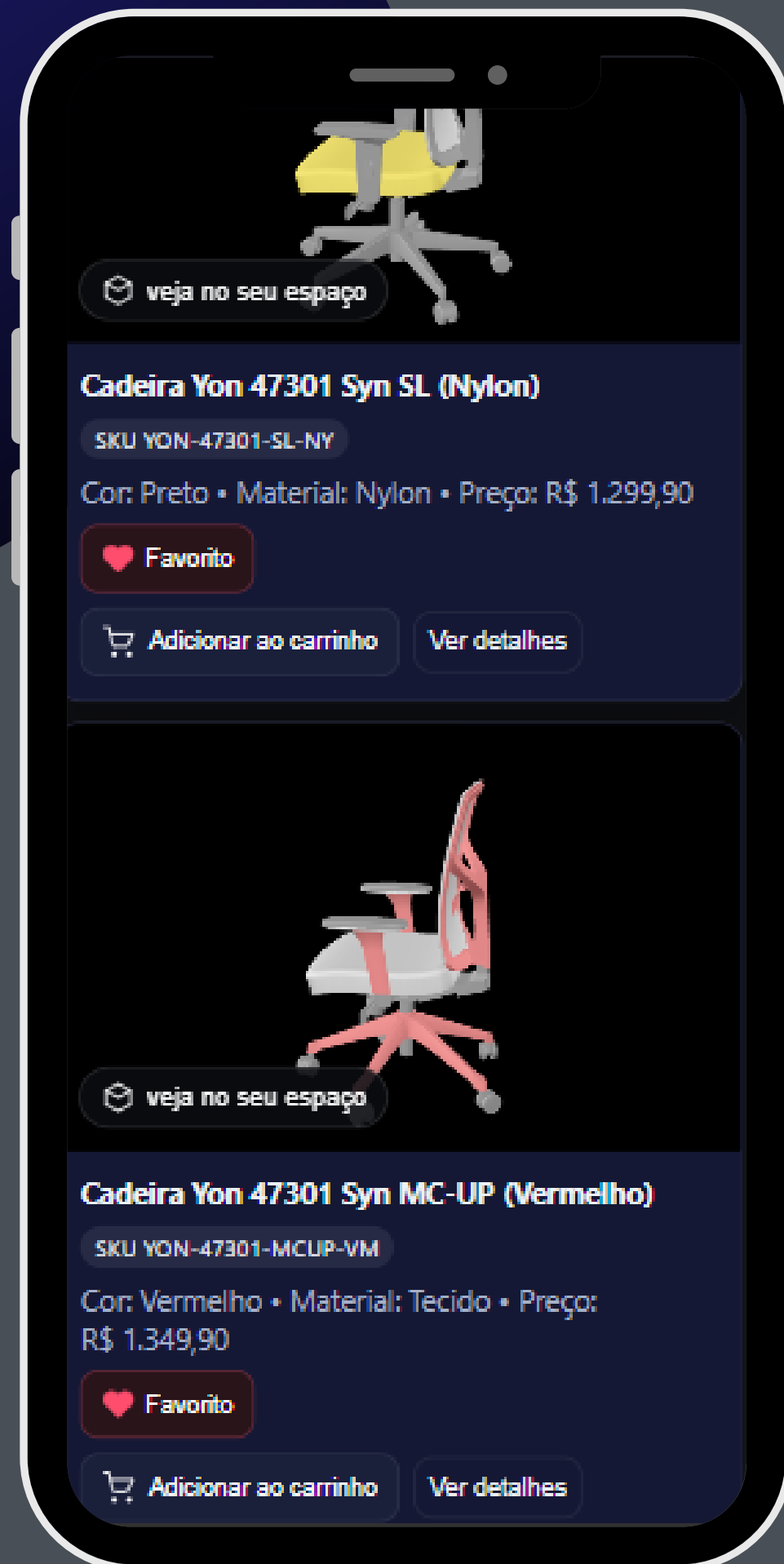
- A TELA INICIAL FOI DESENVOLVIDA PARA SER SIMPLES, INTUITIVA E DIRETA, PORQUE ELA FUNCIONA COMO O PRIMEIRO CONTATO DO USUÁRIO COM O NOSSO SISTEMA DE REALIDADE AUMENTADA
- NELA, O USUÁRIO JÁ ENCONTRA O OBJETIVO PRINCIPAL DA APLICAÇÃO: TESTAR MÓVEIS EM AR DE MANEIRA RÁPIDA E ACESSÍVEL, SEM PRECISAR INSTALAR APPS OU FAZER CADASTRO DEMORADO.
- A TELA INICIAL FOI DESENVOLVIDA PARA SER SIMPLES, INTUITIVA E DIRETA, PORQUE ELA FUNCIONA COMO O PRIMEIRO CONTATO DO USUÁRIO COM O NOSSO SISTEMA DE REALIDADE AUMENTADA
- A INTERFACE FOI PENSADA COM FOCO NA USABILIDADE, POR ISSO APRESENTA APENAS OS ELEMENTOS ESSENCIAIS PARA QUE O USUÁRIO NÃO SE SINTA PERDIDO E ENTENDA IMEDIATAMENTE O QUE FAZER.
- NESTA TELA, O USUÁRIO PODE NAVEGAR PARA AS CATEGORIAS DE MÓVEIS DISPONÍVEIS E ESCOLHER QUAL MODELO DESEJA VISUALIZAR NO AMBIENTE REAL.
- É TAMBÉM NESTA TELA QUE O USUÁRIO TEM ACESSO AO BOTÃO QUE ATIVA A REALIDADE AUMENTADA, LEVANDO-O DIRETAMENTE PARA A EXPERIÊNCIA IMERSIVA."





4. CASES DO PROJETO





- “ESTA É A TELA DE LISTAGEM DE PRODUTOS, ONDE O USUÁRIO ENCONTRA OS MODELOS DE CADEIRAS DISPONÍVEIS PARA VISUALIZAÇÃO E COMPRA.

1. IMAGEM 3D DA CADEIRA

- A IMAGEM PERMITE AO USUÁRIO TER UMA VISUALIZAÇÃO INICIAL DO MODELO ANTES MESMO DE ABRIR A REALIDADE AUMENTADA.
- ELA FUNCIONA COMO UMA PRÉVIA DO OBJETO QUE ELE PODERÁ TESTAR NO AMBIENTE REAL.

2. BOTÃO ‘VEJA NO SEU ESPAÇO’

- ESTE É O PRINCIPAL DIFERENCIAL DA PLATAFORMA. COM ESSE BOTÃO, O USUÁRIO ATIVA A EXPERIÊNCIA DE REALIDADE AUMENTADA, PODENDO POSICIONAR A CADEIRA NO SEU PRÓPRIO AMBIENTE — COM ESCALA CORRETA — PARA VERIFICAR SE O TAMANHO, A ESTÉTICA E O DESIGN COMBINAM COM O ESPAÇO.

3. INFORMAÇÕES ESSENCIAIS DO PRODUTO

LOGO ABAIXO DA IMAGEM, O CARD APRESENTA:

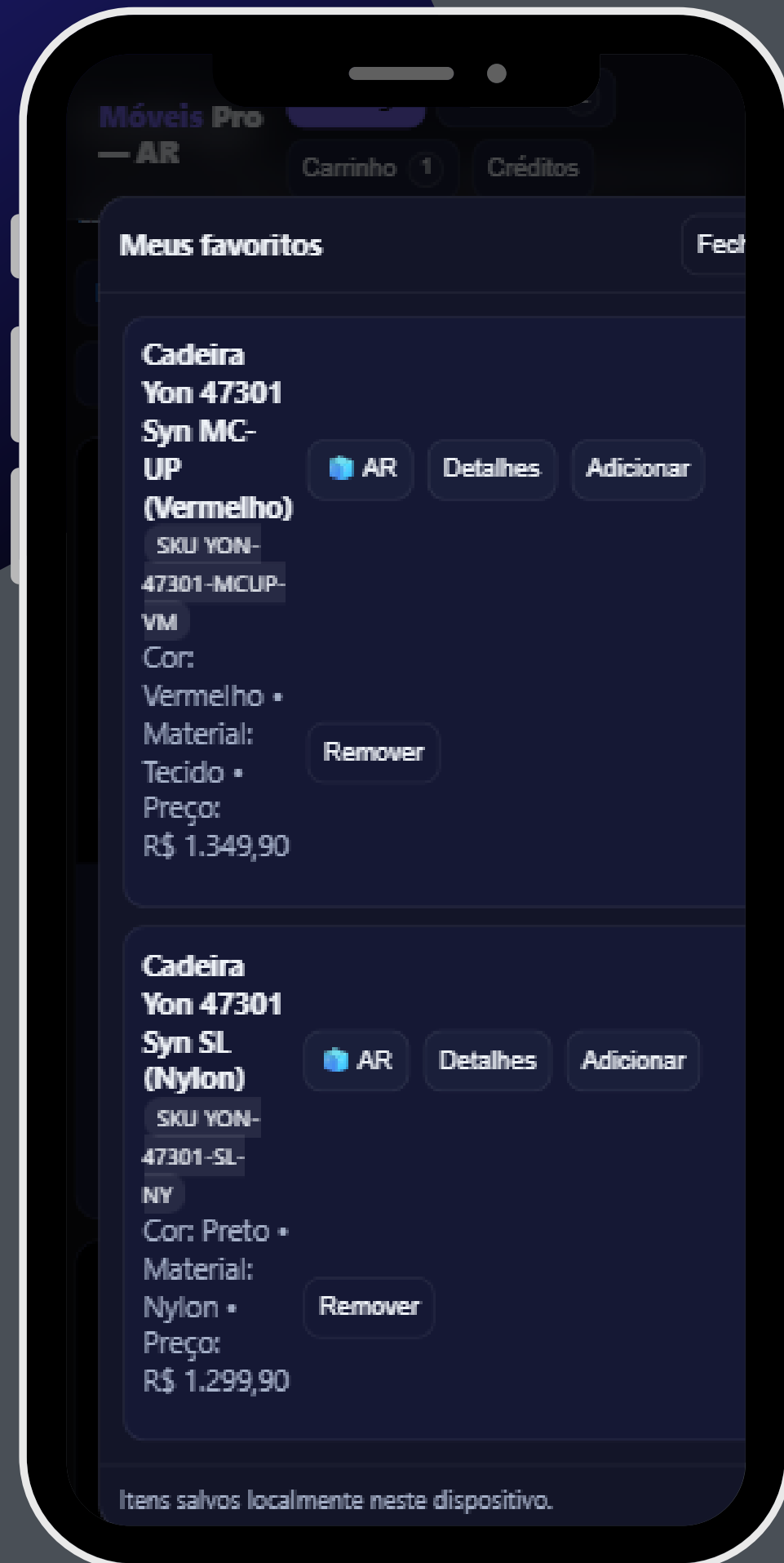
- NOME COMPLETO DA CADEIRA
- SKU (CÓDIGO IDENTIFICADOR)
- COR
- MATERIAL
- PREÇO

4. BOTÃO ‘FAVORITO’

5. BOTÃO ‘ADICIONAR AO CARRINHO’

6. BOTÃO ‘VER DETALHES’





4. BOTÃO 'FAVORITO'

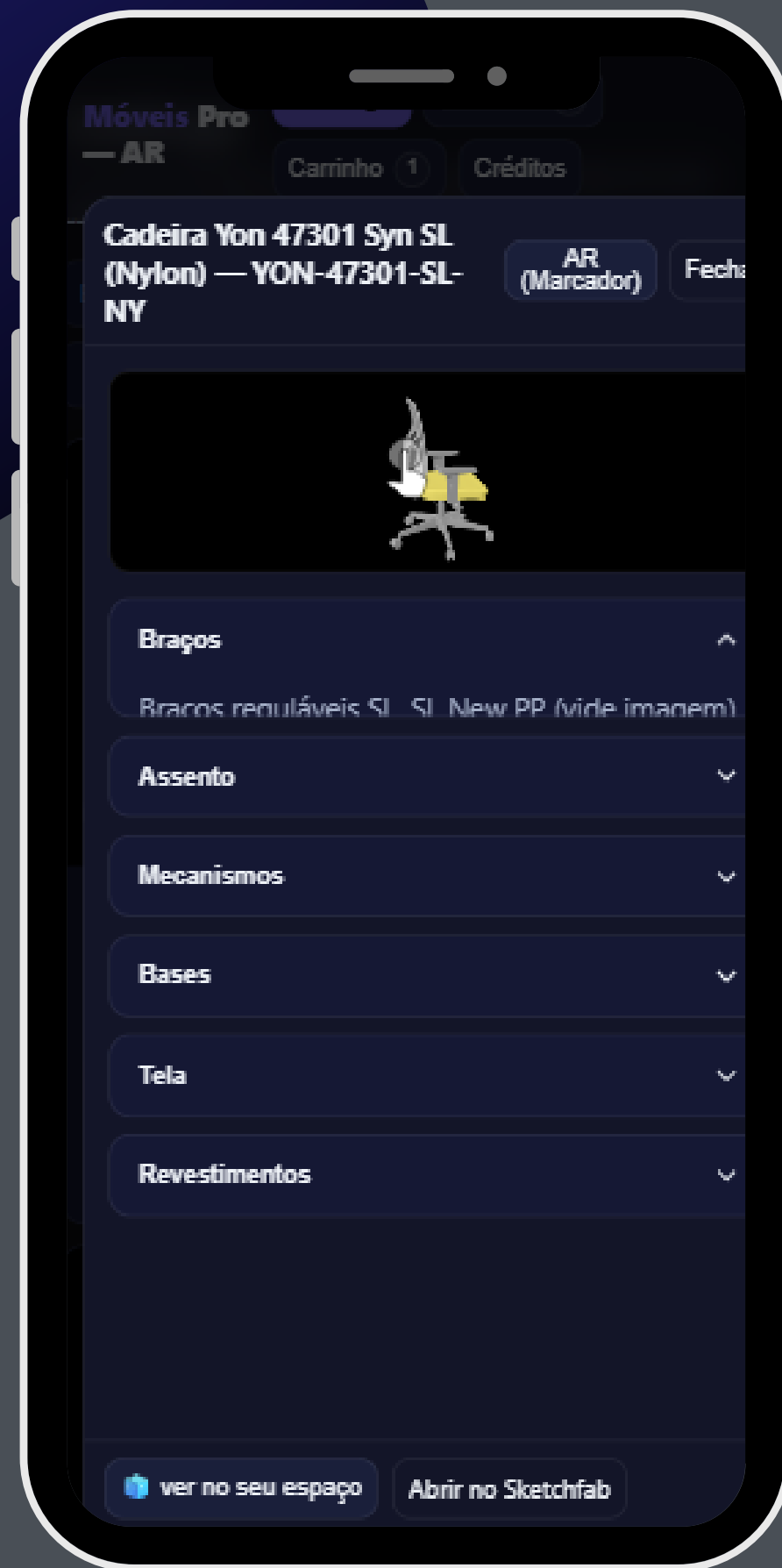
1. CABEÇALHO DA JANELA

- TÍTULO: "MEUS FAVORITOS"
- BOTÃO "FECHAR" NO CANTO SUPERIOR DIREITO, PERMITINDO OCULTAR A LISTA.

2. LISTA DE ITENS FAVORITADOS

- A TELA MOSTRA DOIS PRODUTOS QUE O USUÁRIO MARCOU COMO FAVORITOS.
- CADA PRODUTO APARECE EM UM CARD COM AS SEGUINTE INFORMações:
 - PRODUTO 1
 - NOME: CADEIRA YON 47301 SYN MC-UP (VERMELHO)
 - SKU: VON-47301-MCUP-VM
 - COR: VERMELHO
 - MATERIAL: TECIDO
 - PREÇO: R\$ 1.349,90
 - BOTÕES DISPONÍVEIS:
 - AR: ABRE O MODO DE VISUALIZAÇÃO EM REALIDADE AUMENTADA.
 - DETALHES: MOSTRA AS INFORMAÇÕES COMPLETAS DO PRODUTO.
 - ADICIONAR: ADICIONA O ITEM AO CARRINHO.
 - REMOVER: RETIRA O ITEM DA LISTA DE FAVORITOS.





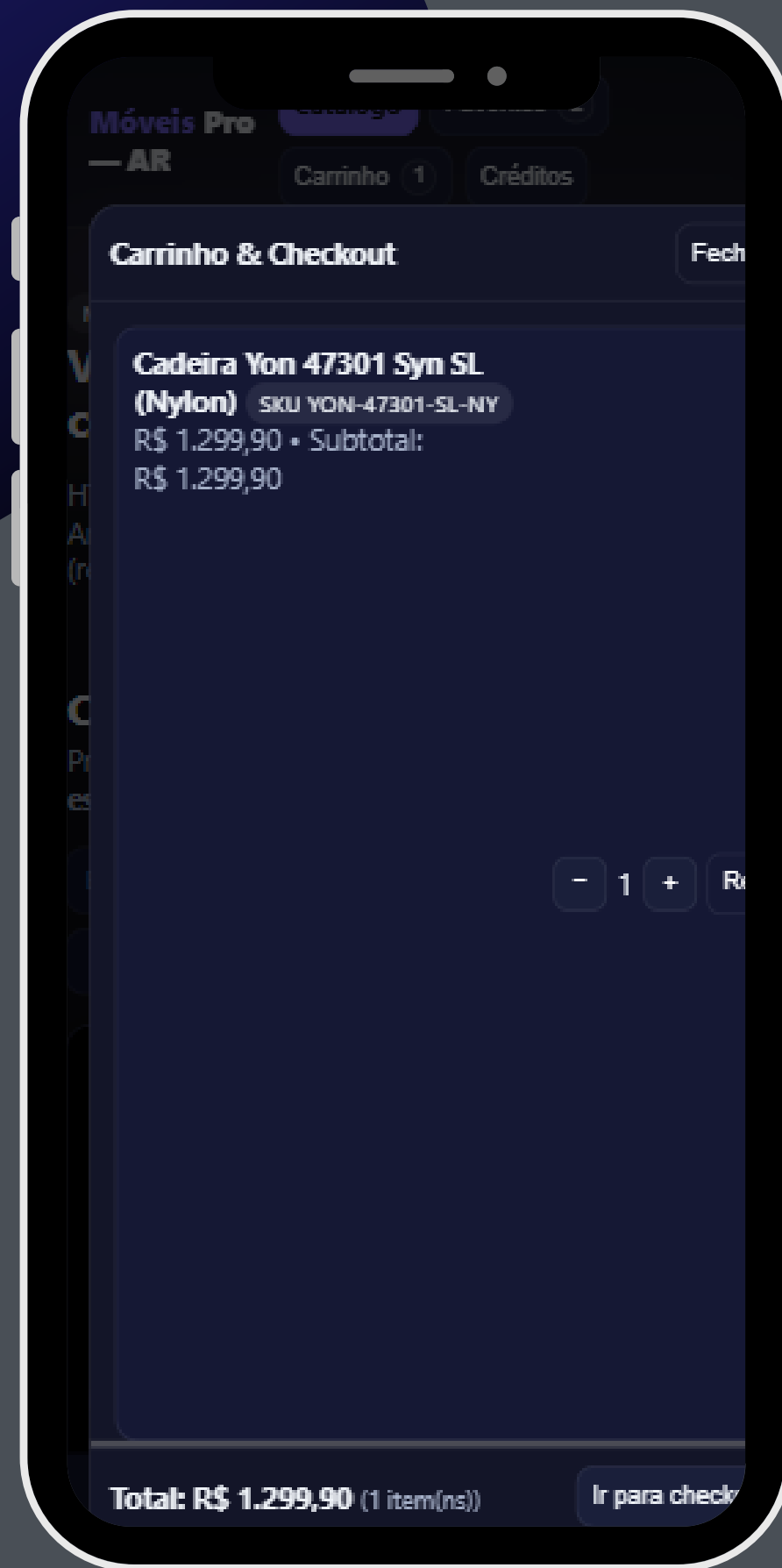
- A TELA MOSTRA A PÁGINA DE DETALHES DE UMA CADEIRA NO CATÁLOGO. NO TOPO APARECEM O NOME DO PRODUTO, O CÓDIGO (SKU) E BOTÕES PARA VISUALIZAR EM AR E FECHAR.
- ABAIXO, HÁ UMA PRÉVIA DO MODELO 3D DA CADEIRA.
- LOGO DEPOIS, EXISTEM SEÇÕES EXPANSÍVEIS COM INFORMAÇÕES SOBRE:
 - BRAÇOS
 - ASSENTO
 - MECANISMOS
 - BASES
 - TELA
 - REVESTIMENTOS
- NO RODAPÉ, APARECEM DOIS BOTÕES:
 - VER NO SEU ESPAÇO (PROVAVELMENTE ABRE AR)
 - ABRIR NO SKETCHFAB (VISUALIZAÇÃO EXTERNA DO MODELO 3D)





- DESCRIÇÃO DA TELA DE CRÉDITOS & LICENÇAS
- A TELA EXIBE A LISTA DE MODELOS 3D UTILIZADOS NO PROJETO, COM SEUS RESPECTIVOS NOMES, SKUS E LINKS DE ORIGEM. PARA CADA ITEM, SÃO MOSTRADOS:
- ARQUIVO GLB UTILIZADO NO APLICATIVO
- LINK PARA O MODELO NO SKETCHFAB, INDICANDO A FONTE DO CONTEÚDO
- IDENTIFICAÇÃO CLARA DE CADA CADEIRA OU ESTAÇÃO USADA NO PROJETO
- NO RODAPÉ, HÁ UM AVISO INFORMANDO QUE SE TRATA DE UM PROJETO EDUCACIONAL (DEMO) E QUE O USUÁRIO DEVE RESPEITAR AS LICENÇAS DE CADA ITEM NO SKETCHFAB. TAMBÉM HÁ UM BOTÃO PARA BAIXAR O ARQUIVO LEIA-ME.TXT, QUE PROVAVELMENTE CONTÉM MAIS DETALHES SOBRE DIREITOS E USO DOS MODELOS.





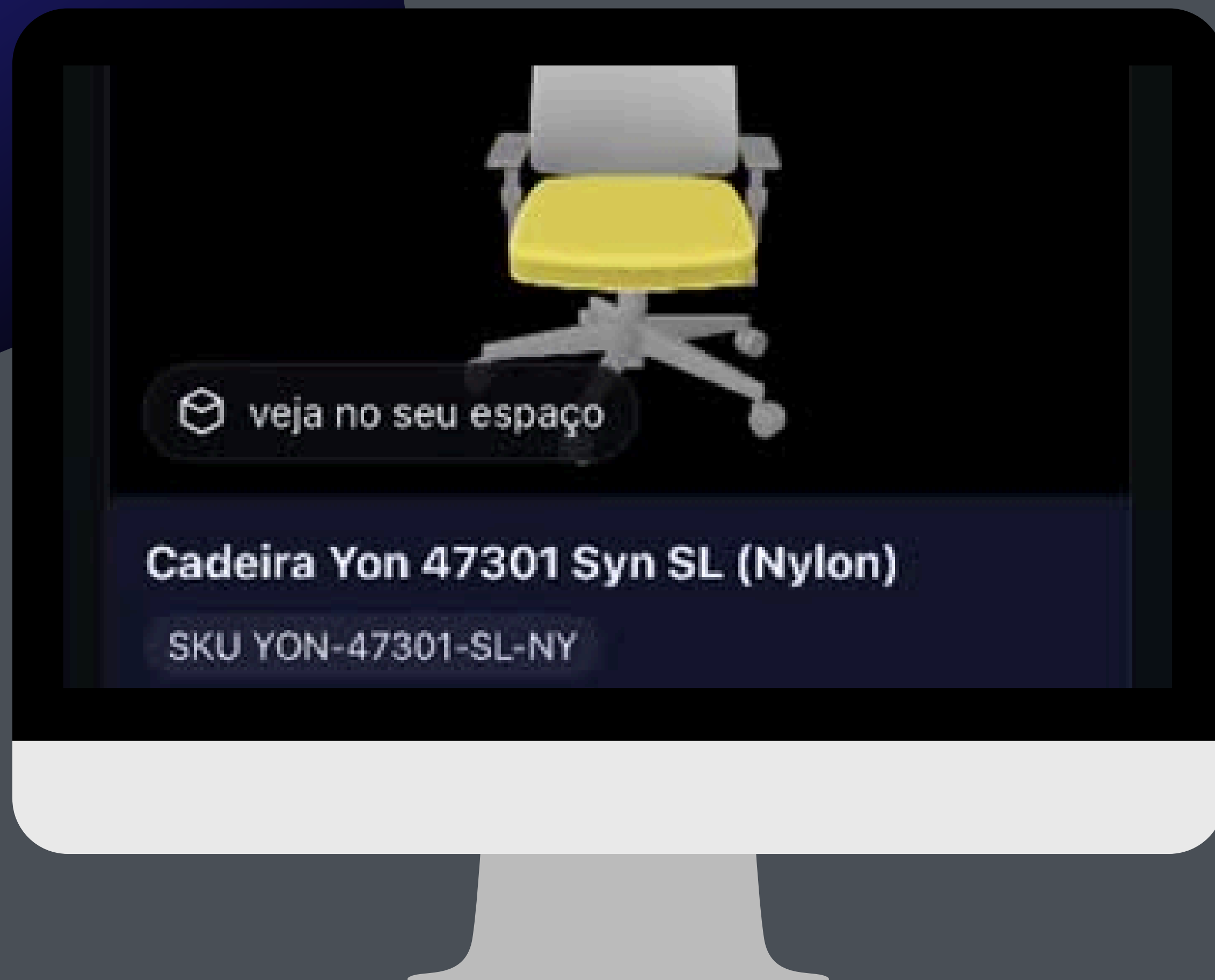
- DESCRIÇÃO DA TELA “CARRINHO & CHECKOUT”
- A TELA MOSTRA O RESUMO DO CARRINHO DE COMPRAS. NELA APARECE O ITEM SELECIONADO — A CADEIRA YON 47301 SYN SL (NYLON) — ACOMPANHADO DO SKU, PREÇO UNITÁRIO E SUBTOTAL.
- HÁ CONTROLES PARA AUMENTAR OU DIMINUIR A QUANTIDADE DO PRODUTO E UM BOTÃO PARA REMOVER O ITEM DO CARRINHO.
- NA PARTE INFERIOR, A INTERFACE EXIBE O TOTAL GERAL (R\$ 1.299,90) E UM BOTÃO PARA SEGUIR PARA O CHECKOUT.





4. CASES DO PROJETO VERSÃO WEB



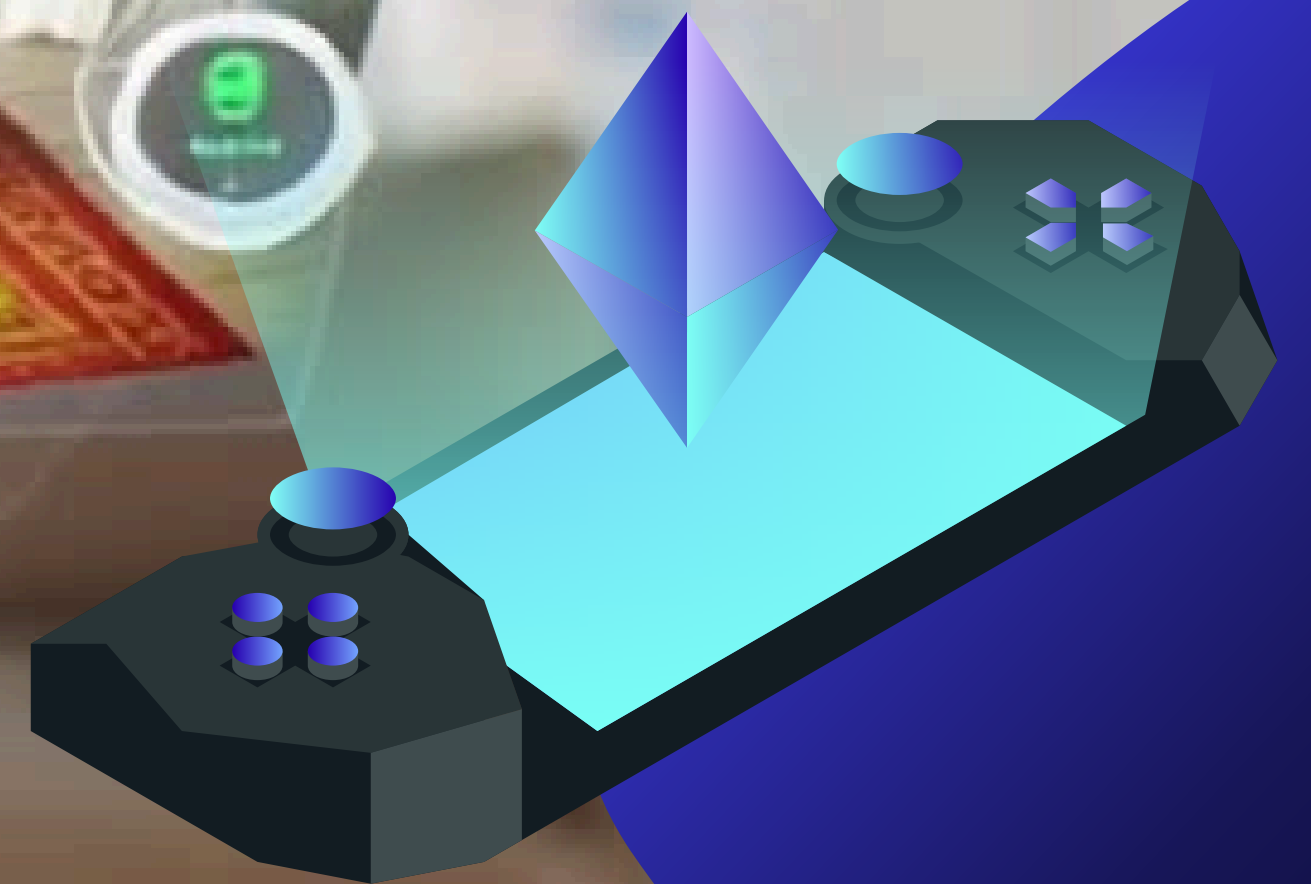


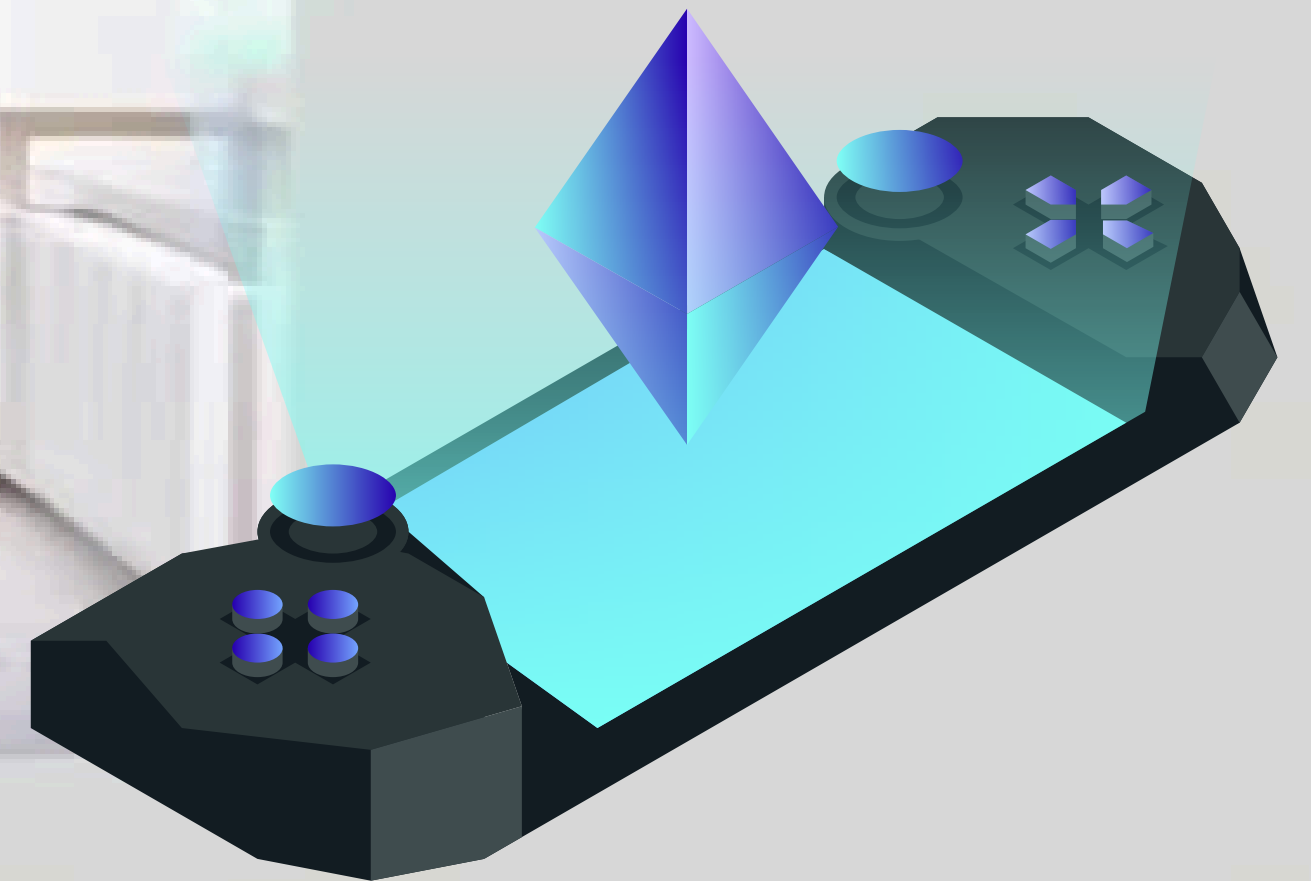
5. CASES DO PROJETO TESTE REAL



6. EXPANSÃO PARA ARQUITETOS E DESIGNERS

► CRIAR UM AMBIENTE EM QUE ARQUITETOS POSSAM:
MONTAR RAPIDAMENTE UM LAYOUT USANDO AR,
TESTAR MÓVEIS DIRETAMENTE NO CELULAR,
PINTAR PAREDES OU TROCAR CORES,
CAPTURAR IMAGENS E ENVIAR PARA O CLIENTE,
ENVIAR DIRETAMENTE PARA A LOJA SEM EFETIVAR UMA COMPRA.
ISSO TRANSFORMA O AR EM UMA FERRAMENTA DE TRABALHO, NÃO SÓ DE COMPRA.





7. O FUTURO DO PROJETO

- A SUA VISÃO APONTA PARA UM ECOSSISTEMA DE AR QUE:
- APROXIMA CONSUMIDOR, ARQUITETO E LOJA;
- REDUZ ERROS E DEVOLUÇÕES;
- MELHORA A EXPERIÊNCIA DE COMPRA;
- TORNA O PROCESSO RÁPIDO, INTUITIVO E ACESSÍVEL;
- COLOCA O AR COMO SOLUÇÃO DO COTIDIANO, NÃO COMO ALGO DISTANTE.

8. CONCLUSÃO

- O OBJETIVO É DEMOCRATIZAR O USO DA REALIDADE AUMENTADA NO SETOR DE MOBILIÁRIO.
- QUEREMOS QUE QUALQUER PESSOA — SEM TRENA, SEM CONHECIMENTO TÉCNICO, SEM SOFTWARES COMPLEXOS — CONSIGA VER EXATAMENTE COMO AQUELE MÓVEL FICARÁ NO SEU AMBIENTE ANTES DE COMPRAR
- E QUERO OFERECER ÀS EMPRESAS E ARQUITETOS UMA FERRAMENTA PODEROSA, MODERNA E ACESSÍVEL, QUE TRANSFORMA A RELAÇÃO ENTRE PRODUTO E ESPAÇO REAL.

CHECKLIST DE OTIMIZAÇÃO — UNIDADE 5

✓ MODELOS 3D

GLB LOW-POLY

LAZY/EAGER LOADING ESTRATÉGICO

ESTRUTURA ORGANIZADA EM /MODELS/

✓ SCRIPTS & PERFORMANCE

USO DE CDNS OTIMIZADOS

APENAS UM ARQUIVO HTML (MENOS REQUISIÇÕES)

AR ATIVADO SOMENTE QUANDO SOLICITADO

CATÁLOGO RENDERIZADO DINAMICAMENTE

✓ OTIMIZAÇÕES DE AR

MODEL-VIEWER:

AR-MODES, AUTO-ROTATE, CAMERA-CONTROLS

FALLBACK PARA IOS (QUICK LOOK)

AR.JS:

CENA CRIADA NO MOMENTO DO USO

PRECISION: MEDIUM, DEBUGUIENABLED:FALSE

✓ INTERAÇÕES

ROTAÇÃO E ESCALA VIA TRANSFORM (BAIXO CUSTO)

SNAPSHOT EFICIENTE (VÍDEO + WEBGL)

✓ ACESSIBILIDADE

ARIA-LABEL, ARIA-LIVE, ROLES SEMÂNTICOS

OVERLAYS ACESSÍVEIS (DIALOGS)

✓ PUBLICAÇÃO

DEPLOY NO NETLIFY (HTTPS OBRIGATÓRIO)

CARREGAMENTO RÁPIDO E COMPATÍVEL COM ANDROID/IOS/DESKTOP

ORGANIZAÇÃO DOS ARQUIVOS ESTRUTURA SIMPLES E OTIMIZADA:

/MODELS/ → MODELOS GLB
INDEX.HTML → APLICAÇÃO PRINCIPAL
ESTILOS → INLINE (REDUZ REQUESTS)
SCRIPTS → INLINE EM UM ÚNICO BLOCO
LEIA-ME.TXT → GERADO AUTOMATICAMENTE

MÓVEIS PRO — AR

CRÉDITOS DE PROJETOS PARA INDÚSTRIA ABAIXO

OBRIGADA!



HermanMiller



CADEIRAS PROFISSIONAIS

