

Interaction Design

KINECT

1. Αλλαγή πολυμέσου κουνώντας τα χέρια του δεξιά ή αριστερά.
2. Έλεγχος πολυμέσου μέσω φωνητικών εντολών.
 - “Next/previous track”, “pause”, “play”, “stop”, “mute”, “increase/decrease volume”
3. Διαχείριση του συστήματος με τοποθέτηση χεριού πάνω στα εικονικά κουμπιά της οθόνης και πάτημα αυτών ύστερα από κάποια δευτερόλεπτα αναμονής πάνω σε αυτά.

ROTATOR/SLIDER SENSOR

1. Δυνατότητα εναλλαγής μεταξύ αυξομείωσης της έντασης και την αλλαγή πολυμέσου σε μια λίστα αναπαραγωγής.

LIGHT SENSOR

1. Σε περίπτωση αντίλειψης σκοταδιού διακοπή αναπαραγωγής πολυμέσου και αδρανοποίηση όλων των εμπλεκόμενων και ενεργών συσκευών προβολής.
2. Σε περίπτωση μεταφοράς από σκοτινό σε φωτεινό περιβάλλον, αν ένα πολυμέσο ήταν σε παύση, αναπαραγωγή του.

DISTANCE SENSOR

1. Σε περίπτωση απομάκρυνσης από τον χώρο και με χαμηλή ένταση του πολυμέσου, παύση αυτού.
2. Σε περίπτωση εισδοχής στον χώρο, συνέχεια αναπαραγωγής πολυμέσου που βρίσκονταν σε παύση, ή μόνο ενεργοποίηση του συστήματος προς χρήση του, αν δεν ήταν κάποιο πολυμέσο σε παύση.

MOBILE

1. Πλήρη κι ανεξάρτητη λειτουργικότητα όπως σε ένα laptop.
2. Κατά την προβολή του περιεχομένου στην TV(αλλά και στο laptop) το κινητό θα μπορεί να λειτουργεί ως περιφερειακό.
 - Δυνατότητα απόκτησης πλήρους ελέγχου της εφαρμογής και μεταφορά του περιεχομένου σε αυτό.
 - Δυνατότητα σε περίπτωση αναπαραγωγής ενός τραγουδιού εμφάνιση των υπότιτλων σε αυτό καθώς και των control buttons του τραγουδιού.
3. Κατά την αναπαραγωγή κάποιου πολυμέσου, μεταφορά του περιεχομένου του πολυμέσου στην TV(κατ' επιλογή).