

ZenScape

- o experienta VR conceputa pentru gestionarea anxietatii -
Teodora Iacob, Mario Emanuel Tescovschi, Gabriel Dima

I. User Story Map

Aceasta sectiune este descrisa aproape perfect de componentele voastre de "Gameplay Mechanics / Puzzles" din documentul ZenScape.

1. Utilizator 1. Utilizatorul aplicatiei mele este o persoana care se confrunta cu stari de anxietate, tensiune sau stres si cauta o metoda rapida si imersiva de a se linisti.

a. Goal 1. Acesta isi doreste / are nevoie sa isi regleze ritmul respiratiei si sa se relaxeze fizic

i. Activitate 1. Pentru asta, in aplicatia noastra, el va putea sa urmeze un exercitiu de respiratie ghidat vizual.

- 1. Feature 1.** O sfera luminoasa ("Breathing Orb") care se extinde si se contracta lent, ghidand vizual ritmul de inspiratie si expiratie.
- 2. Feature 2.** Un feedback audio (sunet calm) si vizual (o lumina) dupa completarea cu succes a 5-10 cicluri de respiratie, indicand progresul.

b. Goal 2. Acesta isi doreste / are nevoie sa isi constientizeze starea emotionala actuala.

i. Activitate 2. Apoi va identifica si selecta emotiile pe care le simte dintr-o lista.

- 1. Feature 1.** Un perete virtual pe care sunt afisate cuvinte reprezentand emotii (ex. Anxietate, Tensiune, Oboseala, Frica, Furie).
- 2. Feature 2.** Un pedestal special pe care utilizatorul trebuie sa plaseze, folosind interactiunea VR (grab), obiectul „Gand Pozitiv”.
- 3. Feature 3.** La plasarea corecta, pedestalul lumineaza si o usa se deblocheaza, semnaland finalizarea sesiunii.

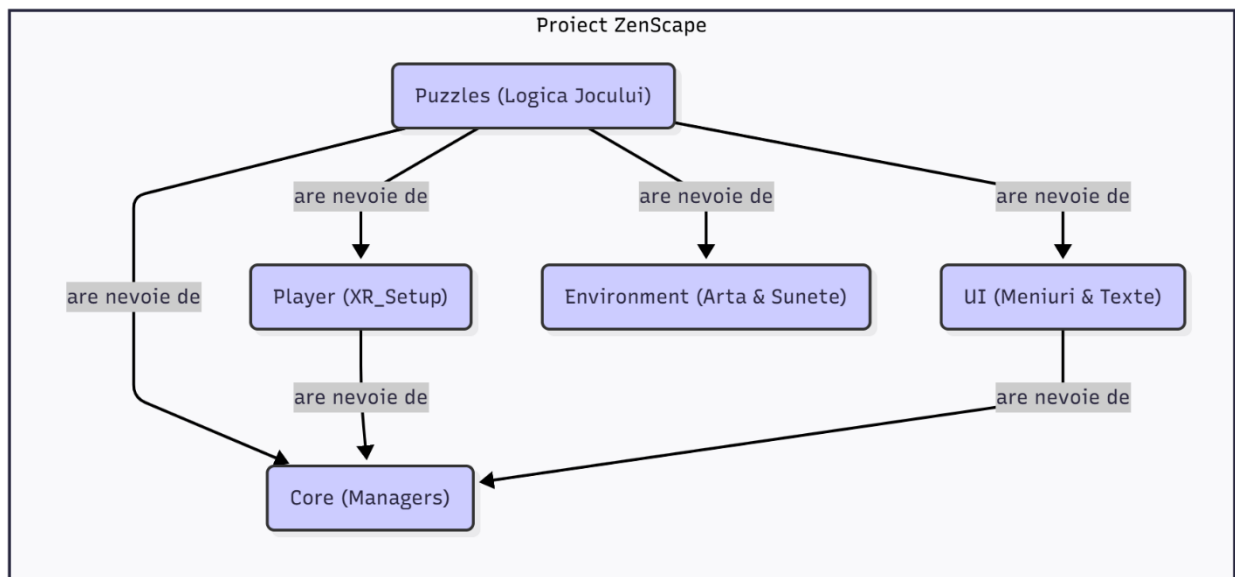
II. Journey Map (Emotional Progression)

- Aici avem “harta” progresiei emotionale, pe care o urmeaza user-ul in cadrul jocului.

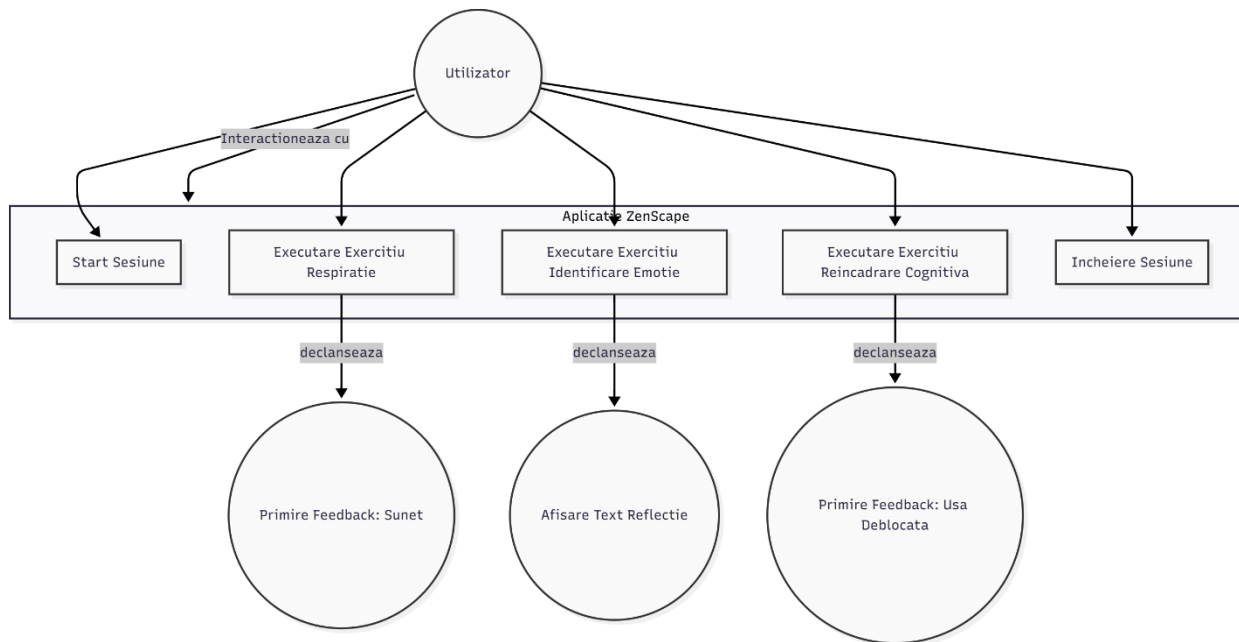
Stage	Emotional State	Experience in Game
Entry	Mild tension / curiosity	Calm environment, clear instructions
Breathing Exercise	Physical relaxation	Slow rhythm breathing orb
Emotion Naming	Self-awareness increases	Player selects emotional state
Cognitive Reframing	Confidence and grounding	Player chooses positive thought
Exit / Debrief	Calm, centered, reflective	Door opens + closing reflection moment

III. Wireframing/Storyboarding

1. **Module diagram (arata structura interna a software-ului si cum sunt organizate componentele)**



2. Use Case Diagram (descrie functionalitatea aplicatiei din perspectiva utilizatorului)



IV. Planning Asset Creation

3D & Environments

- **Mediu interior: Minimal Interior Kit:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/interior-house-assets-urp-257122>
- **Cer/Fundal: Soft HDRI Skybox:** <https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/hdri-pack-72511>
- **Elemente de grădină: Zen Garden Object Pack:** <https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/japanese-garden-2-free-327670>
- **Sfera de respirație (Shader): Glowing Orb / Crystal Shader Pack:** <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/orbs-vfx-pack-254771>
- **Maini VR: VR Hands:** <https://assetstore.unity.com/packages/tools/utilities/virtualgrasp-hand-poser-test-version-240823>
- **Obiecte Puzzle (Gand Pozitiv/Negativ/Neutru):** Modele primitive (cuburi, sfere) texturate (Creat de noi)
- **Pedestal:** Model primitiv (cilindru) (Creat de noi)
- **Perete emotii:** Canvas UI (Creat de noi)

Audio & Sound Effects

- **Muzica ambientala 1: Free Meditative Music Pack:**
<https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/free-meditative-music-pack-264585>
- **Muzica ambientala 2: Music Sanctuary - Free Piano Solo:**
<https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/music-sanctuary-free-piano-solo-296088>
- **Sunet finalizare puzzle**

Animatii

- **Animatie Puls Sfera Respiratie**
- **Animatie Deschidere Usa**