

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 componentelete 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 noastră, 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, Oboselală, Frica, Furie).
 2. **Feature 2.** Un piedestal special pe care utilizatorul trebuie sa plaseze, folosind interactivitatea VR (grab), obiectul „Gand Pozitiv”.
 3. **Feature 3.** La plasarea corecta, piedestalul lumineaza si o usa se deblocheaza, semnaland finalizarea sesiunii.

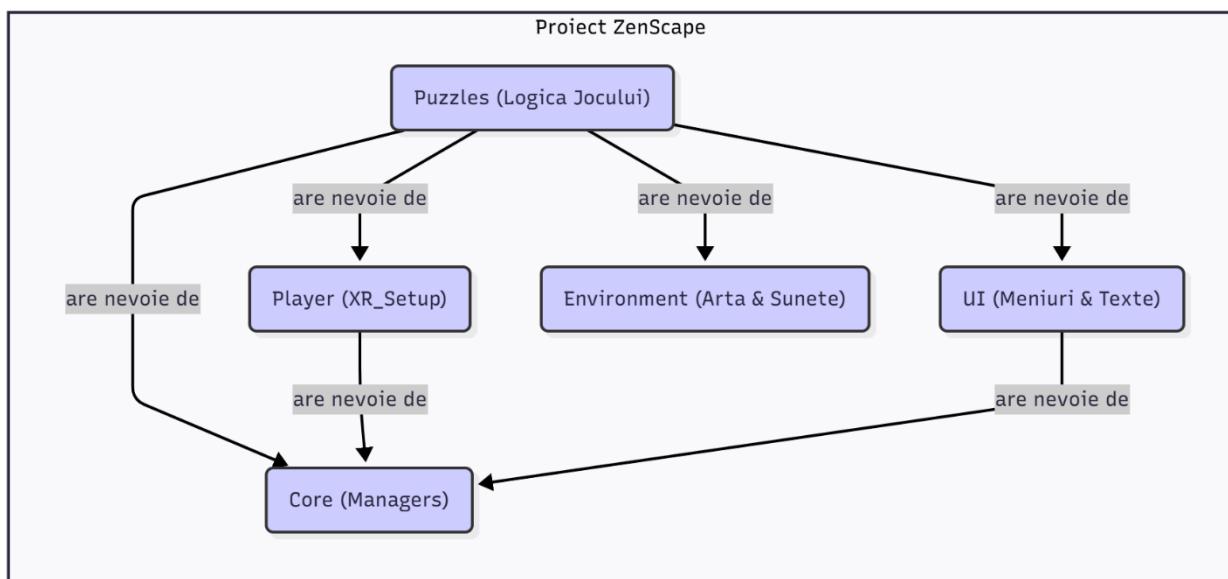
II. Journey Map (Emotional Progression)

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

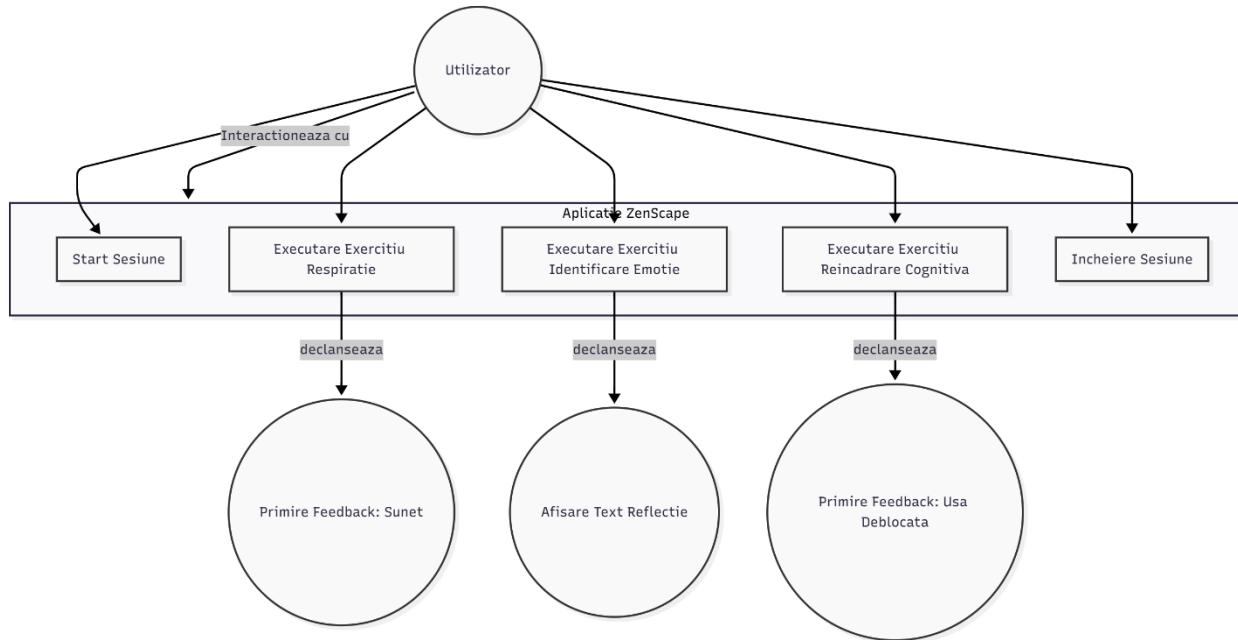
Stage	Emotional State	Experience in Game
Entry	Mild tension / curiosity	Calm environment, clear instructions
Breathing Exercise	Physical relaxation	Slow rhythm breathing orb
Emotion Naming	Self-awareness increases	Player selects emotional state
Cognitive Reframing	Confidence and grounding	Player chooses 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 componente)



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-upr-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)
texturare (Creat de noi)
- **Piedestal:** 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**