

# Lens

Realtime audio transcriber for audio-deficiency people in AR

(In 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 si detaliati informatii despre fiecare componenta principala a aplicatiei. Incercati sa acoperiti toate cazurile posibile.

### 1. Utilizator 1

Utilizatorul aplicației mele este o persoană cu deficiențe auditive, care dorește să participe la activități live și să înțeleagă discursuri în timp real.

#### a. Goal 1. Acesta își dorește să primească subtitrări audio în timp real pentru a putea înțelege ceea ce spune un vorbitor.

##### i. Activitate 1. În aplicația noastră, utilizatorul va putea să primească subtitrări în timp real pentru discursul vorbitorului.

1. Transcriere audio live a discursului folosind modelul GPT Whisper.
2. Prezentarea textului transcris în AR, aproape de persoana care vorbește, pentru o citire ușoară.
3. Optimizarea vitezei de transcriere pentru a reduce latența și a oferi o experiență fluentă.

##### ii. Activitate 2. Apoi, utilizatorul va putea personaliza aspectul subtitrărilor.

1. Funcționalitate de personalizare a UI pentru dimensiunea, culoarea și fontul textului.
2. Posibilitatea de a alege între mai multe opțiuni de plasare a subtitrărilor în cadrul AR.
3. Ajustarea timpului de apariție a subtitrărilor pentru sincronizare optimă cu discursul.

#### b. Goal 2. Acesta își dorește să primească traduceri în timp real ale discursurilor în limba preferată.

##### i. Activitate 1: În aplicația noastră, utilizatorul va putea alege o limbă de traducere pentru subtitrări.

1. Traducerea automată a textului transcris folosind Claude.
2. Opțiunea de a alege limba de traducere (Română, Germană, Spaniolă).
3. Afișarea traducerii lângă textul original pentru referință.

##### ii. Activitate 2: După ce a selectat limba dorită, va putea vedea traducerea în timp real.

- subtitrarea.
1. Comutarea între limba originală și traducere fără a întrerupe
  2. Indicator vizual pentru diferențierea textului tradus de cel original.

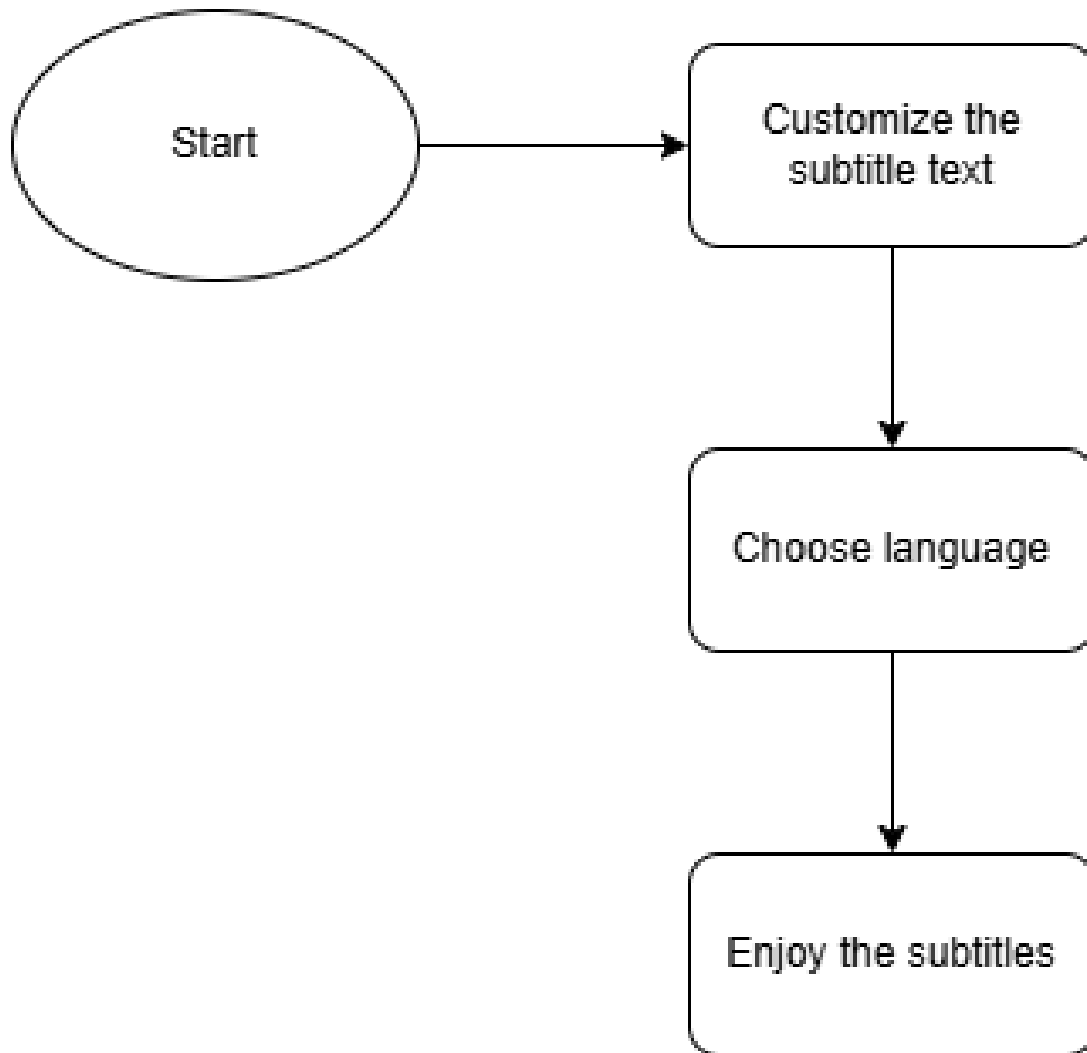
## 2. (eventual) Utilizator 2 ...

Utilizatorul aplicației este persoana care ține un discurs pentru care vom genera subtitrările.

# Journey Map (2p)

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

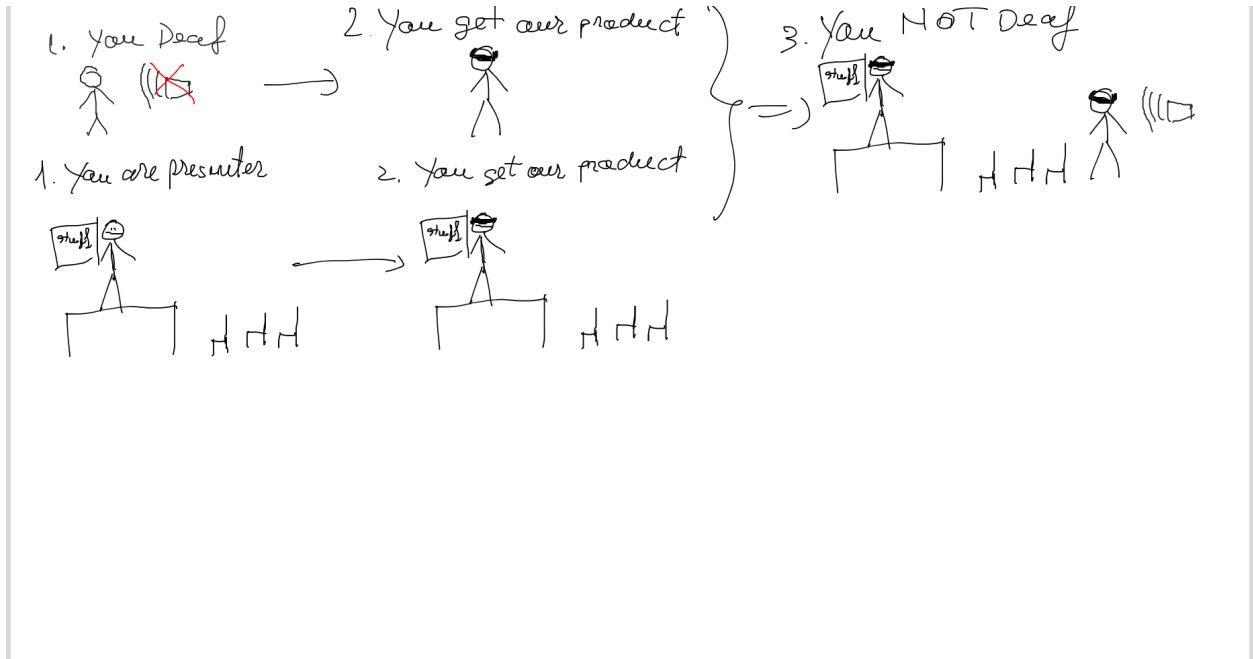
*Dacă sunt prea multe astfel de Journey Maps de care este nevoie, sau dacă un astfel de flow este prea complex, poate este un semn că aplicația poate fi simplificată. (Exemplu atasat)*



# Wireframing/Storyboarding (3p)

Bazându-vă pe user flow-urile principale ale aplicației, vizualizați momentele cheie ale aplicației și urcațile 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 sa fie foarte abstract/sketched-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:

- Subliniati(CTRL+U) materialele pe care planuiti sa le creati de la zero (modelare, scanare 3D, inregistrare sunete etc)
- **folositi un highlight galben** pentru obiectele pe care le veti genera (scanare 3D, genAI tools etc)
- scrieti sursele de unde planuiti sa le luati pe celelalte (links)

Fiți cât se poate de detaliați, această listă reprezentând practic un checklist pentru voi.

## 3D

*(Unity Asset Store, fab.com, sketchfab, TurboSquid, CGTrader...)*

- Piplup-like model which will be a sign language translator (Modelat)

## Graphics & 2D

- **Settings menu icons**

## Sounds

*(freesound.org, elevenlabs, ...)*

- No sounds(you deaf)

## VFX

- 

## Alte asseturi

-