

# AURORAMA

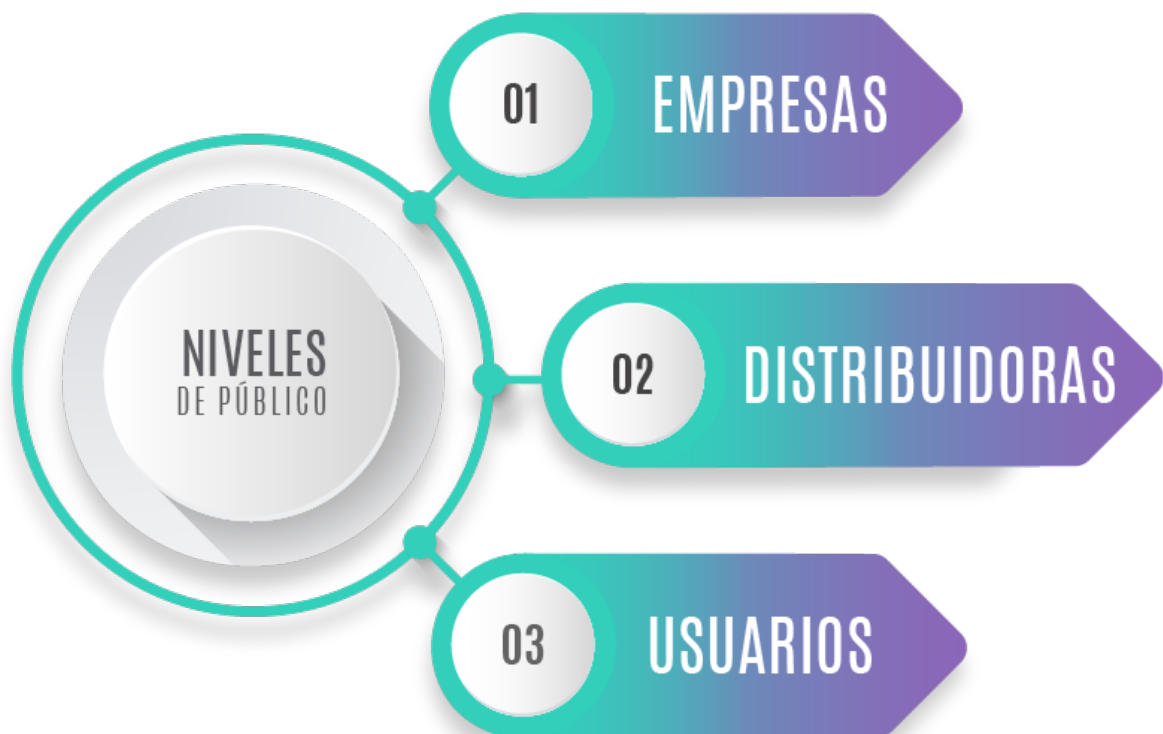
## Ficha Técnica

Aplicación de un entorno **interactivo** donde el usuario tiene la capacidad de simular cómo crear habitáculos dentro de ella con su propio mobiliario integrado. También contiene posibilidad de cambiar texturas colores y para mayor posibilidad de adecuar el entorno al requerido.

## Características

- Fácil manejo
- Buena accesibilidad
- Visualización en diferentes dispositivos electrónicos
- Amplia variedad de assets con opción a integrar los propios
- Modos de visualización

## Público



# AURORAMA

## 3Cs

- Character: Nuestro usuario puede moverse y saltar para tener más control sobre lo que desea hacer.
- Controller: Ratón para poder colocar los muebles y con el teclado para poder moverte.
- Cámara: 1ª persona en modo normal y 3º persona con ángulo en picado para el modo construcción.

## Aspectos Básicos

- Modo 3D:

El usuario puede crear y diseñar el habitáculo utilizando la pantalla del pc, teclado y ratón.

- Modo VR:

El usuario puede crear y diseñar el habitáculo utilizando las gafas VR y controladores (Mando xbox).

- Modo Bussines:

El usuario puede añadir un .obj o .fbx propio, para añadirlo a la aplicación, una vez importado, tendrá la opción de ir al modo 3D o VR para visualizarlo.

## Definición de Mecánicas

- Modo 3D: Teclado y ratón para moverse y mirar (flechas o AWSO moverse, espacio saltar), tabulador para entrar en modo construcción, clics el objeto que deseas añadir al habitáculo, Q para que el objeto aparezca en escena y aparecerá de color verde cuando se pueda colocar en una superficie y rojo cuando no), clic derecho para rotarlo, clic izquierdo para colocarlo, en caso de que quieras recolocar el objeto, siempre podrás hacer clic al mismo y se pondrá de color azul, en ese momento pulsamos M para moverlo o Supr. para destruirlo.
- Modo VR: La mismas mecánicas que en 3D, pero cambiamos el movimiento de cámara por los sensores de las gafas y los botones físicos del teclado por los del mando Xbox.
- Modo Bussines: Al entrar pedirá que añadamos el .obj o .fbx en una ventana que le permitirá explorar los archivos de su unidad de almacenamiento. Una vez seleccionada la ruta, deberá de darle al botón importar.

# AURORAMA

## Objetivos

**Máximo:** Creación de herramienta para Android/IOS dónde dispondrá de tres modos:

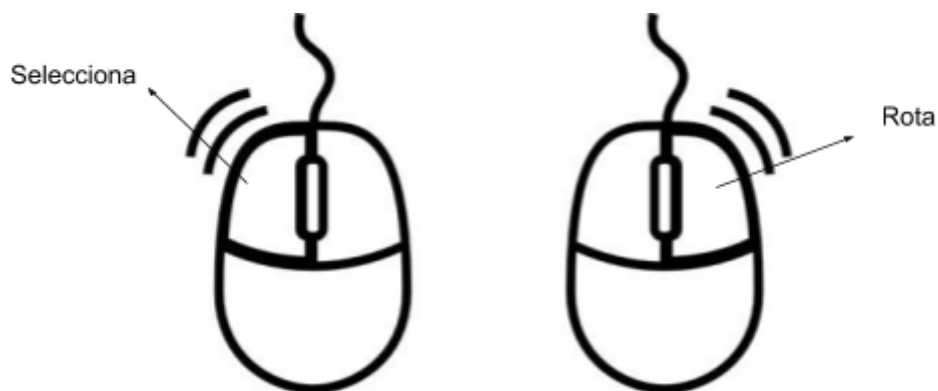
- Modo usuario: Donde podrás crear el habitáculo deseado mediante piezas tileables (suelo, paredes, techo, ventanas, puertas...) y colocar los muebles y objetos deseados, cambiarlos de color, escalarlos...). Todo ésto con una interfaz VR que de la sensación de estar dentro del habitáculo.
- Modo empresa: Donde el usuario podrá importar sus .obj y utilizarlos como uno de los ya creados.
- Modo realidad aumentada: Donde podrás, mediante la cámara, ver los objetos de nuestra app cómo quedaría en tu salón, terraza, despacho...

**Mínimo:** Creación de herramienta para Android dónde dispondrá de un modo:

Modo usuario: Donde podrás crear el habitáculo deseado mediante piezas tileables (suelo, paredes, techo, ventanas, puertas...) y colocar los muebles y objetos deseados, cambiarlos de color, escalarlos...). Todo ésto con una interfaz VR que de la sensación de estar dentro del habitáculo.

## Usabilidad

El patrón de interacción principal que usariamos sería un contorno de diferente color que indicaría si se puede o no poner el objeto en un lugar. Verde se puede colocar, rojo no; Azul es el modo edición, si pulsas M se puede recolocar, si pulsas Supr se destruye; Tabulador para abrir menú y cambiar la cámara a tercera o a primera persona cada vez que se pulsa encima; botón derecho rotas el objeto; con W, A, S, D o las flechas puedes movilizarte y la barra espaciadora para saltar.

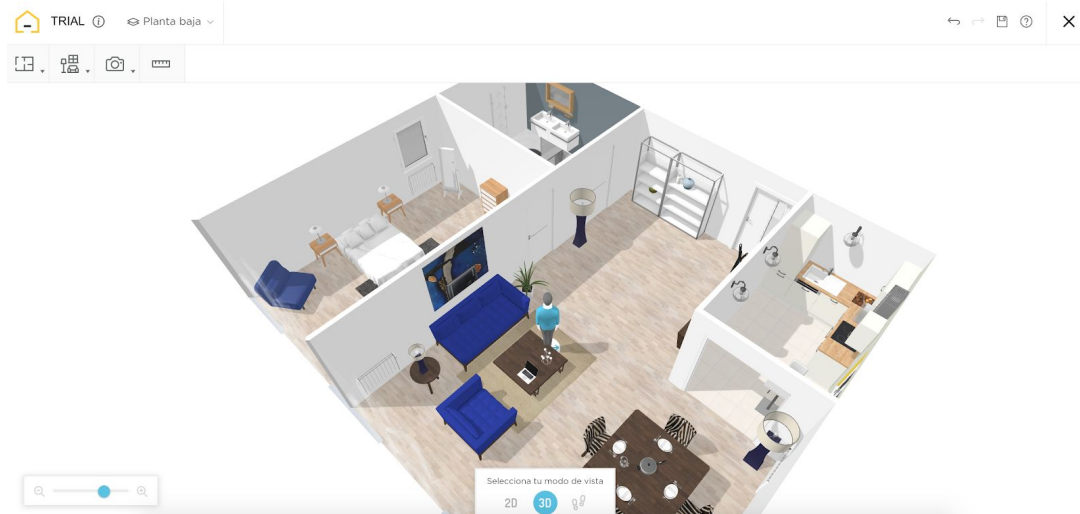


# AURORAMA

## Diseño de interfaz

- Apps de referencia

<https://home.by.me/>

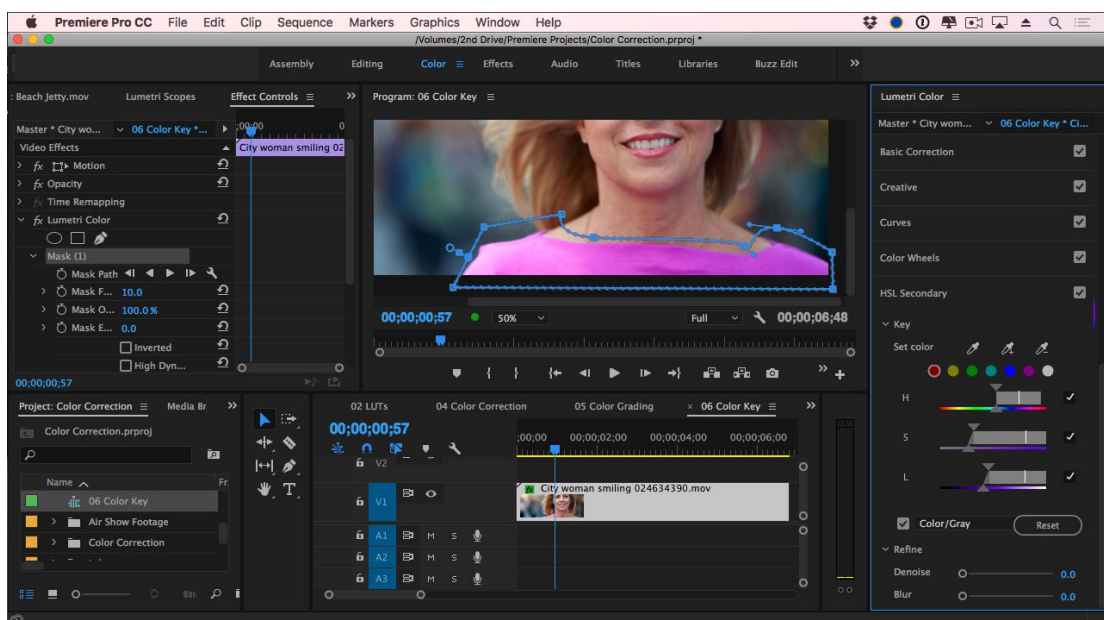
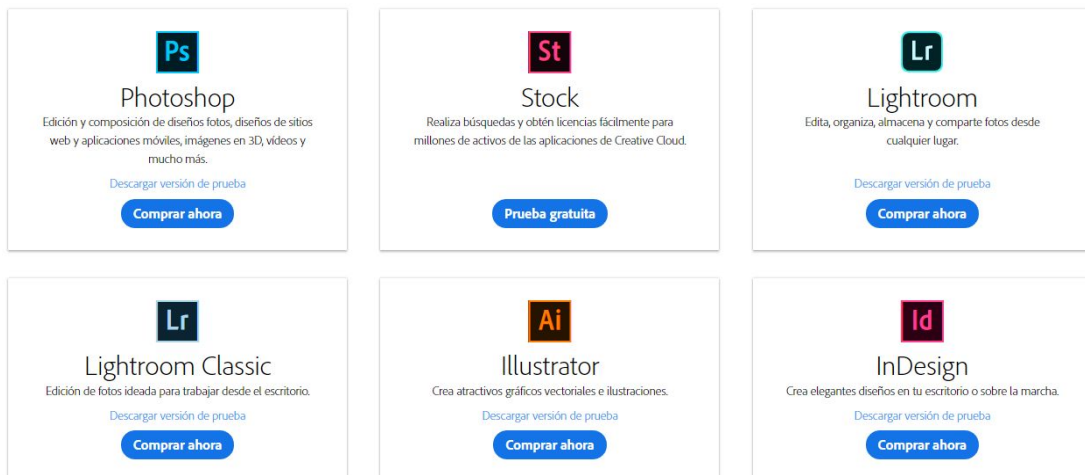
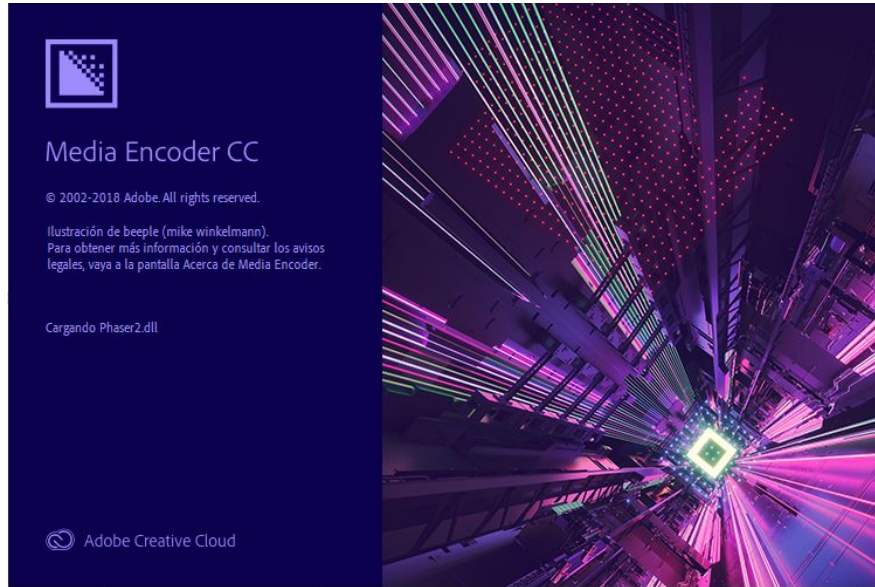


<https://www.roomsketcher.com/homedesigner/>



# AURORAMA

## - Referencias artísticas

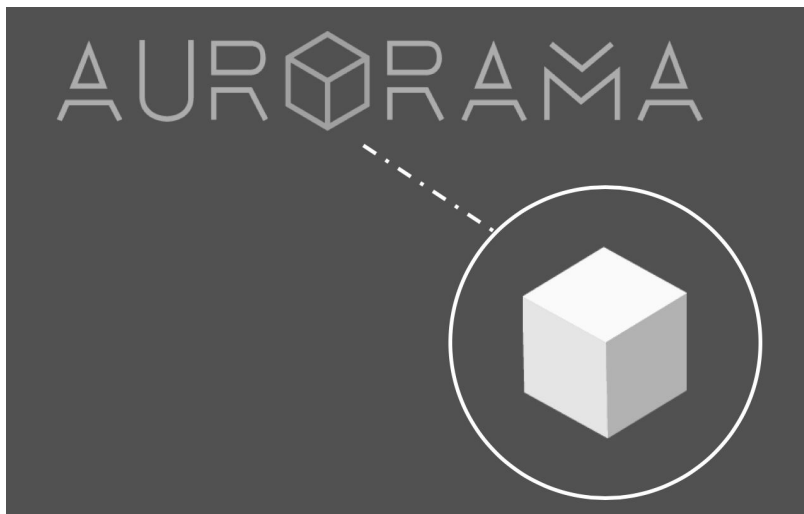
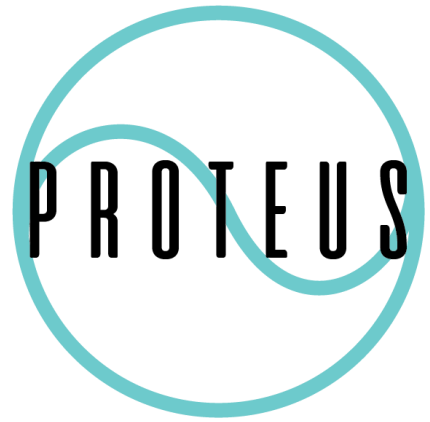


# AURORAMA

## LOGO

Logo basado en un software de automatización de diseño electrónico creado en 1988 que se llama Proteus Design Suit, el logo es una de los componentes del circuito electrónico el cual sería un generador de corriente alterna pero con unas pequeñas variaciones y con el nombre encima.

El logo de Aurorama tiene dos partes, una que es auro que es un árbol japonés del cual se extraía antiguamente madera para la creación de las vigas de la casa y rama que compondría el significado de que la aplicación puede abarcar a diversos ámbitos o en este caso ramas.



# AURORAMA

## INTERFAZ

La intro de nuestra aplicación usa una paleta de colores reducida a 5 más el base y sería la parte más colorida y visual de nuestra aplicación la cual camparía un poco más la visión del cliente.

En cuanto al diseño de la interfaz con los menús es mucho más sencilla y está reducida a tres colores básicos durante toda ella.

