

ТЗ на разработку приложения

Описание:

Приложение разрабатывается в поддержку выставки, главной задачей которого является перевод текста выставочных объектов на 7 языков. Выставочные объекты представляют из себя набор баннеров (слева и справа на фото) и стендов (синяя инсталляция по центру на фото).

Существует два вида контента:

1. Каждый баннер является маркером при наведении на который отображается **картинка** (тот же баннер, только текст на другом языке).
2. У каждого стенда будет размещен маркер при наведении на который в пространстве должна быть размещена **3D модель этого же стенда** (тот же стенд, но на другом языке).

Особенности треккинга:

После позиционирования картинки на баннере или 3D модели, привязка к маркеру выключается и объект остается на том месте куда позиционировался. При наведении на следующий маркер предыдущий контент пропадает. Для перепозиционирования будет использоваться отдельная кнопка “сбросить сцену” (если контент спозиционировался не корректно).



SDK:

Unity, AR foundation, Firebase storage (<https://firebase.google.com/docs/storage/unity/start?authuser=0>)

Платформы:

Android, iOS

Bundle id:

com.goethe.ar

Название приложения:

Предварительно: “Goethe AR”

Общее описание процесса взаимодействия пользователя с приложением:

1. Пользователь сканирует QR-код размещенный на информационной табличке на входе
2. Открывается страница Google play или App Store
3. Скачивает приложение
4. Открывает приложение
5. Выбирает один из 7-и языков
6. Подгружается контент соответствующего языка (соответствующая папка в storage)
7. Наводит камеру телефона из приложения на маркер
8. Смотрит как объект или стенд замещается на объект или стенд в дополненной реальности на выбранном языке

Список экранов приложения:

1. Экран загрузки
2. Экран выбора языка
 - a. русский
 - b. азербайджанский
 - c. армянский
 - d. грузинский
 - e. казахский
 - f. узбекский
 - g. украинский
3. Экраны обучения
4. Экран AR
 - a. Кнопка записи фото/видео
 - b. Кнопка “сбросить сцену” (становится активной после того как распознался маркер)
 - c. Кнопка перехода в раздел “О выставке”
5. Раздел “О выставке”
 - a. Выбор языка
 - b. Кнопка повторить обучение

Дизайн макет Figma:

<https://www.figma.com/file/OblpexZDDxLfYYN8A2YTvD/AR-App-example?node-id=64%3A18>

Структура каталогов файлов firebase storage:

/markers - каталог файлов маркеров зашиваем в приложение)

/markers/1.1.content.jpg - первые цифры (1.1.) являются id для контента из папок языка

/ru (<any lang code>) - каталог контента

/<any lang code>/1.1.content.jpg - файл контента. Файлов контента столько же сколько маркеров.

Таблица языковых кодов (папки в Firebase storage):

Язык	Код ISO
русский	ru
азербайджанский	az
армянский	hy
грузинский	ka
казахский	kk
узбекский	uz
украинский	ua