



Στούντιο 7A

Εμβύθιση στο παρελθόν

Ευάγγελος Γαρδίκης 14017
Σπυρίδων Ζωΐτσης 14031
Ελένη Χαρούπια 15120

⦿ Brief

Το παρόν πρότζεκτ έχει στόχο τη δημιουργία ενός διαδραστικού VR συστήματος ανάδειξης της κουλτούρας και της ενδυμασίας των κατοίκων της Ερμούπολης, στα τέλη του 19ου αιώνα, με άξονα το Δημαρχείο στην Πλατεία Μιαούλη. Θα δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να παρατηρήσει την καθημερινότητα των κατοίκων και να μάθει για σημαντικά ιστορικά στοιχεία της εποχής.

∞ Interaction

Ο χρήστης θα έχει τη δυνατότητα να παρατηρήσει τους ανθρώπους αλλά και τα κτήρια και εφόσον το επιλέξει να μάθει περισσότερα για συγκεκριμένα στοιχεία της αναπαράστασης.

Ερευνα

Βιβλιογραφική Έρευνα



Έρευνα Πεδίου



📍 Context

Το σύστημα θα χρησιμοποιηθεί στα πλαίσια installation στην πλατεία Μιαούλη, όπου ο χρήστης θα παρακολουθεί μια σκηνή του παρελθόντος. Στοιχούμε σε ένα ρεαλιστικό περιβάλλον στο οποίο ο χρήστης θα παίρνει μέρος σε ένα διάλογο μεταξύ του παρελθόντος και του παρόντος.

👤 Target group

Το σύστημα απευθύνεται σε άτομα, τουρίστες ή ντόπιους, οι οποίοι θα έχουν το χρόνο στη διάθεση τους ώστε να τους δοθεί το αρχικό ερέθισμα για περαιτέρω αναζήτηση στοιχείων για τα τέλη του 19ου αιώνα στην Ερμούπολη.

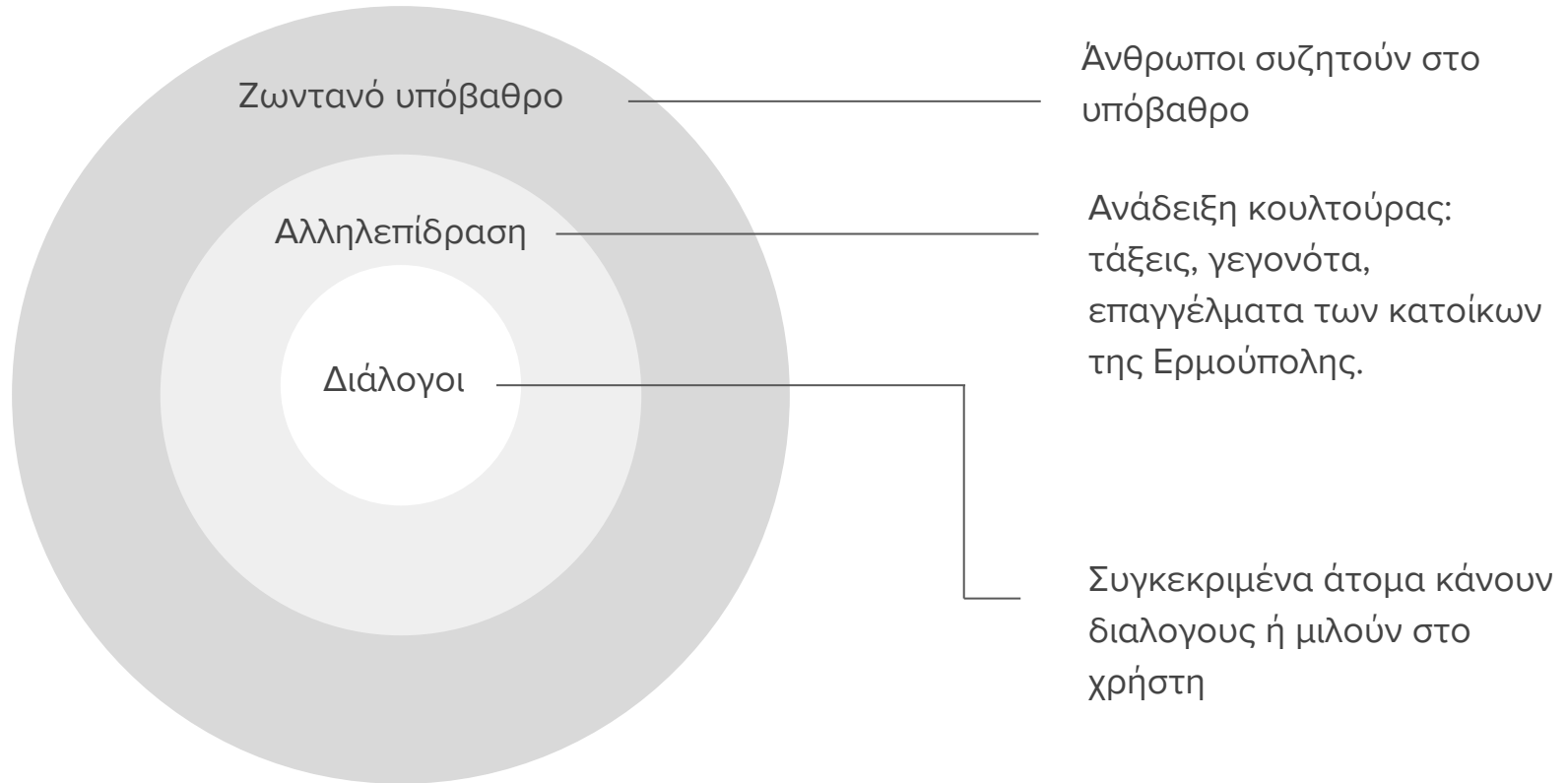
🔧 Requirements

- Εμβύθιση του χρήστη
- Παρουσίαση του πλαισίου της καθημερινής ζωή τον 19ου αιώνα στην Ερμούπολη
- Επικοινωνία κουλτούρας και ενδυμασίας με υποobtrusive τρόπο

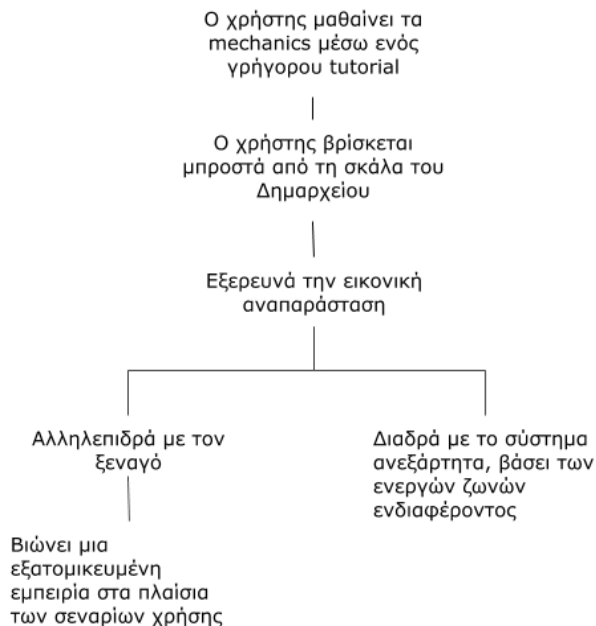
⚙ Specifications

- Η εμπειρία του χρήστη να ολοκληρώνεται σε 10'
- Να δημιουργηθεί πλήθος με το οποίο ο χρήστης να μπορεί να αλληλεπιδρά
- Να γίνει πιστή αναπαράσταση της Ερμούπολης, για ρεαλιστική εμπειρία χρήστη
- Να παρέχονται ιστορικές και κοινωνικές πληροφορίες μέσω των αναπαραστάσεων των ανθρώπων με τους οποίους θα αλληλεπιδρά ο χρήστης

© Levels of interaction



Use Case



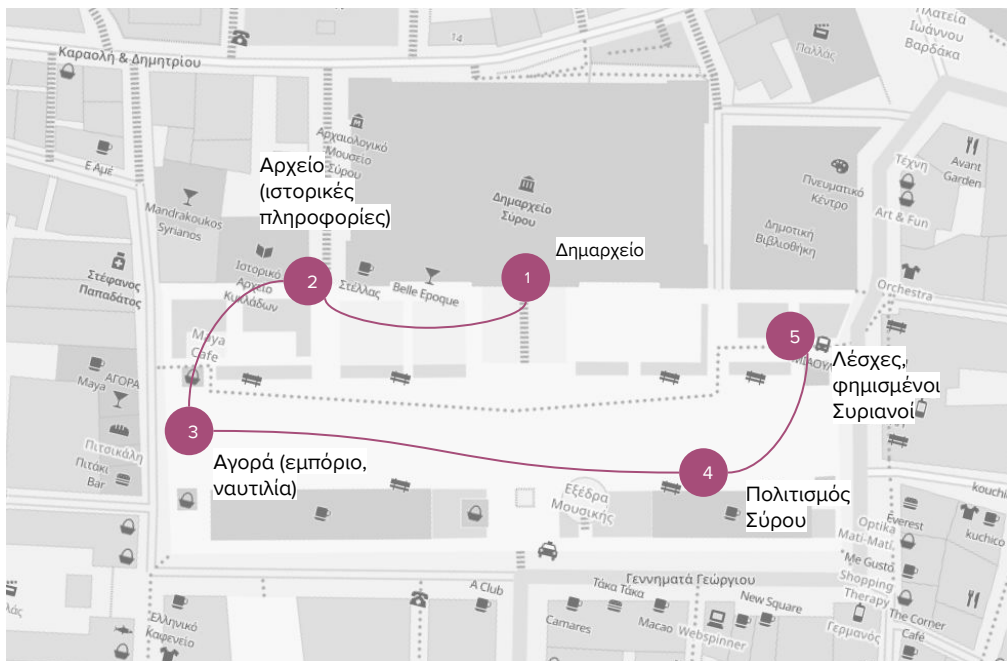
Task Analysis

1. Ο χρήστης κοιτάει ελεύθερα τον περίγυρό του
2. Ο χρήστης κοιτάει τον ξεναγό
3. Ο χρήστης επιλέγει τον ξεναγό με το χειριστήριο
4. Ο ξεναγός (σύστημα) του συστήνεται και το παρέχει μερικές γενικές πληροφορίες
5. Ο ξεναγός (σύστημα) του λέει ότι θα πάει στο πρώτο σημείο ενδιαφέροντος
6. Ο χρήστης είναι ελεύθερος να περιηγηθεί, να μιλήσει με Non Playable Characters (NPCs) ή να πάει στον ξεναγό
7. Αν επιλέξει (ο χρήστης) να αλληλεπιδράσει με τον ξεναγό,
8. Ο ξεναγός (σύστημα) του δίνει πληροφορίες για το πρώτο σημείο ενδιαφέροντος
9. Αν δεν επιλέξει (ο χρήστης) να αλληλεπιδράσει με τον ξεναγό,
10. (επαναλαμβάνεται η διαδικασία)

👤 Characters



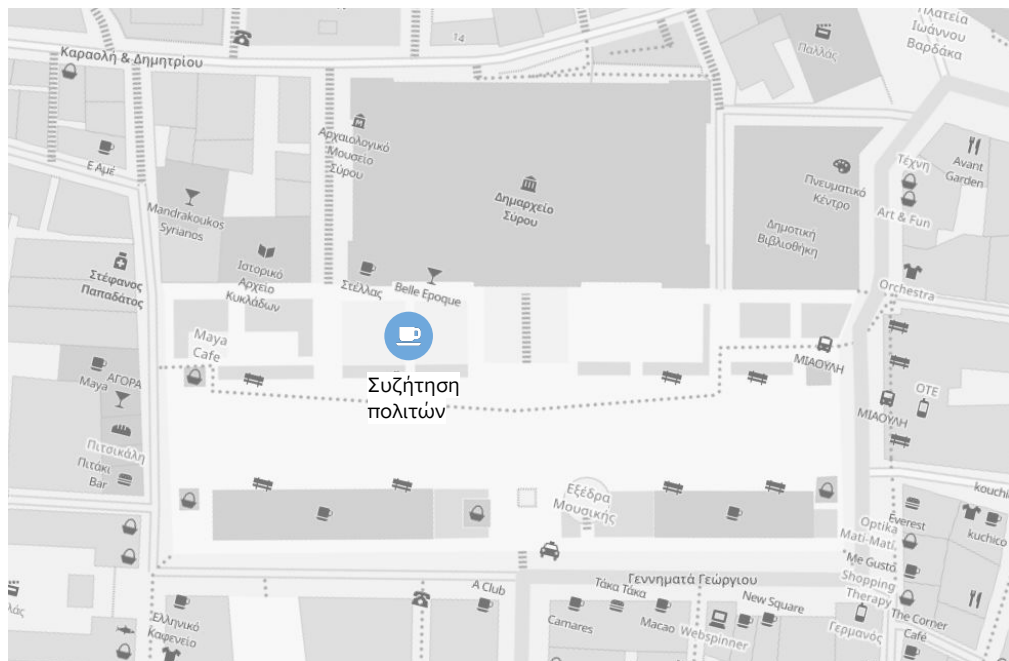
Ξεναγός Γεώργιος Σουρής
(1853 - 1919): ένας από τους
σπουδαιότερους σατιρικούς
ποιητές της νεότερης
Ελλάδας



Characters



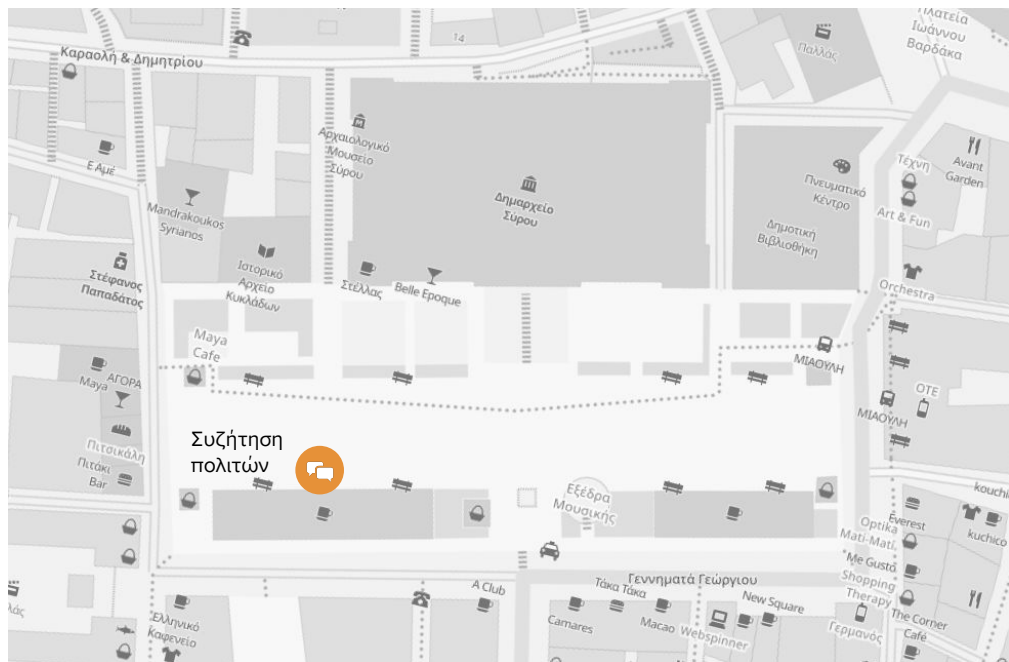
Πολίτες Συζητούν για τη ναυτιλία και το νεώριο



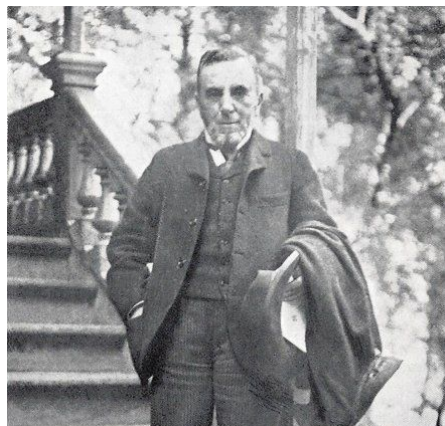
Characters



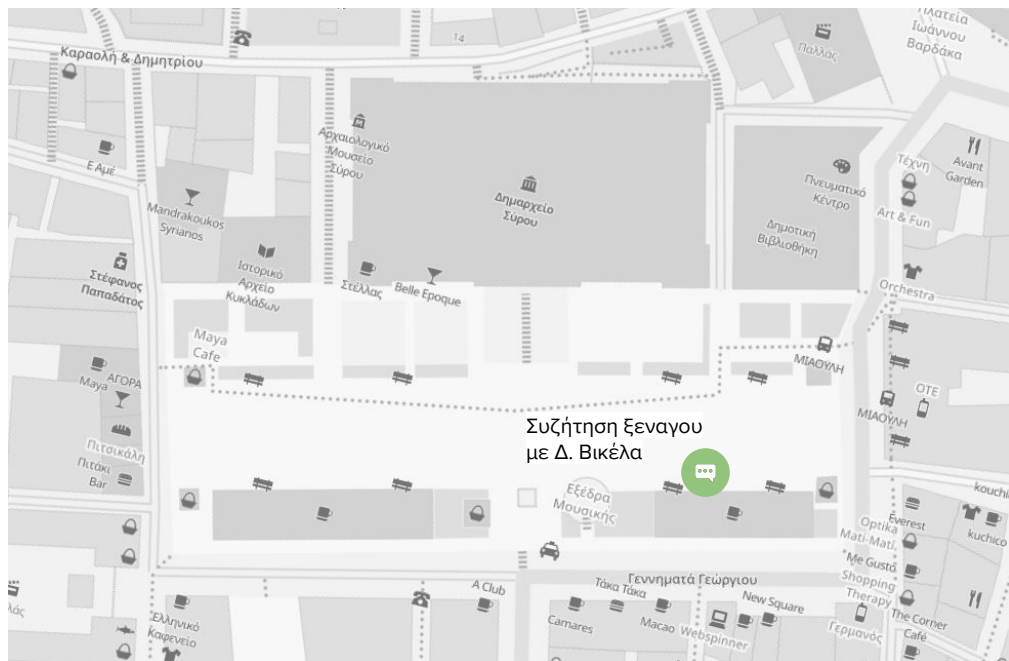
Πολίτες Συζητούν για τη μετανάστευση από άλλα νησιά και την ανάπτυξη που προσέφερε αυτό στη Σύρο



Characters



Πολίτης Δημήτριος Βικέλας
(1835 – 1908): Συζήτηση για
θέατρο και λογοτεχνία



Αξιολόγηση

🎯 Στόχος

Πρωταρχικός στόχος της διαμορφωτικής αξιολόγησης μας, ήταν να καθορίσουμε κατά πόσο το σύστημά μας είναι εύχρηστο για τους χρήστες.

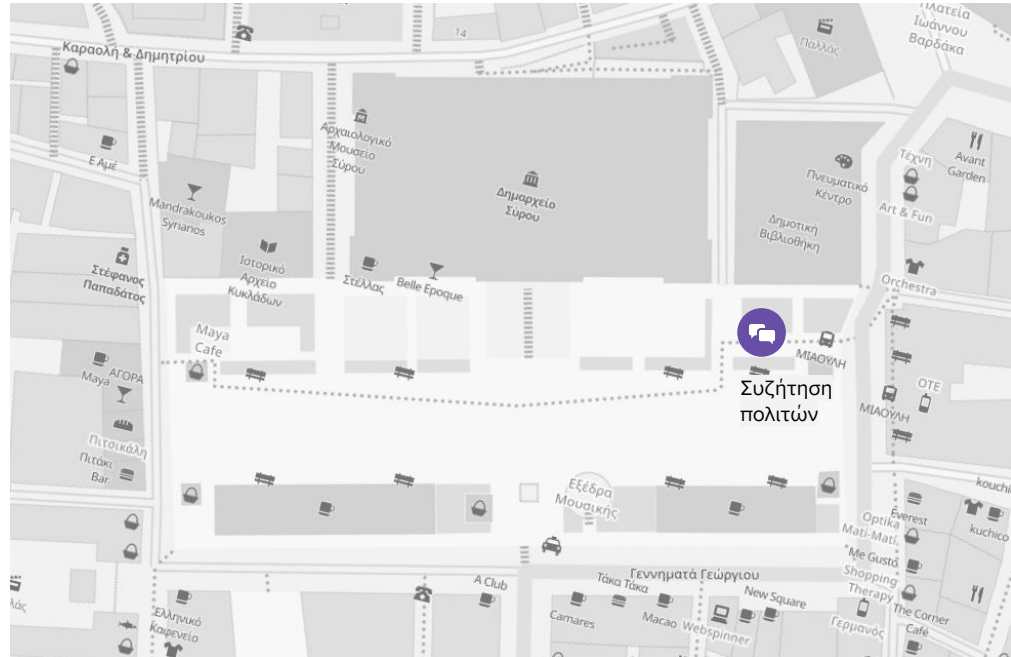
💡 Αλλαγές

- Camera Lock
- Ηχητική εισαγωγή
- Nudge χαρακτήρων πριν μιλήσουν
- Ξεναγός
- Βελτίωση χειρισμών (ταχύτητα και γωνία)
- Μείωση τριγώνων
- Βελτίωση φωτισμού, βασικών χαρακτήρων, υφές κτιρίων
- Συγχρονισμός κινήσεων των χεριών των χαρακτήρων με την ομιλία τους

Characters



Πολίτες Συζητούν για τον κοινωνικό διαχωρισμό της πλατείας



Καταμερισμός εργασιών



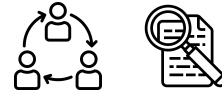
Ευάγγελος Γαρδίκης

- Scripting
- Environmental composition
- Lighting
- Renders
- Sound engineering



Σπυρίδων Ζωΐτσης

- 3D modeling
- Texturing,
- Animations
- Environmental art



Ελένη Χαρούπια

- Team management
- Research
- Content management
- Information Design



