

**АКЦИОНЕРНОЕ ОБЩЕСТВО «АТЛАНТИС» (АО «АТЛАНТИС»)  
ИНН 9726028027**

**Программа ЭВМ «Atlantis»**

**Основные функциональные характеристики**

**Листов 12**

**Москва, 2024 год**

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Функциональное назначение.....	3
2. Описание пользовательского интерфейса и функций.....	4
2.1 Стартовый экран входа и регистрации пользователя .....	4
2.2 Главная панель.....	4
2.3 Основные разделы .....	5
2.3.1 Главная .....	5
2.3.2 Раздел профиль.....	6
2.3.3 Раздел магазин.....	6
2.3.4 Раздел покупки.....	7
2.3.5 Раздел корзина.....	8
2.3.6 Раздел Мои проекты.....	8
2.3.7 Раздел создания и редактирования проекта .....	9
2.3.7.1 Брендированный экран.....	9
2.3.7.2 Редактирование маркера .....	10
2.3.8 Раздел статистика.....	10
2.3.9 Раздел новости .....	10
2.3.10 Раздел контакты .....	10
2.3.11 Раздел техподдержка.....	10
3. Используемые технические средства и дополнительное программное обеспечение.....	11
4. Входные данные .....	11
5. Выходные данные.....	11
6. Вызов и загрузка.....	12

## 1. Функциональное назначение

Программа ЭВМ «Atlantis» (далее - Платформа, Система) предназначена для создания, редактирования и опубликования собственных проектов с дополненной реальностью пользователями, не имеющими навыков программирования. Пользователи Платформы могут использовать в своих проектах контент, представленный на Платформе, формировать статистические отчеты по просмотрам своих проектов, управлять тарифами и подписками своих учётных записей, редактировать свой пользовательский профиль.

Платформа предназначена для исполнения следующих процессов:

- самостоятельное создание и редактирование пользователями проектов с дополненной реальностью и использование их для продвижения своих товаров и услуг;
- публикация проектов и возможность отправить проект клиенту с помощью ссылки или QR-кода;
- редактирование 3D-модели;
- приобретение необходимых элементов/ресурсов для создания проектов;
- анализ статистики просмотров созданных проектов;
- реализация собственных продуктов компании для продажи прямым клиентам;
- управление настройками (персонализация интерфейса, настройка уведомлений, внутренние настройки);
- управление пользователями и продуктами через кабинет администратора.

Для исполнения вышеперечисленных процессов Платформа позволяет:

- поддерживать различные типы загружаемых файлов: фото, видео, аудио, 3D модели, 3D анимации, бандлы;
- создавать, редактировать, публиковать и удалять проекты;
- скачивать сгенерированные уникальные QR-коды и ссылки для каждого созданного проекта;
- редактировать масштаб и расположение маркера и AR-объекта;
- создавать кнопки в AR-сцене для возможности перехода по интерактивным ссылкам на сторонние ресурсы при просмотре AR-контента (есть библиотека самых распространенных кнопок и возможность загрузить свое изображение);
- позволяет покупать контент на платформе для использования в своих проектах через платёжную систему стороннего банка (эквайринг): Альфа Банк, Сбербанк и др. с интеграцией онлайн-кассы R-Кеерер;
- создавать и редактировать учетную запись;
- управлять тарифами и контролировать остаток ресурсов;
- пользоваться редактором сцены;
- менять тему (дневная ночная) и язык интерфейса (русский, английский, испанский);

- управлять заказами и оплатой;
- создавать брендированный экран загрузки и применять его для отдельного проекта или для всех проектов сразу (можно выбрать цвет/загрузить фон, загрузить логотип, добавить текст);
- просматривать новости об изменениях Платформы, о выпуске новых материалов, об AR-индустрии в целом;
- быстро находить проекты/покупки/продукты по названию или идентификатору, с помощью фильтров и селекторов;
- отслеживать статус загрузки файла, (сколько процентов загрузилось);
- посмотреть информации о весе проекта и весе каждого маркера;
- анализировать статистику по количеству всех и уникальных просмотров в разные периоды времени, по всем и по конкретному проекту;
- обратиться в техподдержку для решения проблем и консультации.

## **2. Описание пользовательского интерфейса и функций**

### **2.1 Стартовый экран входа и регистрации пользователя**

При переходе по адресу открывается стартовый экран входа и регистрации. На экране 2 вкладки:

- войти;
- регистрация.

Вкладка «Войти»:

- поля ввода «E-mail» и «пароль»;
- кнопка «продолжить», при нажатии Система открывает главную панель;
- переключатель «запомнить меня» для сохранения данных в системе;
- кнопка посмотреть/скрыть пароль.

Вкладка «Регистрация»:

- поля ввода «E-mail», «Придумайте пароль», «подтвердите пароль»;
- чекбоксы о принятии пользовательского соглашения, политики конфиденциальности и публичной оферте;
- кнопка «Зарегистрироваться», при нажатии на которую Система регистрирует пользователя и открывает вкладку «Войти» для дальнейшей авторизации;

### **2.2 Главная панель**

При авторизации Система открывает главную панель. На ней открыт раздел Главная (или другой раздел, который выбрал пользователь), в левой части экрана боковое меню, где отображается:

- действующий тариф;
- кнопка для изменения языка, при нажатии на которую открывается выпадающий список с возможностью выбрать язык: русский, английский и испанский);
- основные разделы;
- кнопка для включения/выключения ночной темы.

В шапке отображается:

- название раздела, в котором находится пользователь;
- кнопка «Создать проект», при нажатии открывается страница создания проекта;
- фото и имя пользователя, при нажатии открывается выпадающий список: уведомления, настройки профиля, выход. При нажатии «выход» Система открывает стартовую страницу входа и регистрации, вкладку «войти». При нажатии «уведомления» и «настройки профиля» открывается соответствующий раздел.

Разделы бокового меню:

- главная;
- магазин;
- покупки;
- мои проекты;
- статистика;
- новости;
- техподдержка;
- контакты;
- корзина.

## 2.3 Основные разделы

### 2.3.1 Главная

В разделе должны быть отображены:

- статистика просмотров всех проектов - график общих и уникальных просмотров в разные периоды времени (день, месяц, 3 месяца, 6 месяца и 12 месяцев);
- место на сервере (отображается объем использованной памяти);
- элементы (отображается количество использованных элементов из всех доступных);
- 2 кнопки «Улучшить» под последними двумя разделами (переводят на страницу магазина).

### **2.3.2 Раздел профиль**

Путь: нажать на имя пользователя – в выпадающем списке выбрать «Настройки профиля».

В разделе должны быть отображены следующие блоки:

- Основная информация;
- Настройка безопасности;
- Реквизиты.

Основная информация:

- фото профиля;
- кнопка «Сменить фото», при нажатии всплывает окно для загрузки файла;
- поля Имя пользователя, Имя, Фамилия, Телефон;
- кнопка «Редактировать» с последующим сохранением или отменой внесенных изменений.

Настройка безопасности:

- поля текущий пароль, E-mail;
- кнопка «Редактировать» с сохранением или отменой внесенных изменений, при нажатии добавляются поля ввода «Новый пароль» и «Повторите пароль»;
- данные в полях «пароль», «E-mail» можно изменять.

Реквизиты:

- поля «Название организации», «ИНН», «Реквизиты»;
- кнопка «Редактировать» с последующим сохранением или отменой внесенных изменений.

### **2.3.3 Раздел магазин**

В разделе несколько вкладок:

- тарифы;
- дополнения;
- 3D-каталог.

В каждой вкладке карточки с продуктами:

- тариф;
- дополнительный AR-элемент;
- 3D-модель;
- брендированный экран (подписка или разовая покупка).

На карточке отображено:

- тип продукта;
- название;
- описание;
- цена;
- выбор количества (кроме подписок и тарифов);
- кнопку «Подключить», при нажатии на которую Система переносит продукт в корзину.

Также на экране магазина находится небольшой блок с описанием самой страницы.

В разделе 3D-каталог на карточке с 3D-моделью отображено:

- фото модели;
- название;
- цена;
- кнопка «Купить», или кнопка «В коллекцию» (для бесплатных моделей), или кнопка «Добавить в проект» (если модель уже добавлена в коллекцию).

При нажатии на карточку всплывает модальное окно с обзором модели и кнопкой «Купить», при нажатии Система переносит продукт в корзину.

Также на экране справа 2 блока.

В первом блоке фильтры:

- селектор с категориями;
- селектор с сортировкой;
- переключатель все/анимированные модели;
- переключатель все/бесплатные модели;
- переключатель все/купленные модели.

Во втором блоке отображаются 3D-модели, добавленные в корзину:

- количество;
- название;
- цена;
- сумма всего заказа;
- кнопка «В корзину», при нажатии Система открывает раздел Корзина

### **2.3.4 Раздел покупки**

На экране находится список покупок, сделанных пользователем.

Каждая покупка содержит в себе:

- номер заказа (id);
- цену;
- дату создания (с кнопкой для сортировки);
- статус (новый, отмененный, заверченный);

- кнопку с выпадающим меню «действия». При нажатии отображается выпадающий список, который содержит в себе действие «просмотреть» – открывается страница с информацией о покупке.

Также в разделе сверху поле поиска по номеру заказа и селектор с доступными статусами. В нижней части экрана кнопки и поле ввода для перехода по страницам.

### **2.3.5 Раздел корзина**

В разделе отображается список продуктов, добавленные пользователем из магазина.

Строка содержит в себе:

- название товара;
- количество;
- цену.

Также есть возможность удалить продукт из корзины и изменить количества продукта (если продукт - не тариф/подписка).

Внизу экрана отображается сумма заказа, а также кнопка «очистить» (для удаления всех продуктов из корзины) и «перейти к оформлению» (для дальнейшей проверки и перехода к оплате).

### **2.3.6 Раздел Мои проекты**

На экране находится список проектов в виде таблицы.

Каждая строка содержит в себе:

- название проекта;
- дату создания проекта;
- количество маркеров;
- объем (вес) проекта;
- количество всех и уникальных просмотров;
- статус проекта (опубликован, не опубликован);
- кнопку «действия»

При нажатии на кнопку «действия» открывается выпадающее меню с возможностью:

- редактировать проект, при нажатии Система откроет раздел создания и редактирования проекта;
- снять проект с публикации;
- просмотреть статистику проекта, при нажатии Система откроет раздел статистики, где будет отображен график просмотров выбранного проекта;
- удалить проекта.

Также в разделе присутствует:

- строка поиска (по названию проекта);
- сортировка (по имени, дате, объему, просмотрам и рейтингу);
- кнопка создания нового проекта, при нажатии Система откроет раздел создания и редактирования проекта;



### **2.3.7 Раздел создания и редактирования проекта**

Путь 1: в шапке экрана нажать на кнопку «Создать проект».

Путь 2: раздел Мои проекты – нажать на кнопку «Новый проект».

Путь 3: раздел Мои проекты – в строке с нужным проектом нажать на «Действия» – в выпадающем списке выбрать «Редактировать»

В разделе находится таблица с AR-сценами проекта.

Каждая сцена содержит в себе:

- название;
- загрузчик маркера (для маркерных проектов);
- загрузчик AR-объектов;
- загрузчик звука;
- загрузчик бандлов;
- размер сцены;
- кнопка редактирования маркера и кнопка удаления маркера.

Также в разделе:

- выбор типа трекинга (изображение, поверхность);
- кнопка для редактирования и сохранения названия проекта и сцены;
- переключатель для автозагрузки;
- кнопка «сохранить» для сохранения проекта;
- кнопка «опубликовать»/ «снять с публикации»;
- кнопка для добавления сцены;
- кнопка для удаления сцены;
- вкладка брендированного экрана;
- кнопка для редактирования маркера.
- кнопка для удаления проекта.

#### **2.3.7.1 Брендированный экран**

При переходе в «брендированный экран» на странице отображены:

- вкладка фон;
- вкладка логотип;
- вкладка текст;
- превью экрана;
- переключатель для подключения/отключения брендированного экрана для проекте;
- кнопка «сохранить»

Во вкладке фон переключатель фон/цвет.

Цвет – возможность настроить заливку фона и градиент.

Фон – возможность загрузить фото (во вкладке поле для загрузки файла)

Во вкладке логотип:

- поле для загрузки фото
- поля для ввода позиции и масштаба логотипа;

Во вкладке текст:

- поле ввода текста
- поля для ввода расположения и размера текста;
- выбор шрифта (выпадающий список с названиями);
- выбор цвета (предложенные основные и RGB палитра с кликером).

### **2.3.7.2 Редактирование маркера**

При переходе в раздел редактирования маркера (пиктограмма карандаш) отображены:

- название маркера и его изображение;
- поля ввода масштаба, поворота по оси X, поворота по оси Y и поворота по оси Z для изменения размера и расположения объекта;
- кнопка «Добавить кнопку»

При добавлении кнопок отображаются следующие поля:

- поле «изображение кнопки» (можно выбрать из стандартных иконок или загрузить свое фото);
- название кнопки;
- ссылка (какой ресурс откроется при нажатии на кнопку) или номер телефона;
- расположение кнопки на экране телефона;
- кнопка для удаления добавленной кнопки.

### **2.3.8 Раздел статистика**

В разделе присутствует поисковая строка со списком проектов пользователя и график статистики общих и уникальных просмотров. График меняется в зависимости от выбранного периода времени: день, месяц, 3 месяца, 6 месяца и 12 месяцев.

### **2.3.9 Раздел новости**

В разделе отображены посты, информирующие пользователей о появлении новых возможностей Платформы и новостях AR-индустрии. Посты добавляет администратор.

### **2.3.10 Раздел контакты**

В разделе отображена карточка с контактными данными компании, адресом офиса и картой местоположения офиса.

### **2.3.11 Раздел техподдержка**

В разделе находятся контактные контакты технической поддержки: ссылки на E-mail и Telegram.

### **3. Используемые технические средства и дополнительное программное обеспечение**

Компоненты программного комплекса функционируют на технических средствах, состав и характеристики которых представлены в данном разделе.

Клиентская часть Платформы работает в браузерах Chrome, Firefox, Яндекс, Safari и др.

Для корректной работы с Платформой требуется рабочее место со следующими характеристиками:

- операционная система Windows, MacOS, Linux;
- оперативная память – не менее 16 гб;
- не менее 4 ядер CPU;
- монитор;
- клавиатура;
- мышь.

Для корректной работы Платформы на мобильных устройствах, а также мобильных приложений для воспроизведения проектов, созданных на Платформе, требуются следующие характеристики устройства:

- версия Android: 8 и выше;
- версия iOS: 15.4 и выше.

Серверная часть работает на специальном промышленном компьютере (сервере), который не предназначен для бытового использования.

### **4. Входные данные**

Входными данными для обеспечения функционирования программного обеспечения являются файлы со следующими требованиями:

- фото должно быть в формате PNG/JPG;
- видео должно быть в формате MP4/MOV;
- 3D объект должен быть в формате GLB/gITF;
- аудио файл должен быть в формате OGG;
- файл бандла должен быть без расширения;
- общий вес проекта с загруженными ресурсами должен быть не более 2гб, иначе значительно снизится скорость загрузки.

### **5. Выходные данные**

Выходными данными являются динамические веб-страницы - веб-страницы, меняющиеся в зависимости от действий пользователя.

При создании проекта генерируется QR-код, отсканировав который, можно воспроизвести загруженный контент (видео, 3D-изображения и анимации со звуком)

## **6. Вызов и загрузка**

Для клиентской части программного комплекса вызов осуществляется путем запуска браузера на компьютере и ввода URL сайта в адресной строке: <https://atlsar.space>. Далее в правом верхнем углу необходимо нажать «Войти».

Сканирование QR-кода для просмотра проекта происходит с помощью встроенной камеры устройства, для этого необходимо:

- открыть на устройстве приложение камеры или специальное приложение QR-сканер;
- навести камеру на QR-код;
- дождаться, когда камера распознает QR-код и появится всплывающее окно;
- нажать на всплывающее уведомление

При сканировании QR-кода для просмотра в веб-браузере откроется веб-приложение. При сканировании QR-кода для просмотра в приложениях откроется блиц-приложение Atlantis AR или основное мобильное приложение Atlantis AR (если оно установлено) Далее необходимо навести камеру на изображение (проект с маркерным трекингом) или подобрать подходящую ровную поверхность (проект с безмаркерным трекингом), чтобы началась загрузка контента, и подождать, когда контент загрузится.