

ShowPres

Andra Șuch

Rezumat

Conform unui articol realizat de Wall Street Journal [1], bazat pe sondaje efectuate pe eșantioane diferite de populație, una din cele mai mari temeri cu care se confruntă majoritatea oamenilor este teama de a vorbi în public, ce depășește chiar teama de a zbura cu avionul sau alte frici convenționale. Una din cele mai frecvent întâlnite metode de eliminare a acestei temeri constă în pregătirea unui discurs și repetarea acestuia în fața unui grup restrâns de persoane. Eficiența acestei metode este generată de obținerea unui *feedback* (eng.) din partea participanților și utilizarea acestuia pentru îmbunătățirea procesului de susținere a prezentării.

Prezenta lucrare își propune implementarea unei aplicații iOS care să ofere suport pentru realizarea de prezentări, distribuirea acestora prin intermediul *streaming*-ului în scopul obținerii unui *feedback*, urmărindu-se astfel simplificarea procesului de pregătire pentru susținerea unei prezentări și îmbunătățirea, în timp, a calităților de prezentator.

Streaming-ul (eng.) reprezintă tehnologia cu ajutorul căreia fișierele audio sau video se deschid și rulează în timp real, pe măsură ce se încarcă. Prin intermediul *streaming*-ului (eng.) poți fi accesate posturi de televiziune sau radio, imagini filmate de o cameră fixă sau, la cerere, alte fișiere cu durată prestabilită stocate într-o baza de date. Deosebirea față de procesul de descărcare constă în faptul că, în cazul *streaming*-ului (eng.), nu este necesară descărcarea completă a unui fișier pentru vizualizare.

Feedback-ul (eng.) reprezintă o componentă deosebit de importantă a comunicării. Dicționarul explicativ al limbii române definește termenul ca fiind o retroacțiune care se manifestă la nivelul a diferite sisteme (biologice, tehnice, etc.) în scopul menținerii stabilității și echilibrului lor față de influențe exterioare, retroacțiune inversă, conexiune inversă, conexiune inversă.

Puterea *feedback*-ului constă în faptul că acesta poate redresa, menține o stare bună sau schimba un comportament, permițându-i celui alt să primească un răspuns referitor la acțiunea lui.

Principalele funcționalități oferite de aplicație sunt:

- Crearea unui cont în aplicație;
- Realizarea de prezentări pe baza unor *template*-uri existente;
- Funcționalități de tip *following* (eng.) – un utilizator poate urmări activitatea altor utilizatori, respectiv alți utilizatori pot urmări activitatea utilizatorului curent;
- Susținerea de prezentări *live* (eng.) – utilizatorul are posibilitatea de a face *streaming* (eng.) în timp ce susține prezentarea, ceilalți utilizatori implicați urmărind capturi ale ecranului și imagini preluate de camera frontală a prezentatorului.
- Posibilitatea de a invita alți utilizatori să asiste la sesiunile de prezentări și să ofere *feedback* (eng.);

Implementarea aplicației presupune realizarea unei componente cu rol de server, o aplicație iOS cu rol de client și o bază de date pentru salvarea datelor necesare.

Serverul este responsabil de intermedierea comunicației dintre client și baza de date. Această comunicare este realizată prin intermediul serviciilor web. O altă responsabilitate majoră a acestei

componente este generarea fișierelor necesare unei sesiuni de *streaming* (eng.), fișiere precum indexul, ce va conține căile către alte fișiere index, specifice unor calități diferite și care, la rândul lor, vor indica locația fragmentelor video corespunzătoare sesiunii.

Aplicația iOS oferă suport pentru funcționalități precum crearea prezentării, inițierea unei sesiuni de *streaming* (eng.), trimiterea invitațiilor către potențiali participanți, vizualizarea prezentărilor celorlalți utilizatori și adăugarea de comentarii. În cadrul acestei aplicații se realizează segmentele video ce urmează a fi trimise la server pentru distribuirea către alți utilizatori.

Componentele aplicației sunt implementate utilizând limbajele Objective C, C#, biblioteca ASP.NET Web API și utilitarul SQL Server Management Studio Express.