

Hochschule Niederrhein
University of Applied Sciences



**Textil- und
Bekleidungstechnik**
Faculty of Textile
and Clothing Technology

5G Mobile User Textile AR Experience - 5GARderobe

15.03.2023 – Bastian Quattelbaum, Abdullah Shams, Suchi Julidayani
Fachtagung - Mobile und dezentrale Arbeitsunterstützung mit 5G und XR

Ausgangsstellung



„Muffige“ Umkleidekabine in der hintersten Ecke des Laden

Sehr große Anzahl an Retouren aus dem Online-Handel



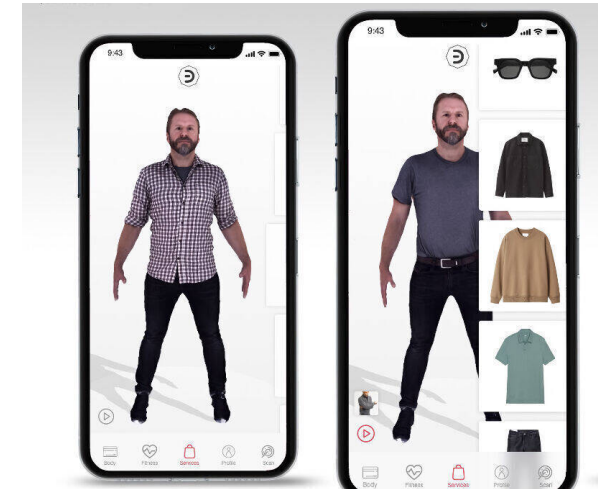
Zielstellung



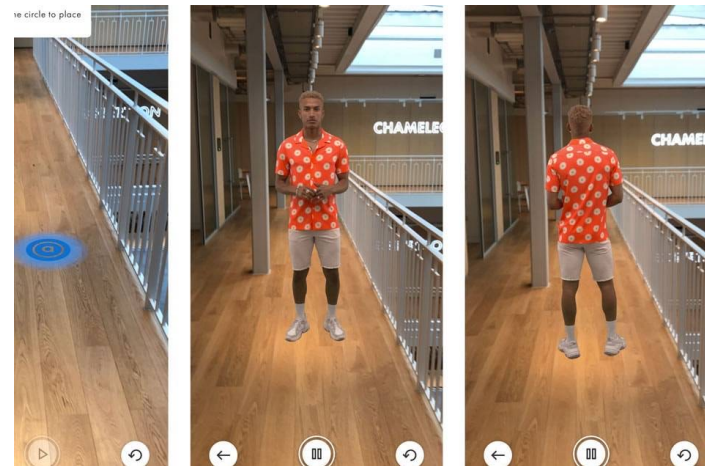
Virtueller Spiegel



Virtuelle Shop-Erweiterung



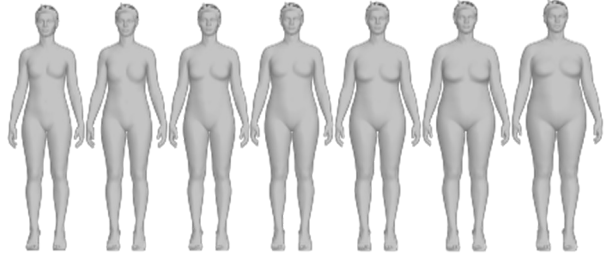
Umkleidekabine to-Go



Anprobe in AR

<https://www.wuv.de/Archiv/H-Mbeyond.-entwickelt-virtuelle-Umkleidekabine>
<https://www.wuv.de/Themen/Markenstrategie/Zum-150.-Geburtstag-Blommingdale-s-eroeffnet-virtuelles-Kaufhaus>
<https://fashionunited.de/nachrichten/einzelhandel/augmented-reality-wer-nutzt-sie-seit-wann/2019062432256>
<https://www.spiegel.de/netzwelt/web/hightech-spiegel-mirror-mirror-virtuelle-umkleidekabine-a-1053442.html>

Herausforderungen



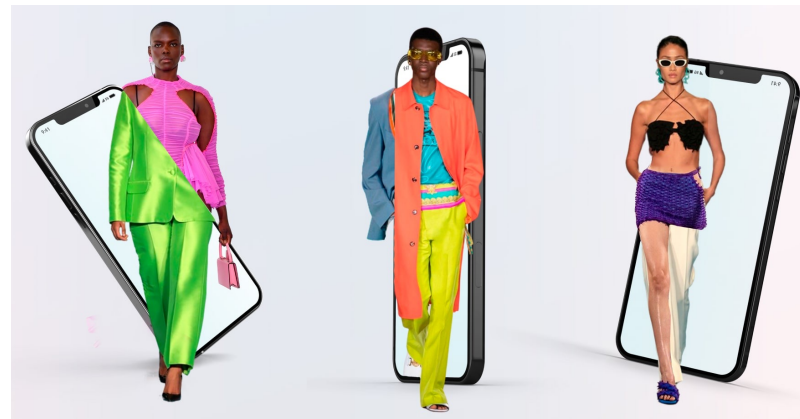
Standard-Avatare vs. Realität



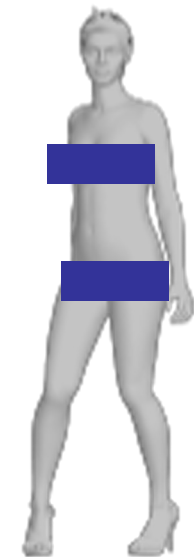
Digital Fashion vs. Real Fashion



Gaming vs. Realität



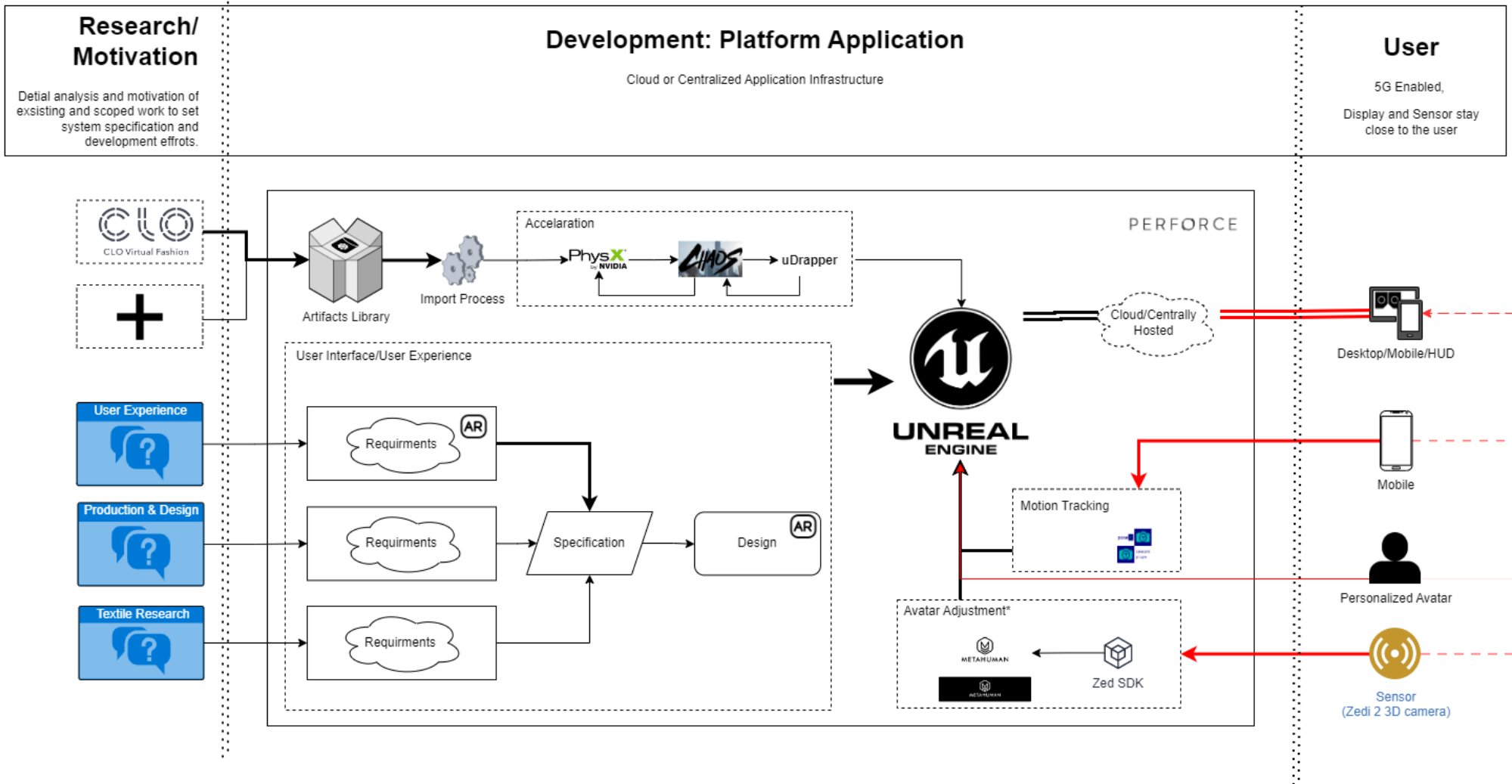
Echtzeit Interaktion vs. Statisch/Filmisch



Privacy vs. Free access

<https://www.pinterest.de/pin/678917712575931345/>
<https://dressx.com/collections/all-collections>
<https://3dlook.me/content-hub/virtual-clothing-try-on/>

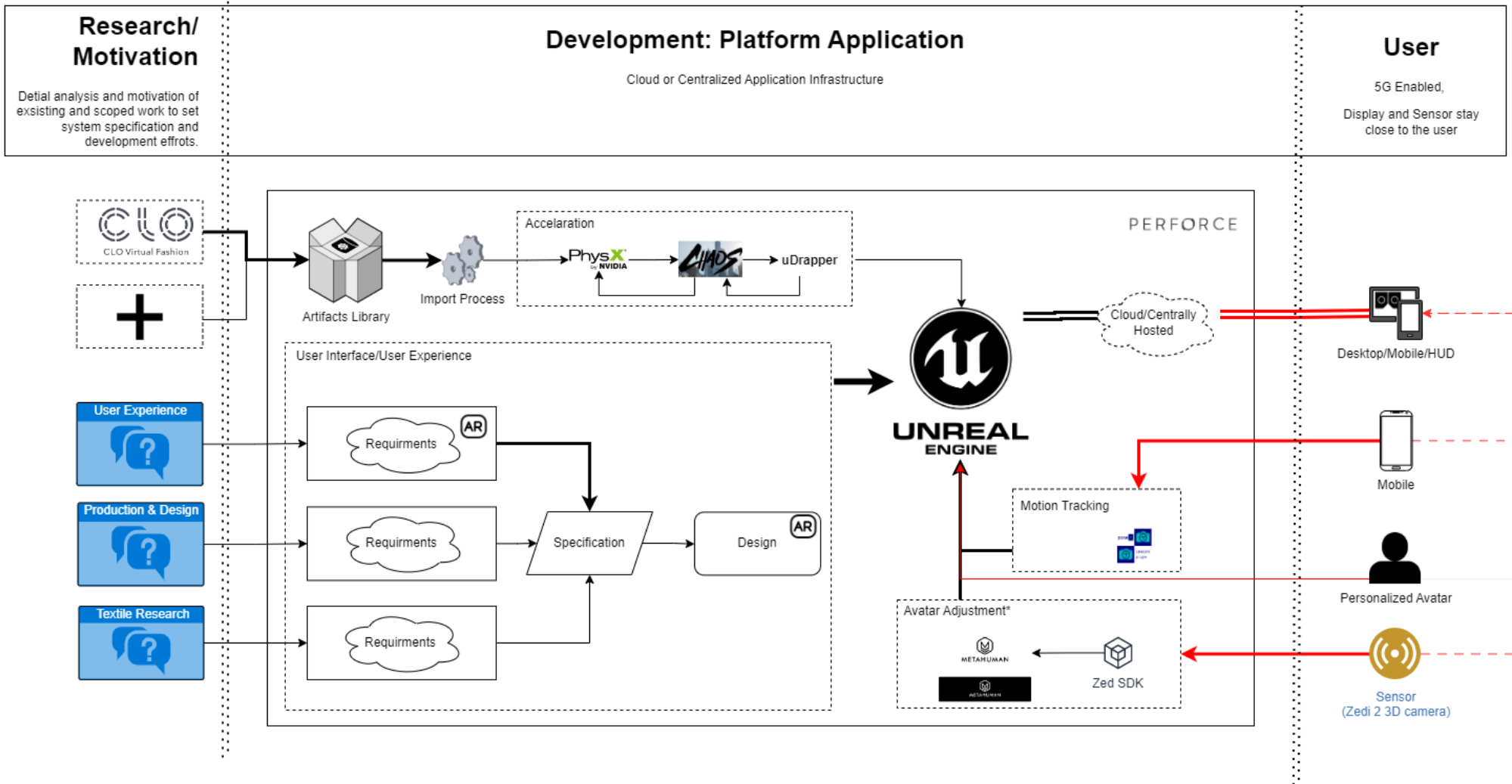
Konzept



Grundveraussetzung Kaufentscheidung



Konzept



Minimum Viable Products

MVP1: Virtuelle Umkleidekabine Prototype (Provider Steuerung)

- technologisch machbar
- Parametrisierung reproduzierbar
- UI Konzept erzeugt

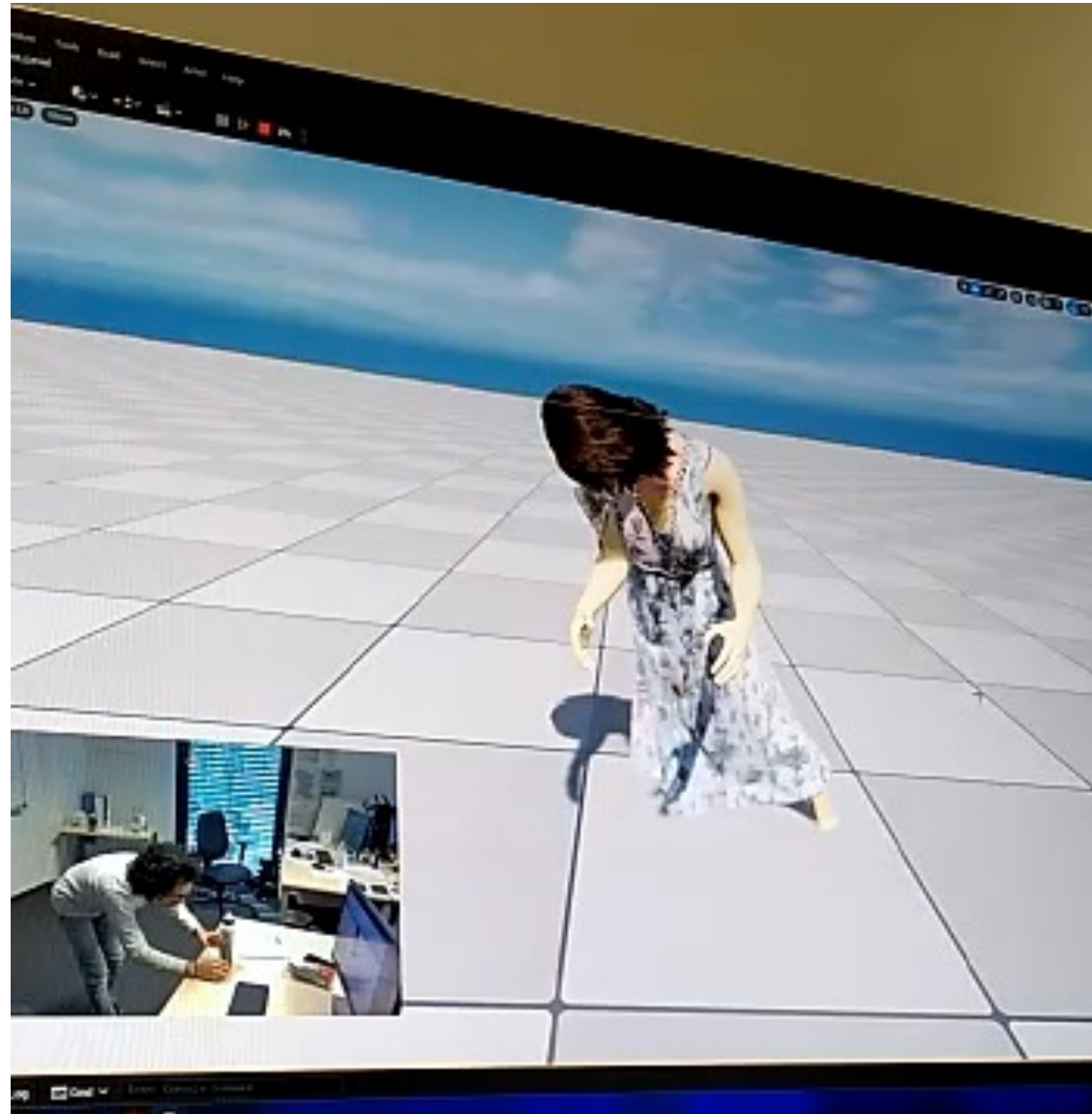
MVP2: Virtuelle Umkleidekabine roll-out (User Steuerung)

- Erhöhung der Performance des Prototypens
- Konzepte für Anbindung anderer Technologien/Avatare

MVP3: Skalierung zur Plattform

- Cloud-basierte Lösung
- Multi-User B2C Lösung

Ein Blick auf MVP1



Hochschule Niederrhein. Dein Weg.