

REVISIONE 14 GENNAIO_SCHEMA DELLE PROPOSTE

IDEA BASE:

customizzazione di abbigliamento e accessori

PROCESSO:

- il servizio offre vari livelli di customizzazione di abbigliamento e accessori, da negozio o da remoto.
- I pagamenti avvengono tramite i canali tradizionali (contanti-carte per pagamenti in negozio → Point Of Sale (POS); carte per pagamenti online → carrello elettronico, pagamento sul sito internet di proprietà o reindirizzamento su sito banca);
- reindirizzamento degli ordini alle macchine più vicine all'utente da parte dell'unità centrale. L'ordine è già scritto come linguaggio interpretabile dalle macchine. Il capo finito viene spedito/ritirato...
- Le interfacce hanno già i limiti imposti dalle macchine. Ci sono più interfacce (base,intermedia,avanzata). Esistono già mezzi per l'interazione interfaccia - macchina shima (http://www.shimaseiki.com/product/design/sdsone_apex/), si possono usare come interfacce avanzate e costruirvi sopra le altre interfacce.
Al livello di difficoltà dell'interfaccia corrisponde anche il grado di customizzazione del prodotto:
interfaccia avanzata → massima libertà creativa
- Valutare se mantenere le tre interfacce anche nel punto vendita, o se limitarsi all'intermedia e avanzata. In negozio posso avere chi mi aiuta: perché limitarmi al base che posso fare tranquillamente da casa??
- Interfaccia base: non solo da pc ma ovunque, anche con iPhone e altri smartphone
- Negozio: necessariamente ha il body scanner (molti b.s. funzionano anche con i vestiti indossati, perché sono in grado di riconoscere il solo volume corporeo, perciò i camerini possono essere eliminati o cmq ripensati: mi basta poter posare giacca e borse); varie postazioni per il disegno; area per il ritiro del capo; area pagamento.
Valutando la presenza o meno della parte produttiva nel "retrobottega" cambia necessariamente in parte l'architettura del locale.
- Corner shop?ovvero..corners nei grandi magazzini (es La Rinascente): body scanner + postazioni per disegno e pagamento. Per il ritiro del capo: o a casa o nel negozio "vero" più vicino.
- Sempre nell'ottica di creazione delocalizzata: punti "creativi" ovvero di solo rilevamento misure e disegno degli hotel di lusso e nei resort (tipo le "champagnerie"). Valutare l'opzione. Sono in vacanza ma quando torno ho un impegno importante: disegno il vestito e me lo faccio recapitare a casa il giorno stesso in cui torno.

AVATAR:

- Tempo di scansione del corpo umano:
scansione completa → 12 secondi (Human Solutions); 6 secondi (TC²)
realizzazione modello 3d sul pc → meno di un minuto
punti rilevati → circa 300.000 (Human Solutions)
- Necessità di avere un sw che trasformi i punti rilevati in un modello 3d (es. Polyworks by Innovmetric). Tale sw consente di visualizzare il modello come:
insieme di punti/a fil di ferro (wireframe)/ fil di ferro + superfici / superfici / sezioni (tipo curve di livello). Ovviamente in base alla visualizzazione il file sarà più o meno pesante da gestire.
- Possibilità di visualizzare in formato leggero il file con la visualizzazione dell'indossato, così posso riceverlo via bluetooth dal pc al cell e condividerlo su social network per richiedere un parere immediato.
- Modello 3d salvato su database in un formato scalabile in qualità e dimensione (esempio: salvare le coordinate di ogni punto rilevante della forma 3d e comprimere i dati in formato lossless), in modo da ridurre lo spazio occupato e da essere in grado di inviare la risoluzione adeguata a seconda del device che richiede la risorsa (macchina shima → massima qualità, utente da remoto → qualità base).

ARCHITETTURA DEL SISTEMA:

- negozi sono cellule a se stanti che fanno riferimento ad un' unità centrale che coordina il sistema da remoto (gestisce gli ordini, li reindirizza...).

LE MACCHINE SHIMA (OVVERO LO SPAZIO DELLA PRODUZIONE):

- nel negozio (production on site), oppure in uno spazio comune (capannone, posto addetto alla sola produzione, slegato dal negozio) ? Possibile risparmio economico: produzione in periferia su terreni meno costosi, d'altronde in caso di customizzazione la produzione in poche ore con il cliente presente potrebbe non essere fattibile; unico centro produttivo per "area geografica" che poi rifornisce i vari negozi: ad es. un unico centro nel Nord Italia che serva i punti vendita di Torino, Milano, Venezia, Genova; uno al Centro e così via)

DATASTORE:

- librerie vestiti, avatar sono in salvati in un database remoto e sono accessibili da tutti i negozi e dagli utenti, inserendo le credenziali di accesso.
- Gestione corretta dei modelli 3d e di tutto ciò che costituisce il database (per quanto concerne il peso di ogni file), in modo da creare una libreria virtuale facile da gestire e di rapido accesso.

REVISIONE 14 GENNAIO_OSSERVAZIONI

- Risolvere le problematiche legate all'interfaccia e in particolare esaminare la modalità in cui essa può dialogare efficacemente con le macchine Shima. Come posso trasformare il disegno del capo in un articolo reale?
- Esistono diverse tipologie di body scanning. Analizzare le varie proposte e fare una scelta della tecnologia che potrebbe risultare la migliore per i nostri obiettivi.
- Il nostro prodotto è rivolto più agli amanti della tecnologia che non agli amanti del lusso. E' un aspetto, questo, da tenere ben presente.
- Il nostro obiettivo deve essere quello di costruire un mondo virtuale in cui progettare vestiti sia divertente, intrigante e coinvolgente. Coinvolgere le persone nel mondo della moda tramite la creazione di avatar virtuali che ognuno può vestire e caratterizzare secondo i propri gusti. In un secondo momento, poi, posso decidere di far realizzare quel capo di abbigliamento che ho creato per il mio personaggio virtuale.
- Non ragionare in termini troppo tradizionali. Non è detto che ci sia più un negozio come viene normalmente concepito, ma che ci siano, invece, dei temporary shops nei luoghi più importanti delle città dove sia possibile effettuare la scansione del proprio corpo.
- Ciò è reso anche possibile dal fatto che tutta la fase di progettazione potrebbe avvenire esclusivamente tramite web e dal fatto che lo spazio della produzione non è più all'interno del negozio ma in un luogo separato e indipendente.
- Sviluppare gli aspetti progettuali del nostro lavoro, analizzare le modalità di funzionamento delle tecnologie e la loro interoperabilità.

SVILUPPI FUTURI

- Il nostro progetto proseguirà sviluppando un'architettura del sistema che preveda luoghi di produzione separati dai posti dove, invece, i clienti potranno effettuare il proprio body scanning. In questo modo sarà possibile ottenere una riduzione dei costi, nonché evitare il ricorso al concetto tradizionale di negozio. Infatti, una volta effettuata la scansione del proprio corpo, tutto il processo di creazione sarà facilmente gestibile per il cliente tramite internet e la consegna del capo avverrà direttamente a domicilio.
- E' opportuno sottolineare come la definizione di "temporary shops" non sia proprio corretta, perché il concetto di negozio, anche temporaneo, presuppone la presenza della merce e il pagamento della stessa nel caso in cui la si voglia acquistare. Per quanto riguarda la nostra idea, invece, all'interno di queste strutture temporanee non ci saranno né articoli in vendita né sarà possibile ritirare quanto ordinato e pagato online, ma sarà possibile effettuare il body scanning e ottenere il proprio avatar, nonché coinvolgere le persone in questa nuova esperienza. Per questo motivo potremmo definirli più correttamente come "experience place", spazi fondamentali per conoscere questo nuovo mondo legato alla moda abbinata alle più sofisticate tecnologie e per entrare a far parte, tramite il body scanning, di questa innovativa esperienza.
- Sarà necessario definire in concreto le tecnologie realmente necessarie e studiare le modalità per ottenere il massimo dalla loro connessione. Sarà necessario quindi approfondire i seguenti aspetti:
 - _ come archiviare i files degli avatar, in modo da non sovraccaricare il sistema;
 - _ come progettare i capi di abbigliamento per il proprio avatar, in modo che abbiano una vestibilità perfetta e che siano realmente "esecutivi", ovvero possano essere realizzati senza passaggi intermedi di adattamento alle possibilità delle macchine Shima --> sviluppo di un'interfaccia grafica accattivante e che abbia già al suo interno quei limiti che faranno sì che quanto progettato sia realmente fattibile;
 - _ come dialogano l'interfaccia e i telai Shima;
 - _ tecnologie necessarie: body scanner, softwares, sistemi operativi e tutto quanto si riterrà necessario.
- Sviluppare il progetto cercando di esplorare ogni aspetto, senza precludere nessuna opportunità e scartando le idee che di volta in volta si riveleranno non concretizzabili.