

ULPGC - VISIÓN POR COMPUTADOR

VIRTUAL FITTING ROOM



GRUPO 08:
Javier Castilla Moreno
Asmae Ez zaim Driouch

PROBLEMA

1

**+30% devoluciones en
ropa comprada online**

2

**Usuario no puede probar
antes de comprar**

3

**Experiencia de compra
digital vs física: brecha
importante**

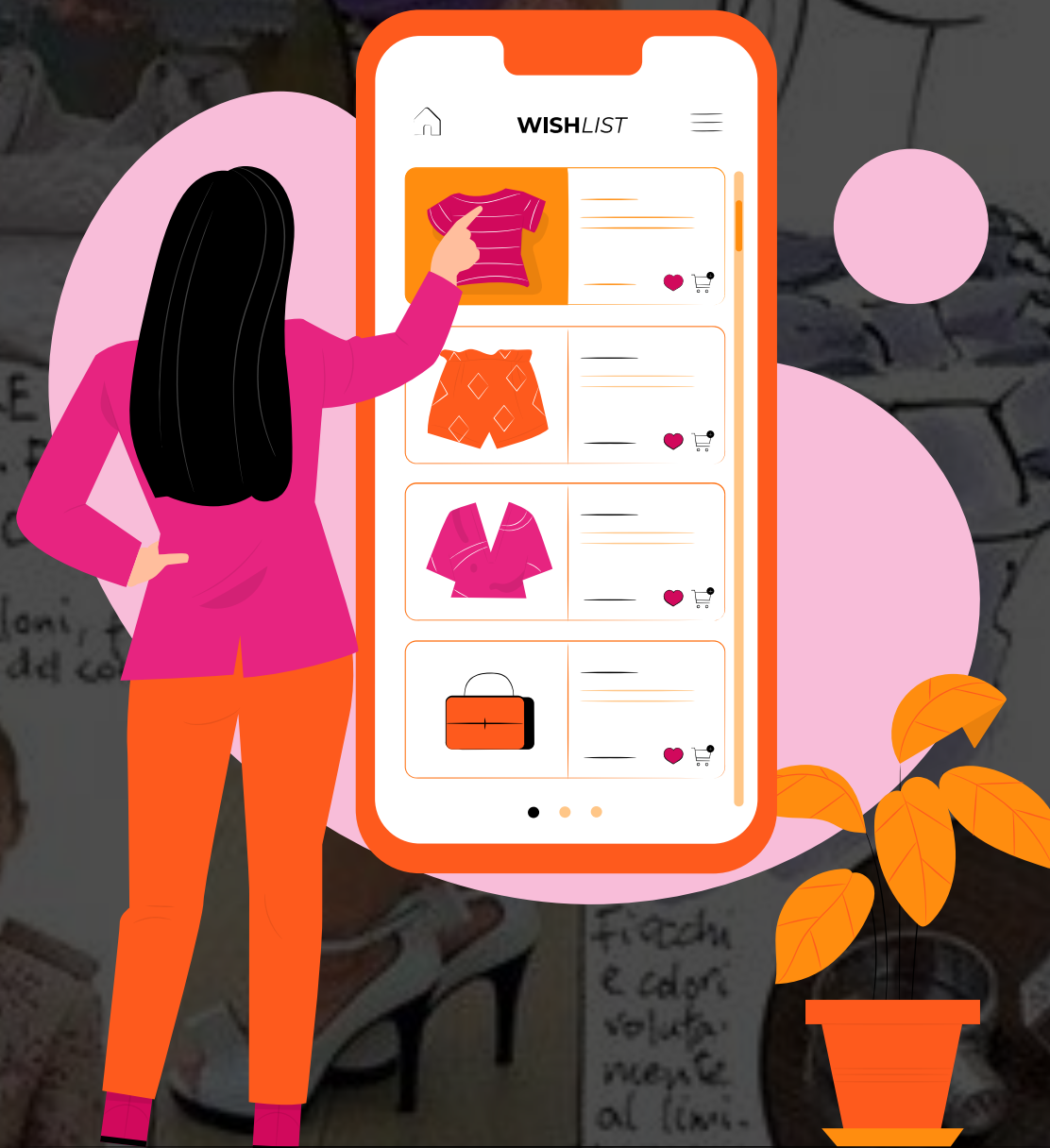
4

**Coste operativo alto para
e-commerce**



VIRTUAL FITTING ROOM

Simular la experiencia de probador físico en entorno digital mediante visión por computador



¿PORQUÉ USAR?



Hands free

Control por gestos. Ambas manos libres.

Accesible

Desde el navegador, sin instalar nada.
Multiplataforma.

Real Time

30-60 FPS. Usuario ve prendas moviéndose con él.

TECNOLOGÍAS EMPLEADAS

Angular
Interfaz



Catálogo
Prendas 3D



MediaPipe
Pose




Three Js
Renderizado

Características técnicas destacadas

**landmarks
corporales**

**Skeleton
Retargeting**

**Control por
gestos**



Catálogo: Prendas 3D reproducibles

LIBRARY HISTORY NEW MODULAR LIBRARY MODULAR LIBRARY

COSTURA DE PATRONES.zip

2D Pattern Window

Object Browser

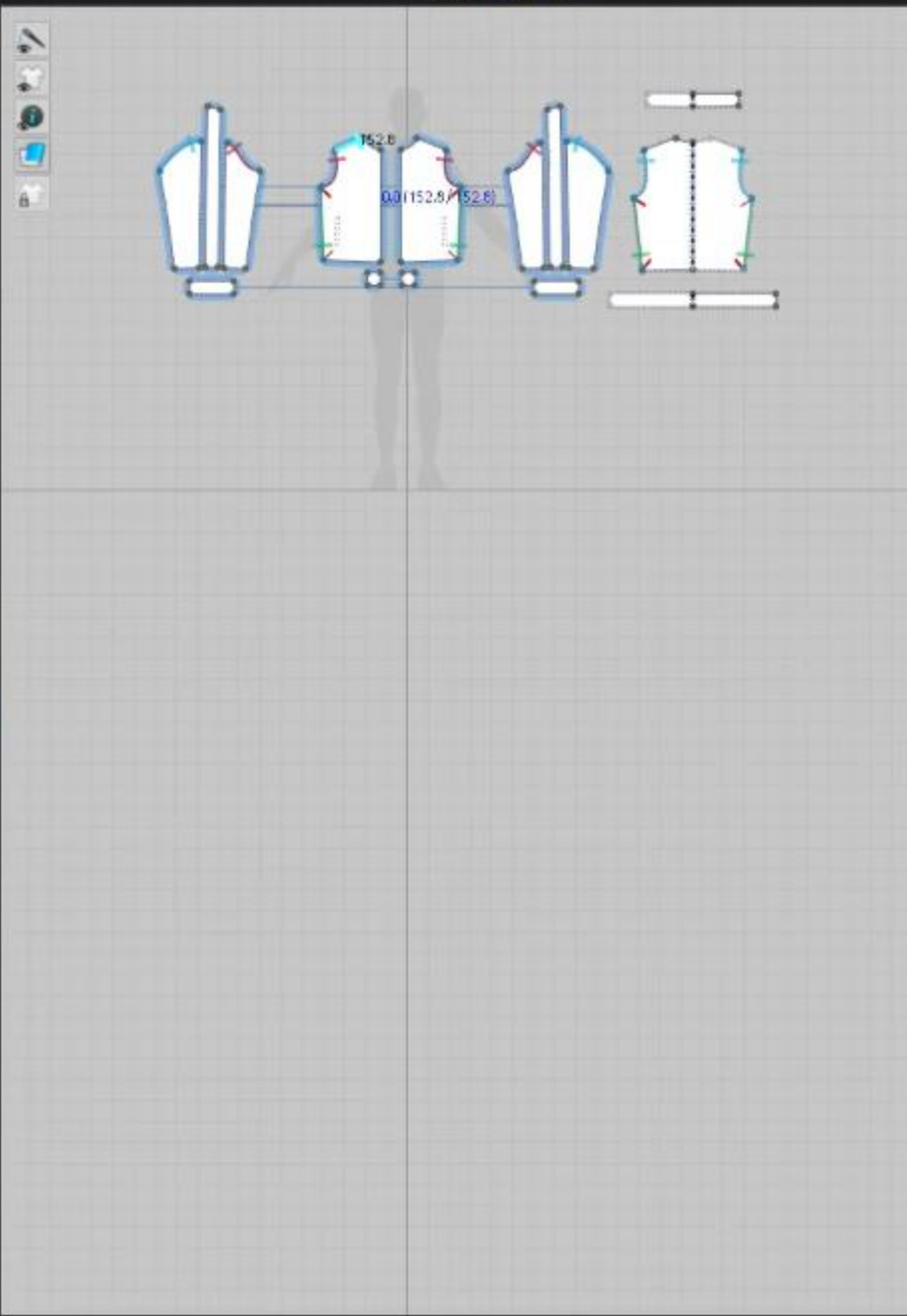
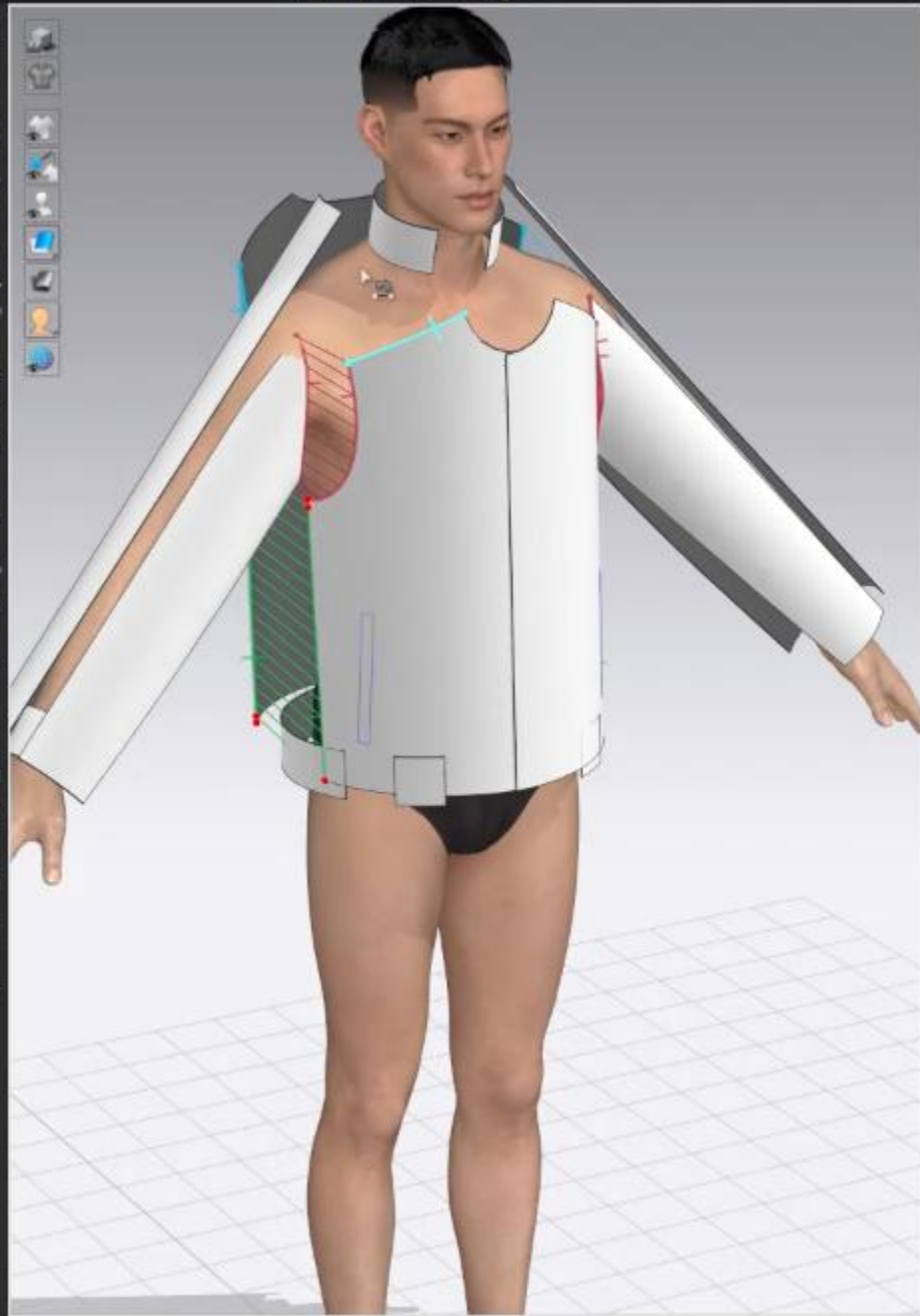
+ Add

Copy

Assign

Default Topstitch

Property Editor





Uso:



Selecciona tu género

Elige para ver prendas personalizadas



Masculino



Femenino



Unisex

Apunta con el dedo para seleccionar

Selecciona tu género

Elige para ver prendas personalizadas



Masculino



Femenino



Unisex

Apunta con el dedo para seleccionar



Gracias