

Explication de DressUp

Présentation du sujet choisi

Principe

Application d'aide à l'habillage

On créera une banque de donnée de dessins de vêtement vectorisés selon les style de vêtements (t shirt col U ou col V ; chemise, etc) avec des motifs proposées (dessin, carreau, rayé, etc), des textures et des couleurs dans un onglet déroulant.

Fonctionnement

t = 0

L'utilisateur doit initialement :

- Donner des informations personnelles :
 - Forme du corps
 - O
 - H
 - V
 - Age
 - Couleur de peau
 - Sexe
 - Taille
- Rentrer l'ensemble des vêtements qu'il a en sa possession par :
 - Catégorie(s)
 - Sweet-shirt
 - Chemise
 - Pantalon
 - Jupe
 - Couleur(s)
 - Motifs
 - Géolocalisation (météo)
 - Taille
 - Format
 - -Cintré
 - Large
 - ...
 - Occasion(s) adéquate(s)
 - Soirée classe
 - Plage
 - Chill
 - Réunion
 - Rencard
- Sélectionner tenue favorite (pour s'adapter aux goûts)

t ≠ 0

L'utilisateur peut :

- Choisir une fonction tenue aléatoire (+ selon la météo)
 - L'utilisateur pourra modifier un (des) élément(s) de la sélection
- Choisir un vêtement ou une couleur qu'il veut porter aujourd'hui et l'application proposera plusieurs tenues en fonction (+ selon la météo)

Utilisation supplémentaire :

Mémoriser les tenues précédentes, ainsi l'application pourra proposer un ensemble de vêtements presque jamais portés pour suggérer leur don dans un centre de tri proche.

L'application prendra en compte le(s) changement(s) pour les suggestions futures

Utilité

Gain de temps au matin ou avant une soirée sur la réflexion de la tenue à porter.

Amélioration possible de l'esthétique des tenues de l'utilisateur.

Permettre à l'utilisateur de porter l'ensemble de ses vêtements et ainsi éviter d'en délaissé certains.

Public ciblé

Toute personne souhaitant améliorer l'esthétique de ses tenues et gagner du temps lors de l'habillage matinal ou précédent les soirées.

Ainsi, le public ciblé est

- Plutôt féminin bien que totalement adapté à une utilisation masculine.
- Personnes de 16 à 30 ans bien que totalement adapté aux +30.
- Personnes aimant prendre soin d'elle et soignant leur apparence.

Equipe

CALVET Thomas



Groupe A1
Rôle styliste*

FROMONT Théo



Groupe A1
Rôle designer

GERHARD Maxime



Groupe A2
Rôle programmeur

IGERSHEIM Guillaume



Groupe A2
Rôle designer

VALETTE Hervé



Groupe A2
Rôle chef de projet/programmeur

*styliste : S'occupe de créer la banque de donnée des vecteurs vectorisés et de comment et pourquoi les peuvent être associé d'un point de vue esthétique.