



# **Sviluppo di un'applicazione Java ontology-based per la configurazione di un capo d'abbigliamento**

ST1414 Modellazione e Gestione della Conoscenza

Danilo quattrini

Corso di laurea triennale in  
Informatica per la comunicazione digitale  
Università degli Studi di Camerino  
Anno Accademico 2023/24

# Indice

# 1 Overview del progetto

Il mondo della moda è in continua evoluzione e l'adozione di nuove tecnologie gioca un ruolo cruciale in questo cambiamento. Tra le innovazioni più interessanti e utili nel settore vi è il configuratore di vestiti. Questa relazione esamina l'importanza e l'uso del configuratore di vestiti nell'industria della moda, analizzando le sue caratteristiche principali e i benefici che offre. Il configuratore di vestiti permette a chi lo utilizza di personalizzare i propri capi di abbigliamento in base alle loro preferenze individuali. Questa funzionalità include la selezione del tipo di vestito il tessuto il colore e la taglia che vogliamo attribuirgli. I vantaggi che possiamo riscontrare nell'utilizzo di tale configuratore, per le aziende che sono competenti in questo ambito sono le seguenti:

- **Riduzione dei costi:** automazione e precisione nella produzione risparmiando tempo e spese inutili.
- **Maggiore fedeltà del cliente:** offrire personalizzazione ampia e crea un legame più forte con il brand.
- **Innovazione e competitività:** adottare tecnologie avanzate posiziona l'azienda come leader nel settore.

I clienti che usufruiscono di tale prodotto non son da meno, saranno coloro che ne trarranno più beneficio, questo perché avranno:

- **Esperienza di acquisto Personalizzata:** i clienti possono ottenere capi unici e perfettamente adatti alle loro esigenze..
- **Maggiore soddisfazione:** la capacità di visualizzare e modificare i vestiti in tempo reale aumenta la soddisfazione del cliente
- **Contributo alla Sostenibilità:** i consumatori possono fare scelte più ecologiche grazie alla produzione su richiesta..

Si è venuto anche a descrivere i vari eventi sociali, in cui sarebbe opportuno indossare quel determinato capo, importando un'ontologia già presente, chiamatasi **SocietalEvent** presente nel sito dbpedia[1] ed utilizzata in questo progetto per, riferirmi ad eventi di contesto sociale nella quale una persona deve indossare un particolare indumento invece che un altro. L'ontologia può essere sempre più ampliata per quanto riguarda i diversi tipi di materiale e di colori che sono presenti nel mondo, ma qui troverete quelli più di comune utilizzo, si è create anche una classe per la rappresentazione dei tipi di pattern che potrebbe assumere un dato indumento.

Qui sarà mostrata ora un view breve di cosa è presente nel file `TheClothesProject.rdf` con le varie classi che sono state rappresentate per il suo funzionamento.

## **Bibliografia**

- [1] «DBpedia Association — dbpedia.org», [Online]. Disponibile su:  
<https://www.dbpedia.org/>