***Documento de definición de proyecto***

**Producto**

**Nombre:** Try it On

**Motivación**

Nuestro objetivo es facilitar la elección de las combinaciones de prendas, teniendo en cuenta la situación donde van a ser usadas; pero también entendiendo que es incómodo y aburrido tener que probar todos los conjuntos que aparezcan.

**Visión**

Aspiramos a lograr una aplicación que pueda ser utilizada como un recurso para agilizar la elección de conjuntos de ropa y como quedarían estos en la persona, además de una forma rápida y sencilla de visualizar todas las prendas que se tienen en el guardarropas para evitar la constante repetición de las mismas.

**Usuario personificado**

“Manuela tiene 15 años y es alumna de la escuela ORT, donde no tiene que utilizar un uniforme. Se enfrenta todos los días con la problemática de la elección de un outfit, ya que debe tener en cuenta la temporada, es decir, el clima; y las normas de vestimenta del colegio. Esto causa que deba despertarse más temprano por la mañana, ya que esta actividad le consume mucho tiempo”

**Análisis de mercado**

-Soluciones como la nuestra existen de parte de marcas de ropa pero difieren los proyectos en el objetivo de los mismos, siendo el de las marcas un objetivo comercial, tales como “Moda Falabella App” el cual busca que los clientes puedan evitar tener que ir a los probadores para seleccionar ropa. Otras, en cambio, buscan que puedas cargar todas tus prendas y selecciona un conjunto para vos, pero no te permite probarte esa ropa o evaluar que tanto te gusta lo seleccionado.

-Algunas como Cloth plantean funcionalidades similares a las nuestras pero siguen funcionando como redes sociales, además de mostrar la ropa suelta en vez de probada en el usuario; lo que las diferenciaría de nuestra aplicación. Además, solo está disponible para IOS.

-Las funcionalidades que tienen por lo general están orientadas a determinar el talle de ropa, y poder elegir entre todo el catálogo de la temporada lo que quieras probarte, algunos con la posibilidad de verse desde distintos ángulos y que se mantenga la prenda puesta para realmente determinar si el cliente la quiere.

-Las soluciones ya existentes utilizan en su mayoría tecnologías de realidad aumentada, donde se busca generalmente que una persona pueda ver una prenda y su información, o simplemente probársela para ver si desea comprarla o no. Algunas utilizan al mismo tiempo tecnologías de lectura de códigos IQ o de barras, donde se pueda ver información sobre una tienda o producto mediante el uso de la cámara del celular.

-Las diferencias entre las aplicaciones existentes tienen que ver generalmente con el propósito detrás de ellas: algunas están pensadas para solucionar problemas relacionados con el uso cotidiano de las prendas que ya tenemos; y otras apuntan a poder facilitar la compra de productos, y están usualmente respaldadas por las marcas o tiendas que las promueven (utilizan a estas marcas como forma de monetizar sus aplicaciones).

**Módulos principales**

-Capacidad de subir fotos de las prendas: la app contaría con la funcionalidad de poder agregar una prenda de ropa mediante una foto de la persona, y al hacerlo poder agregar características sobre esa prenda que permitan su uso.

-División de las prendas por tipo: la app contaría con una página principal en la que se verían distintos botones para acceder a las diferentes categorías de prendas y además, un buscador permitiría al usuario buscar prendas por temporada u ocasión.

-Visualización de las prendas puestas: a la hora de elegir un outfit, el usuario debe seleccionar la ocasión, temporada o prendas que desea utilizar; para que de esta manera la aplicación pueda elegir un conjunto. Así, se mostrará una imágen de como quedan esas prendas en la persona (utilizando las fotos que el usuario previamente ingresó a la aplicación).

**Tecnologías**

Android Studio y SQLite