

Manual de Usuario

Proyecto DressApp



DressApp

Vestidor Virtual

Manual de Usuario

IMPORTANTE

POR FAVOR LEA DETALLADAMENTE ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES ANTES DE USARLO Y OPERAR LA APLICACIÓN.

ÍNDICE

Presentación	3
Objetivo	4
Objetivos de los módulos de la aplicación	5
Objetivo del módulo de administrador de vestidor	5
Objetivo del módulo vestidor virtual	5
Importante	6
Especificación de Kinect:	6
Instalación	7
Pasos previos antes de iniciar DressApp	7
Conexión del dispositivo Kinect	7
Vista de Inicio	8
Módulo Administrador Virtual	9
Lista de categorías de prendas de ropa	10
Lista de prendas de una determinada categoría de prenda	11
Cambiar textura.	12
Ir a Vestuario Virtual	13
Módulo Vestidor Virtual	14
Lista de categorías de prendas de ropa	16
Lista de prendas de una determinada categoría de prenda.	17
Menú	¡Error! Marcador no definido.
Mensajes al Usuario	20
Conectar Kinect	20

Presentación

El equipo de trabajo Joinedkeys desarrollo el proyecto DressApp, orientado al público en general y comerciantes para brindar un vestidor virtual que permite una nueva forma de interacción entre los usuarios y prendas de vestir, con la finalidad de brindar una aplicación interactiva.

La presente aplicación mediante el uso de Kinect, producto de Microsoft, otorga la funcionalidad de realidad aumentada para mejorar la interacción entre el producto y el cliente

El propósito de este documento es de ser una guía a los usuarios en el uso del Sistema del vestidor virtual DressApp.

Objetivo

Ofrecer de una manera sencilla de previsualizar la ropa en el cuerpo en tiempo real, sin necesidad de probarla directamente, utilizando herramientas de realidad aumentada. Reduciendo así el tiempo en el que el usuario decida qué ponerse o qué comprar en el caso que sea de uso personal o una tienda comercial.

Objetivos de los módulos de la aplicación

La aplicación DressApp tiene dos principales módulos, que permiten la interacción con el usuario.

Objetivo del módulo de administrador de vestidor

Facilitar el uso y organización de prendas a usar durante la interacción con el módulo vestidor virtual.

En este módulo se podrá cambiar los modelos de texturas que desees probarte mediante los diferentes modelos previsualizados de cada tipo de prenda.

Objetivo del módulo vestidor virtual

Interactuar con las prendas que el usuario desee probarse, en este módulo puedes probarte las diferentes categorías de prendas como: accesorios (gafas, sombreros, corbatas), polos, faldas vestidos, bolsos de bi-sex.

El módulo vestidor virtual trabaja conjuntamente con la herramienta o producto Kinect.

Importante

El proyecto DressApp necesita de manera obligatoria Kinect, producto de Microsoft. A continuación, mencionamos las especificaciones de Kinect necesarias.

El proyecto se despliega en el sistema operativo Windows, desde la versión Windows 7 en adelante.

Especificación de Kinect:

En la actualidad Kinect se encuentra en la versión 2, la extensión trabajo con

- Kinect Xbox 360
- Kinect Windows

Se recomienda el uso de Kinect Xbox 360 para obtener una mejor visualización de prendas con mejor calidad.

La aplicación trabaja con cualquiera de las versiones de Kinect 1.

Instalación

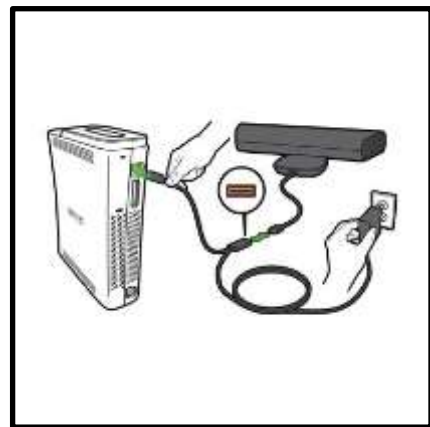
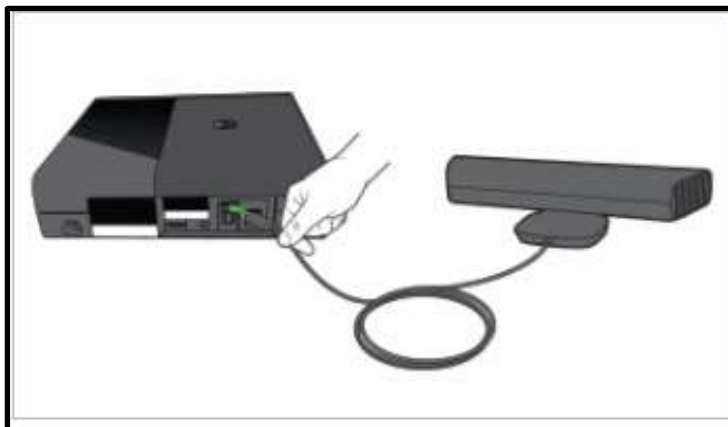
El usuario copia el archivo a su escritorio, luego ejecuta el archivo

Pasos previos antes de iniciar DressApp

Tener al alcance un Kinect, en cualquier de sus versiones.

Conexión del dispositivo Kinect

Conectar Kinect a una fuente de alimentación y a un puerto USB de un pc o laptop



[Por Microsoft]

Cualquier duda con el dispositivo, siga las instrucciones de manual de usuario de Kinect, o mediante el siguiente enlace de información:

<https://support.xbox.com/es-PE/xbox-360/manuals-specs/manual-specs>

Vista de Inicio

Objetivo	Acceder a los dos módulos en el sistema mediante el click en los botones correspondientes según el nombre
----------	---

La vista o ventana de inicio es la siguiente:



Esta ventana nos proporciona dos botones:

- Vestidor
- Administrador

La elección de “Vestidor” nos dirigirá al módulo Vestidor Virtual (probador de prendas).

La elección de “Administrador” nos dirigirá al módulo Administrador (organizador de prendas).

Módulo Administrador Virtual

Objetivo	Acceder a los dos módulos en el sistema mediante el clic en los botones correspondientes según el nombre.
Tipo de Interacción	Este módulo es gestionado por el usuario mediante el cursor del mouse o panel touch. De la forma común.

La vista o ventana del módulo administrador es la siguiente:



Relación de elementos:

1. Lista de categorías de prendas de ropa
2. Lista de prendas de una determinada categoría de prenda.
3. Botón editar textura.
4. Mostrar
5. Ir a vestidor virtual
6. Ver manual de usuario.

Los elementos se describirán en las siguientes secciones.

Lista de categorías de prendas de ropa

Muestra la lista de tipo de prendas disponibles en el sistema.

El sistema cuenta con los siguientes tipos de prenda:

1. Sombreros
2. Gafas
3. Polos
4. Faldas
5. Vestidos
6. Bolsos

En la versión 1 de la aplicación se mantiene deshabilitado las prendas de 1,2,3 y 8 teniendo modelos por defecto.

En la lista con el cursor seleccionar el tipo de prenda que se desea administrar.

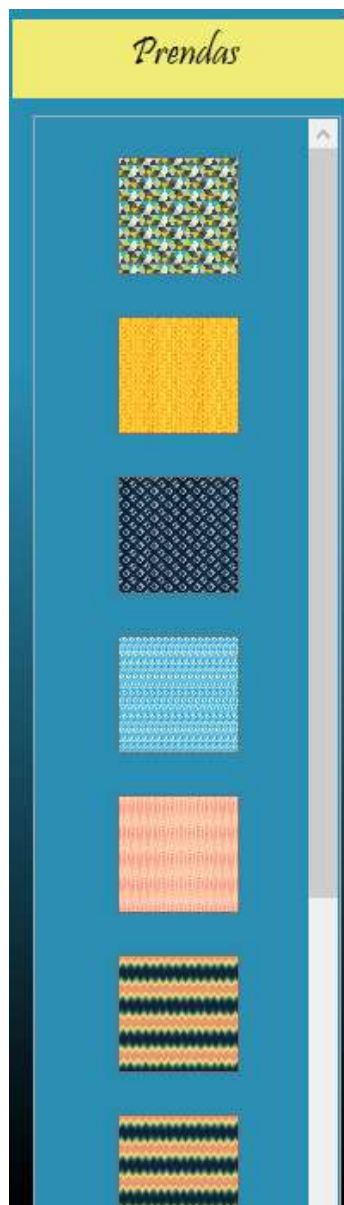
Seleccionar cualquier tipo de prenda te proporcionará una lista de prendas en el elemento 2 que explica en la siguiente sección.



Lista de prendas de una determinada categoría de prenda

Muestra la lista de prendas de un tipo de prenda disponibles en el sistema.

El máximo de número de elementos de prendas mostradas es de 10 prendas, las cuales se pueden observar bajando con el cursor la lista de prendas.



Editar textura.

La función de este botón permite al usuario poner una textura a las prendas.

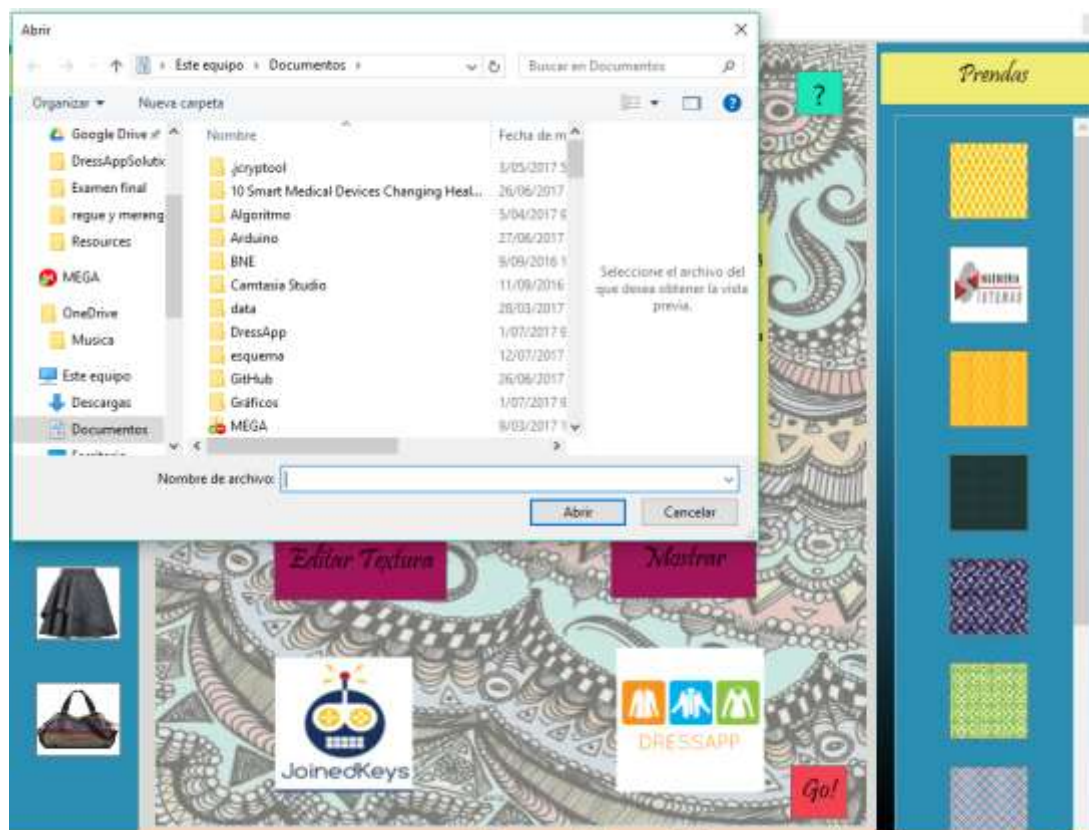
Pasos.

1. Presiona el botón



2. Abre el directorio de carpetas del Windows.

Como se muestra en la imagen



3. Selecciona una imagen como textura.
Seleccionamos la imagen en la búsqueda del directorio del paso anterior.
4. Presiona aceptar
5. Visualiza los cambios realizados

Ir a Vestuario Virtual

La función de este botón permite al usuario acceder al segundo módulo Vestidor virtual.



Recomendación

Tener encendido y disponible el Kinect conectado al computador.

Módulo Vestidor Virtual

Objetivo	Acceder a los dos módulos en el sistema mediante el click en los botones correspondientes según el nombre
Tipo de Interacción	Este módulo es gestionado por el usuario mediante las manos del usuario con visualización previa del Kinect.
Uso	<p>Para acceder a los elementos es necesario el siguiente movimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Mover las manos hacia los objetos mediante la visualización de los objetos. → Escoger un elemento y llevar la mano hacia el elemento y cerrar puño → Una vez seleccionado soltar el puño → Para observar toda la lista de prendas es necesario posicionar la mano al final de la lista

La vista o ventana de vestidor virtual es la siguiente:





Relación de elementos:

1. Lista de categorías de prendas de ropa
2. Lista de prendas de una determinada categoría de prenda.
3. Menú

En las siguientes secciones se describirán los elementos.

Lista de categorías de prendas de ropa

Muestra la lista de tipo de prendas disponibles en el sistema.

El sistema cuenta con los siguientes tipos de prenda:

1. Sombreros
2. Gafas
3. Corbata
4. Tops
5. Polos
6. Faldas
7. Vestidos
8. Bolsos

En la lista con el cursor seleccionar el tipo de prenda que se desea poner

Seleccionar cualquier tipo de prenda te proporcionará una lista de prendas en el elemento 2 que explica en la siguiente sección.

En el caso de la imagen se muestra por default la categoría de prendas de una mujer



Lista de prendas de una determinada categoría de prenda.

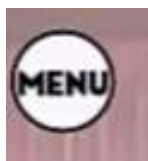
Muestra la lista de prendas de un tipo de prenda disponibles en el sistema.

El máximo de número de elementos de prendas mostradas es de 10 prendas, las cuales se pueden observar bajando con el cursor la lista de prendas.



En las imágenes mostramos la lista de prendas como: vestidos, gafas, bolsos y polos

Menú



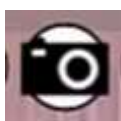
Botón ubicado en la parte izquierda superior

Al posicionar la mano y cerrarla el botón menú se desplegará en las siguientes funciones:



1. Tomar fotografía

Al posicionar la mano y cerrarla en el botón se tomará una captura de foto de la visualización actual del usuario.



2. Cambiar de tipo de usuario

Cambia al usuario para la visualización de prendas para hombre para mujer.



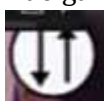
3. Ajuste de tamaño horizontal

Sube o baja la última prenda probada según la pulsación del botón.



4. Ajuste de tamaño vertical

Adelgaza o ensancha la última prenda probada según la pulsación del botón.



5. Eliminar prendas

Al posicionar la mano y cerrarla elimina las prendas probadas.



6. Sonidos del sistema

Silencia los sonidos del sistema mediante el cerrado de mano en el botón.



7. Salida del vestuario

Sale del módulo de vestidor virtual



Mensajes al Usuario

Conectar Kinect

1. El mensaje se muestra cuando no ha sido conectado Kinect al escritorio
2. El mensaje se muestra cuando el sistema no reconoce la conexión de Kinect
 - Conectar nuevamente Kinect al escritorio, volviendo a conectar al puerto USB.

Sin reconocimiento de esqueleto

1. El mensaje se muestra cuando no hay presente ningún cuerpo frente al Kinect.
2. El mensaje se muestra cuando existe un cuerpo frente al Kinect sin visualización de la cabeza del usuario.
 - Mantenga una posición alejada del Kinect para el reconocimiento del esqueleto hasta que desaparezca el mensaje.