



Mystery Data

Dataset 1: Nike and Adidas
Phòng thử đồ ảo dựa trên AR



Gmail

Images



Mystery Data



Chủ đề nội dung



Tài



Huy



Đông



Hào



Phú

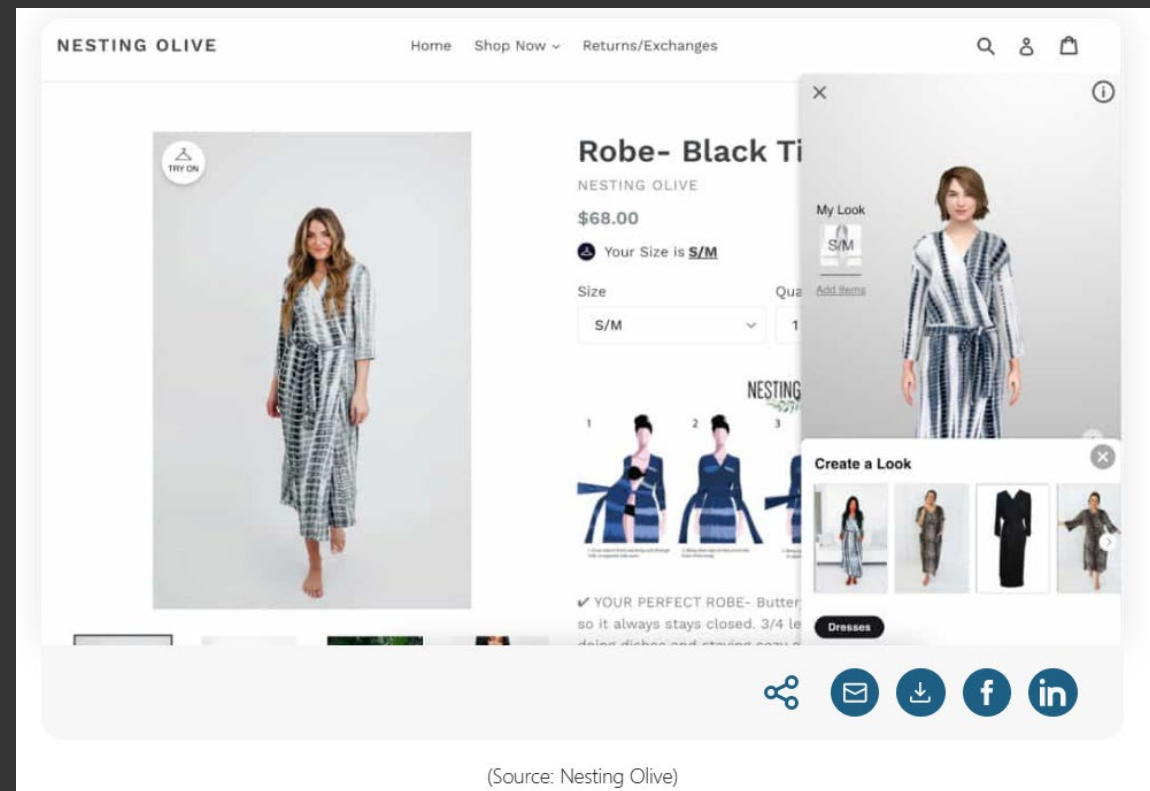
 Your Team



Sản phẩm khả thi tối thiểu là **phòng thử đồ ảo**. Một giải pháp công nghệ đột phá nhằm giải quyết một vấn đề lớn trong ngành bán lẻ: **việc không thể thử đồ trực tiếp khi mua sắm trực tuyến**.

Được thực hiện thông qua công nghệ thực tế ảo (VR) hoặc thực tế tăng cường (AR), tạo ra một hình ảnh 3D của người dùng và áp dụng các sản phẩm lên hình ảnh đó.

Tăng trải nghiệm mua sắm của người dùng và giúp các nhà bán lẻ **giảm tỷ lệ trả hàng**



Hình ảnh ví dụ



Tổng quan về giải pháp





Tổng quan
về giải pháp

Các bước để thực hiện sản phẩm

1. **Thu thập thông tin về người dùng:** như là thông tin cơ bản, hình ảnh chân dung 3D và lưu trữ trong database **MongoDB**, MySQL, Oracle Database,...
2. **Xây dựng mô hình 3D cá nhân** dựa trên **kỹ thuật quét cơ thể**: Sử dụng công nghệ quét 3D để tạo ra một mô hình chân thực của người dùng.
Tích hợp thông tin số đo: Liên kết thông tin về kích thước cơ bản và hình dạng cơ thể với mô hình 3D.





Tổng quan
về giải pháp

Các bước để thực hiện sản phẩm

3. Hiển thị trang phục trên mô hình 3D:

Đối tượng 3D: Sử dụng đối tượng 3D của người dùng để hiển thị trang phục một cách chính xác.

Ánh sáng và màu sắc: Tối ưu hóa ánh sáng và màu sắc để tái tạo môi trường thử đồ thực tế.

4. Tích hợp thử nghiệm chất liệu và màu sắc:

Chọn lựa chất liệu: Cho phép người dùng chọn từ các loại vải khác nhau và xem cách chúng phản ánh ánh sáng.

Thay đổi màu sắc: Cho phép người dùng thử nghiệm với các biến thể màu sắc của trang phục.

(Hoặc người dùng chọn sản phẩm trước đó)





Tổng quan
về giải pháp

Các bước để thực hiện sản phẩm

- 5. Chức năng chia sẻ và lưu trữ:** Người dùng có thể chia sẻ kết quả thử trang phục qua email. Hệ thống cũng lưu trữ thông tin về mô hình 3D và kết quả thử nghiệm.
- 6. Tối ưu hóa trải nghiệm người dùng:**
 - Tương tác mượt mà:** Mô hình 3D được lập trình để thực hiện một số cử chỉ cụ thể, và người dùng sẽ được hướng dẫn làm theo. Khi chuyển qua một cử chỉ mới, hệ thống sẽ tự động chụp lại cử chỉ vừa rồi.
 - Tương thích nền tảng:** Phòng thử đồ ảo tương thích với nhiều loại thiết bị và trình duyệt khác nhau.





Tổng quan
về giải pháp

Các bước để thực hiện sản phẩm

7. Tích hợp phản hồi người dùng:

Đánh giá: Người dùng có thể đánh giá và để lại phản hồi về trải nghiệm thử đồ.

Tạo coupon: Tặng xu cho mỗi lần khách hàng dùng trình thử đồ ảo và đánh giá sản phẩm.

Cải thiện liên tục: Sử dụng phản hồi người dùng để cải thiện và mở rộng tính năng. Hiển thị số lượt thử đồ.

8. Bảo mật và quyền riêng tư:

Bảo mật thông tin: Bảo vệ an toàn dữ liệu cá nhân và mô hình 3D của người dùng.

Tuân thủ quy định quyền riêng tư: Tuân thủ các quy định về quyền riêng tư của người dùng.





Cấu trúc



Nguồn: <https://hashtaglegend.com/>



Công nghệ AR

Augmented Reality (AR):

Mô tả: Sử dụng công nghệ AR để "chiếu" sản phẩm lên ảnh/video thực tế từ camera điện thoại hoặc máy tính của khách hàng.

Ưu điểm: Tạo ra trải nghiệm thử đồ thực tế, giúp khách hàng xem trước cách sản phẩm sẽ trông như trên họ.

Khuyết điểm: Yêu cầu hỗ trợ từ các thiết bị có khả năng AR, như smartphone hoặc máy tính bảng.





Công nghệ VR

Virtual Reality (VR):

Mô tả: Tận dụng công nghệ VR để tạo một môi trường ảo mô phỏng phòng thử đồ.

Ưu điểm: Cung cấp trải nghiệm sống động hơn và chi tiết hơn so với AR, đặc biệt là trong trường hợp quần áo hoặc sản phẩm có nhiều chi tiết.

Khuyết điểm: Yêu cầu thiết bị hỗ trợ VR như kính VR, có thể tạo rào cản về chi phí và phổ biến.



Nguồn: Bing AI image generator





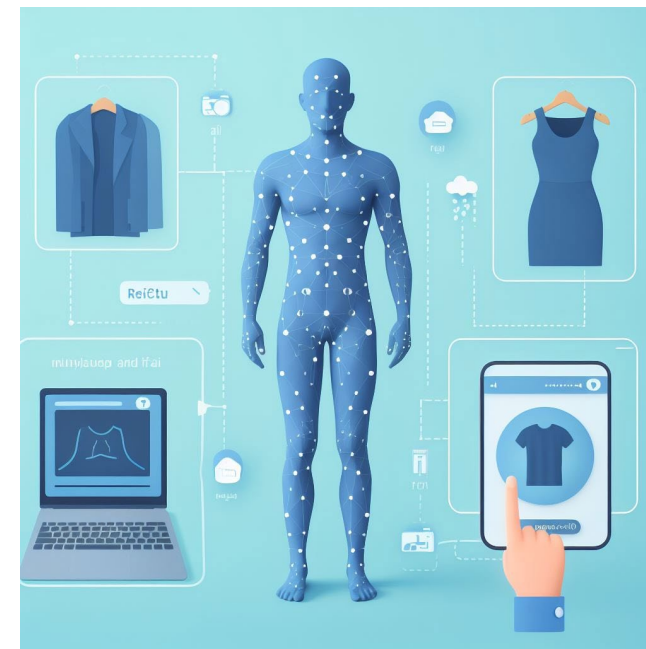
Machine Learning và AI:

Machine Learning và AI:

Mô tả: Sử dụng machine learning và AI để dự đoán và mô phỏng cách sản phẩm sẽ trông như trên cơ thể của khách hàng dựa trên các dữ liệu về kích thước và hình dáng cơ thể.

Ưu điểm: Tự động và có khả năng cá nhân hóa dựa trên dữ liệu của khách hàng.

Khuyết điểm: Yêu cầu một lượng lớn dữ liệu để đào tạo mô hình, và đôi khi có thể không chính xác 100%.



Nguồn: Bing AI image generator





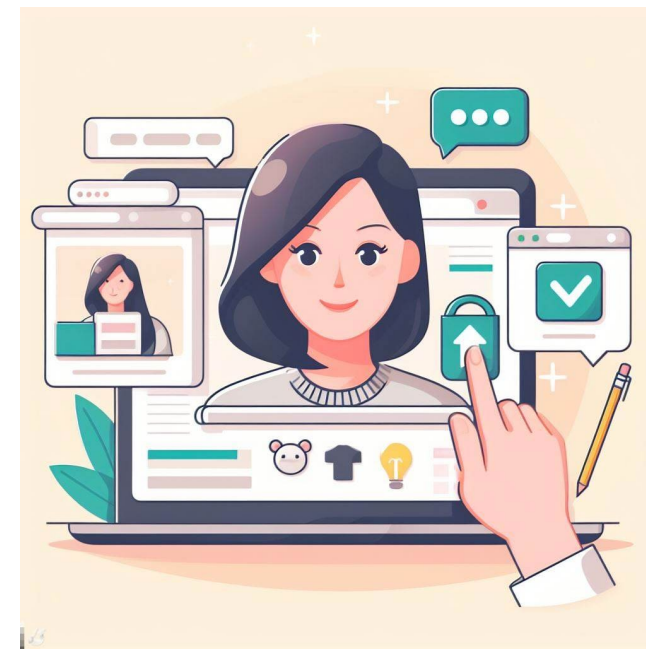
Công nghệ thử đồ trực tuyến

Web-Based Try-On:

Mô tả: Sử dụng web-based try-on, cho phép người dùng thử đồ trực tuyến trực tiếp trên trình duyệt mà không cần cài đặt ứng dụng hoặc plugin.

Ưu điểm: Dễ tiếp cận và không đòi hỏi nhiều tài nguyên hệ thống.

Khuyết điểm: Có thể hạn chế về tính năng so với các giải pháp AR hoặc VR.



Nguồn: Bing AI image generator





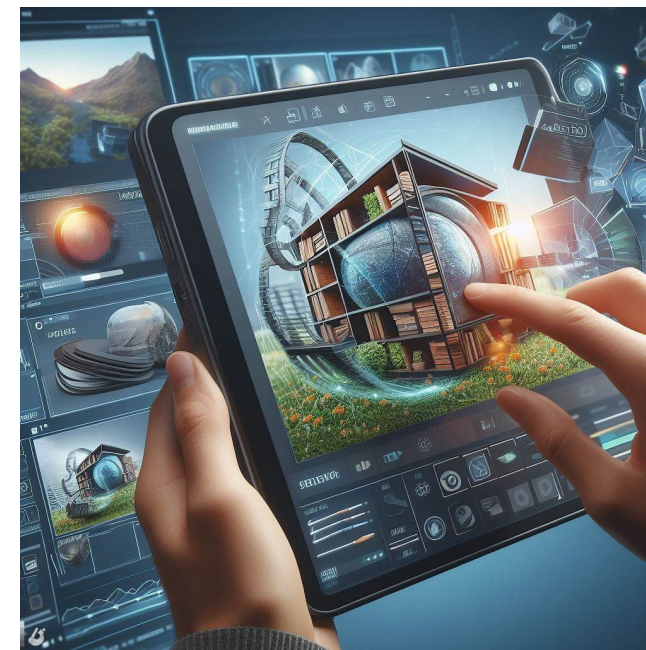
Tạo hình ảnh

Photorealistic Rendering:

Mô tả: Sử dụng kỹ thuật rendering để tạo hình ảnh số với độ chân thực cao, giúp hiển thị sản phẩm một cách chân thực nhất.

Ưu điểm: Tạo ra hình ảnh số với độ chân thực cao, giúp khách hàng có cái nhìn chân thực về sản phẩm.

Khuyết điểm: Có thể đòi hỏi tài nguyên hệ thống đáng kể, đặc biệt là khi xử lý hình ảnh và video phức tạp.



Nguồn: Bing AI image generator





“

Độ khả thi của
MVP

”





Yếu tố để đánh giá

1. **Công nghệ:** Cần công nghệ đáng tin cậy, chính xác, thực tế, và tương tác mượt mà để đảm bảo thành công.
2. **Trải nghiệm người dùng:** Giao diện đơn giản, dễ sử dụng, và hấp dẫn là yếu tố quan trọng để thu hút và giữ chân người dùng.
3. **Độ chính xác và phù hợp:** Phải hiển thị chính xác về kích cỡ, màu sắc, và kiểu dáng sản phẩm trên người dùng để tạo niềm tin.



4. **Tính tương tác và chia sẻ:** Kết hợp tính tương tác và khả năng chia sẻ, như chụp ảnh khi thử đồ, có thể tăng khả năng lan truyền.

5. **Tiềm năng thị trường:** Đánh giá tiềm năng thị trường và sự chấp nhận của người dùng đối với mua sắm trực tuyến và thử đồ ảo.

Thuyết trình





X Nội dung 3

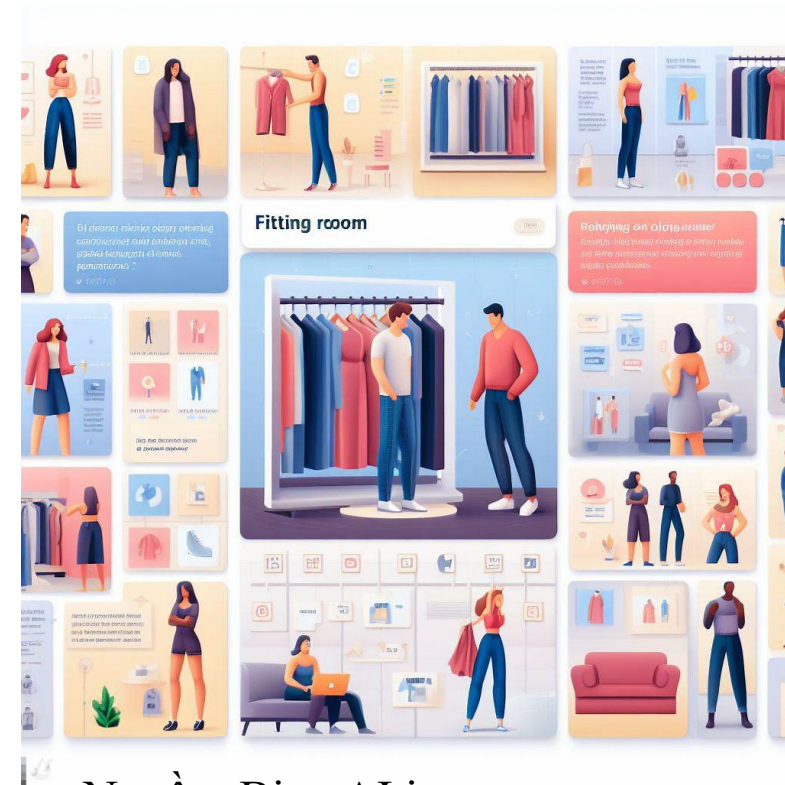


Yếu tố để đánh giá

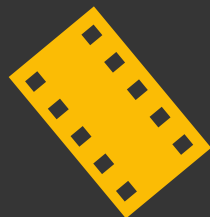
7. Doanh thu và lợi nhuận: Xem xét hiệu suất kinh doanh của các ứng dụng tương tự để đánh giá tiềm năng và giá trị kinh doanh.

8. Tính linh hoạt của ứng dụng: Linh hoạt trong sử dụng và khả năng mở rộng có thể đóng vai trò quan trọng trong thành công của ứng dụng.

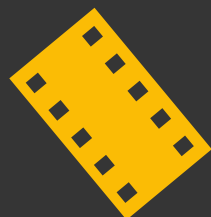
9. Sự ưu việt của ứng dụng: Khả năng phân tích thông tin người dùng để đưa ra gợi ý sản phẩm phù hợp là một yếu tố quan trọng.



Nguồn: Bing AI image generator

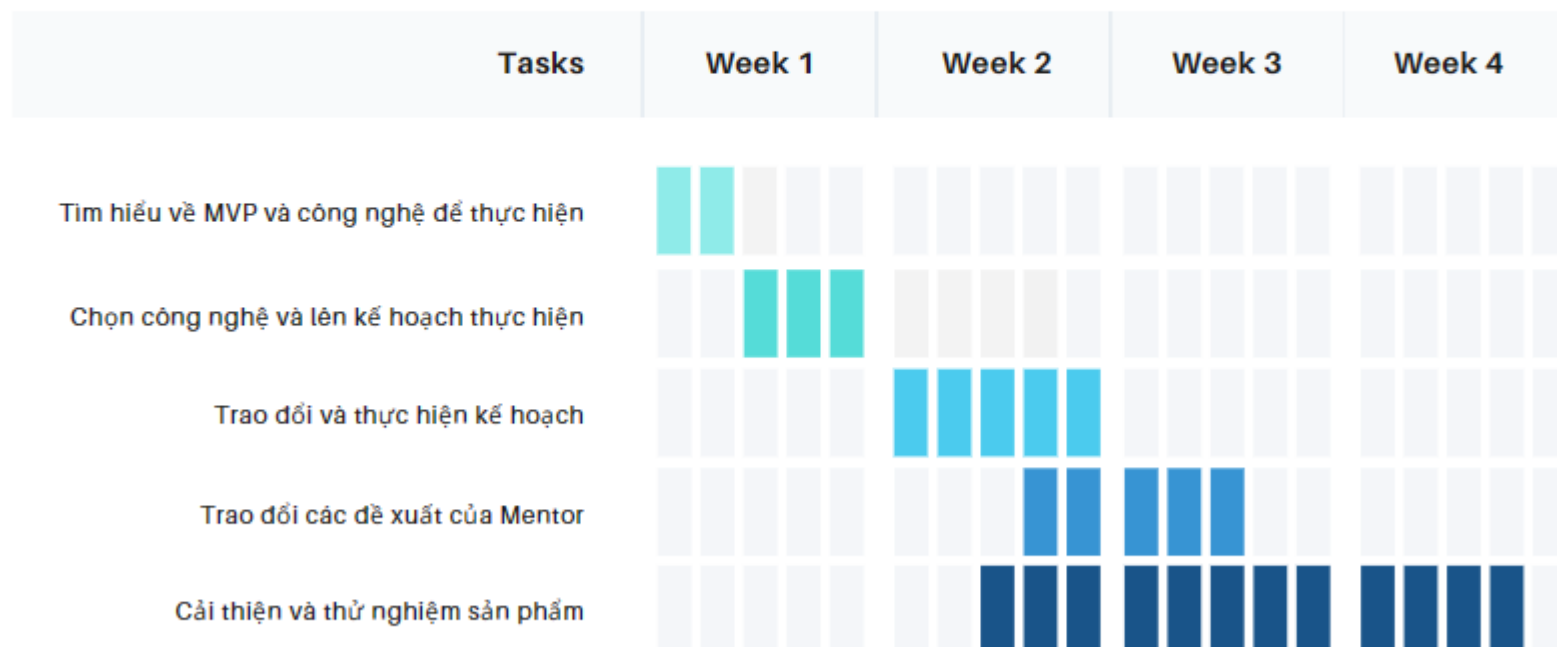


Timeline



TIMELINE FOR MVP

MVP: Phòng thử đồ ảo





Lời kết

Dựa vào dữ liệu được cung cấp ta có thể áp dụng vào các công nghệ để đưa ra sản phẩm *phòng thử đồ ảo* để giải quyết các vấn đề về thử đồ khi khách hàng ở xa và tăng sự trải nghiệm của người dùng. Ý tưởng này không chỉ mới mẻ mà còn rất thực tế, đã được nhiều thương hiệu lớn áp dụng thành công. Đây có thể coi là một yếu tố quan trọng giúp các nhà bán lẻ thu hút khách hàng, tăng doanh số, đồng thời giảm thiểu chi phí xây dựng cửa hàng và tiết kiệm thời gian cho khách hàng khi không cần phải thử nhiều bộ đồ.

Sử dụng công nghệ trong việc thử đồ còn giúp nâng cao chất lượng dịch vụ, tạo nên sự khác biệt so với các cửa hàng truyền thống. Khách hàng không chỉ được trải nghiệm sản phẩm một cách trực quan, sinh động như thật mà còn có thể nhận được sự tư vấn, hỗ trợ từ hệ thống AI thông minh.





Mystery Data



Thanks For Watching!

