



5GARderobe

Online-Shopping hat immens an Popularität gewonnen, stellt jedoch sowohl für Verbraucher als auch für Händler eine Herausforderung dar, wenn es um Retouren geht, insbesondere im Zusammenhang beim FITTING im Bekleidungssegment. Darüber hinaus gibt es Herausforderungen hinsichtlich der Darstellung der physikalischen Eigenschaften von Stoffen sowie bis zu einem gewissen Grad die personalisierte Anpassungsmöglichkeiten der Kleidungsstücke.

Hauptziel des Projektes

- Einsatz von immersiven Technologien zur Simulation von Kleidung auf Avataren, um die Retourenquote zu reduzieren.
- Entwicklung einer Infrastruktur, die Echtzeitprozesse mit robusten Datenschutzvorkehrungen bewältigen kann.

Im Projekt wurde ein **Virtual Wardrobe System** entwickelt, welches folgende Komponenten in Echtzeit orchestriert:

- Hauptinstanz
- Livelink
- Eingabe der Anwendungsnavigation
- Bewegungsverfolgung in Echtzeit
- Anpassung des Avatars
- Kataloge + Simulationen

Alle Komponenten arbeiten in einem Software-defined Networking (SDN), so dass die Hauptanwendung aus der Ferne ausgeführt werden kann, während die Sensoren und andere Eingaben in der Nähe der Quelle bleiben.

Ergebnisse

Die Fortschritte der Ergebnisse innerhalb des Projektes können Sie sich am besten in folgenden Videos ansehen:

www.sat1nrw.de/aktuell/so-veraendert-5g-unser-leben-231219/
www.youtube.com/watch

Projektpartner / Förderung

Colours&Sons GmbH, Active Value GmbH

Förderung durch das Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen ...

Laufzeit

01.12.2021 - 19.02.2024 (24 Monate)

Ansprechpartner



[Prof. Dr. Bastian Quattelbaum](#)

Qualitätsmanagement, textile Prüfungen

- Raum: D 300
- Telefon: [+49 2161 186 6133](tel:+4921611866133)
- [Bastian.Quattelbaum\(at\)hs-niederrhein.de](mailto:Bastian.Quattelbaum(at)hs-niederrhein.de)