

▶ Strona główna

▶ Wstecz

## ShopLab -Innowacyjne Rozwiązanie Sprzedaży Sektora Detalicznego

Wzrost ilości internetowych zakupów doprowadziły do znaczącej zmiany w handlu. Sp Internet umożliwiła oglądanie, wybór i zakup bez potrzeby wyjścia do tradycyjnej przestrzeni jego godzin otwarcia. Jednakże tradycyjne sklepy mają wiele bezpośrednią interakcję z produktem, społeczne otoczenie, gdzie można nawiązywać z osobistą pomocą sprzedawcy. Rodzą również silniejsze uczucie zaufania niż strony internetowe klientów bardziej chętnymi do zakupu.

Aby stawić czoło w obliczu rywalizacji z wirtualnymi sklepami, ale również długie pośredników detalicznych, tradycyjne centra handlowe muszą w pełni wykorzystać swoje mocne strony. Takie sklepy powinny zapewniać specjalistyczną obsługę sprzedawców, a mimo to osobiste doświadczenia. Sposób, w jaki to może być osiągnięte na wykorzystaniu nowoczesnych technologii, które wzbogacają tradycyjny proces dołączając wirtualne informacje do informacji namacalnych ze świata rzeczywistego. Projekt stworzenia "hybrydowego" środowiska, które dostarcza klientowi wysoką jakość, zabawę a mimo to osobiste doświadczenia. Celem projektu ShopLab jest rozwój takich środowisk sklepowych, które łączą zalety zakupów w obu środowiskach: wirtualnym i rzeczywistym. Projekt wystartował we wrześniu 2001 i jest częściowo finansowany przez Komisję Europejską. Kierownikiem konsorcjum projektu ShopLab jest prof. Karim Khakzar z Uniwersytetu w Fuldzie. Konsorcjum składa się z ośmiu organizacji partnerskich z różnych dziedzin: takich jak firmy programistyczne, projektanci interfejsu użytkownika, specjaliści z zakresu sklepów i psychologowie. Współpraca przedstawicieli wielu dyscyplin jest bardzo ważną częścią systemu, które są perfekcyjnie zintegrowane w jednym sklepie. Thomas Berger, dyrektor badań interdyscyplinarnych podkreśla wagę interdyscyplinarnego podejścia do projektu. Wszystkie dyscypliny są niezbędne, aby uzyskać przyjazne rozwiązanie, które może być zaimplementowane w sklepie detalicznym. Często ten aspekt jest niedoceniany i pominięty, jeśli praca w zespole multidyscyplinarnym została pominięta. Swoją wagę współpracy interdyscyplinarnej od początku projektu i będzie ona miała swoje odciski w rezultatach końcowych."

Instalacja nowego, hybrydowego środowiska sklepowego będzie owocna, jeśli dostarczy dodatkowe wartości dla klientów i właścicieli sklepów. Dlatego też, aby zapewnić akceptację użytkowników systemu ShopLab, wybrano podejście do projektu skupione na użytkownikach. W trakcie trwania całego projektu użytkownicy byli i będą pytani o swoje opinie i potrzeby, aby przeprowadzić testy użyteczności, aby sprawdzać akceptację prototypów. Rezultaty będą brane pod rozwagę przy rozwoju systemu. Pierwsze początkowe rozmowy i testy sklepów i klientami dały specyfikację systemu opartego na zintegrowanej platformie. Ta platforma jest implementowana w typowej trójwarstwowej architekturze. Kilka dostosowywanych modułów przyłączonych do platformy w zależności od specyfiki konkretnego sklepu, gdzie zostanie zainstalowany. W tym samym czasie, system ShopLab będzie obsługiwał każdy pojedynczy moduł wyspecjalizowanymi modułami, dedykowanymi dla specyficznych potrzeb danego sklepu. Kombinacja zintegrowanej platformy i różnych modułów tworzy "ShopLab Toolbox" narzędziowa" pozwoli na konfigurację systemu przy minimum nakładów. Gdzie to jest wykorzystywane standardowe rozwiązania technologiczne w celu ograniczenia kosztów modułów, który został opracowany, jest "interaktywne lustro". Zostało ono rozwinięte w sklepie z koszulami na miarę. "Interaktywne lustro" pozwala klientowi wirtualnie przymierzyć w trakcie wyboru zadowalającej kombinacji z resztą garderoby. W skład systemu wchodzi wyświetlacz plazmowy, system śledzenia za pomocą kamer i jednostka kontrolna. Obraz kamery na żywo jest połączony z trójwymiarową symulacją modelu koszuli na nim, a powiększony obraz wyświetlany w "lustrze".

W przypadku sklepu z koszulami klient używa małej karty z zaimplementowanymi danymi o położeniu wirtualnej koszuli w stosunku do jego ciała. System śledzący pobiera informacje o trójwymiarowej koszuli z sygnału kamer video i wyświetla na żywo obraz kupującej wirtualną koszulę na ekranie. Kupujący może się obrócić pod dowolnym kątem obserwując swoją postać w odpowiedniej perspektywie w wirtualnym lustrze.

System ten współpracuje z ekranem dotykowym. To pozwala klientowi oraz sprzedawcy zmian w zależności od potrzeb. Proces konfiguracji jest bardzo prosty, aby zapewnić użytkownikom nawet osobom nie potrafiącym obsługiwać zwykłego komputera.



Drugi moduł został stworzony dla sklepów sportowych. Prototyp ten z koniecznością rozwiązania dla sklepów z koszulami na miarę. Jest to spowodowane skrajnym zróżnicowaniem towaru, buty sportowe, stwarzające zupełnie inne wymagania niż koszule. Zamiast koncentrowania się na konfiguracji produktu, w prototypie sklepu sportowego główny nacisk położony na przekazanie informacji technicznych o butach między klientem a sprzedawcą. Informacje są ukierunkowane na poleceniu odpowiednich butów, odpowiedniego oparcia dla stopy, wytrzymałości, stopni ceny itp. Dostępne jest również porównanie pomiędzy modelami wraz z trójwymiarowym obrazem wewnętrznego kształtu podeszwy. W rzeczywistości zestaw składa się z taboretu i dwóch ekranów dotykowych. Czytnik kodu paskowego umieszczony w podnóżku rozpoznaje etykiety podeszwy wybranych butów. Kiedy jest wprowadzany do systemu kod buta, informacja o wybranych cechach egzemplarza jest automatycznie wyświetlana. Prototyp wspomaga konsultacje między sprzedawcą a kupującym, która jest naturalnym etapem procesu kupna - sprzedaży. Na przykład, obraz pozwala obsłudze sklepowej opisać technologię wykorzystaną w miejscach wewnątrz buta.



Tak więc koncepcja hybrydowego środowiska sklepowego rozwijana w projekcie ShopL z pozytywnymi reakcjami potencjalnych użytkowników. Obecnie nie jest jasne czy je efekt wynikający z nowości systemu czy prezentuje rzeczywiste odzwierciedlenie przyrostu wartości. Ten problem będzie badany szczegółowo w najbliższych miesiącach. Część projektu będzie podążać za procesem ukierunkowanym na użytkownika, a końcówką znany jesienią 2004 roku.

Institute of Interdiscip  
tłumaczyła **Iwo**

---

<< Trendy

wersj

---

[Strona główna](#) | [O Gazecie](#) | [Wprowadzenie](#) | [Bezpieczeństwo](#) | [Bezprzewodowo](#) | [Edu Etyka](#) | [Felietony](#) | [Internet](#) | [Kariera](#) | [Prawo](#) | [Recenzje książek](#) | [Rozmaitości](#) | [Trend wiedz](#) | [Z kraju](#) | [Kontakt](#) | [Praca](#) | [Prenumerata](#) | [Współpraca](#) | [Dla Autorów](#) | [Reklan](#)

---

Copyright © 2002-2003 Gazeta IT  
Wszelkie prawa zastrzeżone.