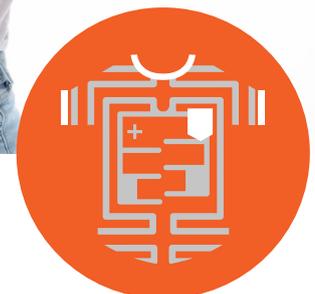


GS1 Standards

Produktabbildungen und Media Assets

Fashion/Schuhe/Sport sowie branchentypischen
Randsortimenten und Accessoires



Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	8
1.1	Übersicht	8
1.2	Ziel / Mission	8
1.3	Anwendungsbereich / Gültigkeitsbereich	8
1.4	Zielgruppe.....	8
1.5	Vorteile.....	9
2	Spezifikation zur Produktion von Produktabbildungen und Media Assets für die Branche Fashion/Schuhe/Sport	9
2.1	Anforderungen an Produktdarstellungen im Bereich Fashion/Schuhe/Sport.....	9
2.1.1	Werbeoptimierte Produktabbildung	10
2.1.2	360°-Turn.....	10
2.1.3	Warenwirtschaftsbild	11
2.2	Aufbau Dateiname.....	13
2.3	Metadaten.....	15
	Anhang: Glossar.....	17
	Impressum.....	18

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Werbeoptimierte Produktabbildung	10
Abb. 2: 2D-Turn bestehen aus 24 Einzelbildern.....	11
Abb. 3: Skizze Shirt - Warenwirtschaftsbild	11
Abb. 4: Genereller Aufbau GDTI	13
Abb. 5: Ausrichtungsindikator	14
Abb. 6: Aufbau GDTI für Werbeoptimierte Produktabbildung.....	14
Abb. 7: Aufbau GDTI für 3D-Turn Produktabbildung	15

VORSCHAU

1 Einleitung

1.1 Übersicht

Als Folge der Digitalisierung spielen Bilder zunehmend eine zentrale, wenn nicht die zentralste Rolle im Omni-channel Handel. Bei stetig wachsender Vermarktung und Verkauf von Artikeln über unterschiedlichste digitale Kanäle, zum Beispiel Online-Shops oder Tablet Lösungen im stationären Handel, wächst der Bedarf an qualitativ hochwertigem Bildmaterial geradezu exponentiell. Die Verwaltung und der Austausch dieser Bilder stellt dabei eine Quelle für Frustration und Verschwendung von Ressourcen, hier durch intensive manuelle Steuerung, dar. Ohne Standard-Bildformat ist der Austausch von Bilddateien zwischen Handelspartnern schwierig und ineffizient. Zudem geben Einzelhändler viel Geld für das Fotografieren von Produkten aus, die aber ihre Lieferanten bereits fotografiert haben.

Dieses Dokument entwickelt eine Standardmethode, die Unternehmen zur Erstellung, Benennung und Zuordnung von Daten sowie der Übertragung von Bildern zu ihren Handelspartnern verwenden können. Diese standardisierten Geschäftsprozesse sind unerlässlich zur Erhöhung der Effizienz und Minimierung der Kosten des Austauschs von Bildern. Die Harmonisierung der benötigten Daten und Austauschmethoden reduziert die individuelle Zuordnung aus mehreren Quellen zu einem einheitlichen Prozess, wodurch Fehler und Doppelungen vermieden werden. Die Benennung der Bilder gemäß globaler Standards ermöglicht größeren Schutz vor unabsichtlichem Überschreiben.

1.2 Ziel / Mission

Die Mission der Projektgruppe ist, sowohl das initiale Erstellen, als auch den Austausch von hochwertigen Bilddaten und Produktabbildungen für den Einsatz in Warenwirtschaftssystemen, Online-Shops, aber auch digitalen In-Store-Lösungen zu standardisieren, um so eine wichtige Grundlage für das automatisierte Verarbeiten im bilateralen Austausch mit Handelspartnern zu ermöglichen, bzw. aufwendige manuelle Korrekturen und Prozesse zu verringern. Dies soll erreicht werden durch standardisierte Methoden zur Benennung, Bestimmung, Verwaltung, Lokalisierung und zum Erwerb von Bildern. Außerdem sollen die Metadaten bestimmt und standardisiert werden, die den Bildern zugeordnet werden und geschäftliche Funktionen haben, bzw. das Auffinden von Bildern im Netz vereinfachen.

1.3 Anwendungsbereich / Gültigkeitsbereich

Der Anwendungsbereich der Initiative wurde wie folgt festgelegt:

Das Dokument ist gültig für die Spezifikationen von Bildern für Internet / eCommerce-Anwendungen, digitalen In-Store-Lösungen und Warenwirtschaftssystemen in den Sektoren Fashion/Schuhe/Sport sowie branchentypischen Randsortimenten und Accessoires.

1.4 Zielgruppe

Das Dokument soll sowohl von Lieferanten als auch von Einzelhändlern verwendet werden, außerdem gibt es Rahmenbedingungen für Dienstleister vor, die mit jeder Art von Handelspartner in einer Geschäftsbeziehung stehen können.

Dieser Leitfaden ist eine Erweiterung der bereits bestehenden GS1 Standards für Produktabbildungen und Media Assets, welche die technischen Anforderungen und Vorschriften zu Größe, Form und grafischen Komponenten festlegen und eine Anwendungsebene für Bilder hinzufügen, die für den eCommerce und die Verwendung im Internet vorgesehen sind. Davon abweichend, werden branchenspezifische Besonderheiten berücksichtigt.