

Design Thinking

1. Empathie (Comprendre les besoins des utilisateurs)

Personnes concernées :

- Clients urbains cherchant à acheter des moutons pour des occasions comme Tabaski, ou toute autre période de l'année.
- Propriétaire de la bergerie cherchant à vendre des moutons toute l'année et à moderniser son activité.
- Transporteurs de moutons et gestionnaires logistiques.

Objectifs utilisateurs :

- Commodité de l'achat en ligne (éviter les marchés physiques).
- Pouvoir comparer différentes races de moutons avec des prix transparents.
- Sécuriser la livraison.

Problèmes identifiés :

- Manque de visibilité des offres de la bergerie hors saison de Tabaski.
- Difficultés pour les clients de trouver des moutons hors de la période festive.

2. Définir (Préciser les besoins et le problème)

Problème principal : Comment faciliter la vente en ligne de moutons tout au long de l'année, tout en rendant l'expérience simple et attractive pour les utilisateurs ?

Besoins identifiés :

- Une interface intuitive pour découvrir, choisir, et acheter des moutons selon les préférences (race, taille, prix).
- Un système de gestion de commandes qui simplifie le suivi des transactions pour l'utilisateur et la gestion des stocks pour le client.
- Une logistique de livraison adaptée à la vente en ligne (suivi des livraisons, gestion des transporteurs).

3. Idéation (Générer des idées)

Idées pour l'interface utilisateur :

- Un catalogue interactif permettant de filtrer les moutons par race, prix, poids, etc.
- Des options de paiement sécurisé avec une confirmation de commande claire.
- Intégration d'un chatbot pour répondre aux questions des clients en temps réel.

Idées pour le back-office :

- Un tableau de bord pour le propriétaire avec des statistiques sur les ventes, le stock de moutons, et les avis des clients.

- Intégration d'un système de géolocalisation pour optimiser la livraison.
- Un calendrier dynamique pour planifier la disponibilité et la livraison des moutons.

4. Prototypage (Concevoir des solutions)

Prototype d'application web :

- Une maquette d'une plateforme e-commerce avec des fiches produits de moutons.
- Une section dédiée aux informations sur les races et la qualité des moutons (vidéos, images).
- Système de panier avec un suivi étape par étape de la commande jusqu'à la livraison.

5. Test (Obtenir des retours utilisateurs)

Phase de tests :

- Tests utilisateurs avec un panel de clients potentiels pour valider la facilité d'utilisation de l'application.
- Tests techniques pour vérifier la stabilité du système de commande en ligne, la gestion des paiements et la logistique de livraison.
- Itérations basées sur les retours d'expérience des utilisateurs et ajustements pour améliorer l'expérience utilisateur.