



DELIWRAPP

Contexte

UNE BRÈVE PRÉSENTATION DU PROJET

Faciliter la mise en **relation** entre **commerçants**, **indépendants** ou **personnes en recherche d'un emploi** en vue de **gérer et organiser des services** comme le click & collect ou encore la livraison, mais aussi les échanges entre professionnels ou particuliers.

Plus qu'une simple alternative aux plateformes déjà existantes comme Uber eat ou encore Deliveroo, c'est par **les fonctionnalités plus étendues** mais aussi un **modèle économique plus éthique**, plus responsable socialement et environnementalement que ce projet se différencie, ainsi que par sa **dimension locale**.

Team



Mission

Construire le prototype d'une plateforme de gestion

(pour les professionnels et leur collaborateurs)

Travailler sur les personas, les parcours et construire les wireframes

Créer les maquettes / Proposer un prototype.

D'un point de vue stratégique:

Diminuer les contraintes d'utilisation / Faciliter l'usage quotidien



Etude des persona et User Story

A l'aide des personas, nous avons tout d'abord **rassemblé les fonctionnalités demandées** et nous avons pris en compte ce que le traitement des données ont comme points positifs à l'application pour pouvoir les garder lors de la réalisation de nos maquettes.

Puis, nous avons décidé de tourner notre projet au travers d'une **user story sur les propriétaires de restaurant.**

- Je suis propriétaire d'un bouchon lyonnais et j'aimerais pouvoir lancer un service de livraison.
- J'aimerais trouver des livreurs facilement et qu'ils soient réguliers
- J'aimerais entretenir une relation de confiance et de proximité avec les livreurs.
- J'aimerais pouvoir suivre les historiques de livraison
- J'aimerais avoir une confirmation du paiement du livreur automatiquement
- J'aimerais pouvoir avoir un suivi des paiements

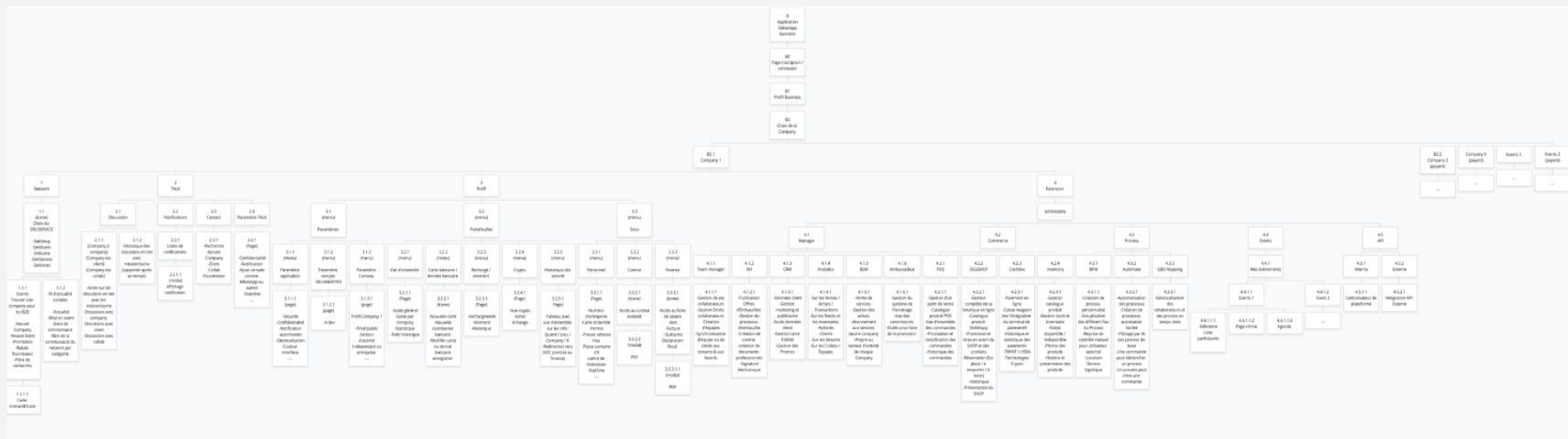


Réflexion UX sur l'arborescence

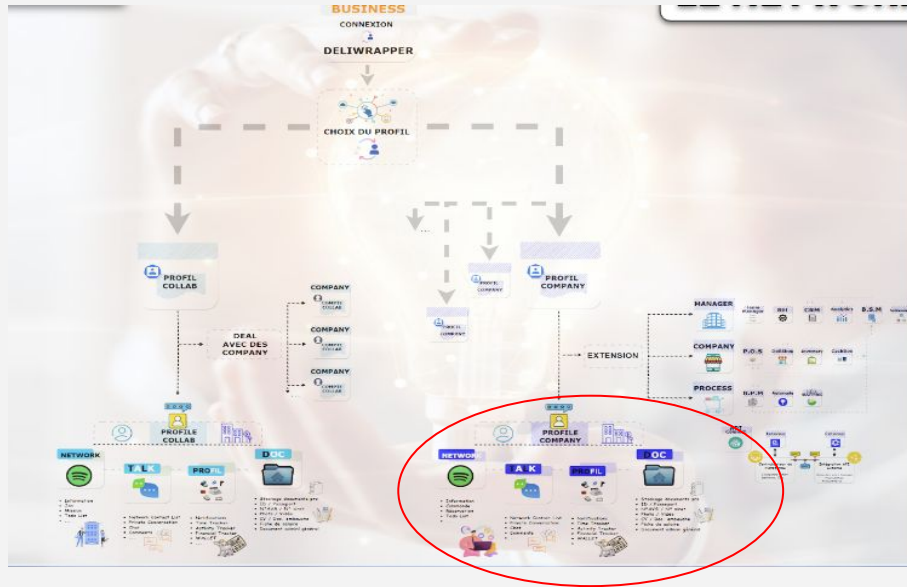
Avec cette histoire, nous avons pu commencer à réfléchir sur **quels écrans** nous allons nous concentrer afin de **répondre aux besoins de l'histoire**.

Grâce à une **veille des concurrents**, comme Uber ou deliveroo mais d'un point de vue d'un livreur,

Également grâce à l'arborescence détaillée qui nous à été fournie, nous avons pu faire un listing et extraire **un MVP** qui nous semblait correct pour un court/moyen terme.



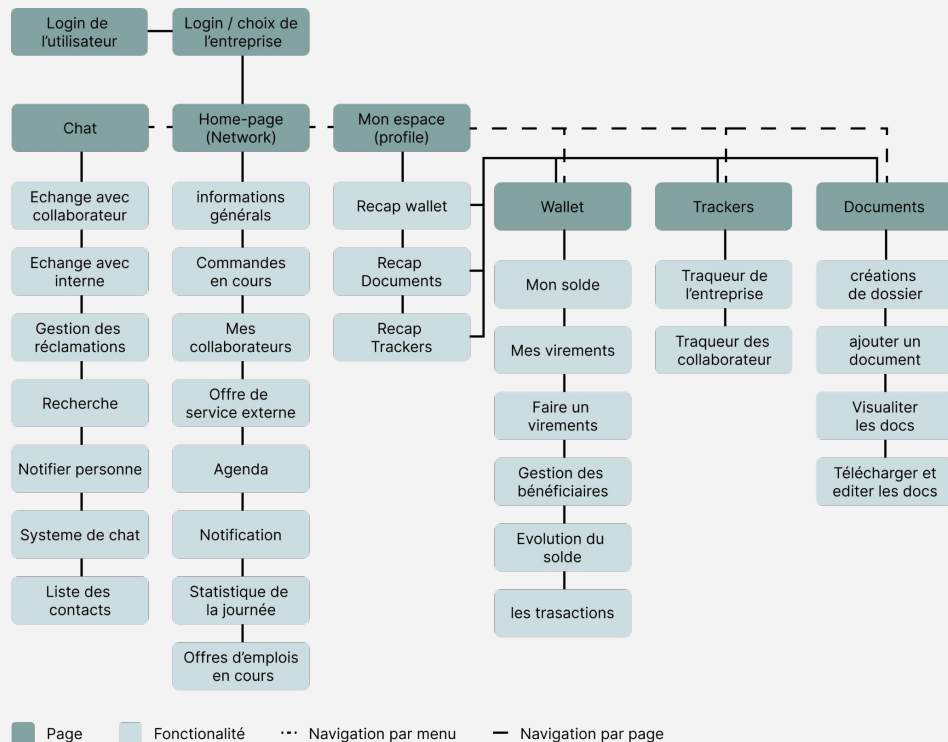
Focus sur profile compagny



Nous avons décidé de faire notre prototype sur les écrans du profile compagny. En effet ces écrans sont les **points centraux de l'application** et nous pouvons **mettre en place toutes les fonctionnalités** que nous avons pu ressortir des personas mais aussi voir l'impact des extensions sans entrer dans le détail car elles sont **majoritairement géré avec des API** (comme la gestion des stocks, la gestion RH ect...)

Changements d'arborescence

Nous avons décidé de renommer et de changer le contenu/fonctionnalités pour chacun de ces écrans, nous avons fait le choix de faire ces écrans avec un compte gérant d'un restaurant. **Nous avons également centré notre réflexion sur le menu de navigation.**



Desktop First

- Trop d'informations pour pouvoir faire un mobile first.
- Un vrai outil de travail professionnel à utiliser dans les meilleures conditions. Souvent utilisé sur un poste de travail

Après avoir fait des recherches :

Nous avons conclu que le problème, c'est que nos téléphones sont infiniment moins efficaces que nos ordinateurs pour une quantité substantielle de tâches.



Conclusion des recherches

Cette Phase de recherche nous a permis de partir sur 3 grands principes :

- Desktop First
- Focus sur profile Compagny
- Changement d'arborescence du profile compagny



Présentation des réalisations

<https://www.figma.com/proto/B9CJN7HO9YHC2WTOblkN52/Hackaton?page-id=0%3A1&node-id=14%3A13&viewport=256%2C236%2C0.08&scaling=scale-down&starting-point-node-id=31%3A565>