

OC Pizza - cinq Personnas

Cliente

QUI	Séverine, 40 ans, employée de bureau, mère de famille
POURQUOI CE SITE ?	Chaque vendredi soir, Séverine, son mari et leurs trois enfants ont l'habitude de manger des pizzas en famille.
OBJECTIFS	Pouvoir commander des pizzas sur son smartphone pendant les activités extrascolaires de ses enfants et aller les chercher ensuite sur place
COMPORTEMENT	Ludique : 20% Techno : 80% Implication : 20% Curiosité : 20% Disponibilité : 10% Dépenser : 10%

Client

QUI	Martin, 20 ans, étudiant, grand amateur de pizzas
POURQUOI CE SITE ?	Etudiant et sans véhicule personnel, Martin aime manger une pizza une à deux fois par semaine, voire davantage pendant les périodes de révisions.
OBJECTIFS	- Pouvoir commander une pizza en quelques minutes avec son smartphone ou son ordinateur - Se faire livrer directement à son appartement
COMPORTEMENT	Ludique : 80% Techno : 100% Implication : 50% Curiosité : 50% Disponibilité : 80% Dépenser : 10%

Gérante

QUI	Linda, 40 ans, gérante de l'enseigne "OC Pizza"
POURQUOI CE SITE ?	Gérante depuis plusieurs années, elle développe son activité en augmentant le nombre de points de vente. Elle veut toucher un maximum de clients potentiels.
OBJECTIFS	- Développer le Chiffre d'Affaires - Suivre les commandes en cours - Suivre les stocks d'ingrédients - Obtenir des rapports détaillés
COMPORTEMENT	Ludique : 20% Techno : 90% Implication : 100% Curiosité : 80% Disponibilité : 20% (beaucoup de travail) Dépenser : 0%

Pizzaiolo

QUI	Luigi, 50 ans, pizzaiolo chez "OC Pizza" (cela inclut la vente des pizzas sur place)
POURQUOI CE SITE ?	Il n'est pas demandeur, mais sa responsable lui a expliqué les intérêts pour l'entreprise.
OBJECTIFS	- Ne pas rendre le travail quotidien plus complexe qu'avant - Ne pas perdre de temps supplémentaire, voire en gagner
COMPORTEMENT	Ludique : 10% Techno : 10% Implication : 70% Curiosité : 40% Disponibilité : 20% (pizzas à préparer) Dépenser : 0%

Livreur

QUI	Tony, 25 ans, livreur chez "OC Pizza"
POURQUOI CE SITE ?	Il n'est pas demandeur, mais sa responsable lui a expliqué les intérêts pour l'entreprise.
OBJECTIFS	- Ne pas rendre le travail quotidien plus complexe qu'avant - Ne pas perdre de temps supplémentaire, voire en gagner
COMPORTEMENT	Ludique : 30% Techno : 40% Implication : 70% Curiosité : 40% Disponibilité : 20% (courses de livraisons) Dépenser : 0%