
Rush confinement

21 avril 2020

VUE D'ENSEMBLE

En ces temps de confinement les tâches quotidiennes les plus banales sont devenus un réel parcours du combattant. Entre les queues interminables et les rayons de supermarchés dévalisés et tout ça en respectant les règles d'hygiène recommandées il est devenu compliqué de faire ses achats quotidiens.

Nous avons donc pensé à une idée d'application/site qui faciliterait et de loin le quotidien bien spécial du confiné. Pour éviter les multiples péripéties liées aux achats alimentaires nous proposerons à la manière d'Uber d'être un intermédiaire entre le consommateur qui cherche à éviter le plus de complications possible vers sa quête d'achat.

C'est à dire que différents moyens seront mis à sa disposition tels que :

- Une indication de l'affluence dans les différentes grandes surfaces avec des indications des utilisateurs de l'app eux même (un peu comme Waze). Les clients déjà sur place pourront indiquer si il y a du monde ou si c'est calme.
- Une indication des stocks disponibles en magasin. Cela permettra au client d'éviter une file d'attente interminable pour au final ne rien trouver de ce pourquoi il était venu.
- Un système de livraison de courses à domicile. Des volontaires pourront signaler qu'ils sont disponibles et recevoir une liste de courses à faire (en échange d'une contribution financière qui sera en partie reversée au personnel médical ou bien carrément du bénévolat qui bénéficiera aux plus âgées.
- Et pour finir si l'utilisateur de l'app souhaite faire ses achats de lui même mais éviter de faire une queue sans fin il pourra aussi voir si des volontaires sont disponibles depuis l'application.

OBJECTIFS

Faciliter les achats en grande surface de l'utilisateur.

CARACTÉRISTIQUES

Délais de deux jours pour faire une ébauche de site/app “convaincante”.

GRANDES ÉTAPES

1. Slide

Un slide qui nous permettras de présenter notre idée de manière concrète.

2. Maquette

Après avoir décidé des différentes pages que contiendra notre app/site il nous faudra procéder à un maquettage low & High definity qui nous permettra un développement plus serein.

3. Développement

Coder les différentes pages que nous aurons au préalable maqueté.

4. Présentation pitch

Un dernier pitch pour présenter notre ébauche.