

OMEGAME



Vendredi 6 Décembre 2013

Table des matières

1	Synthèse	4
2	Présentation du produit	5
3	Évolutions possibles	5
4	Marché touché	6
5	Ressources nécessaires	7

1 Synthèse

La recherche d'un bien possède ses codes. Or ces recherches se font bien souvent de la même façon : de mots-clés précis, on aboutit à des résultats plus ou moins pertinents. Dès lors, une autre manière de trouver l'objet du désir de l'utilisateur semble approprié si ce dernier ne recherche pas un produit particulier.

La démarche d'*Omegame* découle de ce besoin indistinct chez l'utilisateur qui désire un bien qu'il ne connaît pas encore. Ainsi, ce dernier est invité à répondre à des questions qui élimineront de façon ludique les produits qui ne lui correspondent pas pour arriver à un nombre restreint de résultats pouvant lui convenir sans qu'il n'ait besoin de ponctuer sa recherche de termes spécialisés.

Cette manière de procéder possède bien des avantages dont celui d'impliquer l'utilisateur dans sa recherche par l'aspect mystérieux du résultat. De plus, cela facilite l'accès à des domaines dans lesquels l'aide d'un expert serait autrement requise.

Si, ici, l'exemple est celui d'une base de donnée contenant des jeux-vidéo, c'est avec facilité que le programme pourra accueillir tout type de bien.

En effet, les coûts de mise en place de ce système sont réduits par le fait qu'il puisse être intégré à un site déjà existant et qu'il ne requière qu'une mise à jour régulière de la base de donnée en fonction des produits disponibles.

2 Présentation du produit

Le concept d'*Omegame* s'articule autour d'une envie de l'utilisateur qu'il ne saurait décrire assez précisément pour un moteur de recherche traditionnel. Ce programme propose donc une alternative impliquant le client dans l'identification de son désir de façon ludique car il se verra, à l'issue d'une suite de questions éliminant les résultats ne convenant pas aux réponses apportées, proposer un produit mystère correspondant à ses besoins ou envies.

Omegame est, par sa nature, très facile à modifier pour correspondre à un catalogue de produit proposé par le site qui l'intégrera. La démonstration se fait ici avec un catalogue de jeux-vidéos mais la seule base de donnée permettra, par une modification dont la durée dépend de la somme d'informations à ajouter, d'adapter le programme.

Le graphisme actuel est passible de changement mais les créations sont faites à la main, permettant une identité propre au produit ainsi que sa liberté d'utilisation et d'implémentation. Le dragon symbolisant la sagesse de la recherche, la crête orange symbolise le côté amusant de l'outil en mettant en emphase l'excitation de trouver l'objet des désirs de l'utilisateur tandis que les yeux bleu et la dominance verte equilibre cela par une note rassurante.

3 Évolutions possibles

La base de donnée évolutive est une technologie aboutie qui peut permettre à *Omegame* une évolution constante par une utilisation répétée

permettant au programme d'« apprendre ». En effet l'utilisateur pourrait facilement rajouter ses choix à la liste des résultats ou noterait les propositions obtenues afin que le contenu reste adapté et que les solutions obsolètes disparaissent d'elles-mêmes en perdant en pertinence selon que l'utilisateur les dénigre.

Une autre évolution concerne l'accessibilité au programme dont le développement requièrerait une application mobile. Une maquette de cette dernière est en préparation et prépare *Omegame* au multi-plateforme : le saint-graal de la facilité d'utilisation.

Le troisième chemin d'optimisation serait une amélioration graphique permettant une animation de la mascotte en fonction de l'état de la recherche, passant d'un dragon soucieux, à ce même dragon mais déterminé par exemple.

4 Marché touché

L'avantage du programme *Omegame* est de permettre à n'importe quel utilisateur l'accès à une base de données requérant des connaissances avancées dans un domaine. En effet, les questions, étudiées afin qu'elles convergent vers le besoin recherché, supprimeront l'utilisation de lexique spécialisé.

Ainsi des domaines tels que la vente de jeux-vidéos dématérialisés ou la parfumerie permettront un accès en ligne là où certains auraient eu besoin des conseils d'un vendeur en boutique.

La vente de produits génériques n'est pas en reste et le système de

recherche tel qu'il est présenté ici permettra au ménage de définir des priorités dans ses achats en complément de sa liste de course. En effet, en adaptant les questions il est possible de rappeler à ce dernier le manque d'un produit avant le passage en magasin ou la livraison.

Le dernier cas d'exemple d'utilisation de ce programme serait la recherche d'un cadeau pour une personne dont les goûts ne sont pas connus de la personne utilisant *Omegame*. Il est alors possible pour la personne concernée de trouver le produit adéquat sans en connaître les spécificités.

5 Ressources nécessaires

La maintenance de la base de donnée requièrera le framework *Slim*, utilisé pour les web-services de recherche par mot-clé.

De plus le produit nécessitera *PHP 5* ainsi qu'*Apache 2* et un serveur *MySQL* pour la base de données.

Une mise à jour de la base de données à chaque ajout ou retrait de produit permettra une pertinence constante des résultats de la recherche.

Crédits

Membres du groupe SLOWPOKES, auteur du projet :

- Yanis BOUCHERIT
- Léo BAECKER
- Quentin BALLAN
- Antoine BUCHSER
- Jalal CHAABANE
- Skander DHAOU
- Maxime FISCHER
- Victor GIUBILEI
- François HOERTEL
- Arthur MENETRIER
- Edwin SCHLERET
- Victor SCHUBERT
- Thibault SCHUELLER
- Quentin STRINATI
- Maxime VERCHEVAL
- Romain VERMOT
- Alan ZANATTA