

La recherche d'un bien possède ses codes et ses règles. 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.

Ceci permet d'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 où l'aide d'un aide à la vente serait autrement requise ainsi qu'un déplacement vers une boutique matérielle.

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.

Une mise à jour régulière de la base de donnée en fonction des produits disponibles permet une pertinence constante des résultats.