

Kocraft

Une hypothèse basée sur le vécu

Par le passé, j'ai acheté un casque Star Wars et je me suis rendu compte que mes recherches me menaient dans tous les sens (annonces éparpillées, renvoi de sites sur Facebook,...). Aucun site n'était donc complètement dédié à la vente de cosplays réalisés par des artisans.

Et donc **je crois qu'**une application de mise en relation avec des artisans de cosplays **permettrait** de réaliser facilement le projet de cosplay de l'utilisateur, **et je saurai que cela se vérifie si** 70% des gens seraient intéressés par l'application.

Surmonter les difficultés

Tout d'abord, la première difficulté a été de trouver un sujet qui me plaisait et qui répondait à une problématique me concernant et pouvant peut-être aider d'autres personnes.

Une fois le sujet défini, la seconde difficulté a été d'associer un nom à ce projet. Mon défi était que l'on comprenne le concept de mon application en lisant uniquement le nom. Je voulais rappeler le côté artisanal et le côté cosplay. Étant donné que le mot cosplay vient du Japon (cosplay = kosupure en japonais), je trouvais intéressant de rappeler cette origine tout en restant subtil. J'avais déjà le terme « craft » en tête pour souligner l'aspect artisanal et la suite du nom m'a donc ensuite paru logique.

En faisant mes recherches sur des sites de ventes de cosplays en ligne, les différents styles graphiques ne correspondaient pas à mes attentes car je les trouvais trop « kitch » et je voulais un style plus moderne et simple.

Les retours des utilisateurs

Pour tester mon MVP, j'ai donné des scénarios que les testeurs ont dû réaliser. Durant ces tests, j'ai analysé le comportement et la manière dont ils interagissaient avec l'application, pour modifier par la suite si besoin l'interface de mon MVP. Dans la plupart des cas, j'ai récolté mes résultats sous format de vidéos ou alors des retours par messages de mes camarades de classe.

J'ai aussi fait des user journey pour anticiper d'éventuels scénarios qui pourraient se produire lorsque l'on utilise l'application. Grâce à cela, j'ai pu me rendre compte de certains détails ou problèmes que je n'avais pas pensé, vu avant et donc j'ai pu les corriger.

La confirmation de mon hypothèse

Au début de mon projet, j'ai effectué un sondage pour savoir si mon idée était pertinente. Le fait que 80 % des gens sur 71 soient favorables à mon idée d'application m'a motivé à continuer dans cette voie.

Je me suis aussi posé la question de savoir si il y avait assez d'artisans qui étaient susceptibles de répondre favorablement à ce projet et 60 % de ces artisans sur 74 aimeraient vendre des cosplays sur ma plateforme.

Je me suis également rendu compte que cette application permettrait de régler certains problèmes tel que :

- un manque de temps ;
- aucun outils/machines ;
- des connaissances insuffisantes.

Et après ?

Pour pouvoir contacter plus facilement un artisan, j'ai pensé à un chat intégré dans l'application afin d'envoyer des messages, des fichiers, des images et ainsi avoir une meilleure communication avec l'artisan.

J'ai aussi imaginé avoir un système de favoris qui permettrait d'ajouter un artisan à une liste de favoris lorsque l'on aime son profil et ainsi le garder en mémoire si l'on veut travailler avec lui pour un projet futur.

Après avoir collaboré avec un artisan, je veux laisser la possibilité à l'utilisateur de mettre un avis sur son profil pour que les autres utilisateurs sachent comment l'artisan travaille, si il est sérieux, si ses créations sont de bonne qualité,...