

PAN DÖÖ RA

L'expérience
phygitale

Une expérience phygitale, c'est quoi ?

Il s'agit de la mutation des magasins physiques sous l'ère du digital.

Stratégie marketing très efficace puisqu'elle met à disposition du grand public, des technologies innovantes de pointe, telles que les bornes et les catalogues interactifs, les écrans tactiles, des maquettes 3D ... et ainsi les commerces attirent les clients !





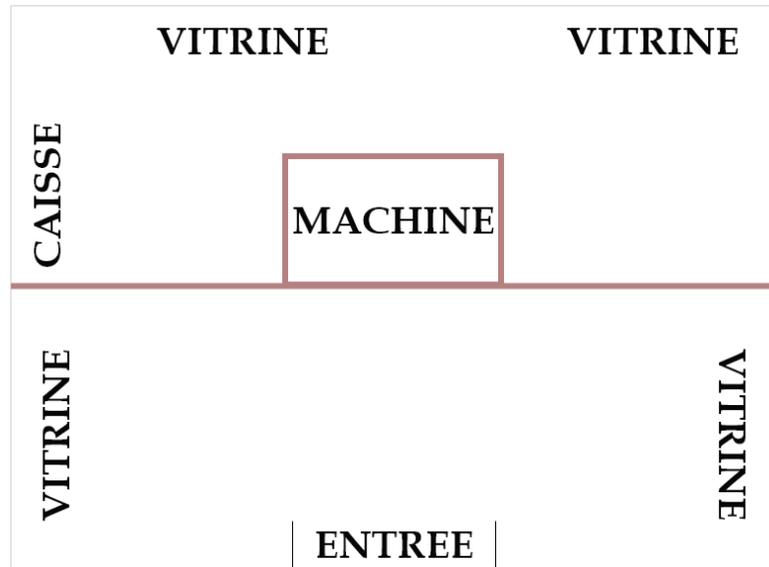
Projet

Dans le cadre de mon Master, j'ai dû concevoir une expérience phygitale de ce genre pour un magasin ou une marque de mon choix .. Ce fût donc Pandora.

Pandora c'est la marque des bijoux personnalisables par excellence.

Voilà donc un défi ambitieux à relever : faire vivre une expérience hors du commun à des consommateurs déjà habitués à choisir la création qui a été conçue pour eux.

Le concept



Une machine qui permet de créer un charm à partir de n'importe quel objet.

Et tout cela en 3 étapes :

- 1) La mesure du poignet et le choix du bracelet
- 2) La création du charm par impression 3D
- 3) La gravure du charm par tablette graphique

Bonjour,
je m'appelle
Lisa, l'IA
de Pandora
...

Insérez votre
poignet !

Affichage
taille

Choisissez votre
bracelet !

Choix du
bracelet

Sélectionner
un charm

Créez votre
charm !

En vitrine

Aperçu des charms
fabriqués par les clients

Dépôt d'un objet
Fabrication
Aperçu

Un vendeur
arrive

Sélection

Graver quelque
chose ?

D'abord le chemin d'achat ...

Oui

Finir

Tablette
graphique

Aperçu

Retour

Validez ?

Valider

Récupérez votre
création et dirigez
vous vers la caisse ?

... Puis l'expérience

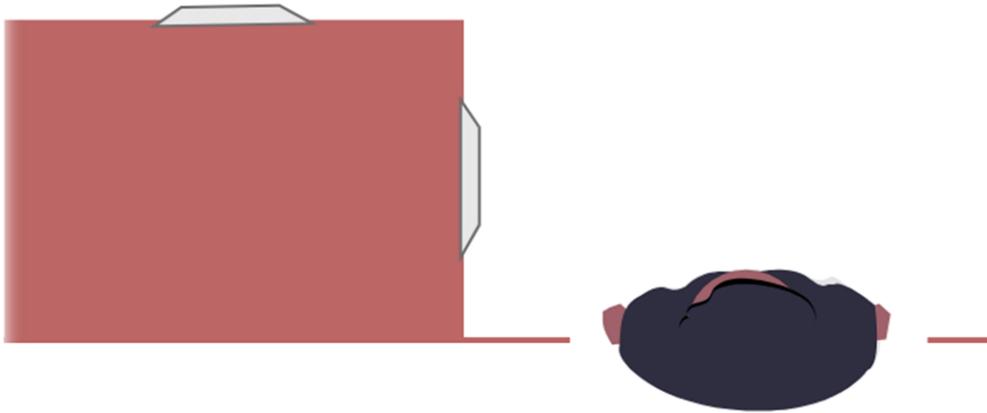
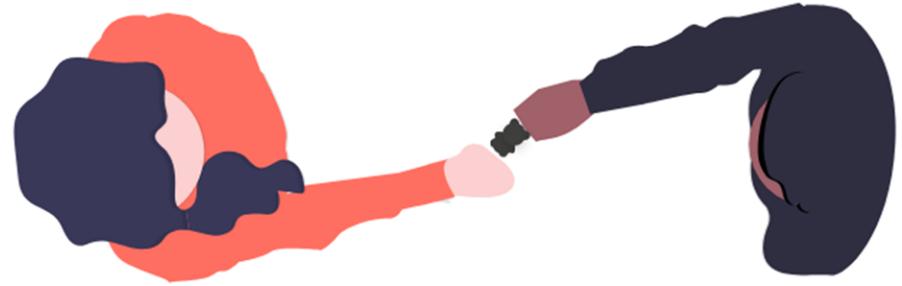
Bienvenue chez Pandora !
Voulez-vous vivre une expérience hors du commun ?



Avec plaisir !
J'ai hâte de savoir ce qui m'attend !



La vendeuse confie au client un charm en inox pour faire fonctionner la machine.



Le client traverse le rideau rouge pour pénétrer de l'autre côté du magasin ...



...et peut donc commencer l'expérience !

Etape 1 : Mesure du poignet / Choix du bracelet

L'utilisateur insère le charm en inox dans la machine.

L'expérience peut commencer.

La première étape consiste en la mesure du poignet.

L'utilisateur doit insérer son poignet pour savoir combien mesure son poignet.

Insérez votre poignet dans la machine



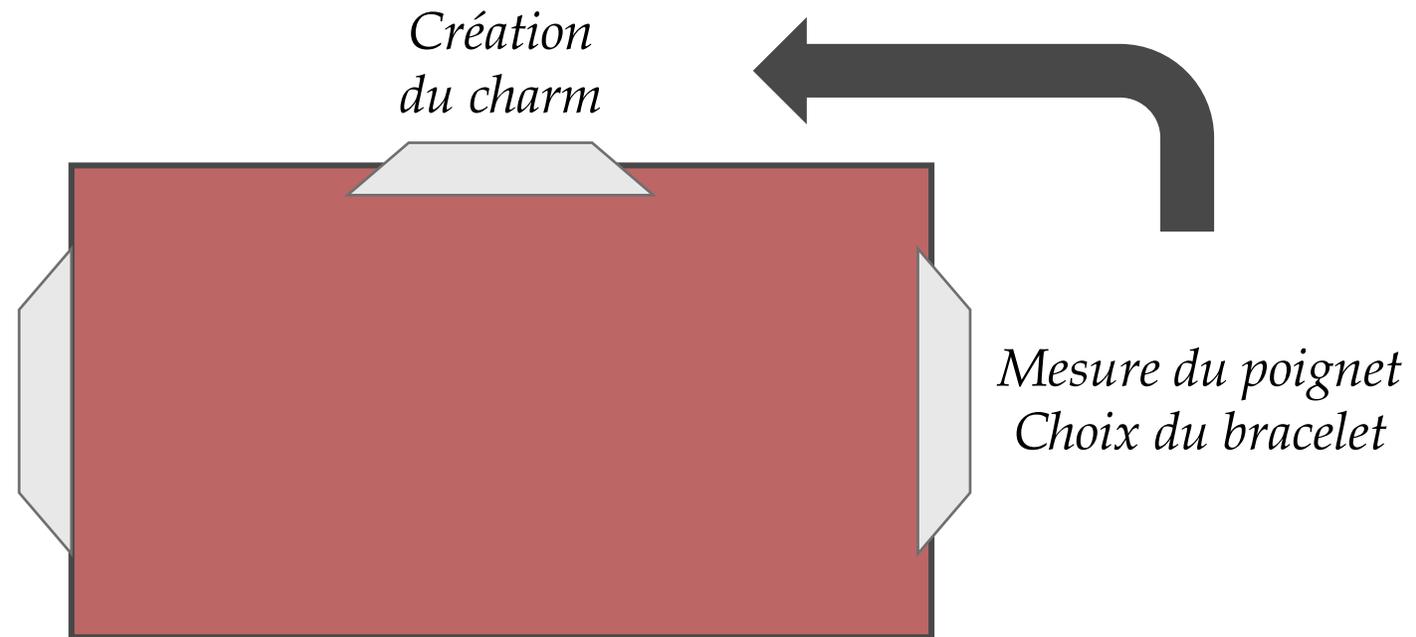
Choisissez votre bracelet :

Une fois que la machine a mémorisé sa taille,
il doit choisir le bracelet qu'il veut utiliser pour commencer sa création.



Etape 2

La création du charm



Le bracelet a été choisi : il est temps de créer le charm !

Voici le cœur de l'expérience. L'utilisateur doit insérer un objet quel qu'il soit dans la machine, afin que cette dernière crée cet objet ... en charm !

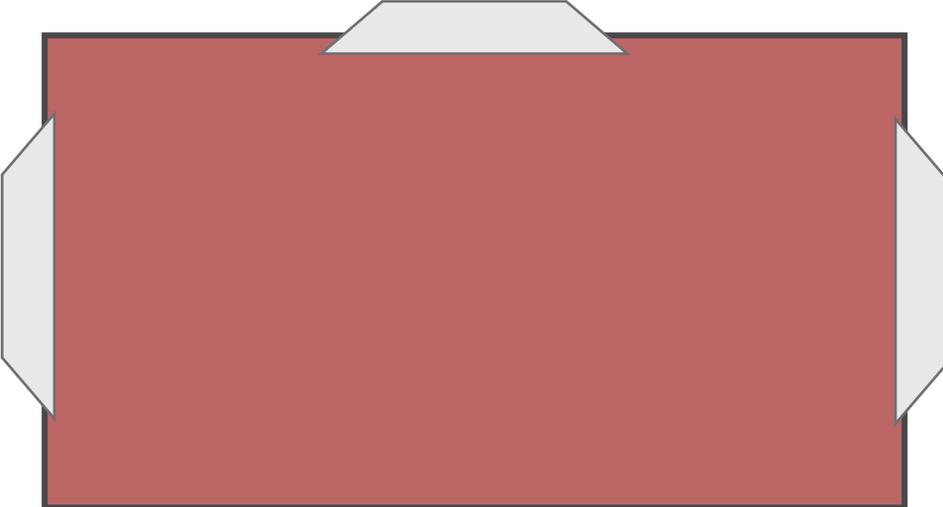
Mais s'il le veut, il peut aussi rechercher un charm déjà créé par les autres utilisateurs, dans la base de données prévue à cet effet.



Si aucuns de ces 2 choix ne lui convient, il peut aussi appeler une vendeuse pour choisir un charm de la nouvelle collection, exposé en vitrine.

Etape 3

*Création
du charm*



Gravure

*Mesure du poignet
Choix du bracelet*

La gravure

La dernière étape de gravure est facultative. Après avoir créé son charm, l'utilisateur peut décider ou non d'y graver une inscription.

A cet endroit, la machine met donc à disposition de l'utilisateur une tablette graphique sur laquelle il peut écrire lui-même ce qu'il souhaite voir inscrit sur sa création.

