

Owlient choisit feedback2.0, animer et améliorer ses produits et services

Internet

Posté par : JPilo

Publié le : 28/10/2008 0:00:00

feedback2.0, spécialiste du dialogue professionnel en ligne entre les marques et ses consommateurs, annonce aujourd'hui la signature d'un accord technologique et commercial avec Owlient, développeur et distributeur de jeux et services additionnels dédiés aux passions des internautes.

La technologie et l'expérience de **feedback2.0** permettront à Owlient de pouvoir apporter des améliorations produits et services en totale adéquation avec les envies de sa communauté d'utilisateurs.



A l'origine du concept de jeu-passion, Owlient se positionne aujourd'hui comme l'acteur majeur du divertissement communautaire en proposant des jeux et services additionnels dédiés aux passions des internautes. Premier né de la marque, Equideow.com est un jeu en ligne qui propose aux accros d'acquiescement de créer et gérer leur propre centre équestre.

Disponible en version française, anglophone, germanophone et hispanique, la plateforme unit aujourd'hui une communauté de 4,5 millions d'internautes à travers 15 pays et sur 3 continents.

Un tel succès, le lancement des versions internationales et la croissance exponentielle de chacune des communautés, ont cependant rendu difficile le suivi des attentes exprimées par les utilisateurs et très vite s'est fait ressentir la nécessité d'adopter un outil permettant de les gérer.

Pour y répondre au mieux, les concepteurs du jeu souhaitaient avoir une analyse structurée, qualitative et quantitative, des attentes de la communauté pour les guider dans leurs choix de conception. Par ailleurs, les membres, eux aussi, exprimaient de plus en plus le besoin d'un dialogue régulier avec Owlient sur les orientations des jeux et services.

Pour répondre à ces deux besoins, Owlient a choisi d'ouvrir un dialogue direct entre ses utilisateurs et concepteurs au travers d'une plateforme collaborative créée par feedback2.0. Cet outil a pour but de confronter les nouvelles orientations des concepteurs aux attentes de la communauté afin de collaborer ensemble un jeu en totale adéquation avec ses envies.



En effet, la plateforme permet de recueillir les points de vue de ses membres, d'identifier les consensus et les convergences des avis. La page d'accueil affiche les dernières suggestions ou questions, les utilisateurs votent pour celles qu'ils jugent les plus intéressantes et peuvent y ajouter des commentaires.

Les concepteurs Owlient profitent ainsi d'un retour direct des membres. Les demandes de ces derniers sont souvent tellement précises qu'elles pourraient presque être directement envoyées aux développeurs des jeux ce qui permet de réduire le travail de conception.

Ensuite, ils statuent sur les suggestions et répondent aux questions ayant recueilli le plus de suffrages. D'autre part, les fonctionnalités du back-office de la plateforme permettent à Owlient de traiter qualitativement et quantitativement la richesse de l'échange avec les membres de la communauté ; et constitue, en ce sens, un véritable outil d'aide à la décision.

« **Les idées et opinions de la communauté sont, pour nous, un rouage à part entière dans le cycle de vie de nos plateformes** », commente Olivier Issaly, PDG de Owlient. « **Nous sommes heureux d'avoir trouvé avec feedback2.0 un outil nous permettant de repositionner nos communautés d'utilisateurs au cœur de l'innovation produits** », conclut-il.

Après seulement 48 heures de mise en place, les plateformes françaises, anglaises et allemandes avaient déjà recueillies plus de 4000 contributions ; preuve que ces passionnés ont la ferme envie de s'impliquer dans l'évolution de leur jeu favori.

A propos de Dimelo

Dimelo est l'éditeur de la plateforme de dialogue en ligne feedback2.0. feedback2.0 est disponible en mode SaaS (Software as a Service). Dimelo assure l'condition informatique, l'hébergement de son logiciel et dispense les prestations nécessaires à la mise en place et à l'exploitation d'une opération Feedback 2.0.

[Pour plus d'informations, visitez le site](#)