

Dejtingapp:

**PIXER**

Jesper Lindfors

# Empathize

## Pixer

- För personer ute efter en mer seriös relation
- Mer realistisk
- Fokus på person och att passa tillsammans, hitta gemenskap

## Många existerande dejtingtjänster

- Ofta hook up
- Utseendefixerat
- Ytlig
- Fokus på att få matchningar

**Pixer** är en online-dejtingtjänst för användare som letar efter en mer seriös relation där fokus ligger på att få en känsla för den andra och lära känna varandra innan utseende kommer in i bilden.

Dagens Online Dating-värld är väldigt utseendefixerad, appar som tinder har stort fokus på dagens “sociala medier-behov” av att få uppmärksamhet och utseendefixerade egoboosts, där själva matchningen med någon man tycker är snygg tar över från idén av att faktiskt träffa någon för att “hitta kärleken”.

“• *Hook-up apps are more arousing than actual hook-ups:*

In our technosexual era, the process of dating has not only been gamified, but also sexualised, by technology. Mobile dating is much more than a means to an end, it is an end in itself. With Tinder, the pretext is to hook-up, but the real pleasure is derived from the Tindering process.” - The Guardian, *The Tinder effect: psychology of dating in the technosexual era*, 2014

Man målar också upp en väldigt perfekt yta, som inte kanske stämmer med verkligheten, genom att ha perfekta och ofta väldigt redigerade bilder på sig själv.

Tanken här är att komma ifrån allt sånt, att skapa en mer realistisk bild av hur det kan vara att träffa någon och att lägga vikt på en mer personlig matchning än ett utseende.

Jag har laddat ner/kollat in nästan alla dejtingappar/sidor jag har kunnat hitta för att samla in så mycket research som möjligt(det var inte speciellt populärt hos min flickvän). Utöver det har jag läst artiklar och hört med person runt omkring mig om vad dom tycker om dagens appar för att få mer förståelse för användaren.

# Define

Då appar med bilder och konceptet att få snabba matchningar är så utbrett så är en utmaning att fånga engagemang hos användaren utan dessa och att få appen att kännas levande. Att få användarna att fånga intresse gentemot varandra då bild kommer i ett senare skede.

Här är några How Might We jag skrev ner som utmaningar för appen

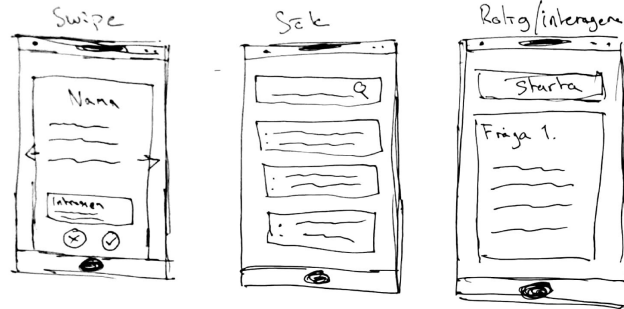
- How Might We fånga intresset med en sådan här app.
- How Might We få användarna att engagera sig med varandra, utan bilder
- How Might We få användaren att när det är dags för det känna sig bekväm med att visa sin bild
- How Might We få användarna att stanna till bilderna blir synliga
- How Might We få användarna att hålla intresset uppe då bilderna kommer efterhand

Jag valde här att använda mig utav How Might We-frågor. Vi använde oss mycket av dem på förra kursen och jag tycker det var ett bra sätt att för översikt på de utmaningar man står inför. Det rekommenderas också i artikeln “What is Ideation?” som du har visat.

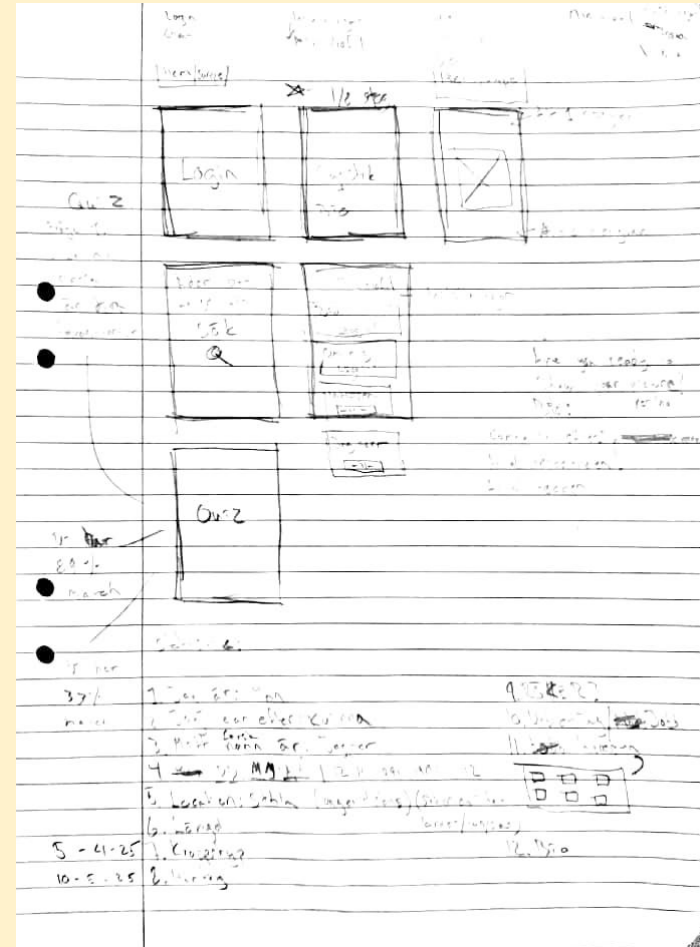
# Ideate

Här tog jag också inspiration från artikeln “What is Ideation?” där de listade flera olika sätt att jobba med Ideation.

Jag började med att brainstorma och skriva ner olika idéer för att sen skissa olika lösningar på How Might We-frågorna och utforma ett första utkast av prototypen.



Hur får vi användaren att bli intresserad?  
Hur gör vi den rolig och engagerande?  
Vilka funktioner ska finnas?



## -Ideate-

Jag ville göra appen

- Tillgänglig
  - Ha den som app för att kunna användas var än du är, om det så är hemma eller på bussen på väg till jobbet.
- Lättsam
  - Det ska inte vara ett projekt att hitta en eventuell partner. Jag ville undvika att det skulle bli ett arbete och något man behöver sätta sig ner och “ta tag i”.
- Snabb att hantera enkel att använda
  - Den skulle vara enkel och avskalad så att den inte blir för mycket olika funktioner som rör till det.
- Stark igenkänningsfaktor för att inte ha en inlärningskurva
  - Jag har tagit mycket inspiration från befintliga sidor/appar för att göra den enkel att förstå och redan invand för användaren

Vid val av teknik och design här så går jag tillbaka till en av dina föreläsningar där du pratar om Glanceability. Jag ville att användaren skulle ha stark igenkänningsfaktor och förstå appen med “minimal attention”. Jag hade också i åtanke det du sagt på föreläsningarna om habituering och vanor. Något som fungerar på en produkt förväntas fungera på andra och att det skapar positiva känslor hos användaren. Lawsofux.com - Jakob's Law.

-Ideate-

Jag ville också göra appen enkel och rolig att använda och genom roliga metoder underlätta för användarna att interagera med varandra.

Den skulle ha tre huvudfunktioner

1. Swipe
2. Sökfunktion
3. Konversationsstartare

# 1. Swipe

Den främsta funktionen är en swipe-funktion då den både är lätt att förstå och att använda. Där man kan läsa om vad personen skrivit om sig själv men också lite information personen fyllt i om sig. Som t.ex. Intressen, Jobb/skola, utbildning etc

## 2. Sökfunktion

Den andra huvudfunktionen är en sökfunktion där man kan söka mer specifikt på vad man är ute efter hos sin partner.

Vissa saker kan vara deal breakers, kriterier som inte går att rubba på hos den som söker någon. T.ex. att den man söker också vill ha barn, längd på personen, vissa intressen och vad för typ av värderingar man har. För att sen få upp personer som matchar de kriterierna.



### 3. Konversationsstartaren

Den tredje huvudfunktionen ska vara en funktion där man på ett roligt sätt kan bekanta sig med andra användare och hitta likasinnade personer som man har mycket gemensamt med.

Exempel på det kan vara:

10 snabba frågor: 1. Hund eller katt? 2. Stadsliv eller lantliv? 3. Myskväll eller festkväll?  
osv

eller

ett quiz där man svarar på olika scenarion och på så sätt blir ihopmatchad med andra utifrån de svar man valde.

Helt enkelt konversationsstartare för att få bort det jobbiga första steget att kontakta någon. När jag researchade och pratade med personer inom målgruppen så förstod jag att det var något som saknades bland de online dating-appar/sidor som finns på marknaden idag.

## Bilderna

**Bilder:** De ska komma i rätt tid, inte för tidigt så att man knappt har fått en känsla för varandra, men inte heller för sent så att det blir jobbigt eller eventuellt ångestfyllt att visa sina bilder.

Ett annat problem som skulle kunna uppstå när man visar sina bilder är att någon part eventuellt inte vill gå vidare med den andre, då ska det inte ha gått så lång tid att det blir förkrossande för den personen. Alltså är det viktigt att bilderna kommer in i rätt tid.

Jag funderade på en massa olika alternativ men slutade i att för att avdramatisera den processen så får båda parter tillgång till varandras första bild efter 250 ord vardera. Cirka ett A4-papper.

# Prototyp

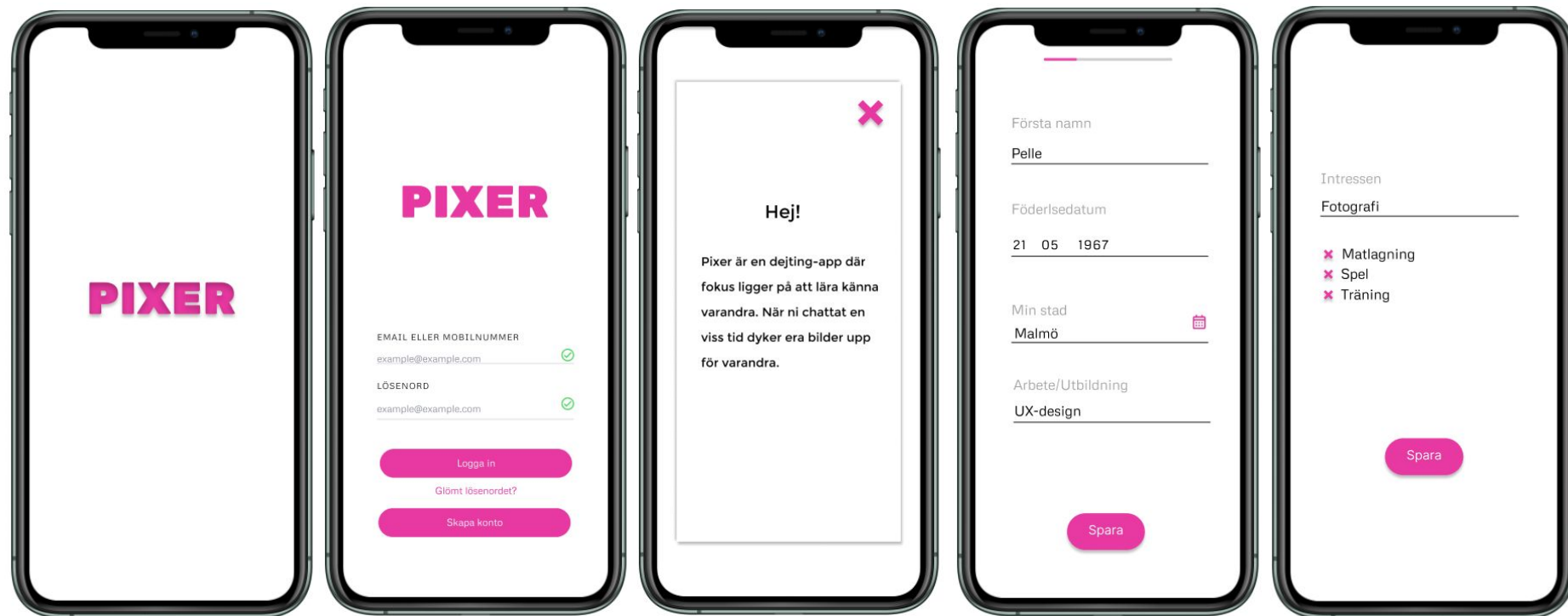
Vid val av prototyp går jag också tillbaka till en av din föreläsningar när du pratar om HiFi vs LoFi. Jag ville att den skulle se mer färdig ut med mer äkta känsla, så att man fick en mer riktigt interaktion. Jag valde därför att göra en HiFi-prototyp i Figma.

Vad som var intressant och blev väldigt tydligt på testerna var att testpersonerna då också kommenterade mer detaljerat t.ex. om en bokstäver råkade vara i gemener istället för versaler, eller att en skugga på en knapp kändes lite off.

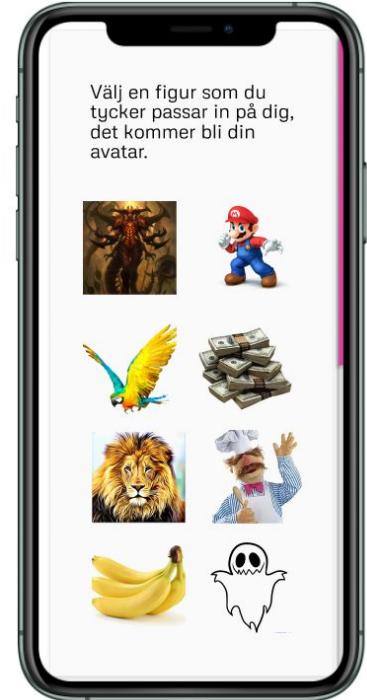
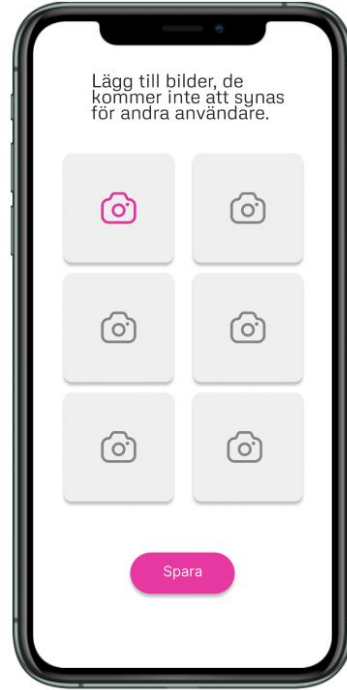
Vad som också var lärorikt var att hitta en balans mellan detalj och tid, något jag hade svårt för i början och la lite för mycket tid på detaljer.

Färgvalet i prototypen gjorde jag baserat på researchat bland befintliga dejtingappar/sidor. Alla använde sig av färger i spektrat röd, rosa, lila. Det är ju ingen hemlighet att rosa också står för romans, kärlek och ömhet. Jag valde sen vitt och grått för att balansera upp det då jag ändå ville ha en rätt så “clean” design.

## Login och registrering



## Login och registrering



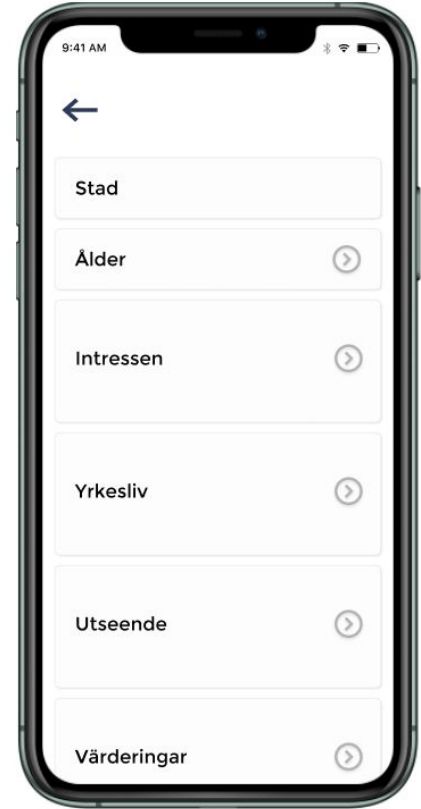
## -Prototyp-

### Huvudfunktionerna - Funktion 1. Swipe

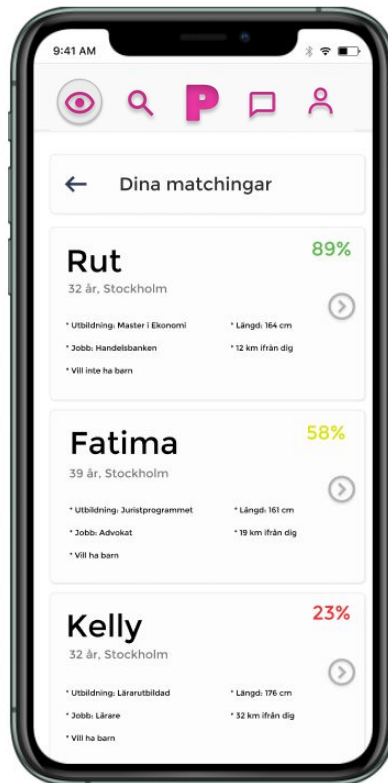
Jag hade först avатарer men slopade det efter testerna. Tanken var att ha ett stort urval av olika figurer så att man kunde välja något som representerade en själv. Också för att ha någonting att associera till ett namn då det inte finns några bilder.



## Huvudfunktionerna - Funktion 2. Sök



## Huvudfunktionerna -Funktion 3 - Kommunikationsstartaren

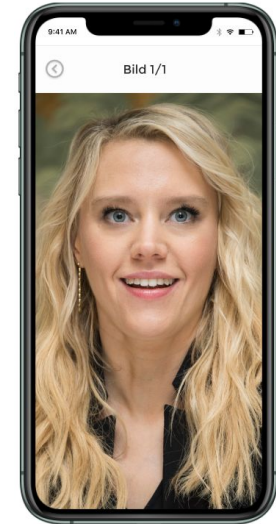
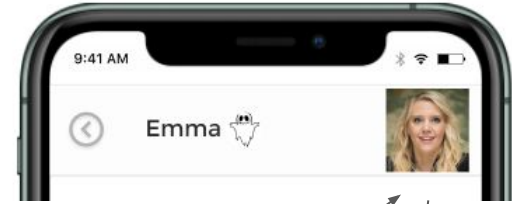




## Chatt.

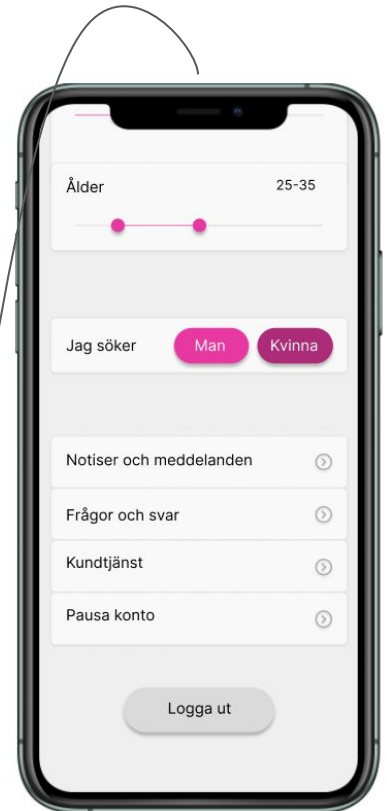
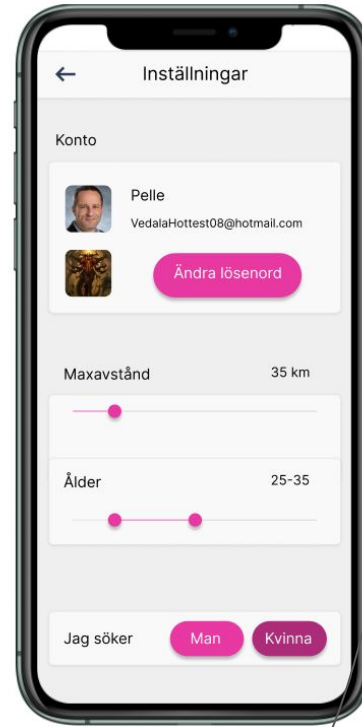
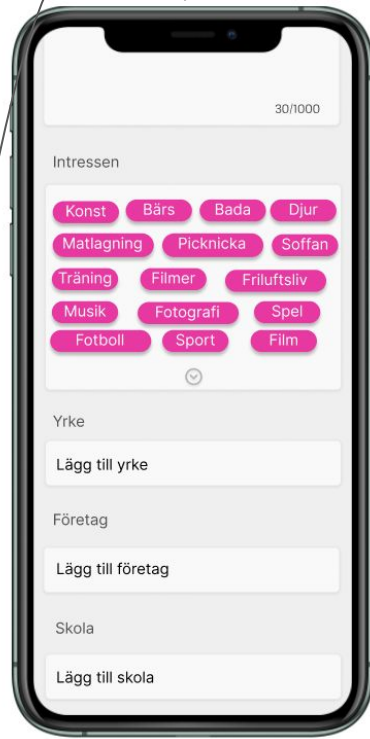
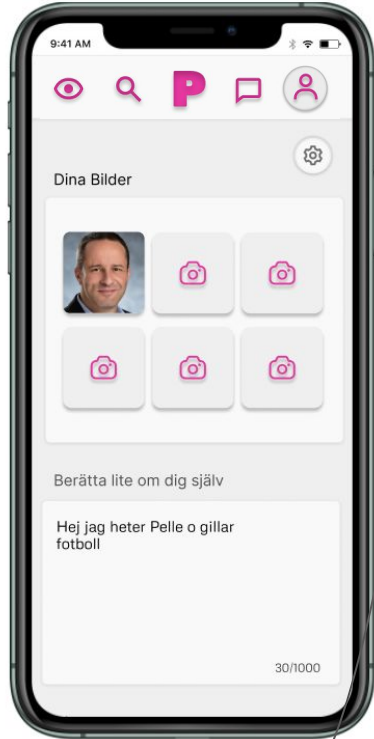


Första bilden läser upp sig efter 250 ord var(ca ett A4).  
Bild två efter 100 ord till, osv.



-Prototyp-

## Profil.



# Test

Minna, 20

“Den känns lättförstådd”

Anton, 32

“Det finns nog ett intresse i det,  
men charmen med tinder är att den  
är så simpel”

Caroline, 62

“Det behövs verkligen något nytt  
bland dejtingsidor/appar, de som  
finns nu är så tråkiga”

Harry, 44

“Avatar lite tramsigt”

“Pixar lägger sig mellan Tinder  
och en dejtingsida”

# -Test-

## Testresultat

Jag testade på 5 personer med varierande ålder(allt från 20-62 år) och erfarenhet inom liknande appar. Allt skedde digitalt via zoom då de flesta befann sig på annan ort. Här är en sammanfattning av resultaten.

- Positiva till layout och färgval
- Tydlig menyrad(en av testpersonerna tyckte dock att ögat var lite otydligt)
- De hade lite problem att navigera i swipe-funktionen, med “mer info-knappen” och att swipe:a
- “Skulle vara bra med en liten intro på hur appen fungerar.”
- Idén med avatarer tyckte de var lite barnslig/tramsig
- En testare tyckte man kunde särskilja de tre huvudfunktionerna så att det blev mer tydligt vilken man var inne i.
- De flesta gillade idén med en mer personlig dejting-app, tre hade kunnat tänka sig använda den, två föredrog appar som tinder
- De tyckte om funktion 3, Konversationsstartaren, att på ett roligt och snabbt sätt hitta gemensamma nämnare med andra.

## Förbättra

- Förtydliga Swipe-funktionen, både att förtydliga knappar men också layout.
- Göra ett litet intro till appen för att förklara hur den fungerar.
- Avatarerna tog jag bort efter testerna, det hade nog passat bättre om appen var riktad till endast en yngre målgrupp, men nu tyckte de flesta att den var lite tramsig.
- Förtydliga för användaren de olika delarna av appen. Här hade jag nog gjort så att varje del hade ett eget färgtema så att man lätt såg när man var inne i de olika delarna.
- Fördjupa mig i funktion 3, komma på fler lösningar och skapa flera sätt att få användarna att interagera.

# SWOT

Jag har också valt att göra en SWOT-analys då jag tycker det är ett väldigt bra verktyg för att på lite översikt på projektet och dess svagheter och styrkor.

## Styrkor

- Egen målgrupp, mer seriöst
- Fokus på personlighet
- Undviker ytligheter
- Mer human dejting

## Svagheter

- Måste ha många användare för att bli intressant
- Inga bilder, kan också bli negativt, folk kan tycka det blir ointressant

## Möjligheter

- Unik på marknaden
- Finns ett behov på marknaden

## Hot

- Måste ha många användare för att bli intressant
- Kan vara svår att marknadsföra
- Finns andra redan etablerade spelare på marknaden