

Aplikacja randkowa – projekt

BADANIA JAKOŚCIOWE, PERSONY, SCENARIUSZE UŻYCIA

Badanie jakościowe – wyniki

Główne aplikacje i cel:

Dominacja Tindera: Wszyscy badani korzystają lub korzystali z Tindera. Bumble pojawia się jako dodatek.

Zróznicowane motywacje: Cele są skrajnie różne – od zabicia nudy i "smash or pass", przez leczenie złamanego serca, po szukanie stałego związku.

Kontekst użycia: Aplikacje są "wypełniaczem czasu". Używane najczęściej w łóżku przed snem, w pracy oraz w wolnych chwilach między obowiązkami. Częstotliwość waha się od kilku razy dziennie do kilku razy w miesiącu.

Mechanika wyboru i zaufania:

Selekcja: Wygląd jest pierwszym filtrem, ale opis często decyduje o ostatecznym przesunięciu (dla niektórych to podział 50/50). Przy nowym profilu kluczowe są: wygląd, wiek, odległość i wzrost.

Weryfikacja: Użytkownicy weryfikują autentyczność profilu głównie poprzez Instagram oraz zdjęcia obejmujące całą sylwetkę ("full body"), a nie tylko twarz.

Po dopasowaniu: Pierwszą reakcją po uzyskaniu pary jest ponowna weryfikacja wyglądu ("czy dalej mi się podoba") i sprawdzenie kim jest ta osoba

Badanie jakościowe – wyniki

Bariery i "przeszkadzajki":

Zbędne informacje: Użytkownicy zgodnie wskazują, że znaki zodiaku i typy osobowości (MBTI) są niepotrzebne i zajmują miejsce.

Brakujące informacje: Najbardziej brakuje jasnych deklaracji o intencjach (czego kto szuka), informacji o wzroście oraz planów na randki.

Model Freemium: Odbierany jako irytujący, zwłaszcza w kwestii limitu polubień i braku możliwości cofnięcia przypadkowego "nie" (chyba że zapłacisz). Reklamy premium bywają przytłaczające.

Komunikacja i wizja przyszłości:

Ucieczka z aplikacji: Interfejsy utrudniają wymianę kontaktów (brak linkowania), ale użytkownicy i tak dążą do szybkiego przeniesienia rozmowy na Instagram.

Gotowe teksty: Zdecydowana niechęć do sugerowanych tekstów na start ("otwieraczy") – użytkownicy wolą pusty ekran czatu.

Idealna aplikacja: Powinna wymuszać reakcje (koniec z ghostingiem), dobierać ludzi ściśle według intencji lub nawet automatyzować proces umawiania randek (wspólny wybór miejsca bez zbędnego pisania).

Persona 1 – Kasia ("Zadaniowa Profesjonalistka")

Profil: 29 lat, architekt wnętrz, singielka od roku.

Cel: Szuka stałego związku i konkretów, nie ma czasu na gry.

Technologia: iPhone/MacBook, wysoka biegłość (Tech Savvy), przegląda aplikacje w przerwach.

Potrzeby: Szybkie filtrowanie, weryfikacja tożsamości (bezpieczeństwo), integracja z Instagramem.

Problemy (Pain Points): Irytują ją puste profile, fake konta oraz konieczność przekopywania się przez setki niedopasowanych osób.

Persona 2 – Tomek ("Towarzyski Eksplorator")

Profil: 22 lata, student/barista, "Casual Dater".

Cel: Luźne relacje, zabicie nudy, znalezienie towarzystwa na imprezę.

Technologia: Android, Digital Native, bardzo dużo czasu spędza w social mediach (TikTok).

Oczekiwania: Aplikacja ma być "grywalna", interaktywna i pozwalać na szybkie działanie.

Problemy (Pain Points): Limity w darmowej wersji, skomplikowana rejestracja, nuda.

Scenariusz 1 – Weryfikacja i Jakość (Kasia)

Kontekst: Kasia ma 15 minut wolnego czasu podczas powrotu taksówką z pracy.

Akcja: Otwiera aplikację i natychmiast odrzuca profile bez opisów lub z niewyraźnymi zdjęciami.

Weryfikacja: Przed polubieniem sprawdza, czy konto jest zweryfikowane i połączone z Instagramem, aby ocenić wiarygodność.

Decyzja: Znajduje profil pasujący do jej stylu życia i decyduje się go polubić tuż przed dotarciem do domu.

Scenariusz 2 – "Tu i Teraz" (Tomek)

Kontekst: Piątek wieczór w barze, znajomi się wykruszają, a Tomek szuka towarzystwa na "już".

Akcja: Filtruje osoby aktywne w tej chwili w promieniu 5 kilometrów.

Metoda: Ignoruje opisy – skupia się wyłącznie na zdjęciach i wieku, szybko przeglądając profile.

Interakcja: Po trafieniu na osobę chętną na wyjście, daje "lajka" i natychmiast po sparowaniu wysyła wiadomość z pytaniem o plany.