

# Aplikacja randkowa – projekt

BADANIA JAKOŚCIOWE, PERSONY, SCENARIUSZE UŻYCIA

# Badanie jakościowe – wyniki

## *Główne aplikacje i cel:*

**Dominacja Tinder'a:** Wszyscy badani korzystają lub korzystali z Tinder'a. Bumble pojawia się jako dodatek.

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

**Kontekst użycia:** Aplikacje są "wypełniającym 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.