

# Mateusz Para 14595

## „Aplikacja o nazwie CheckLoveMate”

### ***Pomysł:***

Plan na moją aplikację należy do kategorii „Brave idea”. Aplikacja ma być portalem randkowym, który łączy najlepsze elementy aplikacji randkowych dostępnych na rynku z jedną z najstarszych i najbardziej rozpoznawalnych gier planszowych na świecie – szachami. Pomysł skupia się na załatwieniu luki w portalach randkowych, które odstrasza użytkowników płytkimi relacjami oraz sposobem działania, który narzuca wiele potencjalnych znajomości jednocześnie, utrudniając skupienie się na jednej osobie i jej lepsze poznanie. Często powtarzanym zdaniem przez doradców matrymonialnych jest: „Najlepiej poznać kogoś podczas przyjemnych i angażujących czynności”. Sam przekonałem się o prawdziwości tego stwierdzenia i wierzę w nie niczym w mantrę. Pomysł ma przebić konkurencję, ponieważ użytkownicy mają poznawać się podczas gry w szachy. Gra będzie nagradzać interakcję między użytkownikami, aby zachęcić ich do kontaktu.

### ***Specyfikacja biznesowa:***

Celem projektu jest wypełnienie istniejącej luki na rynku matrymonialnym. Jak wiadomo, istnieje wiele aplikacji randkowych umożliwiających poznanie osób z wybranego regionu, jednak większość z nich sprowadza się do przeciętnej wymiany wiadomości. Aplikacja ma umożliwić poznanie przyjaciela lub partnera w sposób behawioralny (aktywny). Celem jest wyeliminowanie poczucia korzystania z „rynku miłosnego”, gdzie platforma narzuca ograniczoną liczbę potencjalnych znajomości według własnych algorytmów i preferencji użytkownika. W efekcie wiele tzw. „matchów” nigdy nie prowadzi do rozmowy dłuższej niż trzy zdania. Mocną stroną tej idei jest symulacja organicznego poznawania drugiej osoby, co stanowi barierę dla wielu użytkowników popularnych aplikacji, takich jak Tinder.

### ***Pomysł na realizację:***

Użytkownik tworzy profil, podając podstawowe dane, takie jak: e-mail, imię, nazwisko i hasło. Następnie wybiera jedno zdjęcie – może to być rzeczywiste zdjęcie lub avatar przesłany na serwer – oraz dodaje krótki opis. Kolejnym krokiem jest wybór tagów. Tagi pochodzą z predefiniowanej listy, którą zarządza i rozwija moderator. Użytkownik może wybrać maksymalnie 15 tagów. Na podstawie tagów aplikacja wyszukuje użytkowników w wybranej lokalizacji. Użytkownik może zaznaczyć osoby, które go interesują, lub je odrzucić, bazując na zdjęciu i krótkim opisie. Jeśli druga osoba również wyrazi zainteresowanie, tworzy się relacja. Każdy użytkownik może mieć maksymalnie 10 aktywnych par, które w dowolnym momencie może usunąć, aby zwolnić miejsce na nowe. Użytkownicy, którzy są w parach, mogą zapraszać się wzajemnie do gry (tylko jeśli obie strony są online). Przed rozpoczęciem partii użytkownicy zadają sobie trzy krótkie pytania. Pytania te są odblokowywane wraz z postępem gry. W trakcie rozgrywki użytkownicy mogą komunikować się za pomocą krótkich wiadomości (maksymalnie 150 znaków). Wymiana kilku wiadomości z obu stron dodaje dodatkowy czas do rozgrywki oraz umożliwia odblokowanie informacji podanych przed rozpoczęciem gry lub ukrytych odpowiedzi na pytania podane podczas tworzenia profilu.

### ***Grupa docelowa:***

- Głównie entuzjaści szachów poszukujący partnera lub przyjaciela.
- Rozwodnicy/rozwódki.
- Osoby po rozstaniach.
- Osoby samotne.
- Poszukiwacze wrażeń.
- Osoby ceniące doświadczenia empiryczne.
- Osoby w przedziale wiekowym 18-65 lat.

### ***Zasięg projektu:***

Początkowo aplikacja będzie dostępna na rynku polskim. Po dodaniu oraz przetestowaniu podstawowych funkcjonalności planowane jest rozszerzenie działalności na Europę, a następnie na Amerykę Północną. Użytkownikami będą osoby korzystające z komputerów oraz telefonów – głównie osoby samotne, które lubią grać w szachy i mieszczą się w przedziale wiekowym 18-65 lat (przewidywana dominacja grupy wiekowej 23-35 lat, zgodnie z polską demografią).

### ***Badanie rynku:***

**Aktualnie nie ma podobnej aplikacji na rynku. Program najbardziej przypominający moją ideę jest Coop (klon tintera poszukujący graczy do danych gier).**

### **Konkurencja pośrednia:**

- **Tinder, Bumble, Hinge** – Popularne aplikacje randkowe z dominującym modelem dopasowań na podstawie zdjęć i krótkich opisów.
- **Chess.com, Lichess** – Platformy do gry w szachy, które umożliwiają interakcję między graczami, ale nie są aplikacjami randkowymi.

# Analiza SWOT konkurencji:

## Mocne strony (Strengths)

### **Tinder, Bumble, Hinge:**

- Duża baza użytkowników
- Zaawansowane algorytmy dopasowań
- Prosta, intuicyjna obsługa

### **Chess.com, Lichess:**

- Społeczność pasjonatów szachów
- Dobre systemy rankingowe i analiza gier
- Możliwość gry z innymi w czasie rzeczywistym

## Słabe strony (Weaknesses)

### **Tinder, Bumble, Hinge:**

- Powierzchnowość dopasowań
- Duża liczba „ghostingów” i nietrwałych znajomości
- Przesycenie rynku aplikacji randkowych

### **Chess.com, Lichess:**

- Brak funkcji randkowych
- Nastawienie na graczy turniejowych, a nie na swobodną interakcję

## Szanse (Opportunities)

### **CheckLoveMate może wykorzystać:**

- Rośnie popularność szachów (m.in. dzięki serialowi „Gambit królowej”)
- Potrzeba bardziej angażujących sposobów na poznawanie nowych ludzi
- Możliwość zbudowania niszowej społeczności

## Zagrożenia (Threats)

### **Ryzyka dla CheckLoveMate:**

- Trudność w przekonaniu użytkowników do nowego modelu randkowania
- Możliwość skopiowania pomysłu przez duże firmy
- Wąska grupa docelowa w porównaniu do tradycyjnych aplikacji randkowych

## Czym przekonam przyszłych użytkowników:

- Autentyczne i głębsze znajomości
- Rozmowa, która się nie kończy na „Hej, co tam?”
- Gra jako lodołamacz
- Mechanizm ograniczonych par (maks. 10)
- Dla tych, którzy szukają czegoś więcej niż wygląd
- Idealna alternatywa dla introwertyków i analitycznych umysłów
- Szansa na rozwój – zarówno miłosny, jak i intelektualny

# *Cele projektu CheckLoveMate według technik CLEAR i SMART*

## **Model CLEAR**

- **Collaborative (Współpraca):**

CheckLoveMate to projekt wymagający współpracy zespołu programistów, projektantów UX/UI, specjalistów ds. marketingu oraz psychologów behawioralnych, aby stworzyć intuicyjną, angażującą i skuteczną aplikację randkową.

- **Limited (Ograniczony zakres):**

Pierwsza wersja aplikacji skupi się na rynku polskim, co pozwoli na testowanie funkcjonalności i optymalizację mechaniki gry przed ekspansją na rynki zagraniczne.

- **Emotional (Angażujący emocjonalnie):**

Aplikacja odpowiada na realny problem płytkich relacji w aplikacjach randkowych, dając użytkownikom **bardziej satysfakcjonujące doświadczenie randkowe** poprzez interakcję opartą na wspólnej aktywności.

- **Appreciable (Podzielony na etapy):**

Projekt zostanie podzielony na etapy:

1. **Prototyp** (MVP) z podstawowymi funkcjami.
2. **Beta-testy** i optymalizacja.
3. **Pełne wdrożenie na rynek polski.**
4. **Rozszerzenie na rynki międzynarodowe.**

- **Refinable (Elastyczny):**

Możliwość modyfikacji aplikacji na podstawie opinii użytkowników oraz zmieniających się trendów na rynku randkowym i gamingowym.

## **Model SMART**

- **Specific (Jasno określony):**

Celem projektu jest stworzenie aplikacji randkowej, która łączy matchmaking z grą w szachy, eliminując powierzchowność relacji i promując głębsze interakcje między użytkownikami.

- **Measurable (Mierzalny):**

Sukces projektu będzie oceniany na podstawie:

- Liczby rejestracji użytkowników.
- Wskaźnika aktywności w aplikacji (liczba rozegranych partii, wysłanych wiadomości).
- Pozytywnego feedbacku i ocen w sklepach Google Play/App Store.

- **Achievable (Osiągalny):**

Projekt jest wykonalny dzięki stopniowemu wdrażaniu funkcjonalności i testowaniu ich skuteczności na ograniczonym rynku. Technologicznie bazuje na sprawdzonych rozwiązaniach (np. silniki szachowe typu Stockfish).

- **Relevant (Istotny):**

Aplikacja wypełnia lukę na rynku randkowym, oferując alternatywę dla obecnych aplikacji opartych głównie na wyglądzie, co odpowiada na rosnące zapotrzebowanie na **bardziej angażujące i jakościowe sposoby nawiązywania znajomości**.

- **Time-bound (Określony w czasie):**

Planowane etapy realizacji:

- **8 miesięcy** – stworzenie MVP i testy beta.
- **15 miesięcy** – pełna wersja na rynku polskim.
- **20-24 miesiące** – ekspansja na rynki europejskie i amerykańskie.