

Empathize

Denna produkt är riktad mot användare som söker en relation som är byggd på intressen och personlighet istället för utseende. Tanken är att alla singlar mellan 18–99 år som vill dejta ska ha möjligheten att hitta långvariga relationer via dejting appar.

Produkten är även avsedd för användare som vill hålla sitt dejtande privat. Enligt vissa kulturer anses dejting som något negativt vilket leder till att familjemedlemmar i de familjerna med sådan kultur inte kan dejta öppet.

Define

Problemet som finns idag är att majoriteten av dejting appar som ute på marknaden är väldigt inriktade på utseenden. Utifrån egen erfarenhet med dejting appar prioriteras utseendet ibland så pass högt att den andra personens bio inte ens uppmärksammas. Detta är som att döma en bok efter omslaget.

Ideate

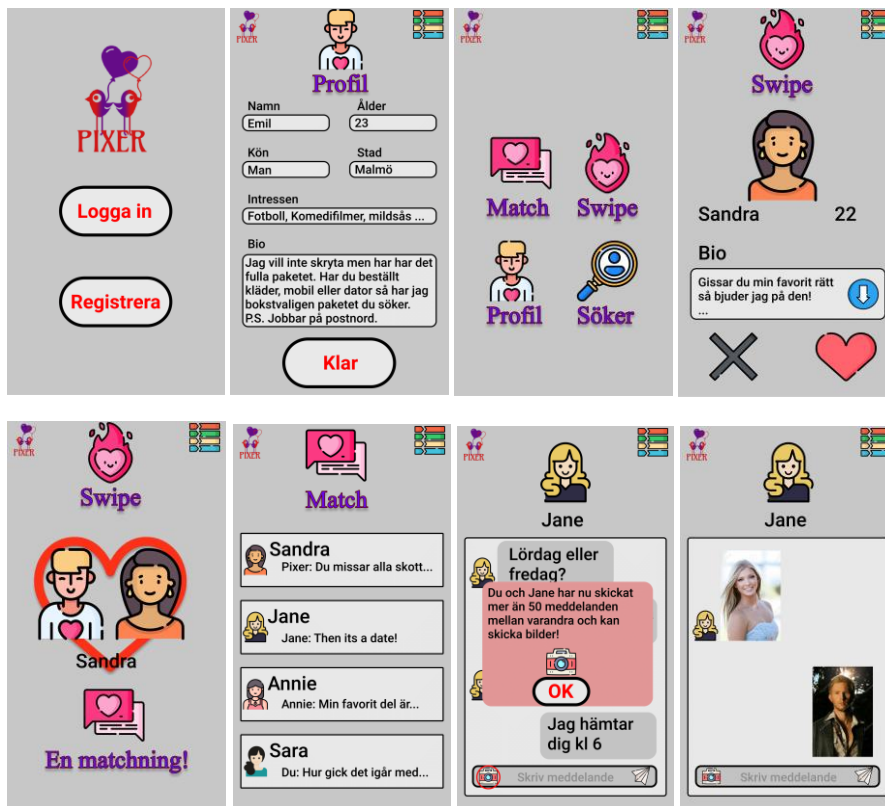
En lösning till detta problem är en dejting app som alla andra fast med en twist. Mycket inspiration har tagits från appen Tinder ^[1] då den är en av de mest framgångsrika dejting appen på marknaden. En dejting app där användare gillar eller ogillar varandras profil utifrån intressen och bio istället för bilder då bilderna inte visas upp direkt.

När en användare har matchat med en annan så kan de chatta precis som på andra dejting appar men kan inte skicka bilder mellan varandra direkt. När två användare har chattat ett tag och skickat 50 meddelanden mellan varandra, först då får de möjligheten att skicka bilder.

Orsaken till att användarna måste ha skickat 50 meddelanden mellan varandra är att det ska finnas mer bakom bilden än bara utseende.

¹ "Tinder", *Sv.wikipedia.org*, 2020. [Online]. Available: <https://sv.wikipedia.org/wiki/Tinder>. [Accessed: 27- Oct- 2020].

Prototype



Prototypen är byggd i figma.

Länk:

<https://www.figma.com/file/NeKS1S48wYtL2pAa6Bo2zQ/Hemtenta-PIXER?node-id=0%3A1>

Test

Testerna som kommer att göras är för att mäta användbarheten på prototypen. Detta kommer att göras genom att följa fyra steg. Steg 1: Hitta testpersoner inom målgruppen. Steg 2: Presentera en testvänlig prototyp till testarna. Steg 3: Den som presenterar testet agerar som facilitator. Steg 4: den som presenterar testet agerar som observer.

Under testerna kommer dessa fyra steg följas som grund samt att testarna ska tänka högt och besvara på frågor efter testet. Efter detta har följts görs en utvärdering på testerna som kommer presenteras som testresultat för prototypen.

Introduktion

Jag vill först tacka dig för att du vill vara med och testa denna prototyp. Om det är okej så kommer jag att dokumentera dina svar som kommer endast användas för skolbruk.

Jag har skapat en prototyp för en dejting app som är inspirerad från appen tinder men med en twist som du kommer att uppleva alldeles strax. Tänk gärna högt och berätta det du tänker när du använder prototypen.

Testfrågor:

1: vad tyckte du om tydligheten i appen?

2: vem tror du kan ha nytta av denna appen?

3: vad är din åsikt om appen i helhet?

Testperson 1: Nasir

- Väldigt enkel
- Pilen för att kolla mer av bio är tydlig, samma gäller att för att kolla mindre
- Tydliga knappar

F1 svar:

- Enkla funktioner med tydliga bilder

F2 svar:

- Folk som vill dejta utifrån personlighet och söker något seriöst

F3 svar:

- Enkelt, färgfull och tråkig bakgrundsfärg

Testperson 2: Majed

- Effektiv och nytt
- Upplever att man letar efter personlighet och kärlek istället för ligg
- Lätt att hitta runt
- Roligt koncept

F1 svar:

- Väldigt tydlig och logiskt koncept

F2 svar:

- Alla målgrupper men mest lite äldre de kanske söker mer seriöst

F3 svar:

- Catfish kan vara ett problem. En lösning till det kan vara att användaren måste verifiera sig som i Tinder.
- 50 meddelanden är en bra gräns

Testperson 3: Zardana

- Smidig, tydlig
- Inget som förvirrar
- Tydliga ikoner
- Känner igen mig från andra appar

F1 svar:

- Enkel och tydlig
- Inte mycket val vilket gör det enkelt
- Färgerna är distinkta vilket hjälper

F2 svar:

- Alla singlar som är ute efter något seriöst
- De som vill ha en enkelfattad dejting app

F3 svar:

- Att man inte ser bilder gör det mer intressant och mystiskt
- Om du inte förstår så är det synd om dig

Resultat

Efter att ha samlat in all information från de olika testarna presentera de några gemensamma synpunkter. Tydligheten och enkelheten var den mest uppskattade delen av prototypen. Prototypen fick en massa positiv feedback på olika delar men även konstruktiv feedback för ändringar.

Catfish var ett väldigt stort problem som kan presentera sig om appen skulle bli verklig. Tanken är att BankID ska hjälp till med det då användaren inte kan ljuga om sitt namn och sin ålder men användaren skulle fortfarande ha möjligheten på att skicka ogiltiga bilder. En lösning på detta problem skulle vara att användaren måste verifiera sina bilder innan de kan skickas. En av testpersonerna påpekade att Tinder har en sådan funktion just för att detta problem inte ska uppstå.

Motivation

Empathize

Enligt en artikel skriven i "Paging DR. Nerdlove" är möjligheten att bygga starka relationer genom intressen och personlighet större än genom utseende [2]. Artikeln påpekar även att utseende kan vara väldigt temporärt då det ändras med tiden medan en personlighet kan hålla för evigt. I artikeln hävdar de även att genom personligheten kan attraktionen antingen ökas eller sänkas.

Define

Skulle en person vara fysiskt attraktiv kan den ibland påverkas av något som kallas "The halo effekt" [3]. The halo effekt innebär att det som är fint är bra. När det kommer till människor kan det betyda att vi per automatik tror att en attraktiv person har positiva sidor även om vi egentligen inte har något att basera det på.

Ideate

Orsaken till att mycket inspiration är taget från Tinder är för att utnyttja igenkänningsfaktorn (recognition) inom de populära dejting appar [4]. Genom att utnyttja igenkänningsfaktorer blir det lättare för användare som tidigare använt sig av dejting appar att använda denna app.

Prototyp

Prototypen är byggd så att den ska ha så hög användbarhet (Usefulness) som möjligt för att användaren ska kunna nå sina mål så enkelt som möjligt [5]. När en produkt är lätt att använda, lätt att lära sig och lätt att uppnå sina mål med kan användaren bli mer motiverad till att använda den produkten.

I prototypen presenteras även "minimalism" [6] för att höja användbarheten. Minimalism innebär att inte ha för mycket information på samma sida då det gör det både enklare för användaren att navigera och inte bli överväldigad av information. Användaren ska presenteras med så lite information som möjligt men få in så mycket information som möjligt ("less is more" [7]).

Test

² D. NerdLove, "Building Attraction: Which Matters More, Looks or Personality?", *Paging Dr. NerdLove*, 2020. [Online]. Available: <https://www.doctornerdlove.com/building-attraction-which-matters-more-looks-personality/>. [Accessed: 27 – Oct - 2020].

³ D. NerdLove, "Building Attraction: Which Matters More, Looks or Personality?", *Paging Dr. NerdLove*, 2020. [Online]. Available: <https://www.doctornerdlove.com/building-attraction-which-matters-more-looks-personality/>. [Accessed: 27 – Oct - 2020].

⁴ A. Dix, *Human-computer interaction*, 3rd ed. Harlow [etc.]: Pearson Prentice Hall, 2006, pp. 37-38.

⁵ Rubin, J. and Chisnell, D., 2008. *Handbook Of Usability Testing*. 2nd ed. Indianapolis, IN: Wiley Pub., pp.5-10.

⁶ Bascetta, A., 2020. 'Less Is More' - Minimalism In UX Design. [online] Info.keylimeinteractive.com. Available at: <<https://info.keylimeinteractive.com/less-is-more-minimalism-in-ux-design>> [Accessed 3 November 2020].

⁷ Bascetta, A., 2020. 'Less Is More' - Minimalism In UX Design. [online] Info.keylimeinteractive.com. Available at: <<https://info.keylimeinteractive.com/less-is-more-minimalism-in-ux-design>> [Accessed 3 November 2020].

Som test för prototypen kommer det ske en "usability test with prototypes" [⁸] där specifika krav måste uppfyllas innan testerna kan påbörjas. Målet med testerna är att mäta användbarheten i prototypen. Dessa typer av tester är väldigt viktiga eftersom de kan upptäcka fel med produkten redan innan den är antingen byggd eller programmerad.

⁸ Naji, C., 2020. *Usability Testing With Prototypes - Usability Geek*. [online] Usability Geek. Available at: <<https://usabilitygeek.com/usability-testing-prototypes/>> [Accessed 3 November 2020].