用户调研分析文档

一. 《Meet项目用户需求调研问卷》调查结果：

有效答卷40份，答题者主要为学生

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| A | 29 | 6 | 30 | 22 | 35 | 25 | 21 | 5 |
| B | 3 | 21 | 3 | 5 | 0 | 7 | 9 | 16 |
| C | 8 | 13 | 7 | 13 | 5 | 8 | 10 | 19 |

二. 调查结果分析：

1. 从数据中可以看出人们对于结识新朋友有着普遍需求。虽然现在通讯手段非常发达，人们生活中，手机里的朋友很多，然而，人们对于认识新朋友总是热情的。

2. 数据显示大部分人出现过想认识对方而又没有这么做的情况。不知如何直接开口是阻碍这一活动的重要因素之一，多少次擦肩而过的遇见，留下了多少青春岁月的遗憾。

3. 所以人们强烈希望能够更加轻松无风险含蓄的认识陌生人，随着手机通讯的普及，陌生人当面交流的能力在下降。

4. 对于我们的近距离陌生人社交概念，有相当部分的人群愿意进行尝试。

5. 虽然近年来智能设备不断升级，硬件竞赛愈演愈烈，然而应用也不断臃肿，用户体验实际上并没有提升，有时反而下降，很多人坚持使用老版本软件。大部分人希望这一应用是轻量型的，所以应用功能不宜过多，专注于核心功能即可。

6. 大部分人希望那个这一应用能够有一定的趣味性，可以考虑在应用中加入一些小彩蛋。

7. 对于手机行为分析兴趣取向，因为可能涉及用户隐私，所以我们应该让用户选择是否开启这一功能。

8. 界面风格，可能出于猎奇心理，二逼风格票数最高，从长远使用体验来说，我们认为清新风格或商务风格更合适。