

Průsečík tradičního výzkumu a digitálního světa

Výhodou smartphone výzkumu je respondentská přívětivost. Úskalím pak nižší penetrace u vybraných cílových skupin.



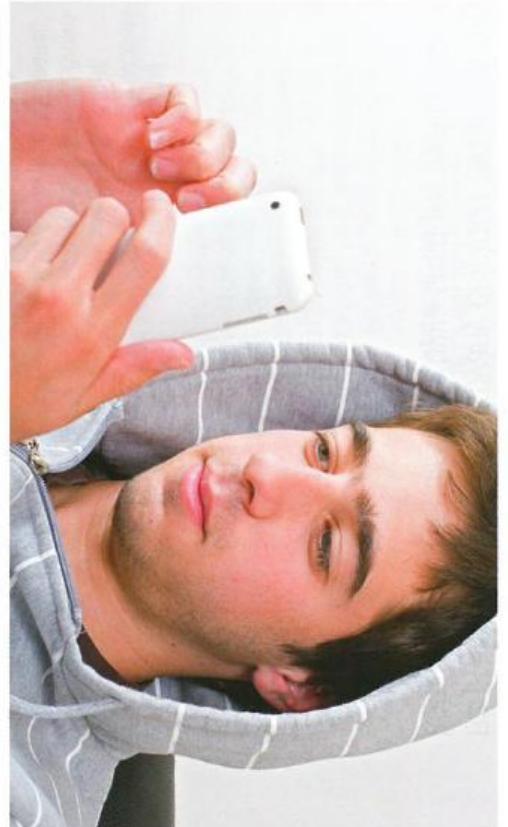
Eva Věsová,
executive director, Ipsos UL

tí. Nejčastěji tématem pro využití smartphone je oblast impulzivního nakupování, což dokumentují nejen zkušenosti agentury **Ipsos**, ale zejména na popátkavku ze strany klientů.

Jak to reálně funguje? Každý účastník výzkumu dostane k dispozici smartphone (pokud nemá svůj) s nainstalovanou aplikací, která ho sama provede celým procesem sběru informací. Nejčastěji jsou tyto „mobilní deníky“ zaměřeny na dokreslení výzkumu o informace o touchpointech značky a jejich hodnocení. Při každém kontaktu se značkou respondent moment vyfotí, fotografie nahraje do připravené aplikace a vyplní krátký popis a hodnocení. V některých případech lze připojit GPS souřadnice, což může pomoci zmapovat pohyb respondentů, a doručit tak další informace o jejich zvycích a chování. Metoda umožňuje dlouhodobě monitorovat, jakým způsobem se působí komunikace značky na respondenty, umožní odhalit, které touchpoints jsou důležité a které by napak mohly být z komunikace vynedány.

Největší výhodou smartphone výzkumu je jejich intuitivnost a respondentská přívětivost. Aplikace je založena na podobném principu jako známé sociální sítě Instagram, Four-square nebo Sworm – respondent tedy pouze změní platformu, kterou je běžně zvyklý používat.

Možným úskalím je pak nižší penetrace smartphone mezi některými cílovými skupinami respondentů. Nicméně vzhledem k posledním trendům nárstu počtu smartphone v populaci můžeme i zde očekávat posun a šíření využití mobilních výzkumů.



Každý moment setkání se značkou zachytí respondent v mobilním deníku.

On-line zapojuje prvky gamifikace

Pokročilejší metodou kvalitativního výzkumu jsou stále se rozšiřující on-line platformy. Tysou postaveny na stejném principu jako sociální síť Facebook a jejich hlavním smyslem je spojit respondenty s podobnými zájmy a společným sdílením názorů stimulovat tvorbu nových nápadů a získávání insights. Do platformy jsou přizváni respondenti, kteří jsou aktivní a mají zájem o sdílení a rozšiřování svých názorů. Technické možnosti platformy umožňují nejen diskusi s moderátorem, ale také diskusi vzájemnou či nahávání obrázků, fotek a videa. Díky využití nových technologií a zapojení prvků sociálních sítí lze také nabourat určitý stereotyp tradičního respondentů za výzkumu a zapojit více prvků gamifikace. Podle výzkumu časopisu Forbes z roku 2013 více než 70 procent firem uvádí, že plá-

nují využití gamifikaci v marketingových a loajalitických programech. V rámci aplikací či on-line komunit lze nastavit „soutěž“ mezi respondenty, a tak je motivovat k aktivnímu zapojení. Svým charakterem jsou on-line komunity dlouhodobě, a proto je snadné respondenty naučit mezi sebou soutěžit. Do tohoto hodnocení už my jako výzkumníci nevstupujeme. Respondenti se hodnotí sami mezi sebou podobným způsobem jako na Facebooku a dávají si „lajky“. Systém hodnocení je tedy transparentní a zcela závislý jen na aktivitě a reagování poskytnutých informací.

Cílem snažení Ipsos i dalších výzkumných agentur je jednak zvýšit očotu respondentů se na výzkumu a zapojit více respondentů. Podle podílet, ale také je pobavit – nechteme, aby čas strávený s výzkumem vnitřoval jako ztracený čas. X

Nebojme se v on-line experimentovat a jít cestou pokus-omy!



Lucie Žáková
STEM MARK

Integrovaný chat v on-line dotazníku a on-line focus group s chatem přináší významný a nezbytný insight.

Do světa internetu vstupuje paralelně s kvantitativní také poněkud méně razantně. Některé z počátku nadějně vyhlížející postupy, např. blogy či diskusní fóra, se brzy ukázaly pro kvalitativní výzkum jako příliš úzká ulička. Sice chrály mnoho slibných dat, ta se ale leckdy ukázala jako interpretativně chudá. Podstatou kvalitativního výzkumu není množství, ale bohatost od povědí, které odhalují, „proč jsou věci tak, jak jsou“. Chcem-li toho dočílit on-line,

stejně jako marketing hledá nové cesty komunikace se zákazníkem, tak i kvalitativní výzkum začíná využívat synergii mezi tradičními metodami (skupinové diskuse, individuální rozhovory) a životem spotřebitele ve virtuálním světě. Přesto stále platí hlavní principy výzkumu trhu – dobré vybraní respondenti, kterým kládou otázky

Co o nás říkají mobilní deníky?
Novinkou, která se začíná v poslední době uplatňovat, jsou výzkumy využívající smartphone jako hlavní komunikační kanál mezi výzkumníkem a respondentem. Na rozdíl od klasických metod přináší tato komunikace výhodu rychlosti, jednoduchosti, okamžitého feedbacku na dany podnět, a navíc je pro respondenta zcela přiznázená, protože užívání smartphone je každodenní respondentovou činnos-

í. Je třeba víc experimentovat a častěji postupovat metodou pokus-omy. Právě takto vykristalizovaly dva on-line kvalitativní přístupy: hloubkové rozhovory jako integrovaný chat v on-line dotazníku a on-line focus group s chatem váním.

Opomíjený lidský faktor
První zmiňovaný přístup je on-line kvalitativně-kvantitativní šance z respondentem se zahájením chatu. Typicky hledáme respondenty kterými, ale třeba i ty extrémně ochoťné, kupí testovaný produkt. V případě každé takové odpovědi nás systém využitosti dostupnost „kvalitativní“ – moderátora integrovaného on-line chatu. Pokud má tento člověk zrovna volné truce, zahájí se svízý chatování s respondentem, kdo vede k nespokojenosti nebo jak velké nadění v něm testovaný produkt probouzí a proč. Délka rozhovoru záleží na tématu a schopnosti modera to do případě klasického oponování výslovně odpočítat čas i finan-

ční využití gamifikaci v marketingových a loajalitických programech. V rámci aplikací či on-line komunit lze nastavit „soutěž“ mezi respondenty, a tak je motivovat k aktivnímu zapojení. Svým charakterem jsou on-line komunity dlouhodobě, a proto je snadné respondenty naučit mezi sebou soutěžit. Do tohoto hodnocení už my jako výzkumníci nevstupujeme. Respondenti se hodnotí sami mezi sebou podobným způsobem jako na Facebooku a dávají si „lajky“. Systém hodnocení je tedy transparentní a zcela závislý jen na aktivitě a reagování poskytnutých informací.

Cílem snažení Ipsos i dalších výzkumných agentur je jednak zvýšit očotu respondentů se na výzkumu a zapojit více respondentů. Podle výzkumu časopisu Forbes z roku 2013 více než 70 procent firem uvádí, že plá-

nují využití gamifikaci v marketingových a loajalitických programech. V rámci aplikací či on-line komunit lze nastavit „soutěž“ mezi respondenty, a tak je motivovat k aktivnímu zapojení. Svým charakterem jsou on-line komunity dlouhodobě, a proto je snadné respondenty naučit mezi sebou soutěžit. Do tohoto hodnocení už my jako výzkumníci nevstupujeme. Respondenti se hodnotí sami mezi sebou podobným způsobem jako na Facebooku a dávají si „lajky“. Systém hodnocení je tedy transparentní a zcela závislý jen na aktivitě a reagování poskytnutých informací.

Cílem snažení Ipsos i dalších výzkumných agentur je jednak zvýšit očotu respondentů se na výzkumu a zapojit více respondentů. Podle výzkumu časopisu Forbes z roku 2013 více než 70 procent firem uvádí, že plá-

nují využití gamifikaci v marketingových a loajalitických programech. V rámci aplikací či on-line komunit lze nastavit „soutěž“ mezi respondenty, a tak je motivovat k aktivnímu zapojení. Svým charakterem jsou on-line komunity dlouhodobě, a proto je snadné respondenty naučit mezi sebou soutěžit. Do tohoto hodnocení už my jako výzkumníci nevstupujeme. Respondenti se hodnotí sami mezi sebou podobným způsobem jako na Facebooku a dávají si „lajky“. Systém hodnocení je tedy transparentní a zcela závislý jen na aktivitě a reagování poskytnutých informací.

Cílem snažení Ipsos i dalších výzkumných agentur je jednak zvýšit očotu respondentů se na výzkumu a zapojit více respondentů. Podle výzkumu časopisu Forbes z roku 2013 více než 70 procent firem uvádí, že plá-

nují využití gamifikaci v marketingových a loajalitických programech. V rámci aplikací či on-line komunit lze nastavit „soutěž“ mezi respondenty, a tak je motivovat k aktivnímu zapojení. Svým charakterem jsou on-line komunity dlouhodobě, a proto je snadné respondenty naučit mezi sebou soutěžit. Do tohoto hodnocení už my jako výzkumníci nevstupujeme. Respondenti se hodnotí sami mezi sebou podobným způsobem jako na Facebooku a dávají si „lajky“. Systém hodnocení je tedy transparentní a zcela závislý jen na aktivitě a reagování poskytnutých informací.

Cílem snažení Ipsos i dalších výzkumných agentur je jednak zvýšit očotu respondentů se na výzkumu a zapojit více respondentů. Podle výzkumu časopisu Forbes z roku 2013 více než 70 procent firem uvádí, že plá-

nují využití gamifikaci v marketingových a loajalitických programech. V rámci aplikací či on-line komunit lze nastavit „soutěž“ mezi respondenty, a tak je motivovat k aktivnímu zapojení. Svým charakterem jsou on-line komunity dlouhodobě, a proto je snadné respondenty naučit mezi sebou soutěžit. Do tohoto hodnocení už my jako výzkumníci nevstupujeme. Respondenti se hodnotí sami mezi sebou podobným způsobem jako na Facebooku a dávají si „lajky“. Systém hodnocení je tedy transparentní a zcela závislý jen na aktivitě a reagování poskytnutých informací.

Cílem snažení Ipsos i dalších výzkumných agentur je jednak zvýšit očotu respondentů se na výzkumu a zapojit více respondentů. Podle výzkumu časopisu Forbes z roku 2013 více než 70 procent firem uvádí, že plá-

nují využití gamifikaci v marketingových a loajalitických programech. V rámci aplikací či on-line komunit lze nastavit „soutěž“ mezi respondenty, a tak je motivovat k aktivnímu zapojení. Svým charakterem jsou on-line komunity dlouhodobě, a proto je snadné respondenty naučit mezi sebou soutěžit. Do tohoto hodnocení už my jako výzkumníci nevstupujeme. Respondenti se hodnotí sami mezi sebou podobným způsobem jako na Facebooku a dávají si „lajky“. Systém hodnocení je tedy transparentní a zcela závislý jen na aktivitě a reagování poskytnutých informací.

Cílem snažení Ipsos i dalších výzkumných agentur je jednak zvýšit očotu respondentů se na výzkumu a zapojit více respondentů. Podle výzkumu časopisu Forbes z roku 2013 více než 70 procent firem uvádí, že plá-