


# Projektowanie interfejsu wspierającego początkujących inwestorów w ustalaniu celów finansowych z wykorzystaniem badań UX: porównanie wywiadów pogłębionych i badań ankietowych

Oskar Gradzik

Dr inż. Marcin Majer

Politechnika Opolska

# 27 000 000

*Polaków, których oszczędności zjada inflacja*

Źródło: Opracowanie własne na podst. danych KDPW (2025), Instytutu Gallup (2025) oraz GUS.

# *Partycypacja giełdowa*

Polska

**8,2%**

*vs*

USA

**62%**

Mamy wolne środki. Brakuje narzędzi budujących poczucie bezpieczeństwa.

Źródło: Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych (KDPW) oraz badania Instytutu Gallup (Gallup, Inc.) na rok 2025.



## 134 Ankiety

Identyfikacja trendów statystycznych.



## 15 Wywiadów

Zrozumienie ukrytych lęków.



## Triangulacja

Eliminacja błędu poznawczego.

# Najważniejsze wyniki z triangulacji badań




## Inżynierski wniosek projektowy

System informatyczny musi działać jak środowisko testowe. Należy **izolować nowicjusza od surowych danych rynkowych** do momentu zbudowania u niego bazy edukacyjnej.

# Architektura oparta na twardych danych.

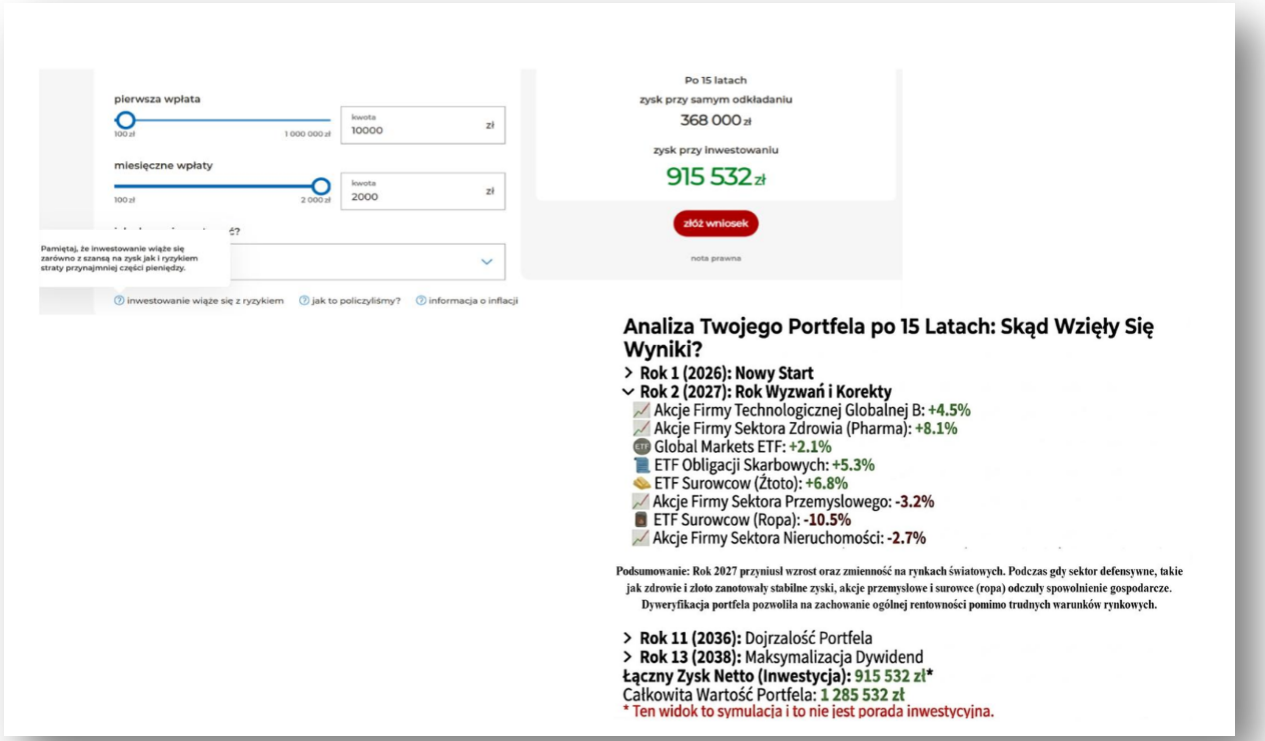
Projekt nie opiera się na intuicji, lecz na inżynieryjnym procesie mapowania psychologii użytkownika na strukturę systemu (User-Centered Design).

- Zarządzanie obciążeniem poznawczym
- Modułowa architektura informacji i User Flow
- Translacja wyników triangulacji na logikę oprogramowania



# Symulator: Bezpieczna piaskownica

Aktywna nauka poprzez własne wybory oraz informacja zwrotna symulowana z wykorzystaniem analizy sztucznej inteligencji i rzeczywistą możliwą sytuacją na rynku.




### Wirtualny kapitał początkowy

Użytkownik testuje decyzje inwestycyjne w izolowanym środowisku przed zaangażowaniem własnych środków.

### Interaktywna oś czasu

Symulowanie zachowania rynków i wizualizacja wyników w perspektywie długoterminowej.

### Moc procentu składanego

Praktyczne unaocznienie zjawiska, skutecznie motywujące nowicjuszy do regularnego oszczędzania.

# Edukacja kontekstowa i onboarding

Wiedza serwowana w punkcie decyzji, redukująca szum informacyjny.

### Równoległe ścieżki wyboru

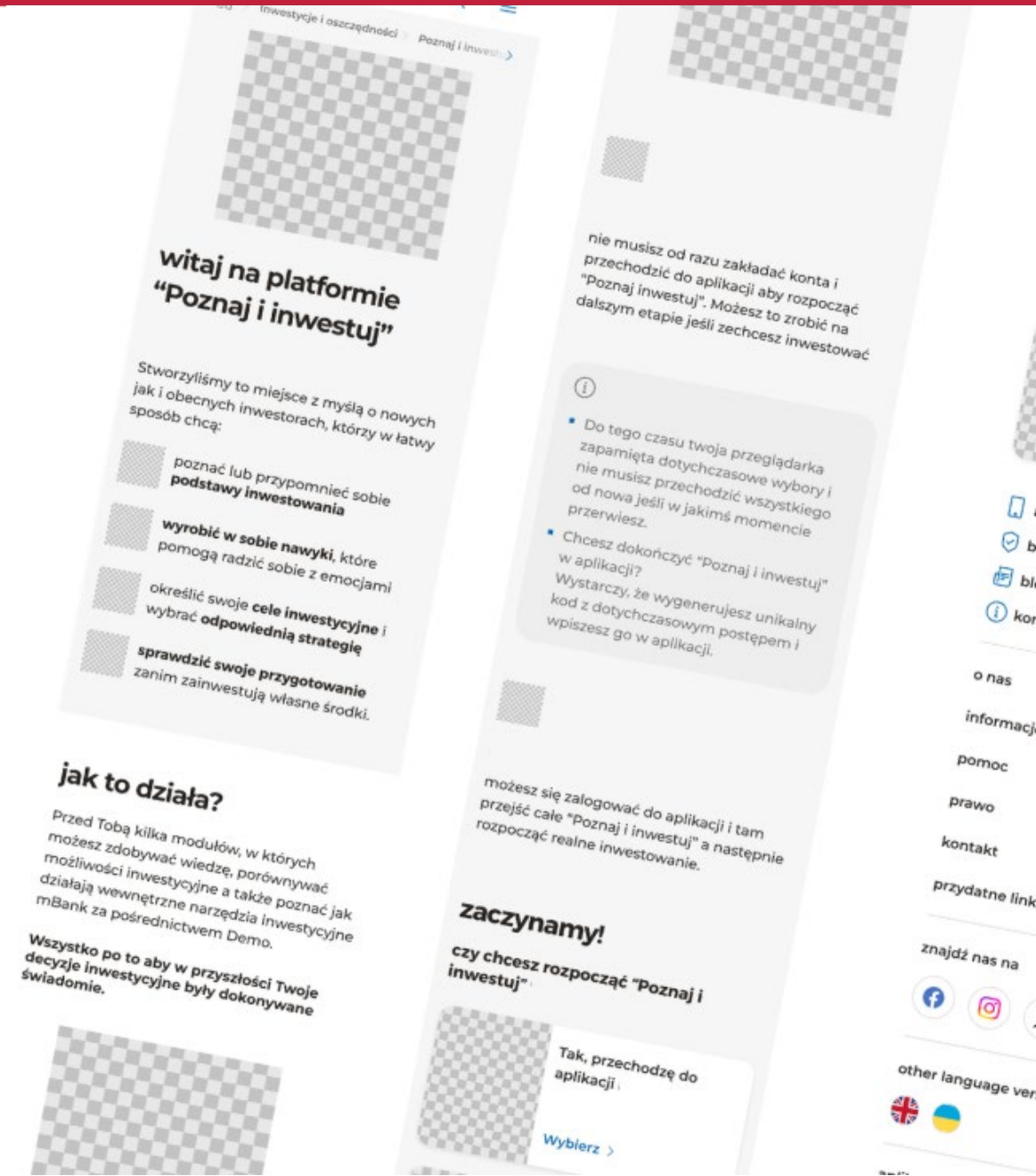
Architektura rozdziela użytkowników zależnie od poziomu zaawansowania, chroniąc debiutantów przed przeładowaniem.

### Pigułki wiedzy zamiast ścian tekstu

Moduły edukacyjne wbudowane bezpośrednio w interakcję, dokładnie wtedy, gdy użytkownik potrzebuje wyjaśnienia.

### Konwersacyjny onboarding prawny

Zastąpienie trudnej ankiety MiFID asystentem, który tłumaczy zawiłości regulacyjne w formie dialogu.



## User flow A – Wstępny onboarding

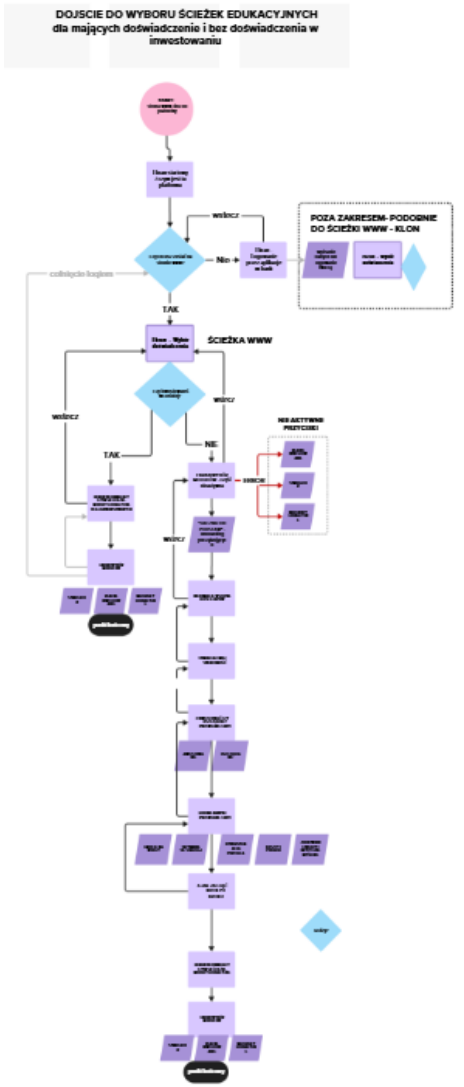
**Dwie ścieżki wyboru:** dla nowicjuszy oraz osób z pierwszymi doświadczeniami
**Założenie:** użytkownik swobodnie korzysta z aplikacji, ale aplikacja wymaga przejścia ekranów informacyjno-edukacyjnych przed startem
**Cel przepływu:** doprowadzenie do świadomego wyboru właściwej ścieżki (symulacja czy edukacja)

## User flow B – Symulator

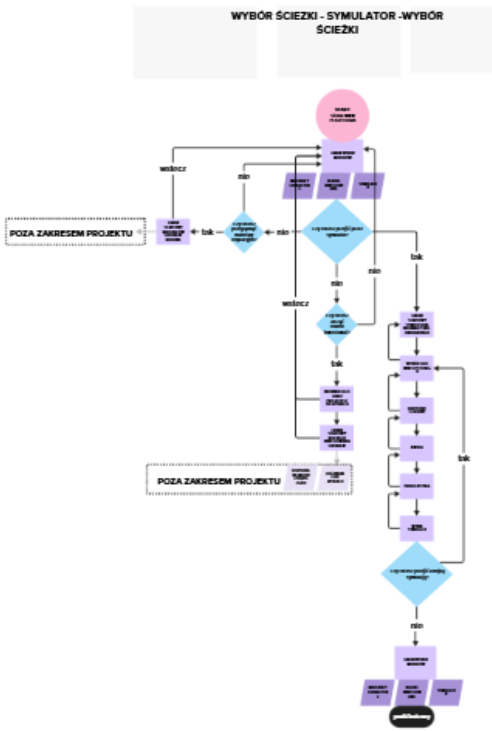
**Kontynuacja procesu:** moduł dostosowany dla osób, które przeszły wstępny User flow A
**Pętla edukacyjna:** start z wyboru ścieżek ➔ przejście przez symulator ➔ powrót do ekranu wyboru głównego
**Uczenie iteracyjne:** system promuje możliwość wielokrotnego przechodzenia symulacji

**Celem wszystkich user flow w moim rozwiązaniu jest nauka inwestowania w ramach dostępnych ścieżek edukacji i późniejsze, bezpieczne przejście do realnego inwestowania.**

User flow A




User flow B






# Przestańmy się bać.
# Zacznijmy działać.

Dziękuję za uwagę.