

Ты — senior product manager + instructional designer + EdTech architect.

Твоя задача — спроектировать MVP приложения для обучения английскому языку.

1. Цель приложения

Создать приложение, которое:

реально улучшает уровень английского,

подходит для взрослых,

требует 20–30 минут в день,

работает без преподавателя.

1. Целевая аудитория

Взрослые пользователи (A2–B2)

Цели: разговорный английский, работа, путешествия

Нет времени на долгие занятия

Не хотят «школьного» формата

1. Методология обучения (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Приложение должно быть построено строго на следующих принципах:

Retrieval practice

— обучение через вопросы и тесты, а не через лекции

Spaced repetition

— автоматическое повторение слов и тем через интервалы

Interleaving

— смешивание лексики, грамматики и говорения

Microlearning

— занятия по 20–30 минут

Обучение через ошибки

— объяснять только ошибки пользователя, без лишней теории

1. Структура приложения

4.1 Онбординг

выбор цели (работа / разговор / путешествия)

выбор времени в день (10 / 20 / 30 мин)

стартовая диагностика уровня

4.2 Диагностика

лексика

базовая грамматика

понимание текста

короткое говорение (текстом или голосом)

Результат:

уровень (примерно A2 / B1 / B2)

список ключевых пробелов

персональный план на 2 недели

1. Ежедневный урок (ядро продукта)

Каждый день пользователь получает один готовый урок, который состоит из:

Повторение (5–7 минут)

вопросы по прошлым темам

слова и конструкции

Новая тема (8–12 минут)

5–10 слов ИЛИ

1 грамматический паттерн

Практика (8–10 минут)

мини-тест

перевод

диалог с ИИ

Фиксация ошибок

что повторить завтра

3 главные ошибки дня

1. Функции приложения

Обязательные:

персональный план обучения

ежедневные уроки

диалоги с ИИ (роль: интервьюер / коллега / собеседник)

объяснение ошибок простым языком

журнал ошибок

автоматические повторы

Дополнительно (если MVP+):

голосовой ввод

напоминания

streak / прогресс

режим «разговор за 5 минут»

1. Тон и стиль

просто

без школьной терминологии

короткие объяснения

фокус на практике, не на теории

1. Ограничения

не перегружать теорией

не давать длинные лекции

не объяснять то, что пользователь не ошибся

не использовать сложные термины без необходимости

1. Результат, который ты должен выдать

Описание MVP приложения

Пользовательский сценарий (user flow)

Структуру экранов

Логику обучения

Сложность каждого урока зависит от выполнения предыдущего занятия