

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ КАЗАХСКОГО ЯЗЫКА

Аналог мобильного приложения:

https://play.google.com/store/apps/details?id=org.cambridge.englishgrammar.egiu&hl=en_US

Рис 1

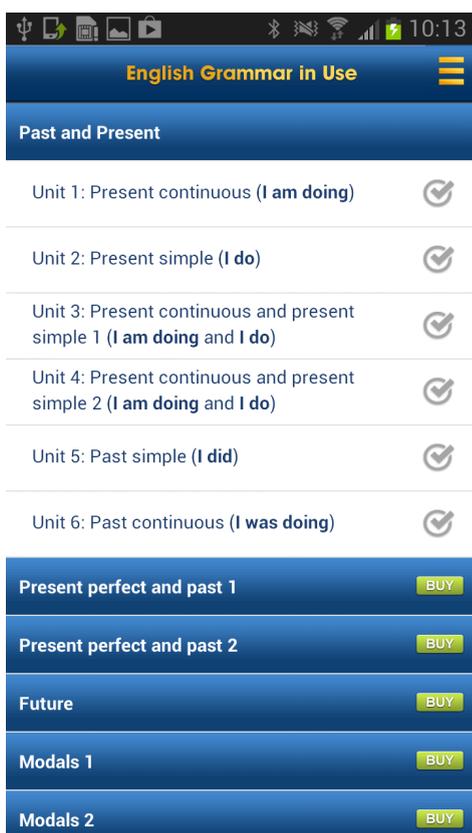
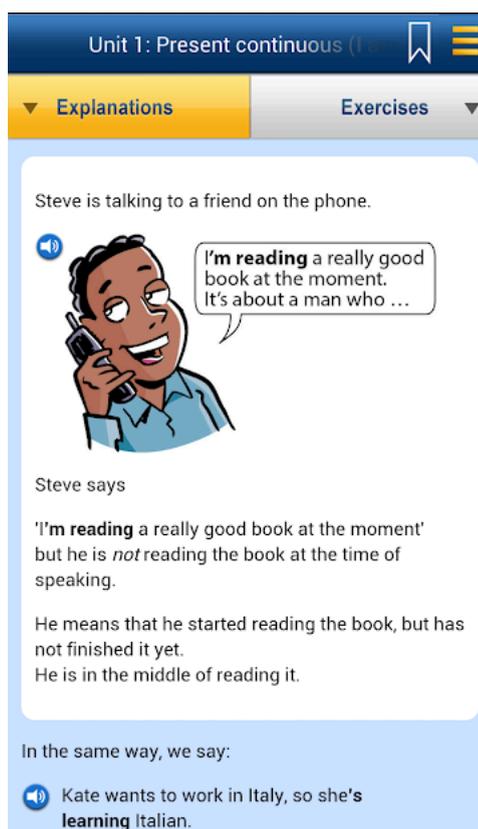


Рис 2



Мобильное приложение представляет из себя 110 юнитов. Каждый юнит состоит из 2 частей: 1) Explanations (лекция) и 2) Exercises (Практические задания) как указано на картинке выше.

Книга состоит из 10-12 разделов, при нажатии на раздел выпадает список из юнитов (Рис 1), которые входят в данный раздел, как показано на картинке 1. При нажатии на название юнита – открывается по умолчанию первая часть юнита “Explanations”.

Explanations - статичная информация (тексты и картинки: правила, пример) + аудио записи с озвучкой некоторых предложений. При нажатии на кнопку аудио проигрывается (Рис 2).

При нажатии сверху юнита на вкладку “Exercises” – открывается практическая часть юнита, то есть упражнения (4-6 упражнений в каждом юните) (Рис 3).

В упражнении ученик (человек, изучающий казахский язык) сначала нажимает на поле ввода ответа.

В упражнениях бывает 3 варианта ввода ответов:

- 1) скроллинг вверх-вниз (выбор ответа) Рис 5
- 2) выбор правильного ответа (кнопки, multiple choice) Рис 4,6
- 3) вписать правильный ответ (появление клавиатуры и ввод ответа)

Внизу каждой страницы упражнений имеется footer, в котором имеются 4 кнопки: назад, повторить упражнение, проверить ответ, вперед (следующая страница упражнения) (Рис 4,3). После ввода или выбора ответа можно нажать кнопку повтора упражнения для введения данного ответа заново, можно нажать кнопку галочки для проверки введенного ответа, в случае если правильный ответ – загорается ответ зеленым цветом, если неверный ответ – красным(рис3). В случае если был введен неверный ответ - можно увидеть правильный ответ повторно нажав на кнопку проверки ответа.

Рис 3

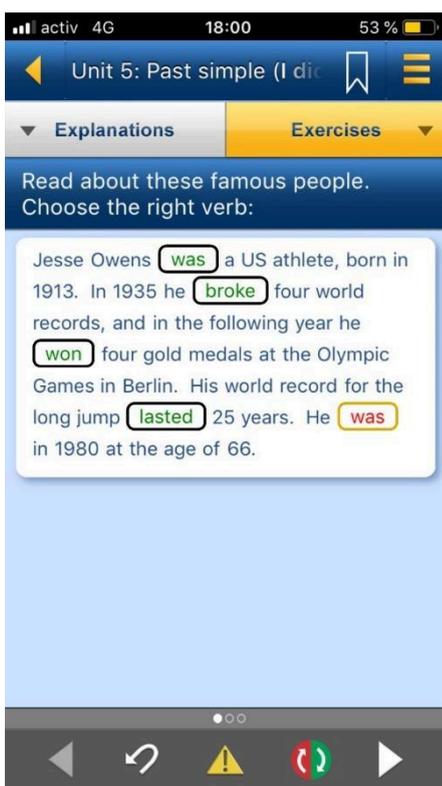


Рис 5

Рис 4

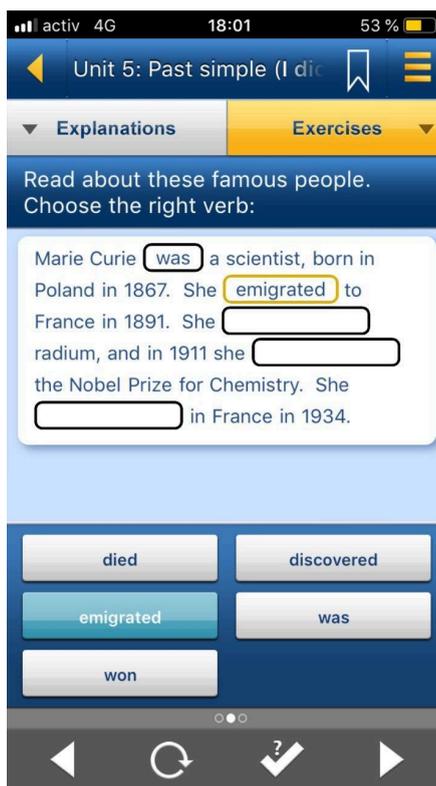
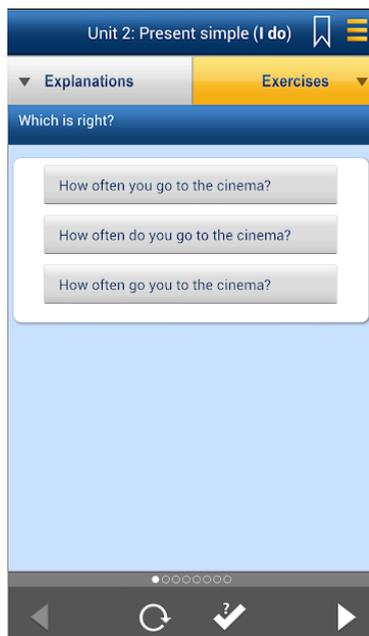


Рис 6



Также доступны разделы дополнительные информационные разделы: Search (поиск нужных тем и правил), Study guide (оглавление и показ выполненных упражнений – пометка галочкой возле каждого юнита), и FAQ, о Приложении (Рис 7,8).

Всем пользователям доступны бесплатно первые 10 юнитов, для прохождения остальных юнитов необходимо покупать подписку. После произведения единоразовой оплаты – становятся доступны все юниты для открытия и выполнения (Рис 9,10)

Рис 7

Рис 8

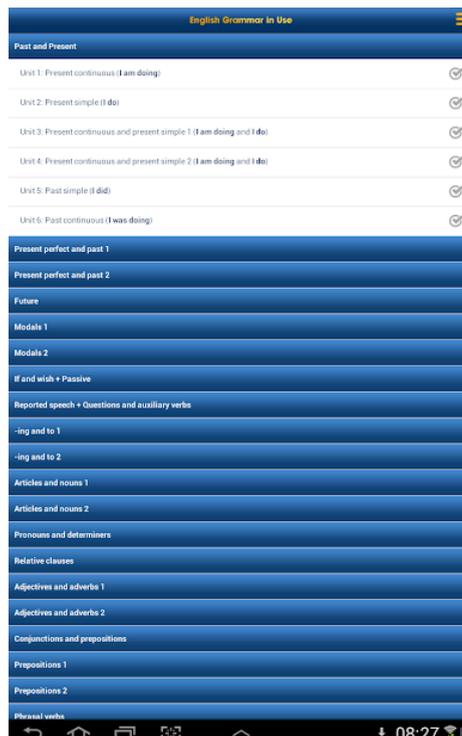


Рис 9

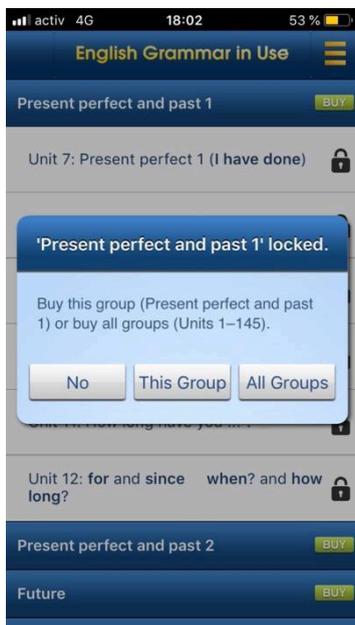
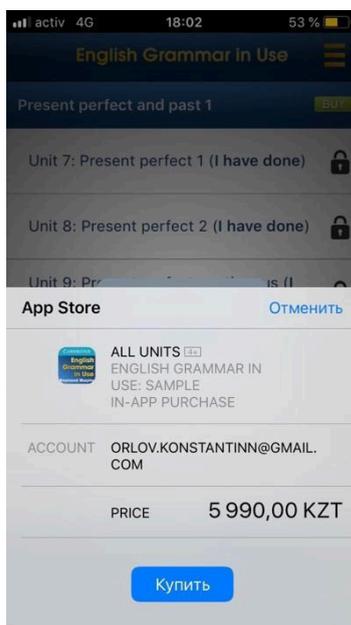


Рис 10



Этапы работ по реализации мобильного приложения в рамках AITU Project Challenge Task #8:

1) Виды вопросов в Приложении:

- Выбрать из списка (группы до 6 коротких слов или колесико, если больше)
- Да/нет (правильно/не правильно)
- Написать ответ (свободная форма, клавиатура, возможны картинки)
- Расставить слова в определенном порядке (drag and drop)

2) Этапы (1-4 в рамках APC #8):

Этап 1: Реализация основной структуры приложения (меню), определение структуры хранения данных. Реализация основных контролей взаимодействия с приложением. Реализация на кросс-платформенном решении (<https://flutter.dev/>), или отдельно на каждой платформе – Android / iOS (но при условии, что обе платформы будут работать).

Этап 2: Реализация всех видов вопросов, указанные выше (выбрать из списка, да / нет, ответ). Важность правильной работы каждого из типов вопросов (2 недели)

Этап 3: Оцифровка ~5 юнитов для примера (2 недели)

Этап 4: Работа над дизайном приложения

На каждом из этапов важно оптимизация для работы на каждой из платформ iOS / Android. И второе, элементы геймификации будут только приветствоваться для улучшения клиентского опыта.

Команда победитель продолжит работу после заключения контракта над:

Этап 5: Оцифровка остальных юнитов. (1-2 недели)

Этап 6: Подключение оплаты (покупка) (1 неделя)

Всего: 10-12 недель

3) Детали:

1) Нужна аналитика (для этого нужна авторизация, почта, телефон, смс подтверждение)

Предлагаю на первом этапе не делать, но в дальнейшем реализовать нужно будет.

2) Организация учебника, юнит разделен на части (А,В, С) и ссылки на задания в конце каждой части юнита (задание 1 относится к части А, задание 2 и 3 относится к части В и тд).

3) Хранение данных. Так как это учебник, не предполагающий частого обновления (не более одного раза в год). Предлагаем хранить содержание учебника локально в телефоне (Local data store).