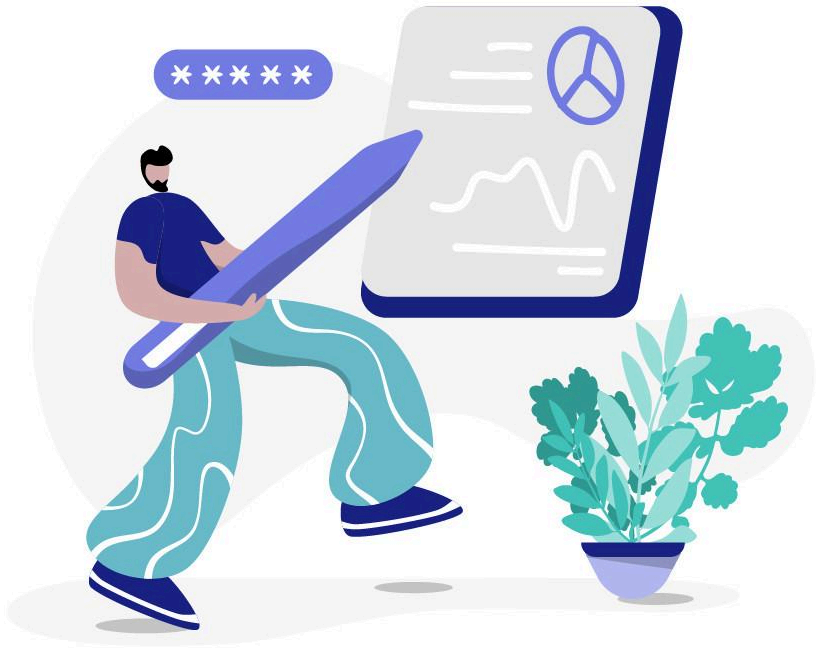
# کیس استادی UX

اپلیکیشن آموزش زبان دوم برای کودکان

ابزارها:



## درباره پروژه و نیازها

از بین موضوعاتی که میتونستیم انتخاب کنیم، موضوع آموزش زبان دوم کودکان به این دلیل توجه اکثریت تیم ما رو به خودش جلب کرد، که مارو برد به بچگیمون و یادمون اومد که چقدر آموزش روند خسته کننده ای داشت برای هممون.
به همین دلیل تصمیم گرفتیم که یه اپلیکیشن بازی محور طراحی کنیم که روند یادگیری زبان دوم رو برای بچه ها راحت‌تر کنه.
هدف پروژه ساخت یه اپلیکیشن بود که کودک با باز کردنش فقط یه احساس داشته باشد:
«دوست دارم بیشتر کشف کنم!»

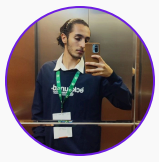
## معرفی تیم ما

**مجتبی یزدان‌پناه**
منتور

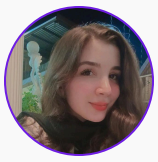
**زهرا بعیدی**
طراح

**زهرا جان‌بزرگی**
تکنسین اتاق عمل

**شقایق نیکروان**
طراح



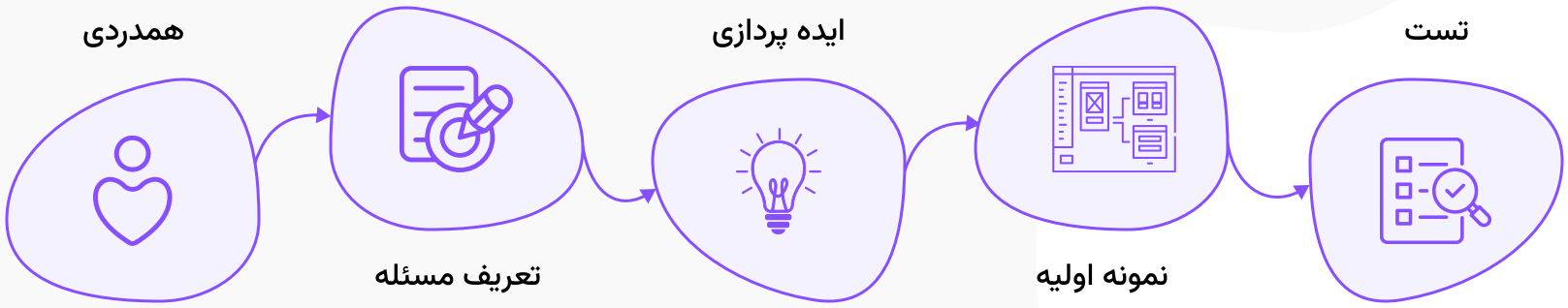
**شایان آبیار**
طراح و برنامه‌نویس



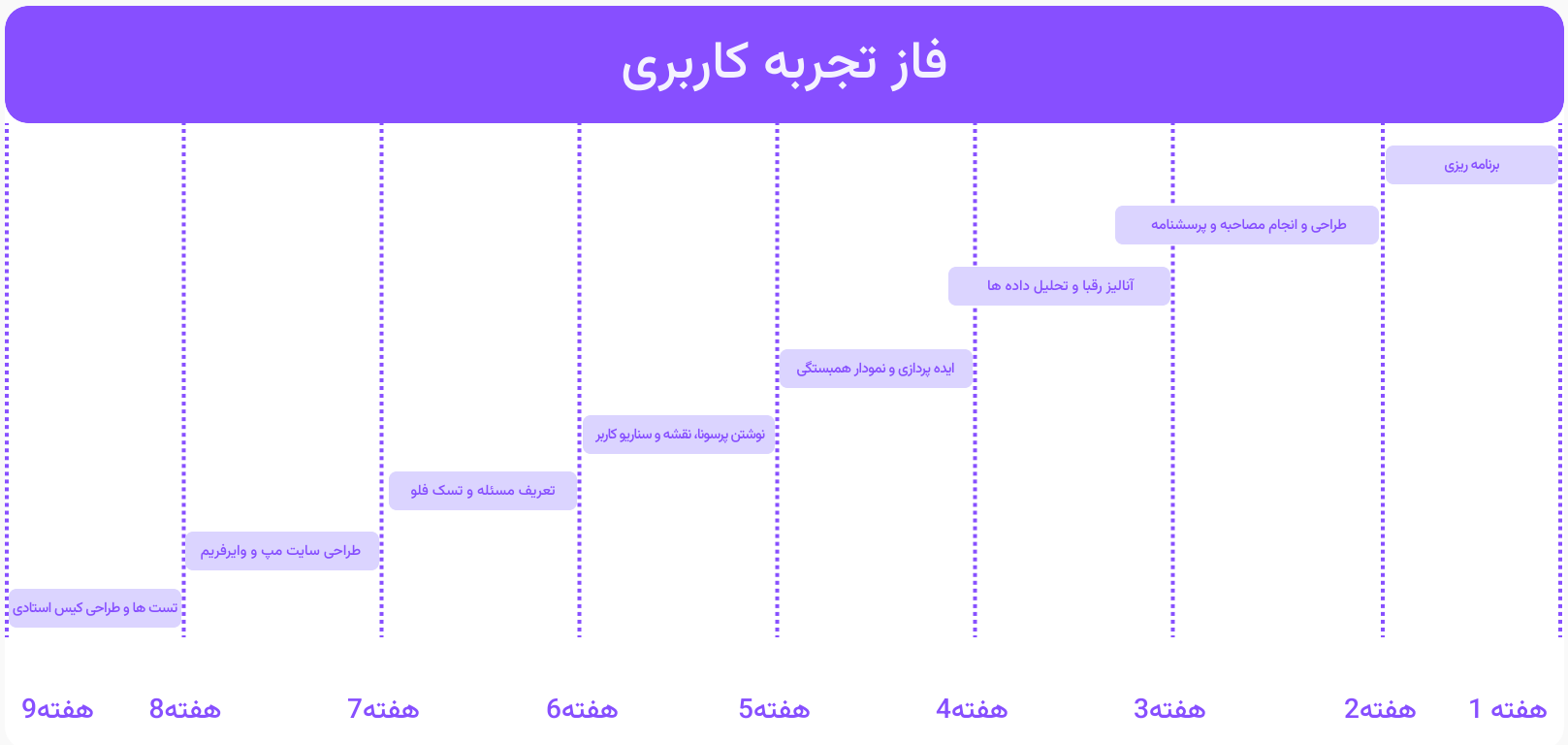
**آیناز سپاهی**
برنامه‌نویس

تیم ما از یه گروه کوچیک اما پرانرژی تشکیل شده؛
آدمایی که هر کدوم از مسیرهای مختلفی اومدن:
زهرا بعیدی یکی از طراح‌های گروهه که یجورایی نقش بزرگتر گروهو برامون داره و گروهو سازماندهی میکنه؛
زهرا که تکنسین اتاق عمل گروهه ،وسط کار و جراحی به دنیای زیبای یو ایکس هم وارد شده و البته به نوشتن هم علاقه داره؛
شقایق دومین طراحِ گروهه و قشنگی هایی که میبینید اکثرا ایده و حاصل هنر دست شقایقه :) ؛
شایان سومین طراح و برنامه نویس گروهه و یجورایی آچار فرانسه گروه محسوب میشه و وقتی هرکدوممون کمک میخوایم اولین نفر پیش قدم میشه ؛
و آیناز که کوچیک ترین فرد گروهه و البته یکمی هم خجالتیه ولی سعیشو میکنه که با ماها بتونه بیشتر ارتباط بگیره.
شاید یجاهایی متفاوتیم ولی همه ی ما یه چیز مشترک داریم:
اینکه باور داریم که یادگیری باید لذت‌بخش باشه و همگی باید تو این مسیر با عشق در دنیای کودکان قدم بزنیم.

## پروسه دیزاین




## زمان‌بندی پروژه




## آنالیز داده‌های مصاحبه

تو این بخش،یه سری از داده‌های مفیدی که از مصاحبه با 3 نفر از والدین داشتیم رو آوردیم.

چیشد که تصمیم گرفتی فرزندت از این سن زبان دوم یاد بگیره؟

**از این سن فرزندانم رو درگیر یادگیری کردیم چون توی این سن وقت آزاد بیشتری داشتند و میخواستیم زودتر یادبگیرند و لهجشون تقویت بشه**

نبود چه ابزار یا ویژگی رو تو مسیر یادگیری فرزندت حس میکنی؟

**تا حالا اپلیکیشنی پیدا نکردم که مناسب سن 3 سال باشه. انگار همشون یه پیش زمینه ای میخوان.**
**و نبودن بستری که بتونن با nativeهای همسن خودشون در ارتباط باشن.**

اپ یا دوره‌ای بوده که فراتر از انتظارت برای فرزندت مفید واقع شده باشه؟
نه : چرا تا حالا ترجیح دادی از اپ استفاده نکنی؟
آره: چه چیزیش خاص بوده؟

**نه. از اپ استفاده نکردم زیاد.**
**چون دیدم کار کردن با اپ براشون سخته و عصبانی و کلافه میشن( مثلا جاهایی که باید درگ & دراپ کنن، دستاشون کوچولوعه و اذییت میشن)**
**فقط وقتی خودم با دولینگو تمرین میکردم علاقه نشون میدادن.**

چجوری وقتی فرزندت در حال یادگیری هست میزان پیشرفتشو بررسی میکنی ؟

**ترجیح میدم بررسی نکنم خودم.**
**همین که میبینم یه سری کلمه ها رو انگلیسی میگن، میفهمم که اثر داشته.**
**همسرم یه وقتایی ازشون سوال میپرسه یا انگلیسی باهاشون حرف میزنه که من مخالفم با این کار. به نظرم نباید حالت سنجیدن داشته باشه.**

چجوری وقتی فرزندت در حال یادگیری هست میزان پیشرفتشو بررسی میکنی ؟

**چون کلاس زبان میرن، میزان پیشرفتشون رو هم از طریق معلمشون و هم نسبت به توانایی انجام تکالیفشون متوجه میشم.**

فرزندتون بیشتر با مرور تصویری (مثلاً دیدن عکس) بهتر مطالب رو یادش میاد یا با شنیدن و تکرار صدا؟

**یادگیری با دیدن عکس بیشتر توی ذهن فرزندام حک میشه و توی مرور مطالب هم بیشتر کمکشون میکنه.**

تا به حال شده فرزندتون موقع رقابت آموزشی با هم‌سن‌وسال‌هاش، واکنش یا پیشرفت متفاوتی داشته؟

**چون دوقلو هستند از اول توی فضای رقابتی بودند و این خیلی تاثیرگزار بوده چون وقتی یکیشون بهتر میشه و پیشرفت میکنه اون یکی هم تلاش و سعیش رو بیشتر میکنه تا بهش برسه.**

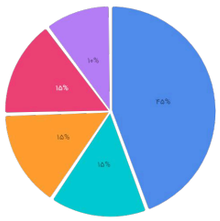
تابه‌حال شده فرزندت هنگام یادگیری خسته شه و بخواد دیگه ادامه نده؟
آره: بعدش چیکار کردی که دوباره شروع به یادگیری بکنه؟
نه: چه چیزی باعث شده که فرزندت هنگام یادگیری خسته نشه؟

**خیلی از مواقع فرزندانم در هنگام یادگیری خسته شدن و تمایلی به ادامه یادگیری نداشتن، ولی با در نظر گرفتن جایزه و پاداش سعی کردم که اون هارو دوباره به روند یادگیری برگردونم و تشویقشون کنم.**

# آنالیز پرسشنامه

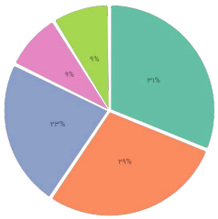
ما برای درست کردن پرسشنامه از سایت پرسلاین کمک گرفتیم و سوالامون رو با کسایی که میدونستیم سن بچشون بین 3 تا 12 سال هست به اشتراک گذاشتیم.
نمودارهای زیر، آنالیز یه سری از سوال‌هایی هستن که ما تو پرسشناممون گذاشته بودیم.

1-فرزند شما چند سالشه؟



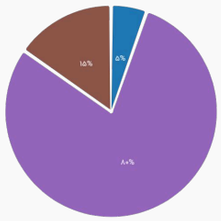

- 10 تا 12 سال
- 4 تا 6 سال
- 7 تا 9 سال
- بالای 12 سال
- زیر 4 سال

6-چه عواملی ممکنه باعث توقف استفاده شما یا فرزندت از اپلیکیشن بشه؟



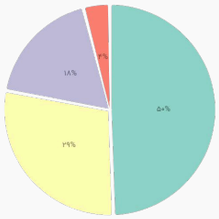

- خسته‌کننده بودن محتوا
- سخت بودن یا نامناسب...
- تبلیغات آزاردهنده یا زیاد
- هزینه بالا
- سایر( لطفا بنویس)

2-فرزند شما هم‌اکنون از چه اپلیکیشن یادگیری زبانی استفاده می‌کنه؟



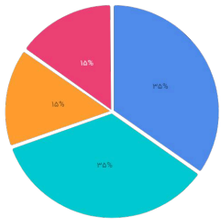

- دولینگو (Duolingo ABC...
- لینگوکیدز (Lingokids)
- چرب‌زبان کودکان
- پاپیتا
- استفاده نمیکنه
- سایر ( لطفا بنویس)

7-چی ممکنه باعث نگرانی شما بشه وقتی که فرزندتون از اپ آموزش زبان استفاده می‌کنه؟



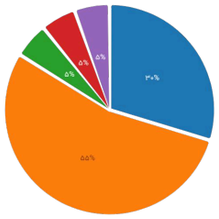

- استفاده بیش از حد از مـ...
- محتوای نامناسب برنامه
- کیفیت پایین آموزش
- ناتوانی شما در نظارت بر...

3-فرزند شما روزانه چه مدت زمان برای یادگیری زبان صرف می‌کنه؟



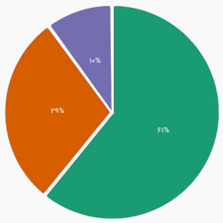

- کمتر از ۱۵ دقیقه
- ۱۵ تا ۳۰ دقیقه
- ۳۰ تا ۶۰ دقیقه
- بیشتر از ۱ ساعت

8-تا حالا چه روش‌هایی برای آموزش زبان دوم به فرزندت امتحان کردی؟



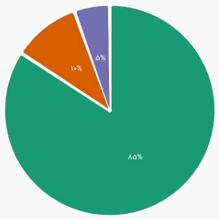

- کارت و فلش‌کارت
- تماشای انیمیشن یا ویدـ...
- صحبت روزمره با فرزند بـ...
- کتاب داستان یا کتاب‌ها...
- سایر( لطفا بنویس)

4-هدفت از یادگیری زبان دوم برای فرزندت تقویت چه مهارتیه؟



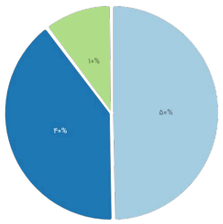

- جمله بندی و مکالمه
- تقویت مهارت شنیداری
- گرامر و لغات
- رایتینگ

9-فرزندت به بازی گروهی علاقه داره یا فردی؟



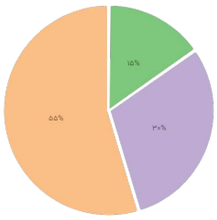

- گروهی
- فردی
- فرقی نداره

5-آیا حاضر هستی برای اپلیکیشن یادگیری زبان هزینه پرداخت کنی؟




- بستگی به قیمت داره
- بله
- خیر

10-ترجیح میدی فرزندت بیشتر با چه دستگاهی یاد بگیره؟




- موبایل
- تبلت
- فرقی نداره

# تحلیل رقبا

داده‌های طلایی  داده‌های سبز

| فیچر/رقبا | Lingokids | Studycat | Duolingo abc(for kids) | Emma | پاپیتا |
|---|---|---|---|---|---|
| چندزبانه بودن | ندارد .<br>فقط زبان انگلیسی | مخاطب به 5 زبان<br>انگلیسی،چینی،اسپانیایی،آلمانی و<br>فرانسوی دسترسی داره. | بیش از 40 زبان دارد | مخاطب به 8 زبان دسترسی داره | ندارد.فقط آموزش انگلیسی و فارسی |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| محتوای بدون تبلیغات | در اپ هیچ تبلیغاتی وجود نداره و این ادعای خودشون هم هست. | ایمن برای کودکان و بدون آگهی.والدین میتونن آسوده خاطر باشن که هیچ آگهی مزاحمی وجود نداره که کودک از یادگیری منحرف بشه. | در نسخه رایگان تبلیغات دارد اما در نسخه پولی ندارد. | در نسخه رایگانشون هم بدون تبلیغ هستن | ندارد.دارای تبلیغات هست. |
| آهنگ‌ها و انیمیشن‌های آموزشی. | در کنار بازی‌های تعاملی و هیجانی که داره از نمایش‌ها و آهنگ‌های بچگانه استفاده میکنه. | جلوه های صوتی و کارتون های زیبا،درس هارو سرگرم کننده میکنه. | در بعضی بخش ها استفاده شده. | پخش موسیقی در لحظه ورود به اپلیکیشن- تصویرسازی ها دارای حرکت هستند | دارای انیمیشن های دلربا با رنگ آمیزی زیبا که شیوه ای نوین برای آموزش محسوب میشه؛همچنین دارای صداگذاری جذاب هست. |
| سیستم پاداش و سکه برای باز کردن آواتارهای انیمیشنی. | از نشانه‌ها استفاده میکنه اما امکان اینکه بشه با اون کاری کرد رو نداره. | ندارد.انتخاب آواتار بدون نیاز به سکه هست. | بله سیستم پاداش و سکه دارد در قالب های مختلف | ندارد | دارای سیستم پاداش و سکه و جایزه دهی بدون آواتار های انیمیشنی. |
| مرور روزانه کلمات برای یادآوری. | با بازی هایی که داره کلمات را مرور میکنه اما بخش مجزایی نداره. | به صورت روزانه ندارد.اما واژگان معمولا در ابتدای واحد از طریق فلش کارت معرفی میشن و بعد بقیه فعالیت ها ، واژگان رو از طریق بازی ها و آهنگ ها تمرین میکنن. | بله سیتم مرور روزانه برای حفظ و یاداوری کلمات و گرامر دارد. | در حین آموزش امکان انتخاب مرور وجود داره، اما بخش جداگانه نداره. | ندارد. |
| آموزش در قالب بازی‌های متنوع. | این امکانرا به خوبی دارد،+3000 بازی در حین آموزش و تنوع بازی های خوبی هم دارد. | بازی های آموزشی با موسیقی اصیل ،جلوه های صوتی و کارتون های زیبا ،آموزش رو سرگرم و سرگرم کننده میسازه. | از برجسته ترین ویژگی های دولینگو اموزش در قالب بازی های متنوع است. | آموزش کلمات با کتگوری های مختلف در قالب پازل، اسلاید شو و تست | دارای باز یهای متنوع با صداهای جذاب برای کودکان. |
| رقابت و تعامل گروهی با هم‌سن‌ها | ندارد. | ندارد. | دارد. جدول رتبه بندی هم دارد. | امکان دعوت از دوستان وجود دارد. | ندارد. |
| انتخاب سطح دشواری | ندارد.<br>از صفر شروع میکنه. | ندارد. | ندارد. از صفر شروع میشود. | ندارد | ندارد. |
| گزارش‌گیری و داشبورد پیشرفت | امکان بررسی فعالیت های انجام داده و پیشرفت رو داره.، اما در نسخه پولی | ندارد.اما بازی ها به صورت مرحله ای پیش میره و بعد از انجام هر مرحله وارد مرحله بعد میشه. | امکان گزارش گیری از پیشرفت دارد. | امکان سنجش پیشرفت توسط والدین در نسخه پولی | آزمون های هفتگی داره و میشه میزان پیشرفت سطح زبان انگلیسی یا فارسی کودک رو به صورت هفتگی مورد آزمایش و بررسی قرار داد. |
| امکان مکالمه با هوش مصنوعی | ندارد. | ندارد. | امکان مکالمه با هوش مصنوعی دارد. | ندارد | ندارد. |
| تمرین رایتینگ به صورت بازی | داره مخصوصا برای حروف الفبا، کودک دنبال خط حروف را میگیرد تا شکل حرف را کامل کند. | به موضوعات موضوعی تقسیم میشه که پایه های یادگیری زبان رو به مخاطب آموزش میده.شامل:گوش دادن،خواندن،املا و تلفظ. | تمرین رایتنیگ بصورت بازی دارد. | ندارد. فقط کلمه ، لیسنینگ و ریدینگ داره | ندارد.تنها برای آموزش vocabulary کاربرد داره. |
| تمرین گرامر به صورت بازی | ندارد | در زمان کوتاه با حروف الفبا ،اعداد،نام رنگ ها،میوه ها،حیوانات و... همچنین نحوه جمله بندی و تلفظ درست کلمات آشنا میشن. | گرامر بصورت تمرین در اپلیکیشن هست | ندارد. فقط کلمه ، لیسنینگ و ریدینگ داره | ندارد.تنها برای آموزش vocabulary کاربرد داره. |
| screen time | این امکان رو داره که محدودیت تایم استفاده برای فرزند گذاشت. | ندارد. | ندارد | ندارد | ندارد. |

## ایده پردازی

در مرحله ایده‌پردازی، تلاش کردیم ریشهٔ اصلی مشکل رو پیدا کنیم و فقط به سطح ماجرا نگاه نکنیم.

برای همین از تکنیک ۵ چرا استفاده کردیم؛ با پرسیدنِ پشت‌سرهم «چرا؟» تونستیم بفهمیم که چالش اصلی کودکان در یادگیری زبان، خسته‌کننده بودن روند آموزشی و نبود جذابیت بصری و تعاملی هست.

بعد از شفاف شدن مسئله، وارد مرحله طوفان فکری شدیم.

ایده‌ها بدون محدودیت، سریع و آزادانه مطرح می‌شدن—از بازی‌سازی فرآیند یادگیری تا ساخت کاراکترهای دوست‌داشتنی و طراحی چالش‌های کوتاه.

### طوفان فکری

بچه ها نیاز دارن بصورت بازی زبان و یاد بگیرن تا جذاب باشه براشون

بچه ها نیاز دارن برای ادامه روند تشویق بشن

بچه ها نیاز دارن چیزهایی که یاد گرفتن و مرور کنن

استفاده از انیمیشن های ترند خیلی میتونه تو روند یادگیری کمک کنه

پخش موسیقی مداوم به اون زبان برای بچه ها

خانواده نیاز دارن میزان عملکرد و بررسی کنن

خانواده ها نیاز دارن برای استفاده از اپ محدودیت زمان بذارن

## ۵ چرا

**Root Cause**

بعلت اینکه سیستم اموزشی از بازی های هیجان انگیز و سرگرم کننده استفاده نمیکنه، والدین نیاز به ابزاری برای یادگیری زبان دوم برای فرزندانشون دارن

چون از بازی های هیجان انگیز و سرگرم کننده استفاده نمیکنن

چرا؟

چون سیستم اموزشی خشکه و هیجانی نداره

چرا؟

چون بچه ها اصولا علاقه ای به سیستم اموزشی ندارن

چرا؟

چون ترجیح میدن به ساده ترین شکل ممکنه و بدون اجبار باشه

چرا؟

والدین نیاز به ابزاری برای یادگیری بهتر زبان دوم برای فرزندانشون دارن

## نمودار همبستگی

### داشتن بازی و جذابیت

30 درصد از شرکت‌کنندگان، فیچر رقابت با بازی با همسن و سال‌های کودکانشان را در اولویت دوم برای استفاده از اپلیکیشن ما قرار دادهاند.

20 درصد از شرکت‌کنندگان، فیچر رقابت با بازی با همسن و سال‌های کودکانشان را در اولویت اول برای استفاده از اپلیکیشن ما قرار دادهاند.

نزدیک 40 درصد از فرزندان شرکت کنندگان به سبک بازی داستانی علاقه‌مند هستند.

به بسته ی تکملی شامل بازی های مورد علاقه ی بچه ها مثل خمیر بازی یا هر وسیله ی فکری هنری یا ... که نتوانه اموزش تعاملی با بچه ایجاد کنه.

جذابیت-علاقه‌مندی کودک و زود خسته نشدن برای 70 درصد از والدین جزو اولویت‌های اول تا سوم می‌باشند.

### چالش زمان و دسترسی‌پذیری Device

### استفاده از تصاویر و فلش کارت

### داشبورد و بررسی پیشرفت

### بازی گروهی و رقابتی

## پرسونا

## آراد آریان‌پور

سن: 8 ساله

لوکیشن: ساکن تهران

موقعیت خانوادگی: فرزند اول خانواده

مقطع تحصیلی: دوم ابتدایــی

آراد هشت سالشه، یه پسر پرانرژی و بازیگوش که کلاس دوم دبستانه. عاشق انیمیشن، بازی و کتاب‌های رنگی و کمیک هاست. کاراکتر مورد علاقش تن تن، عاشق کتابا و کارتوناشه.خیلی دلش میخواد زبان اصلی فیلماشو ببینه و بتونه کتاباشو بخونه.مامان بزرگشم که از زبان فرانسه همیشه خوشش میومده و علاقه آراد رو به زبان فرانسه دیده، همون چندتا کلمه رو یادش داده.تابستون کلاس زبان فرانسه رفته، ولی وقتی درساش خشک می‌شن یا تکلیف زیاد می‌دن، زود حوصله‌ش سر می‌ره.تو زمان مدارس هم دلش نمیخواد کلاس جدا بره. توی خونه گوشی و تبلت هست ولی مامان و باباش اجازه نمی‌دن زیاد استفاده کنه.

### فهرست اهداف :

- فهمیدن کارتونای فرانسوی
- توانایی خوندن زبان فرانسه
- ایجاد فضای مشترک با مادربزرگش
- گرفتن حس تشویق از پدر و مادرش و اطرافیان

### فهرست نیازها :

- نیاز به دیدن کارتون های تن تن به زبان اصلی
- نیاز به خوندن کمیک بوک‌های تن تن
- نیاز به یادگیری همراه با بازی و سرگرمی
- نیاز به روشی امن برای یادگیری که مامان و باباش اجازه استفاده از اون روش رو بدن

### فهرست رنج ها :

- فضای خشک و حوصله سر بر آموزشی
- از اینکه باید بازی کردن رو رها کنه و بره زبان بخونه رنج میکشه
- کمیک بوک های مورد علاقش رو باید با کیفیت چاپ پایین تر و ترجمه شده داشته باشه

### کارکترهای موردعلاقه‌ش :

- تن تن
- لوک خوش‌شانس
- مردآهنی
- هالک
- سوپرمن
- اسمورف ها

### سبک های بازی موردعلاقه ش:

بازی‌های داستانی

بازی‌های ماجراجویی و رقباتی

بازی‌های پازلی

بازی‌های موزیکال

## نقشه همدلی:

### آراد به چی فکر میکنه؟

- بچه هایی که فرانسه زندگی میکنن، همه کمیک‌های اصلی تن تن رو دارن.
- احتمالا مامان و بابام خیلی خوششون بیاد اگه فرانسوی یاد بگیرم.
- کاش میشد، زبان کاراکترای مورد علاقم فارسی بود.
- با مامان بزرگ بیشتر میتونم وقت بگذرونم اگه کلمه‌های فرانسوی جدیدی که یاد میگیرم رو به اونم یاد بدم.
- خوب میشد اگر تنها کارم بازی کردن بود.

### آراد چی میگه؟

- از کلاسای درس حضوری خوشم نمیاد، خیلی خشک و مسخرن!
- میشه برم با تن تن و میلو زندگی کنم؟
- صدای خود تن تن رو بیشتر از دوبلش دوس دارم.
- زیرنویس خوندن اذییتم میکنه.
- مامان بزرگ، بلدی سلام کردن به فرانسوی چی میشه؟
- تازگیا چندتا کلمه از کارتون لوک خوش‌شانس رو فهمیدم چیه.

### آراد به چی حس میکنه؟

- حس میکنم از فرانسوی خوشم میاد، یه جور عجیبی حرف میزنن.
- خیلی بدم میاد وسط بازی بهم میگن برو درس بخون.
- حس میکنم وقتی نمیفهمم تن تن و لوک خوش‌شانس یا اسمورفا چی میگن، از دنیاشون جدام.
- چه حس جالبیه وقتی که مامان و بابا ازم تعریف میکنن.

### آراد چیکار میکنه؟

- تابستون گذشته کلاس زبان فرانسه میرفت.
- یه وقتایی حتی با اینکه متوجه نشه، کارتونای فرانسوی رو با زبان اصلی میبینه.
- مدام از مامان بزرگش میخواد که کلمه هایی که بلده رو یادش بده.
- خودش رو جای تن تن میذاره و تصور میکنه که داره با میلو حرف میزنه.
- کلمات فرانسوی جدیدی که یاد میگیره رو به خواهر کوچیکترش یاد میده.

## سناریو کاربر:

چند روز پیش، یکی از همکلاسی‌های کلاس فرانسه‌ی آراد بهش پیام داد و لینکی از یه گروه دیسکورد مربوط به طرفدارای تن‌تن رو بهش داد. آراد وارد گروه شد و دید که دوستش می‌تونه به زبان فرانسه با بقیه درباره‌ی تن‌تن صحبت کنه، اما خودش تقریباً چیزی متوجه نمی‌شد. این موضوع ناراحتش کرد، اما در عین حال باعث شد انگیزه بگیره تا حتماً زبان فرانسه‌اش رو تقویت کنه.

### انتظارات:

- روش آموزشی خشک نباشه
- از کاراکترای مورد علاقش استفاده بشه
- به حدی برسه که بتونه فرانسوی بفهمه و بخونه

### موقعیت ها:

- چرخیدن تو برنامه ها و دیدن بازیاشون
- چک کردن اینکه کاراکترای مورد علاقش رو میتونه تو بازی بیاره یا نه

### بهبود محصول:

- کاستومایز کاراکتری که میتونه باهاش آموزش ببینه
- طراحی محیط جذاب و سرگرم کننده و ساده
- جدا نشدن بازی از آموزش

### تعریف معیار:

1. چک کردن کتاب‌های کلاس فرانسه‌ای که رفته بود.
2. میخوام بدون اجبار و با بازی زبانو یاد بگیرم.

من که عاشق بازی کردنم، ببینم راهی میتونم پیدا کنم که با بازی زبان فرانسه رو یاد بگیرم!

### مقایسه گزینه ها:

3. جستجو در کانال‌های آموزش زبان فرانسه یوتیوب
4. جستجو در App store و Google

احتمالا چیزی به دردم میخوره که خسته کننده و خشک نباشه.

### تست برنامه ها:

5. دانلود و نصب دولینگو
6. دانلود و نصب چند برنامه‌ی آموزش زبان ایرانی

چندتا برنامه رو پیدا کردم، باید ببینم از کدومشون بیشتر خوشم میاد.

### انتخاب نهایی:

7. حذف برنامه‌های انگلیسی زبان که زبان فارسی رو ساپورت نمیکردن
8. حذف برنامه‌های ایرانی که جذابیت بصری نداشتن و محیطشون ساده و راحت نبود
9. انتخاب نهایی

ایول! فک کنم این یکی از همشون باحال تره!

## تعریف مسئله:

با توجه به داده‌های جمع‌آوری شده از مصاحبه، پرسشنامه ، آنالیز رقبا و متدهای ایده‌پردازی به این نتیجه رسیدیم که بخاطر یادگیری بهتر کودکان در سن پایین، والدین‌شون ترجیح می‌دن از این سن آموزش زبان رو برای اونا شروع کنن و  کودکان که کاربر اصلی محصول ما هستن نیاز دارن که آموزش کاملا بازی‌محور باشه و روند خشکی نداشته باشه.

به این دلیل تصمیم گرفتیم که این محصول در ساده‌ترین حالت ممکن طراحی بشه و در کنار اون از جذابیت بصری خوبی برخوردار باشه. برای یادگیری بهتر و سرگرم‌کننده تر از کارتون‌ها، انیمیشن‌ها، بازی، موسیقی و حرکات بدنی استفاده بشه.

و قراره به منظور ایجاد علاقه در یادگیری برای کودک از سیستم پاداش‌دهی و فضای رقابتی استفاده کنیم. علاوه بر این قابلیت‌ها برای تقویت مهارت مکالمه و لهجه از  قابلیت مکالمه با هوش مصنوعی بهره بگیریم.

همچنین برای رفع نیاز مخاطب هدف ثانویه (والدین) باید به موضوع امن بودن محتوا و پیگیری عملکرد کودکان‌شان از طریق داشبورد توجه بشه.

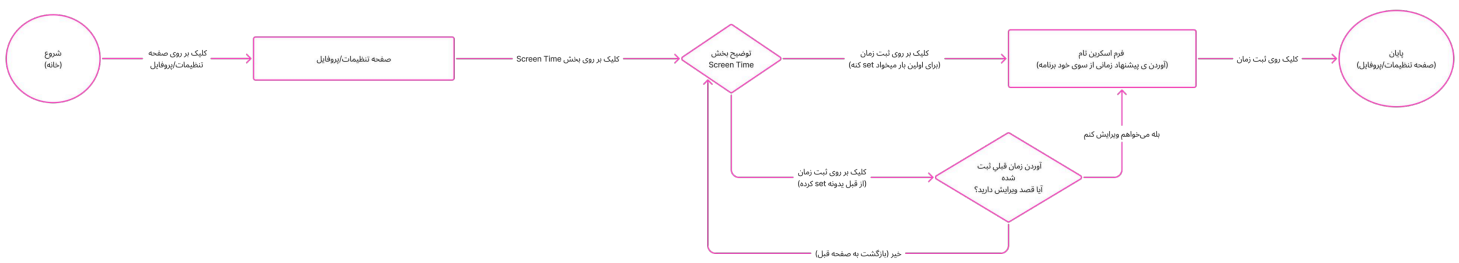
## بیان راه‌حل‌ها:

- جذابیت بصری و استفاده از انیمیشن
- سادگی و دسترسی پذیری بالا
- امکان ثبت نام و ورود
- بازی‌محور بودن برنامه
- داشتن داشبورد برای بررسی پیشرفت
- سیستم پاداش‌دهی
- استفاده از تصاویر و فلش کارت برای مرور و یادگیری لغات
- امن بودن محتوا
- بخش بازی‌های گروهی و رقابتی
- تمرکز یادگیری بر روی رایتینگ، گرامر، مکالمه، لغت و ...
- امکان مکالمه با هوش مصنوعی
- استفاده از شعر و موسیقی در بخش لیسنینگ
- امکان یادگیری زبان‌های مختلف
- امکان گذاشتن محدودیت تایم در استفاده
- استفاده از حرکات بدنی برای یادگیری بهتر

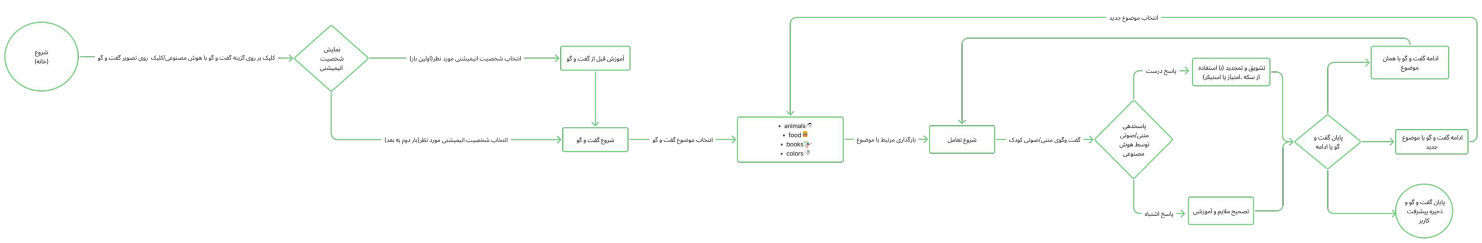
## تسک فلو:

تو این مرحله، مسیرهایی که کاربر برای انجام یه سری تسک های اصلیمون میرفت رو رسم کردیم.

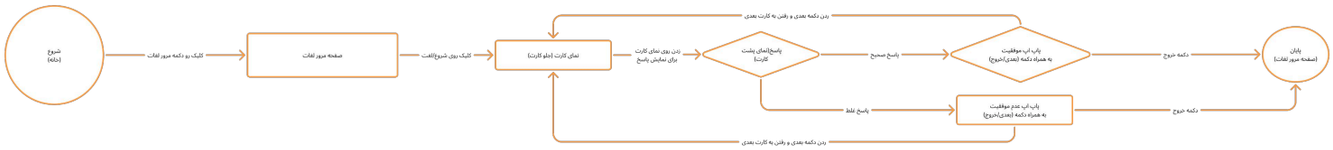
گذاشتن محدودیت تایم



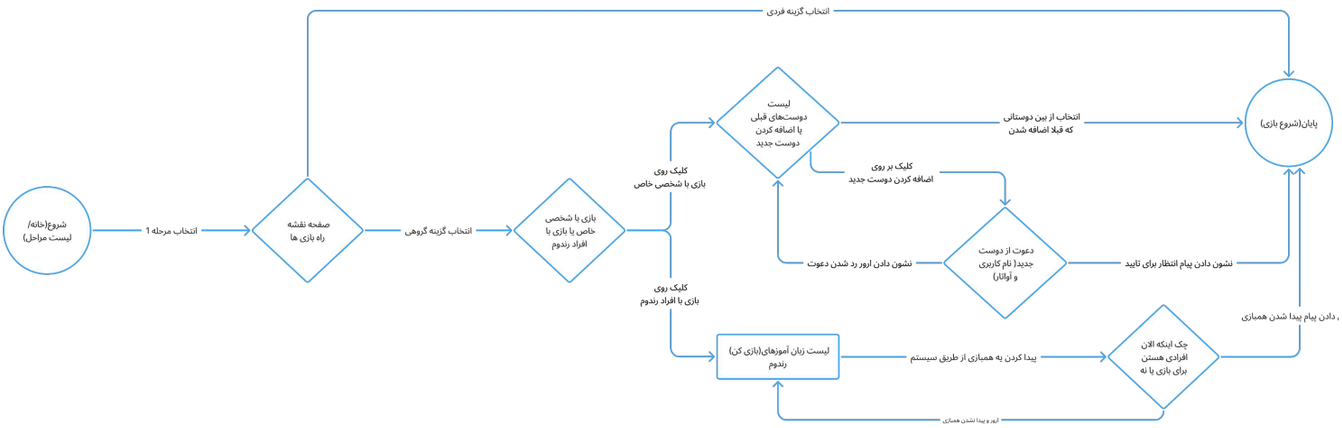

گفت و گو با هوش مصنوعی



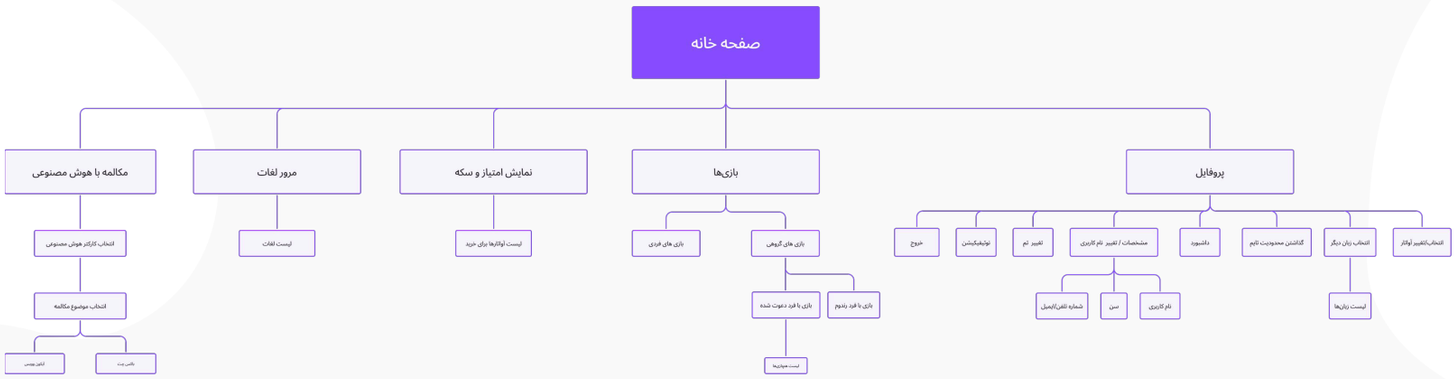
استفاده از تصاویر و فلش کارت( مرور لغات)



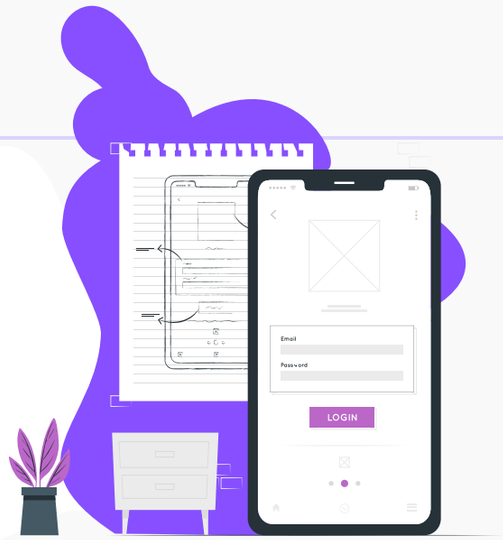

بازی‌های گروهی و رقابتی




## سایت مپ:




## وایرفریم:

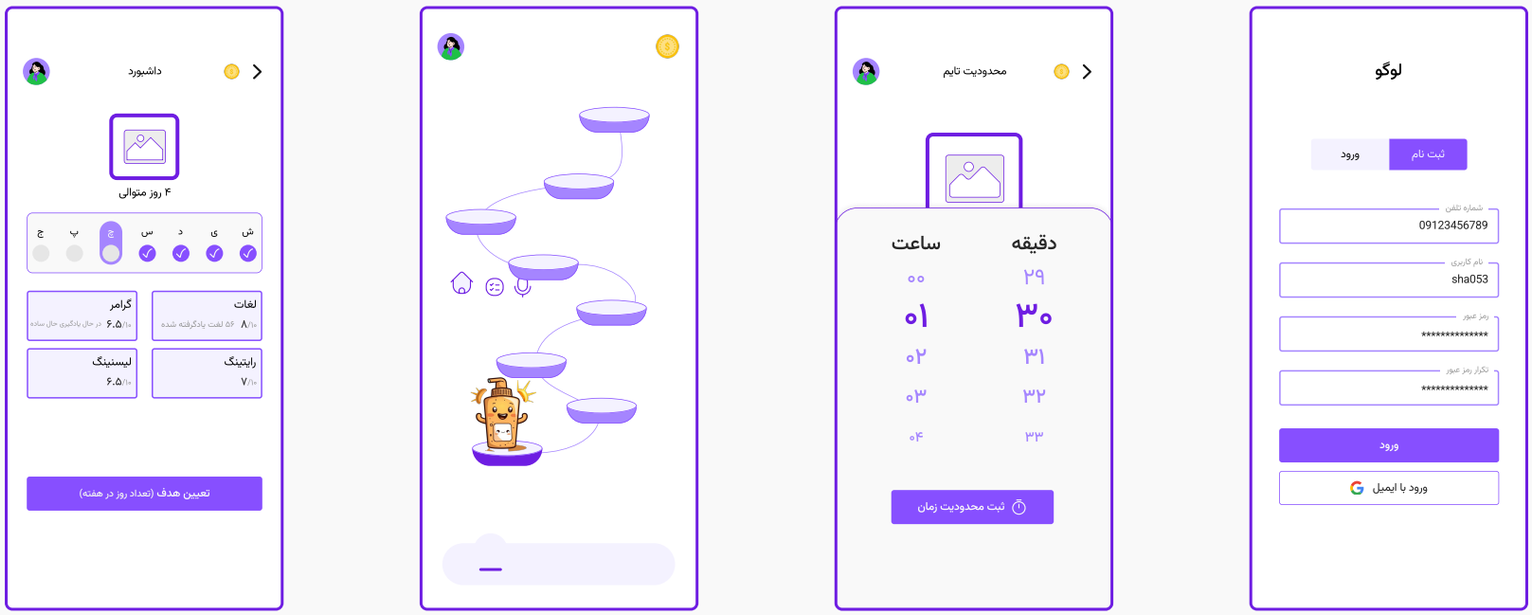


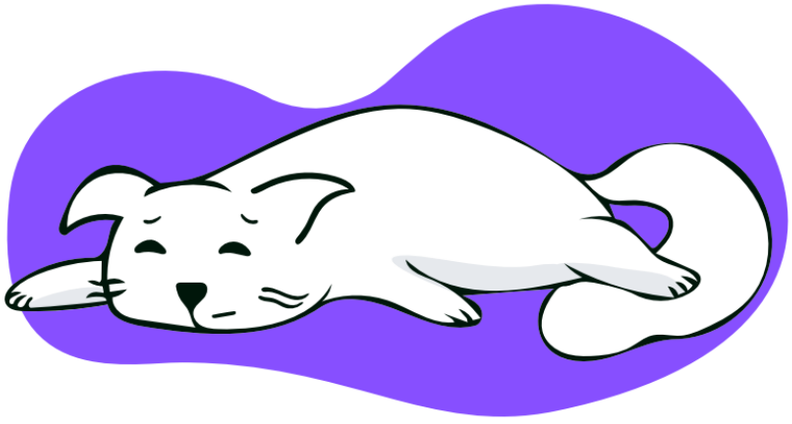

برای شروع فرآیند طراحی، ابتدا سراغ وایرفریم‌های Low-Fidelity رفتیم.
تو این مرحله فقط روی ساختار، جریان کاربر و چینش المان‌ها تمرکز کردیم تا بدون درگیر شدن با رنگ‌ها و جزئیات، سریع‌تر به یک اسکلت‌بندی دقیق برسیم.

بعد از تایید اولیه و اصلاح مسیرها، وارد مرحله High-Fidelity شدیم.
تو این نسخه، رنگ‌ها، آیکون‌ها، کاراکترها و ریزجزئیات طراحی اضافه شدن تا تجربه نهایی کاربر رو شبیه‌سازی کنیم و ظاهر واقعی اپلیکیشن شکل بگیره.

Low Fidelity

## High Fidelity



# ممنون از توجهتون

اپلیکیشن آموزش زبان دوم برای کودکان