

287527

Japansk språklærings-app

Presentasjonsdokument

Emne: BOP3102
Kull: 14BGDHO1
Utdanning: Bachelor i grafisk design, HK

Japansk språklærings-app

Learn from zero

Her presenteres YesJapan sin nye japanske språk-app som inneholder et læringsprogram som skal hjelpe nybegynnere fra å kunne ingen ting til å kunne lese hiragana, katakana og etter hvert kanji. Brukere vil lære seg å sette sammen setninger på egenhånd og begynne å snakke japansk med selvsikkerhet.

Først skal du bli presentert logo, typografi, farger og elementer før du får se hvordan elementene fungerer sammen.

Logoen til appen er en rød sirkel på hvit bagrunn som er det japanske flagget. Den er lett gjenkjennelig og vil vise klart og tydelig på brukerens mobil at dette er en japansk app. Tegnene skriver "Nihongo" som betyr "japansk" på japansk

Typografien appen inneholder heter Raleway og er en elegant sans-serif font som skal vise klart å tydelig hvilke boksaver som vises. Den er blitt brukt i Regular og Semi-bold tykkelse.

Fargene er matte som man finner mye av i japansk kunst. Appens hovedfarger er gul-oransje og blå med lys beige bakgrunn. Fargene rød og grønn signaliserer om svarene på de ulike testene er korrekte eller feil.

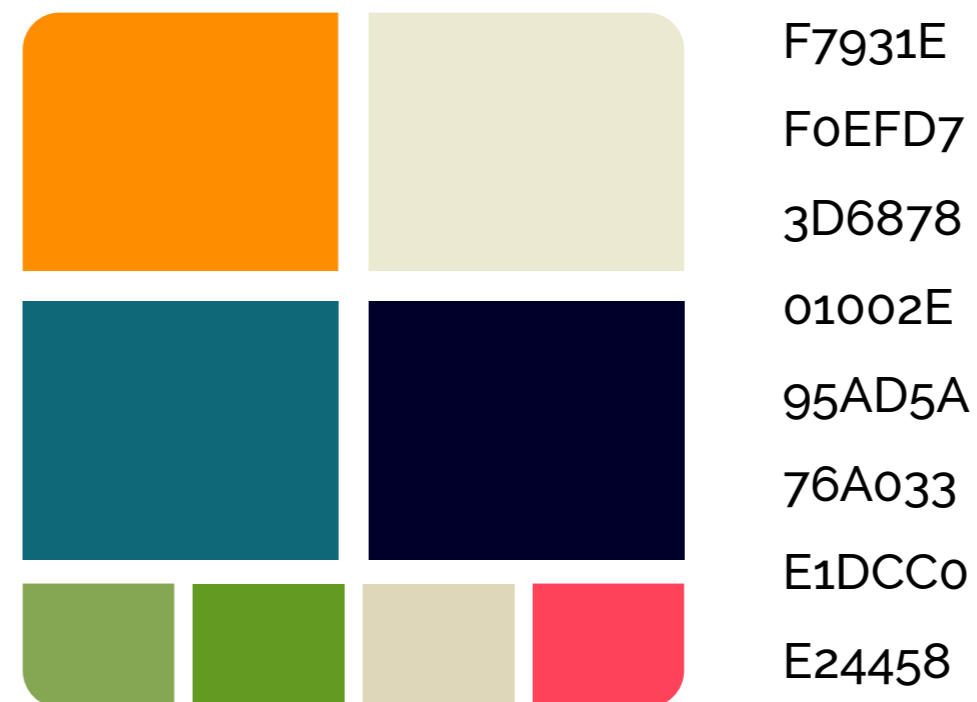


aA

ABCDEFGHI
JKLMNOPQ
RSTVWXYZ
abcdefghi
jklmnopqr
stuvwxyz
1234567890

aA

ABCDEFGHI
JKLMNOPQ
RSTVWXYZ
abcdefghi
jklmnopqr
stuvwxyz
1234567890





Stjernene vil fortelle brukerne om hvor godt de mestret de ulike leksjonene som er i appen



Bakgrunnsmønsteret skal gi en japansk følelse og vil vises i hovedsiden *hjem* og i hver leksjon. Bakgrunnen vil ellers være i en farge når det skal være fokus på læring

Knappene vil være litt avrundet og vil være i gul-oransje farge når den skal føre brukeren fremover i appen, og være svak grønn når den skal føre brukeren bakover i appen for repetisjon



Disse store knappene er leksjonsknappene som vises på hovedsiden. Knappene vil vise seg i gul-oransje farge når brukeren har fullført leksjonen.



Før en bruker har gått inn i leksjonen vil knappene være i blå farge.



Knapper som er i grå farge er ikke tilgjengelig for brukeren før leksjonen er blitt gjennomført.



Her vises alle nivåknappene som er i introduksjons-leksjonen og i leksjon 1.

En bruker skal vanligvis gå inn i nivåene etter rekkefølge. De grønne knappene skal vise hvilket nivå brukeren skal trykke på. De gule knappene skal vise hvilket nivå som er fullført og de knappene som er i lys beige farge skal vise at den ikke har blitt utført og er heller ikke den som er anbefalt å bli tatt i dette øyeblikk.

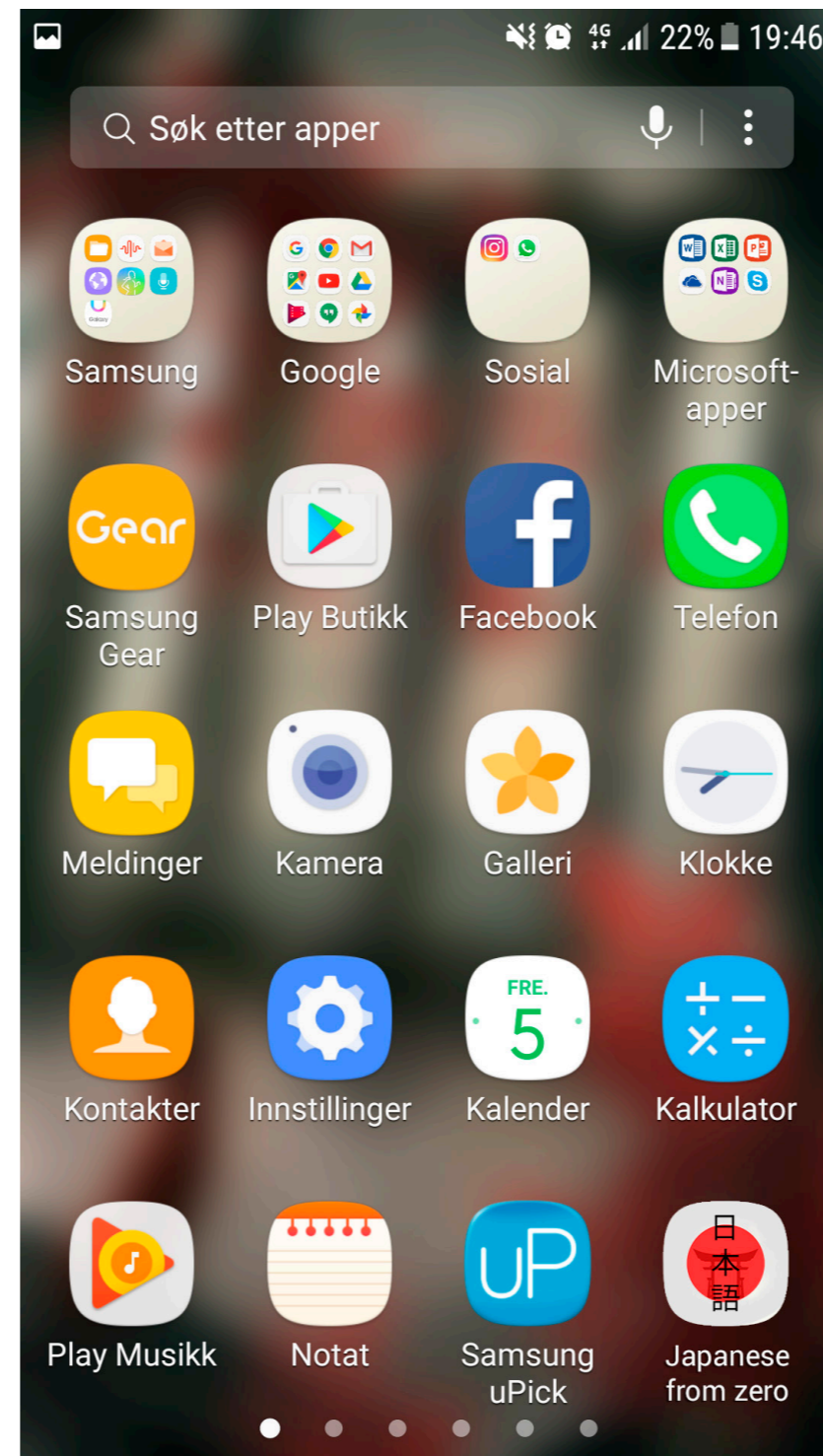
Ikonene i knappene skal gi liv i appen og skal vise hva hvert nivå inneholder.



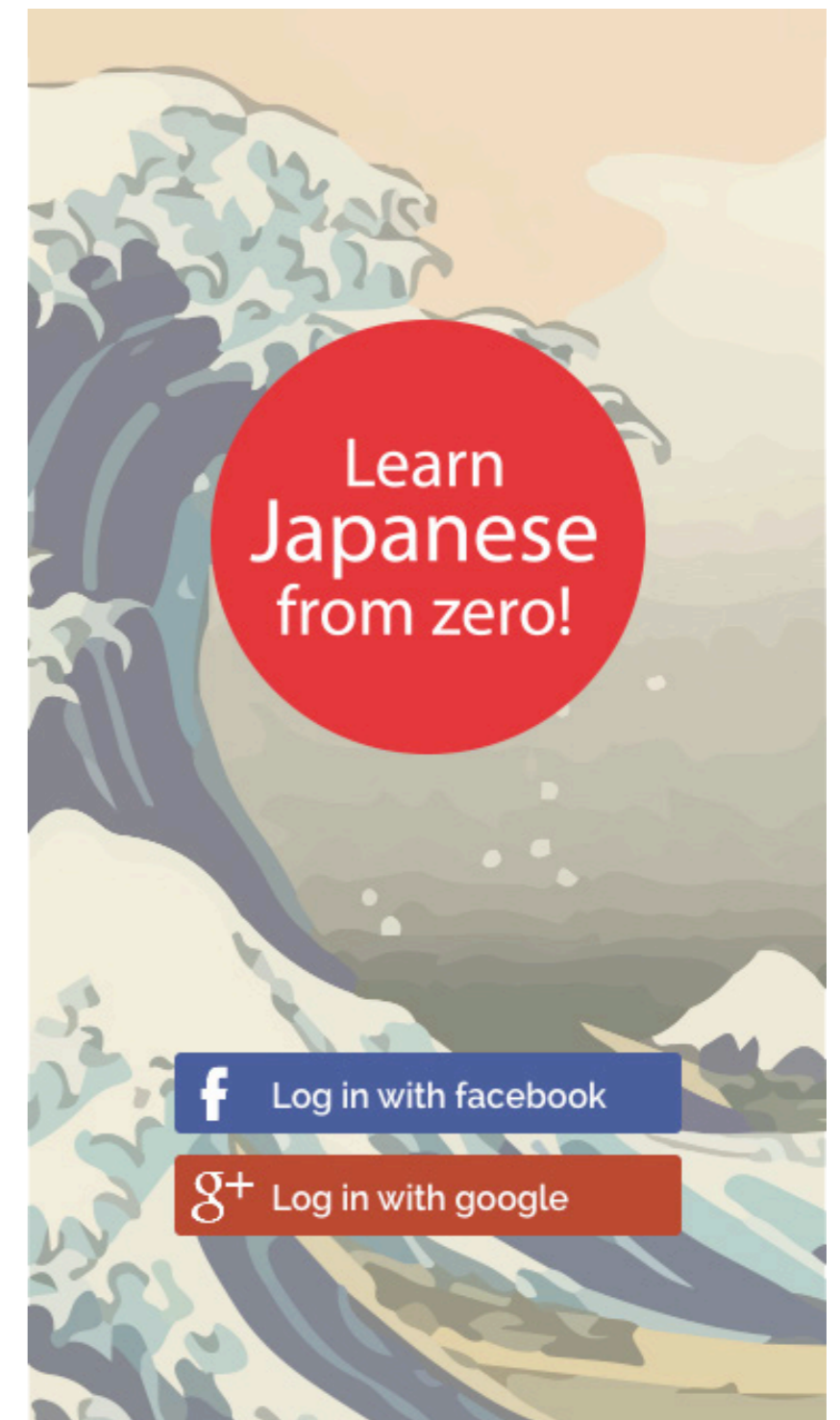
Her presenteres brukers første møte med appen. Appen lastes ned via Google play eller Apple store og blir vist i Google play som i bildet under



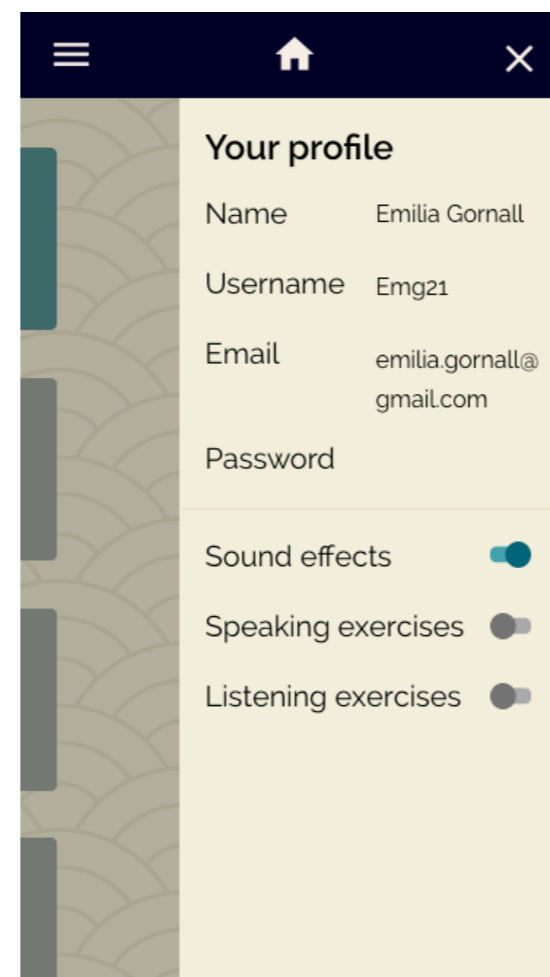
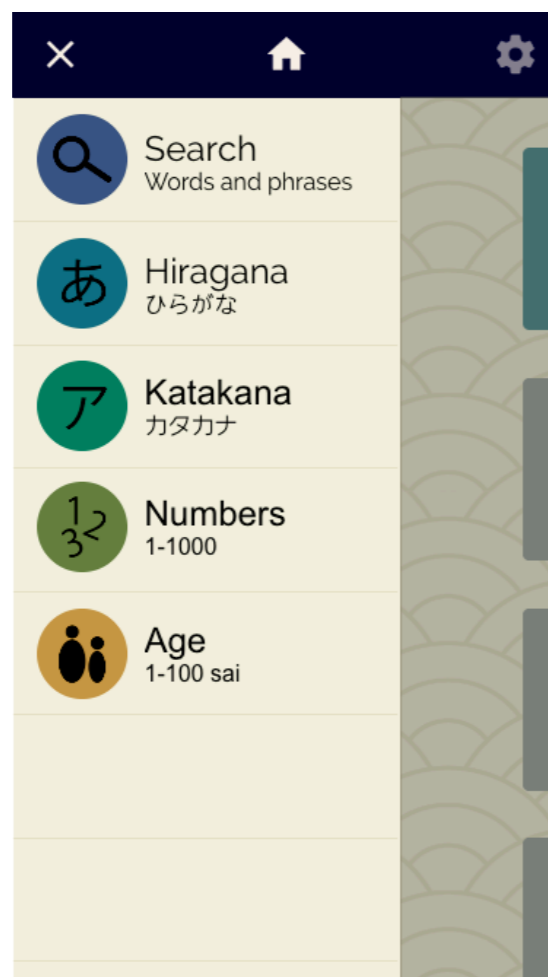
Etter at appen er lastet ned så er det viktig at appen er synlig for brukerne i deres mobil. Her vil appens logo være synlig som viser sterkt at dette er en som handler om japan.



Når brukerne kommer inn i appen så møter de på denne velkomssiden med innloggingsalternativer.



På hovedsiden så møter brukerne leksjonsknappene som de kan trykke på som vil vise en boks som kommer ned med informasjon om leksjonen. Her kan du se at den utførte leksjonen har fått en gul-oransje farge og stjerner som viser hvor godt brukeren mestret leksjonen.



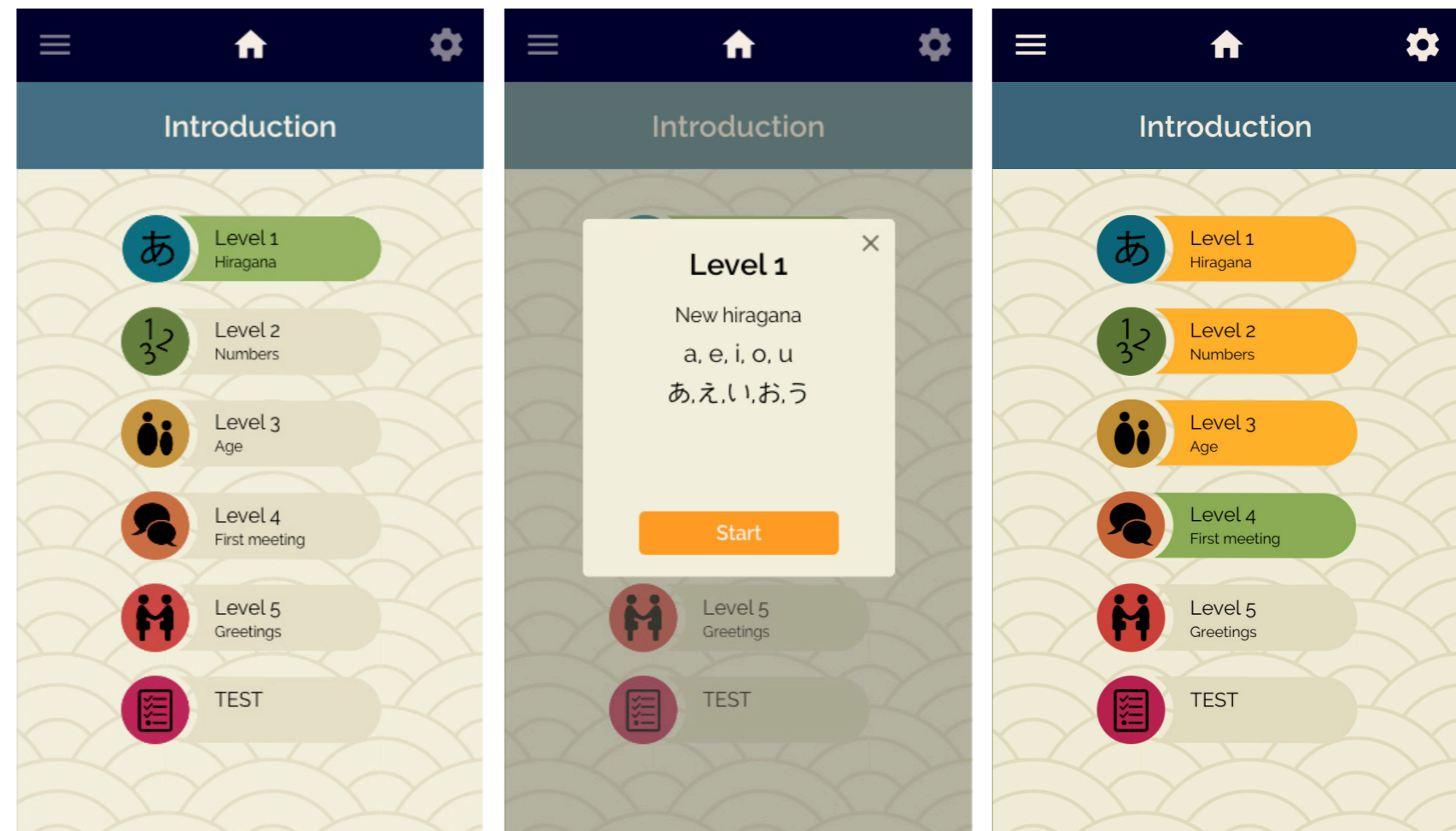
Ikonet øverst i venstre hjørnet i appen viser en menyknapp som inneholder snarveier til det brukeren lærte i introduksjons-leksjonen inkludert en søk knapp som fører til appens søkefunksjon i ord og fraser på japansk og på engelsk

Øverst i venstre hjørnet finner man intillingsikonet der man kan endre på appens funksjoner som lydeffekter, høre- og tale-øvelser

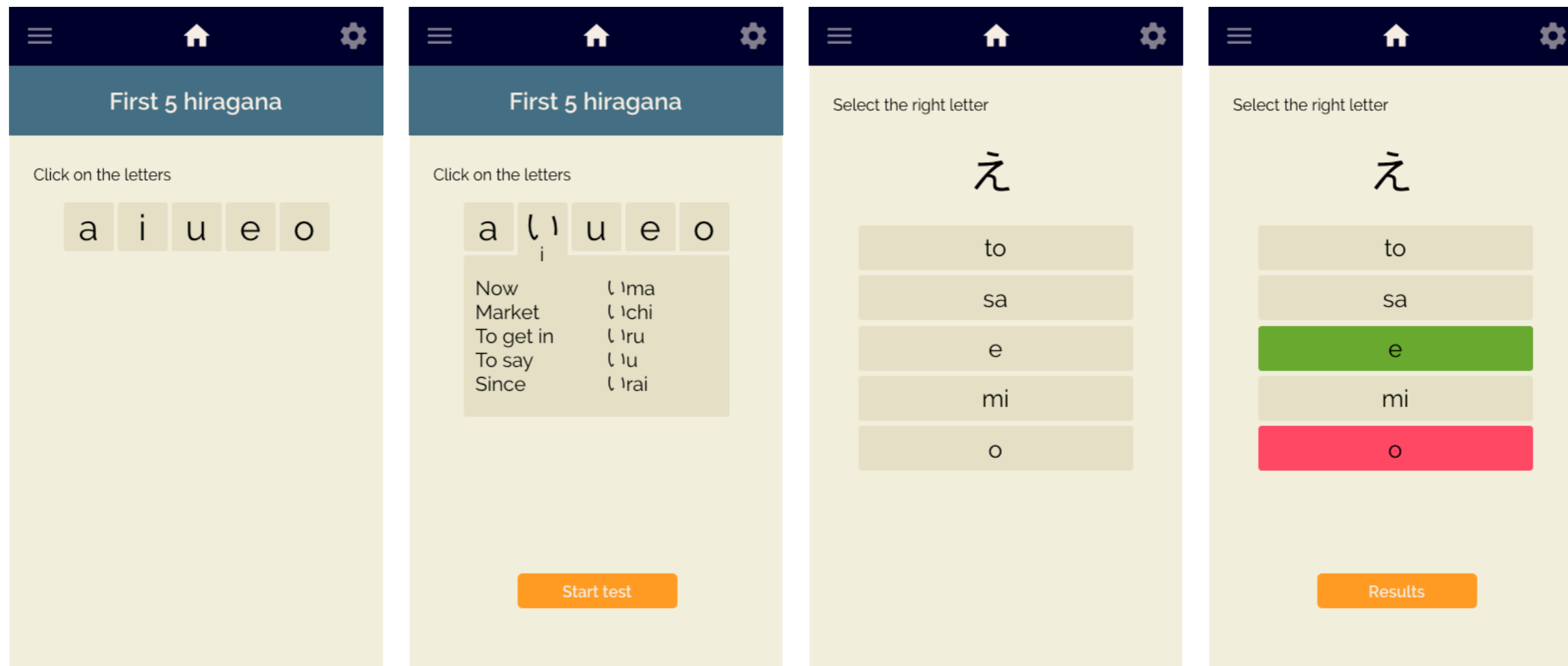
Her vises det hvordan nivåene blir presentert i appen. Under alle leksjoner vil det inneholde relevante nivåer til leksjonens innhold.

Her kan du se at den grønne knappen vil hjelpe brukeren i å vite hvor han eller hun skal starte. Når man trykker på et av nivåene så vil det komme fram informasjon om nivået akkurat som på leksjon-knappene.

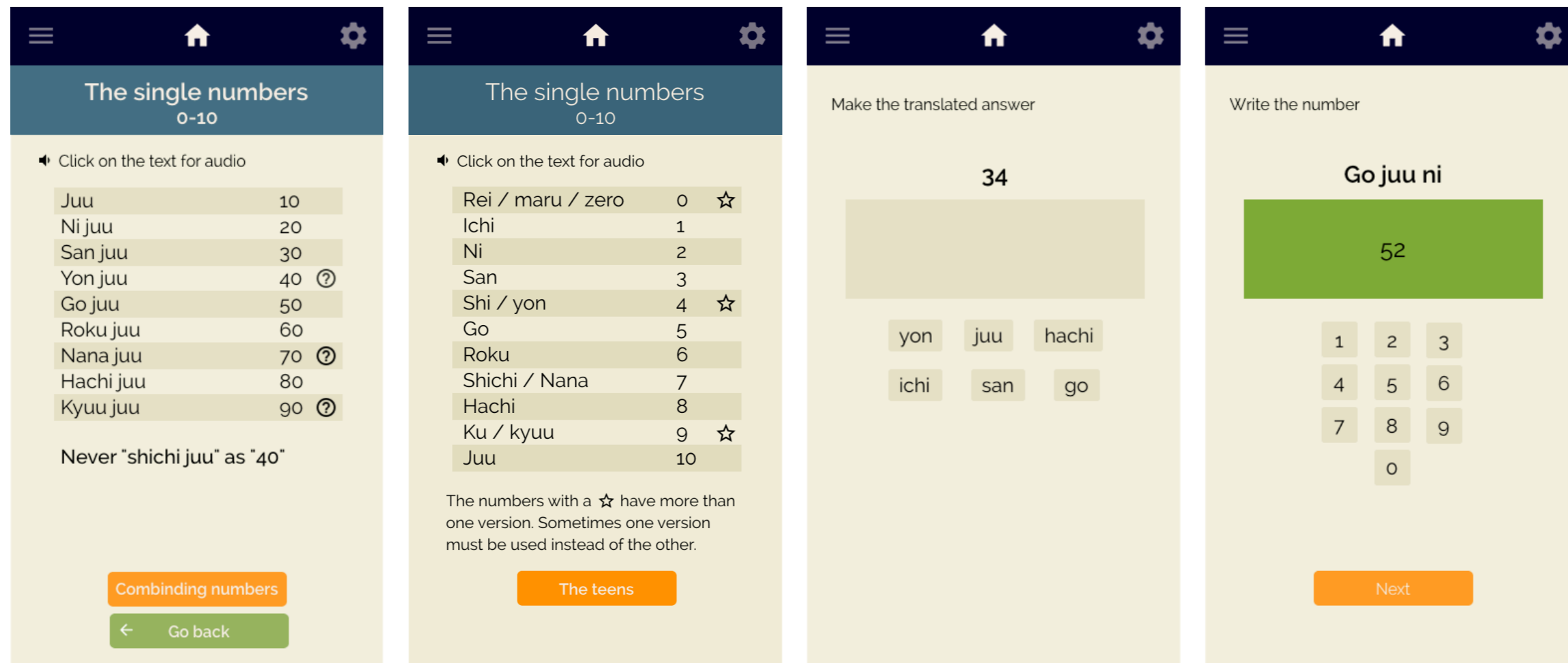
Gjennomførte nivåer vises i gul-oransje farge.

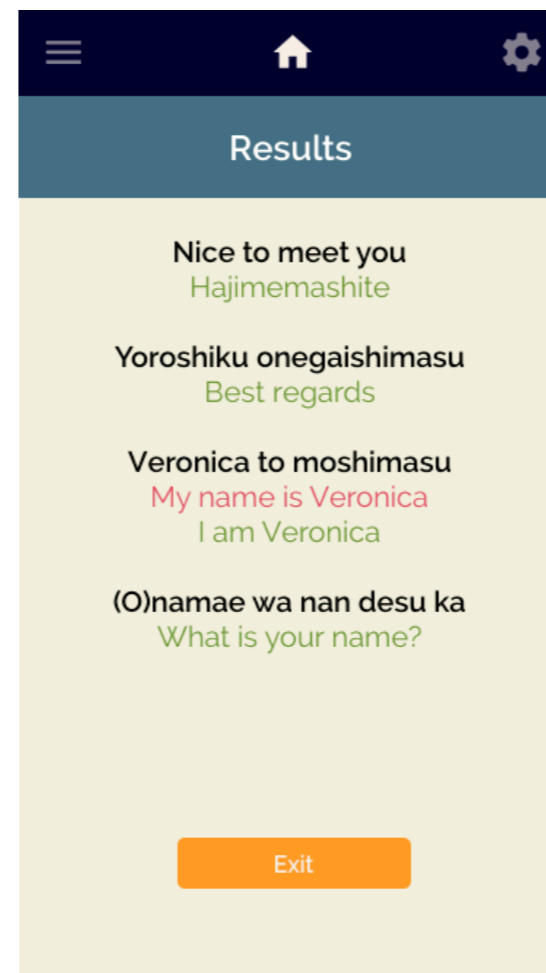
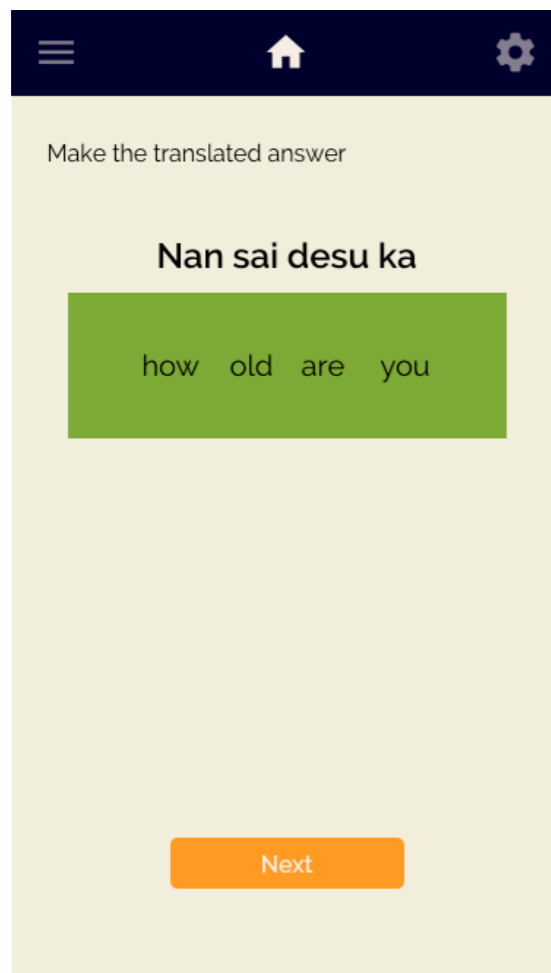


Under det første nivået i introduksjonskurset skal brukeren lære seg det ene japanske skriftspråket hiragana. Her vises det eksempler på hvordan læringen og testingen av nivået fungerer.



Her vises det eksempler på hvordan læringen og testing av tall blir utført.





For at en bruker skal vite om svaret er riktig eller galt skal det etter hver enkelt øvelse vises i fargekode og kommentar.

For at en bruker skal best mulig lære av sine feil vises resultatet av testen helt mot slutten med eventuelle feile svar vist i rødt og riktige svar vist i grønt.

Ganske likt som vist i eksempelet om tall så vises det her hvordan læringen av alder og setninger om alder fungerer.

Når hvert ikon med spørsmålstegn blir trykket på så vises det under tabellen om avvik i reglene som er vist i tallreglene.

Etter tabellen vil brukeren møte enkle setninger på hvordan man sier sin egen alder.

Det siste bildet viser eksempel på læring fra *first meeting*-nivået

Years old - sai

Click on the text for audio

1 year old	Issai	?
2 years old	Ni sai	
3 years old	San sai	
4 years old	Yon sai	?
5 years old	Go sai	
6 years old	Roku sai	
7 years old	Nana sai	?
8 years old	Hassai	?
9 years old	Kyuu sai	?
10 years old	Jussai	?

Never "ichi sai" as "1 years old"

The teens

Years old - sai

Nan sai desu ka.
How old are you?

(years) sai desu.
I am _(years)_ years old.

Nansai ni miemasu ka.
How old do I look?

(years) sai ni miemasu.
You look _(years)_ years old.

Take test

Go back

First meeting

My name is... (Grammatically correct)
(O)namae wa nan desu ka
What is your name?

Watachi no namae wa Sumisu desu
My name is Smith

My name is... (the natural way)
Sumisu to moushimasu
I am Smith

Start test

Go back

Her vises det eksempler på hvordan læringen av grammatikk og nye ord fungerer. Ved å trykke på boksene med grammatikkregler så vil det komme ned en boks med informasjon om den grammatiske regelen. Lange regler vil ha flere sider som brukeren må bla igjennom. Brukerne kan lett trykke seg til neste regel ved å trykke på *next grammar*

Når brukerne trykker på gjenstandene i rommet vil det dukke opp en boks som sier hva gjenstanden heter på engelsk og japansk i flere skriftspråk.

