

LangVR

Концепция

Для изучения иностранного языка необходимо полное погружение в естественную языковую среду.

LangVR представляет собой образовательный онлайн-симулятор, с помощью которого вы научитесь применять знания в области владения иностранным языком на практике

Мы предлагаем к изучению 5 языков:

- английский
- французский
- испанский
- китайский
- турецкий



Проблема

Основная проблема –
возникновение
языкового барьера в
следствие отсутствия
практики



“

Когда разрабатывалась школьная программа
английского, юным советским гражданам
полагалось знать язык скорее теоретически,
чем практически..

Это и определило всю схему обучения.
Традиционная система готовит ученика только
к письму и чтению. Разговорной практике в ней
отводится очень мало времени

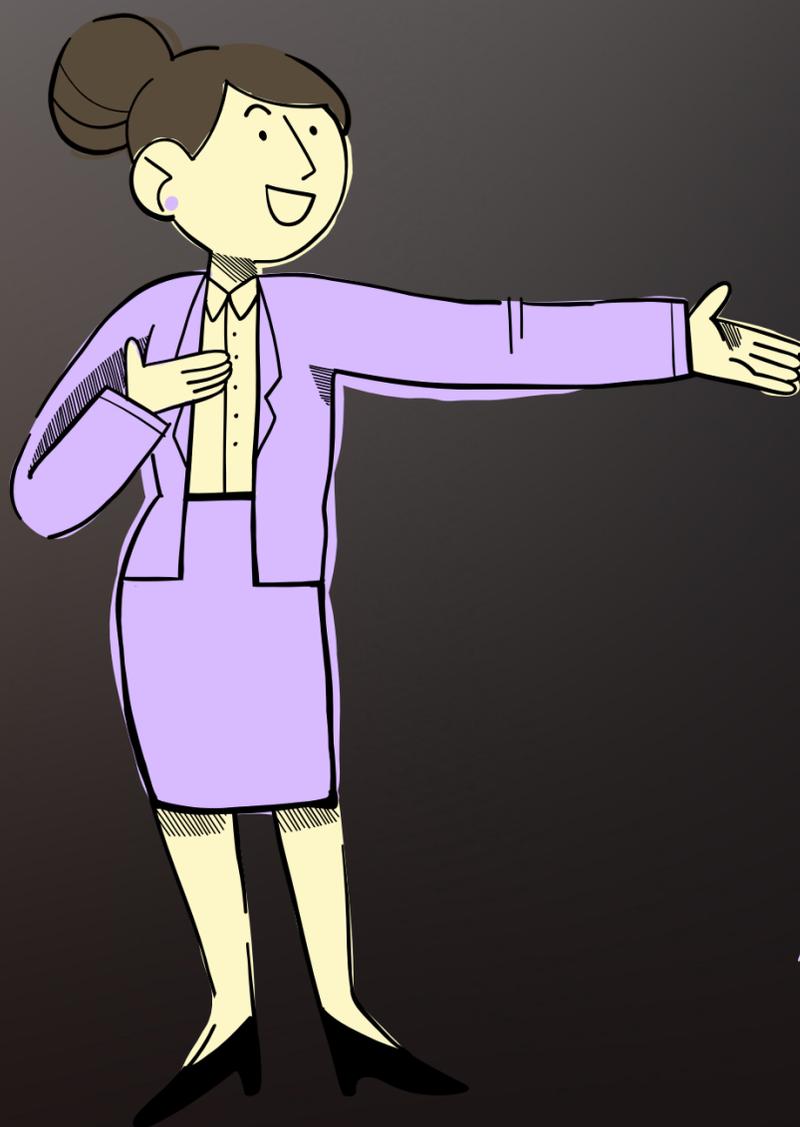
”

by PSYCHOLOGIES

<https://www.psychologies.ru/>

ПОЧЕМУ ЭТО ВАЖНО ВНЕДРЯТЬ?

Проект важно внедрять для того, чтобы участники образовательного процесса имели возможность отрабатывать практические навыки говорения с реальными носителями языка

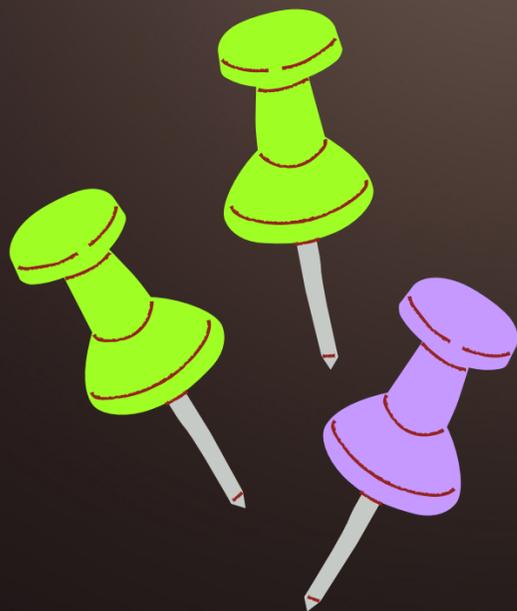


«...Студент может прекрасно усвоить грамматические структуры, и обладать хорошим пассивным словарным запасом, но из-за отсутствия речевой практики, человек не может их использовать в спонтанной речи. Для преодоления этого барьера необходима автоматизация, как языковых навыков, так и речевых умений... Если на занятии тренируется ситуация в магазине, госпитале и т.д. то студенту потом будет легче ориентироваться в реальной жизни»

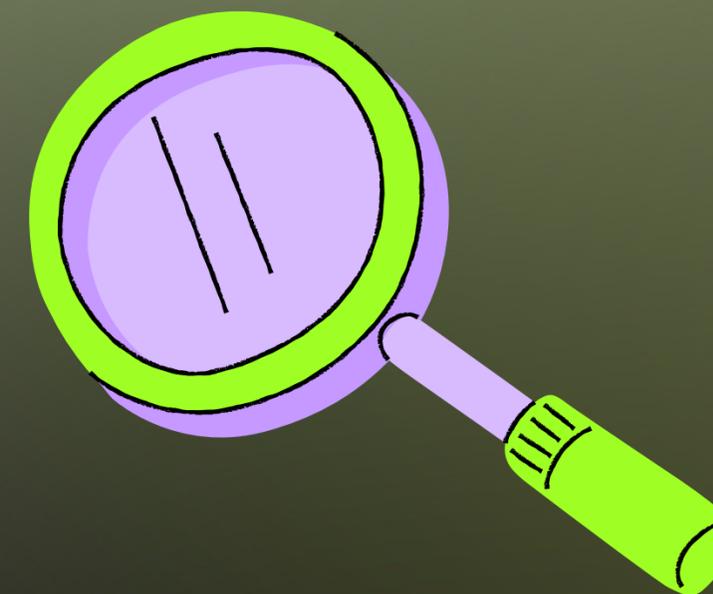
Абдуллаева Мунавара Абдулахадовна,
доцент кафедры иностранных языков

Цель

Обучение языкам,
диалогической речи,
погружение в среду
живого языка



Общее расширение
кругозора, развитие
устной речи,
аналитического
мышления,
коммуникативных
навыков, улучшению
памяти и др.



Сохранение
интереса к изучению
языков вне учебного
или рабочего
процесса

Целевая аудитория



1.

Обучающиеся 9–11 классов

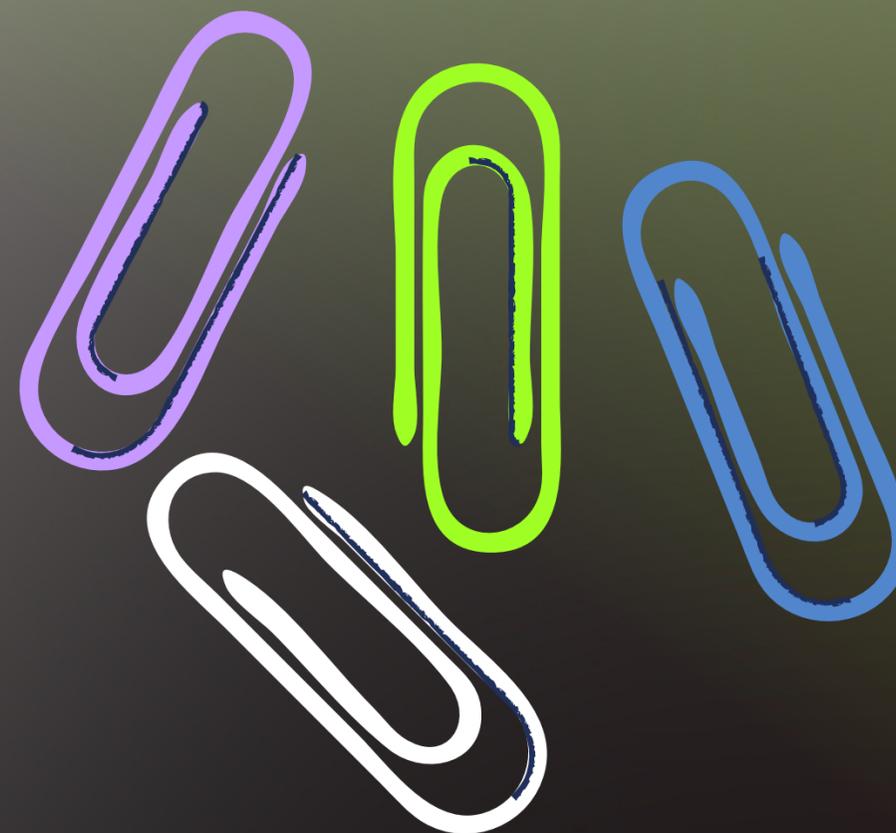
2.

Студенты ВУЗов/ ССУЗов

3.

Люди, желающие развивать свои практические навыки владения языком

Целевой заказчик



- Школы
- ВУЗы/ССУЗы
- Языковые школы
- Учреждения, которые нуждаются в повышении знаний и устранении языкового барьера среди своих сотрудников

Устройство проекта

Непосредственное изучение языка на основе теории, + сопровождение ботом-помощником, прохождение тестирования для оценки прогресса, интеллектуальные мини-игры, квизы, экскурсии, тренажеры и т.п.

Прямая коммуникация с виртуальным носителем языка и применение знаний в жизненных ситуациях – диалог с таксистом, заказ в ресторане, прогулка по городу, поход в магазин или больницу и прочее

Изучение языка с помощью теоретических материалов и интерактивов

Примеры

5. Present Continuous Tense (Active Voice) 0/12

5.1 Present Continuous Tense...
≈ 18 мин 3.9K 3.1K
0 / 4

5.2 Present Continuous Tense...
≈ 29 мин 3.6K 2.8K
0 / 5

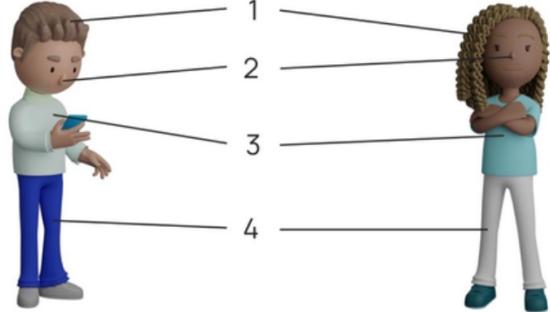
5.3 Present Continuous Tense...
≈ 17 мин 3.4K 2.8K
0 / 3

6. Past Simple Tense (Active Voice) 0/14

6.1 The verb "To be" – Past Si...
≈ 30 мин 3.5K 2.6K
0 / 4

6.2 Past Simple Tense (Active...
≈ 1 ч 13 мин 3.4K 1.7K
0 / 10

Подпиши все части тела.



Реши кроссворд. В ответ запиши слово, которое получилось из выделенных букв.

1.  2.  3.  4. 

1.

2.

3.

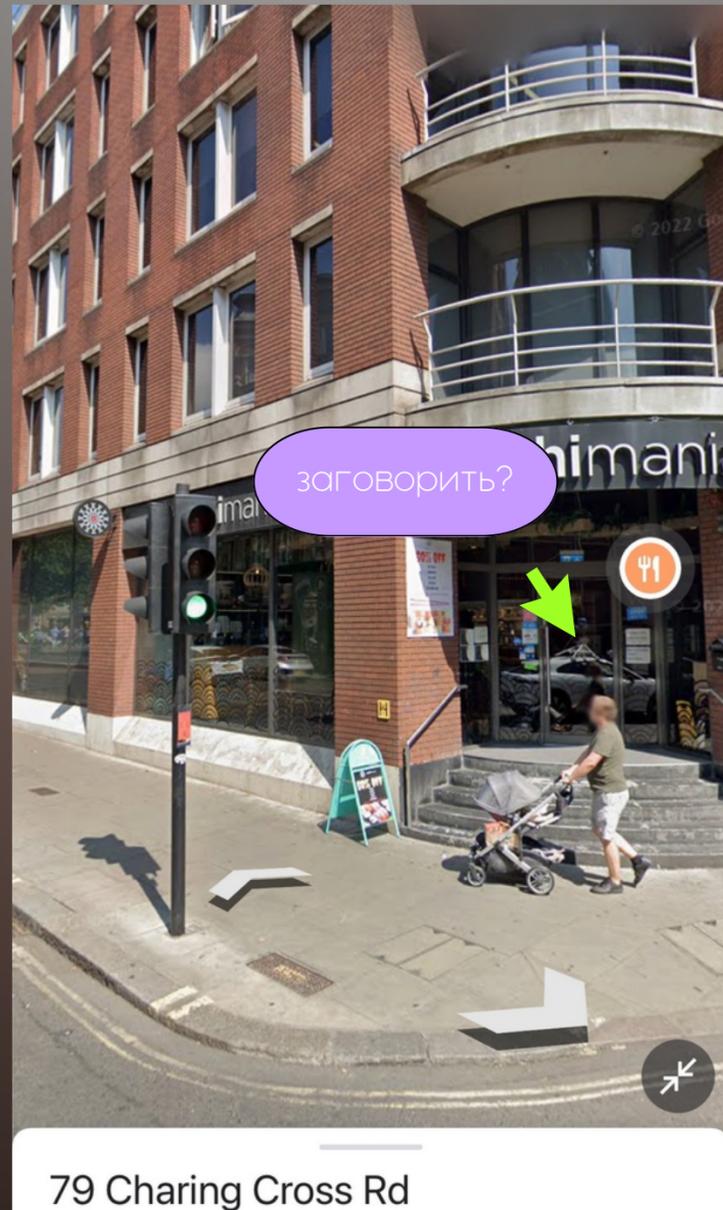
4.



Изучение языка в ходе перемещения по городу и прочтения табличек с переводом, подсказки от виртуального помощника

Перемещение по городам с помощью системы навигации

Примеры

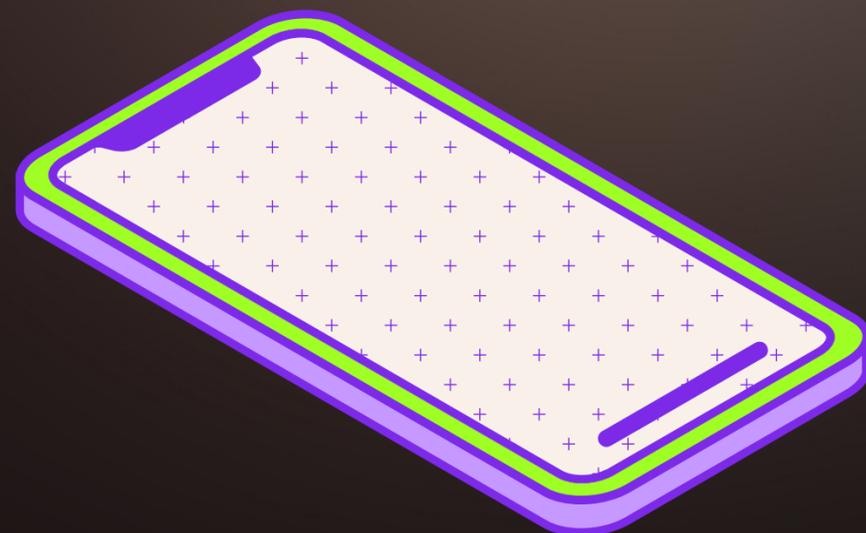
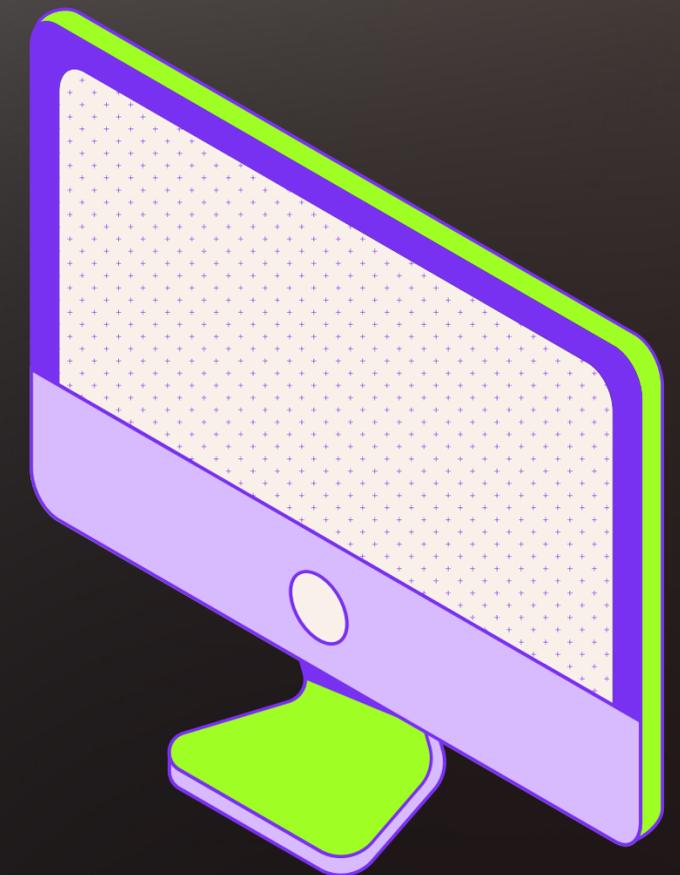


Отработка практики говорения в повседневных ситуациях, например, в такси или ресторане

КАК ЭТО БУДЕТ РЕАЛИЗОВАНО?

Проект будет реализован через создание мобильного и десктоп приложения, QR-код на которое будет располагаться на образовательных пособиях и доступное также для обычных пользователей в Google Play и App Store.

Приложение будет состоять из блоков, позволяющих выбирать страну, язык, место, тему, формат общения. Сложность обучения будет зависеть от вашего уровня знания языка.



Помимо этого, в приложении будет раздел, через который ученик сможет подключиться к шлему виртуальной реальности и проходить обучение с помощью этого устройства.



Архитектура ПО



мобильное приложение

десктоп приложение + шлем vr

теоретический блок

блок с возможностью
подключения к vr-
шлему

практический блок

блок с оценкой пргресса

тех.поддержка



VR В НАШЕМ ПРОЕКТЕ

Полная онлайн-карта городов и их учреждений. Виртуальные носители языка, с которыми можно вступить в диалог в любое время и попрактиковаться в говорении



МЕДИА ЭФФЕКТ VR

Проект основан на феномене иммерсивности, то есть создания атмосферы погружения, что вызывает огромный интерес у публики. Сюжеты с беседой в формате VR погружают в происходящее – зритель пропускает увиденное через себя, становится его частью, переживает весь спектр эмоций от первого лица



Финансовый план на 5 лет

1

покупка лицензии, сервера,
программ,
составление образовательной
программы,
аренда офиса, оборудования,
зарплата
науч.руководителю, организаторам,
бухгалтерам

1.000.000

2

разработка дизайна приложения,
техническая реализация,
тестирование и бакфиксинг,
маркетинг,
аренда офиса
зарплата дизайнерам
разработчикам, организаторам,
бухгалтерам

2.00.000

3

набор сотрудников, релиз,
маркетинг,
аренда офиса,
зарплата маркетологам,
сотрудникам тех.поддержки,
бухгалтерам,

2.000.000

4

выпуск обновлений,
исправление проблем в работе
приложений,
аренда офиса,
маркетинг,
зарплата маркетологам, сотрудникам
тех.поддержки, организаторам,
бухгалтерам,
налог от доходов

700.000

выпуск обновлений,
исправление проблем в
работе приложений,
аренда офиса,
маркетинг,
зарплата маркетологам,
кураторам, сотрудникам
тех.поддержки,
организаторам, бухгалтерам,
налог от доходов

800.000

5

ПРИЧИНЫ ДИНАМИКИ ДОХОДОВ/ РАСХОДОВ

Полученная за 5 лет
прибыль (3498) может
пойти на приобретение
нового оборудования /
запуск обновлений /
сотрудничество с
языковыми школами

| | | | | | |
|-------------------------------------|------|------|------|------|------|
| Распределение инвестиций, тыс. руб. | 1000 | 2000 | 2000 | 0 | 0 |
| Доходы, тыс. руб. | 0 | 0 | 900 | 2500 | 3300 |
| Проектные издержки, тыс. руб. | 300 | 900 | 1200 | 500 | 500 |
| Маркетинг, тыс. руб. | 200 | 400 | 700 | 500 | 500 |
| Операционные издержки, тыс. руб. | 500 | 700 | 700 | 700 | 700 |
| Налоги 6% от доходов, тыс. руб. | 0 | 0 | 54 | 150 | 198 |
| Прибыль проекта, тыс. руб. | 0 | 0 | 946 | 1150 | 1402 |



Strong sides

- Высокий уровень компетенции преподавателей > качественные материалы
- Наглядность
- Широкий выбор локаций, ситуаций, собеседников
- Возможность пройти одну сцену несколько раз
- Адаптация материала под уровень знаний учеников
- Низкая цена приложения (120₽)
- Возможность прохождения демо-версии на сайте без необходимости скачивания приложения

Opportunities

- P** возможность поддержки со стороны государства
- E** возможность получения гранта
возможность получения стабильного дохода
- S** возможность предоставления качественного образования за счет использования наглядной и удобной системы обучения
- T** высокий уровень развития цифровых технологий
- L** гарантия безопасности персональных данных

E

Weak sides

- Сложность набора персонала
- Сложность приобретения качественного оборудования для работы
- Трудности с покупкой лицензии, сервера, программ из-за санкций
- Ограниченный выбор языков для изучения

Threats

- P** образованию уделяется мало внимания ввиду ситуации в стране
- E** отсутствие финансовой поддержки со стороны государства ввиду экономической нестабильности и санкций
- S** предвзятое отношение родителей и преподавателей к использованию новых технологий в процессе обучения
- T** риск не найти качественное и доступное по цене оборудование
- L** риск длительного оформления предприятия и приобретения лицензий
- E** производство и использование оборудования загрязняет окружающую среду

Луковичная диаграмма



IV уровень – политический выгодоприобретатель – государство, которое заинтересовано в повышении уровня знаний языка у подрастающего поколения; финансовый выгодоприобретатель – языковые школы, заказчик клиента – государство

II уровень – клиент – мин.образования, языковые школы, организации, заинтересованные в повышении знаний языка для сотрудников;
спонсор – тот, кто дает грант (частный инвестор/г-во);
функциональный бенефициар – проектные менеджеры

II уровень – школьники, студенты, люди, изучающие язык, тех.поддержка

I уровень – проектные менеджеры, разработчики, дизайнеры, кураторы, учителя, маркетолог, бизнес-аналитик, сотрудники тех.поддержки

MARKETING MIX: 4P/4C

PRODUCT – vr-приложение/симулятор с возможностью подключения к vr-шлему

PRICE ~ 120₽

PLACE – школы, ВУЗы, ССУЗы, языковые школы

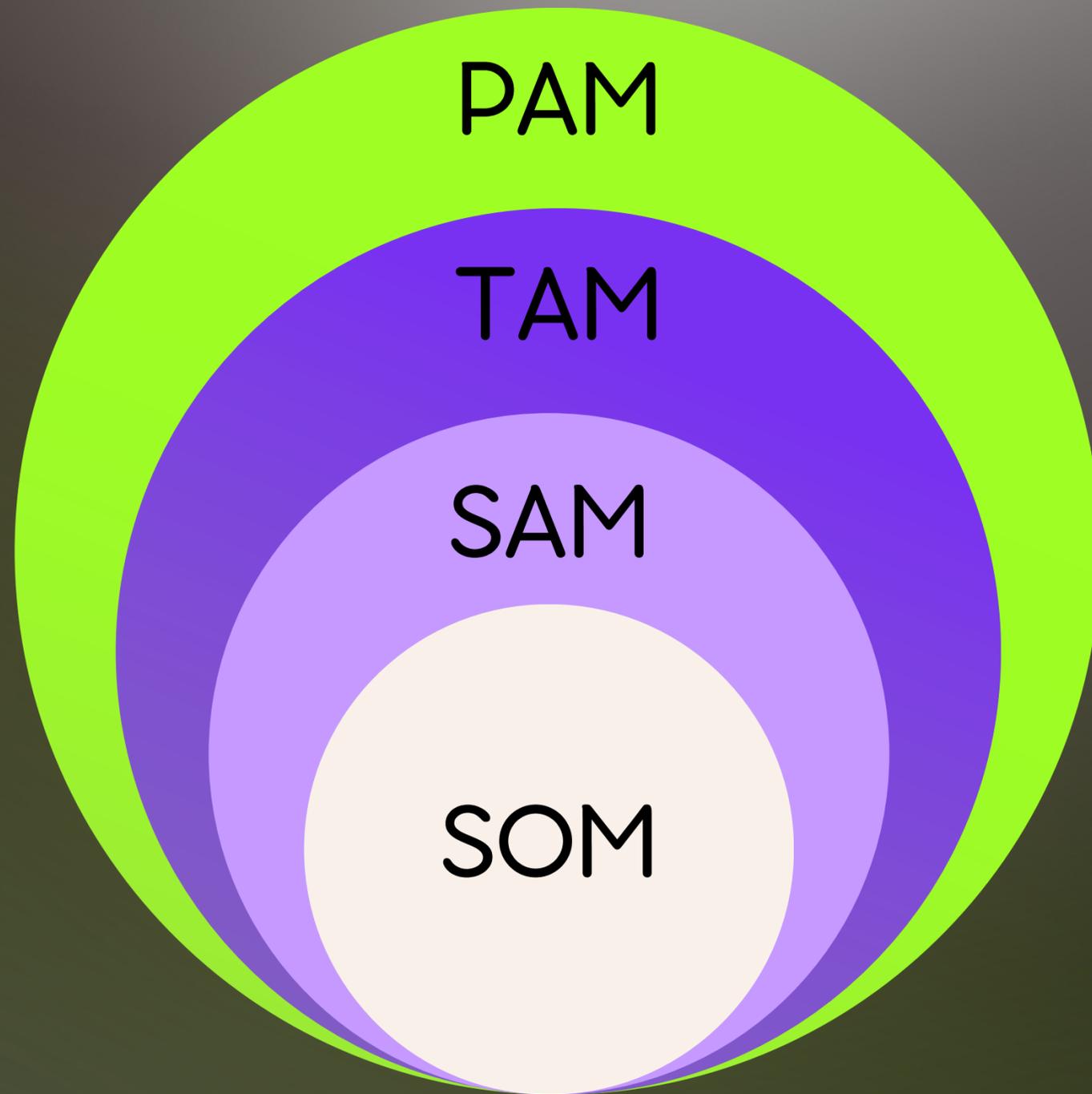
PROMOTION – через министерство образования

CUSTOMER VALUE – желание учеников подтянуть свои языковые навыки, желание научиться применять их в реальной жизни

COST – покупка приложения и доп.материалов внутри него

CONVENIENCE – нет необходимости искать собеседника для практики языка, все можно найти в одном месте

РАМ/ТАМ/SAM/SOM



SOM – помимо нас на рынке 3 подобных приложения, тогда $SAM * 25\% = 459.000\text{₽}$

SAM – те же, предположим, что только 30% готовы покупать учебники с размещенным в них qr-кодом не приложение, тогда $TAM * 30\% = 1.836.000\text{₽}$

TAM – кол-во обр.организаций * стоимость приложения = $51.000 * 120\text{₽} = 6.120.000\text{₽}$

РАМ – если предположить, что приложение будет распространяться еще в 5 странах, то $6.120.000 * 5 = 30.600.000\text{₽}$

ВЕНДОР

GOOGLE

Американская транснациональная корпорация в составе холдинга Alphabet, инвестирующая в интернет-поиск, облачные вычисления и рекламные технологии

GOOGLE MAPS

Набор приложений, построенных на основе бесплатного картографического сервиса и технологии. Сервис представляет собой карту и спутниковые снимки планеты Земля

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ

Мы предоставляем услугу создания образовательного онлайн-симулятора для разговорной практики иностранных языков, который доступен в мобильном и десктоп приложениях и позволяет использование VR-шлема

Наша бизнес-модель - B2C (business to consumer). Модель, предусматривающая ведение бизнеса, продукт которого направлен на непосредственного конечного потребителя. Наша ца представлена физическими лицами, которые покупают услуги для личного потребления.

КОМПЛИМЕНТ

Возможность использования для взаимодействия с нашим проектом как мобильного телефона, так и ноутбука/компьютера совместно с VR-шлемом, что позволит пользователю обратиться к проекту в любое время и место



ЧЕРНЫЙ ЛЕБЕДЬ

ВОЙНЫ

Могут привести к полной гибели проекта

НЕОЛУДДИЗМ

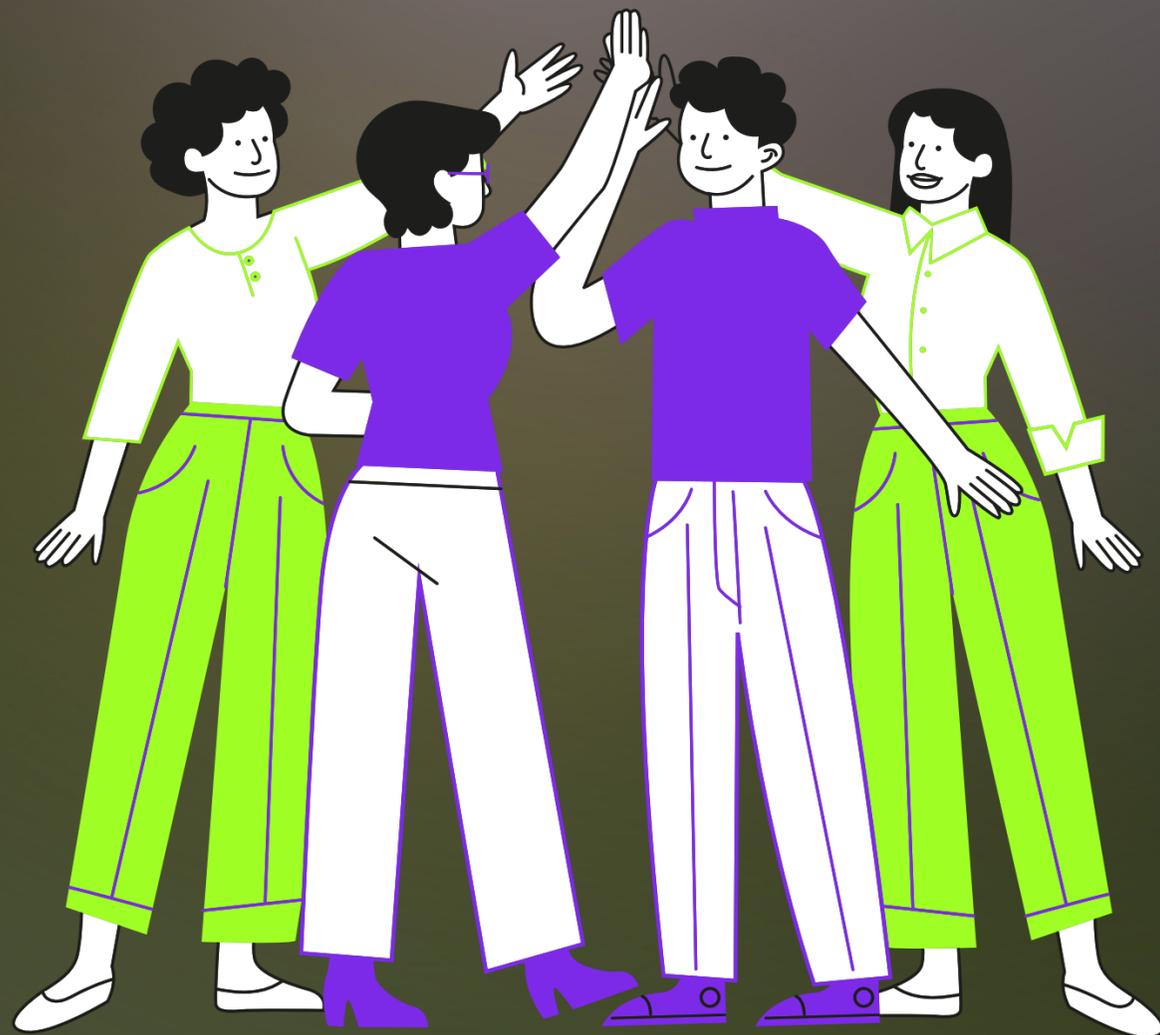
Может привести к стагнации/деградации проектной деятельности

ЭПИДЕМИИ

Может привести к увеличению/сокращению потока пользователей

КОНТЕНТ-МЕЙКЕР

Наша команда и люди, обновляющие места в "Google maps"



РЕГУЛЯТОР

Наш продукт можно внедрять в:

- Министерство Просвещения
- Министерство Высшего образования и науки
- Министерство Культуры
- Министерство Цифрового развития

ДИСТРИБЬЮТОР

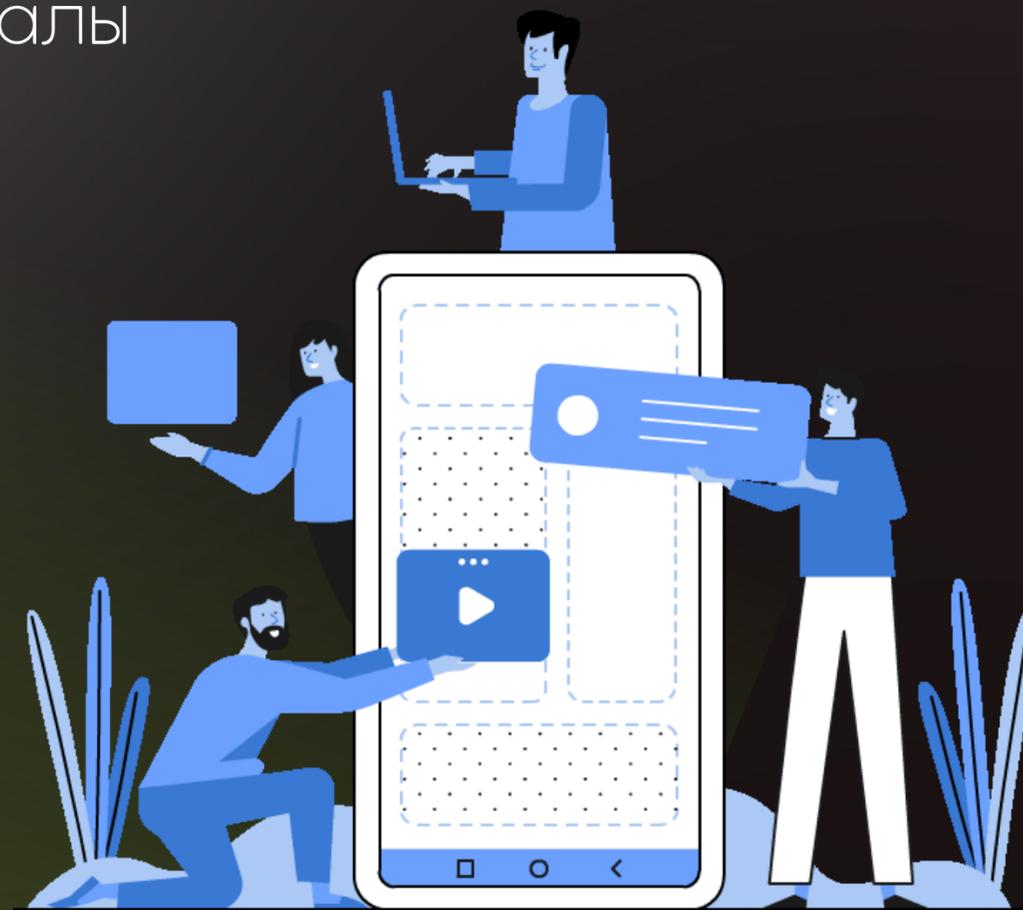
ИНТЕГРАТОР

Мы создаем систему обучения, основанную на уже существующих материалах различных онлайн-курсов и организованную на картах от Google, интегрируем их, дополняем, частично передаем право обладания заказчику и работаем с ним на договорных условиях

КЛИЕНТ

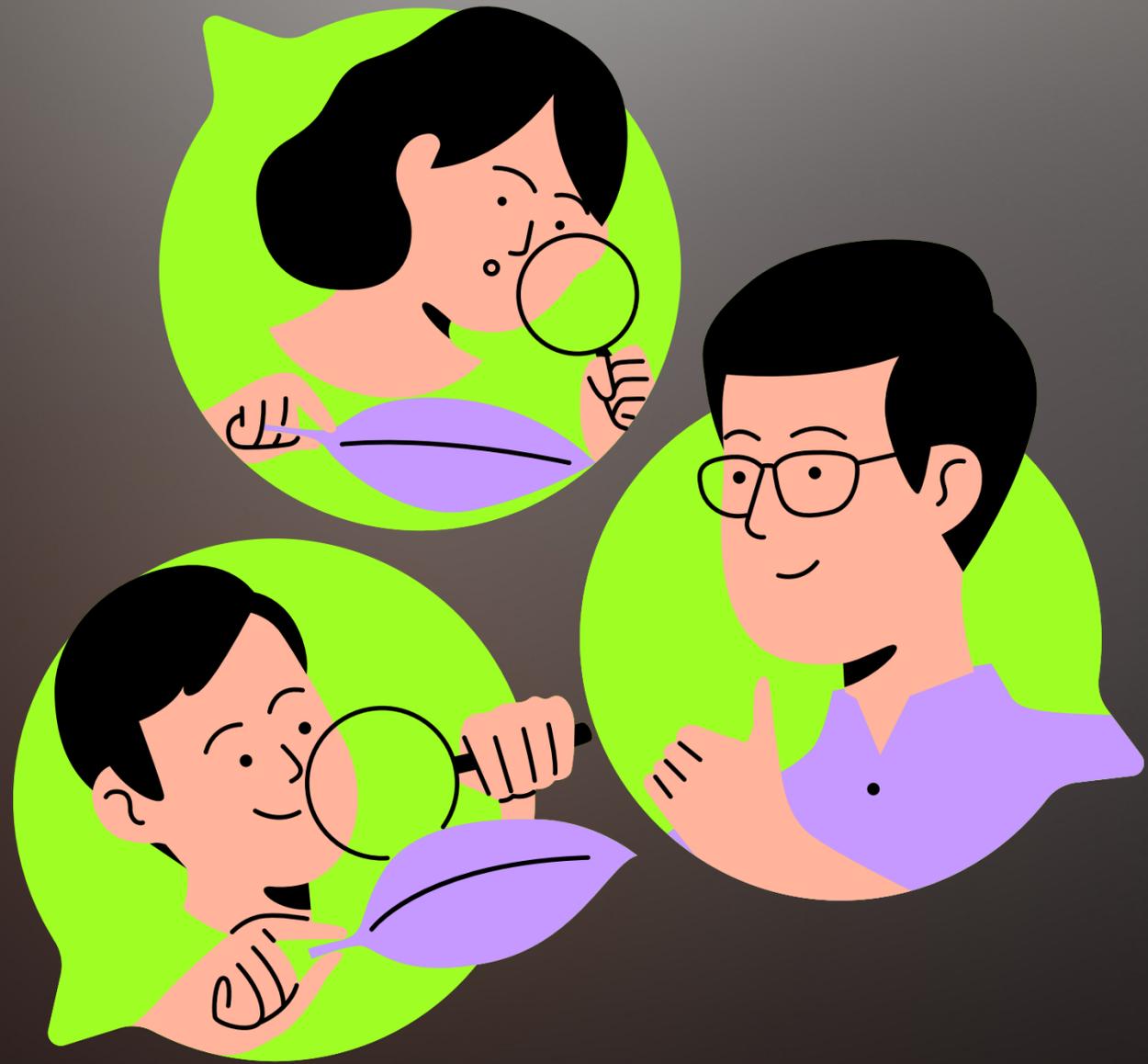
ПОКУПКА И ПОДПИСКИ

Заказчик совершает покупку приложения и может оформить подписку на отдельные закрытые материалы



Источники

1. Абдуллаева Мунавара Абдулахадовна ОТСУТСТВИЕ ПРАКТИКИ ОБЩЕНИЯ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ И СПОСОБЫ ЕГО ПРЕОДОЛЕНИЯ // Проблемы Науки. 2022. №4 (173). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otsutstvie-praktiki-obscheniya-na-angliyskom-yazyke-i-sposoby-ego-preodoleniya> (дата обращения: 08.04.2023).
2. Как учит английский большинство российских школьников и к чему это может привести URL: <https://www.psychologies.ru/articles/kak-uchit-angliyskiy-bolshinstvo-rossiyskih-shkolnikov-i-k-chemu-eto-mojet-privesti/>
3. Мария Данильченко КАК ИЗМЕНЯЕТСЯ МЕДИА С РАЗВИТИЕМ ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ, 2019. URL: <https://rb.ru/story/vr-media/> (дата обращения: 08.04.2023)
4. ПОЧЕМУ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОГО ТАК ВАЖНА ПРАКТИКА? <https://allright.com/blog/2019/05/06/praktika/>
5. Хонимкулова Мохидил Хайрулла Кизи, Ибраимов Холбой Ибрагимович Необходимость изучения иностранных языков: теория и практика // Вопросы науки и образования. 2018. №27 (39). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/neobhodimost-izucheniya-inostrannyh-yazykov-teoriya-i-praktika> (дата обращения: 08.04.2023).



LangVR
