**0 Download**

Die App ist unter folgendem Link herunterladbar: <https://guzel.itch.io/kana-kat>

**1 Projektfindung**

Für unser SI-Projekt haben wir uns entschiedene eine App zu entwickeln, die es den Nutzern ermöglicht effizient und nachhaltig die Grundlagen der japanischen Sprache zu lernen. Wir hatten beide bereits vor Beginn des Projektes etwas Erfahrung in Japanisch und haben selbst bereits einige existierende Apps getestet. Uns ist aufgefallen, dass die meisten Apps entweder zu wenig in die Tiefe gehen oder viel zu komplex Anfangen. Daher wollten wir eine simple und schlichte App entwickeln, die für Anfänger gut geeignet ist und ein paar Schritte über die Grundlagen hinausgeht. Wir hatten uns von Anfang an mit dem Thema Nachhaltigkeit im Bezug auf Lernen und Sprachen auseinandergesetzt.

**2 Rollenverteilung**

Die visuelle Ausarbeitung unserer Arbeit wurde von Marko Sokic übernommen. Die digitale Umsetzung und Implementierung der Sprites wurde von Laurin Loewe übernommen. Projektplanung sowie die Grundidee wurden von beiden ausgearbeitet.

**3 Eckdaten**

Title: Kana Kat

App-Art: Vokabel- und Schriftzeichen-Lernapp

Platformen: Mobile Phones

Zielgruppe: Anfanger, die Japanisch lernen

**4 App-Idee und Unique Selling Point (USP)**

Von Anfang war es uns bewusst, dass es bereits einige Apps gibt, die in etwa unsere Nische fallen. Jedoch hatten alle Apps, die wir ausprobiert hatten mindestens eins der folgenden Probleme:   
1. Geringe Nutzerfreundlichkeit, beispielsweise durch ein schlechtes UI, vielen unter Menus oder unklaren Aufgaben.  
2. Fehlende Tiefe, meistens werden nur die grundlegenden Schriftzeichen beigebracht und keine Vokabeln.  
3. Visuell nicht ansprechend, oft werden nur die Schriftzeichen abgebildet und das ist auf Dauer nicht super spannend.  
4. Nicht anfängerfreundlich, manchmal fangen die Apps zu fortgeschritten an und Grenzen komplette Anfänger aus.

5. Nicht auf den Nutzer zugeschnitten, dadurch das die meisten Apps nur die simplen Schriftzeichen immer wieder wiederholen, werden die Fortschritte der Nutzer ignoriert.

Wir haben uns zu den einzelnen Aspekten jeweils mehrere Lösungen überlegt.

**4.1 Nutzerfreundlichkeit**

In dem wir unsere Menus möglichst simpel halten und kaum Untermenus benutzen, wollen wir die Nutzerfreundlichkeit steigern.

**4.2 Tiefe**

Wir hatten uns überlegt nicht nur Schriftzeichen, sondern auch leichte Vokabeln in die App einzubauen. Dadurch wollten wir den Nutzern etwas mehr Tiefe bieten, die über die ersten Schritte hinausgeht. Zu der genauen Auswahl lässt sich in dem Teil von Marko genaueres nachlesen

**4.3 Visuell ansprechend**

Damit die App langfristig interessanter ist, wollten wir den einzelnen Vokabeln kleine Zeichnungen hinzufügen. Dadurch sollten die Nutzer Spaß am Lernen haben und sich drüber freuen neue Vokabeln zu entdecken und lernen.

**4.4 Anfängerfreundlichkeit**

Für komplette Anfänger haben wir auch simple Modi hinzugefügt, in denen man die Grundlagen der Schrift und die grundlegendsten Schriftzeichen erlernen kann.

**4.5 Anpassung an die Nutzer**

Dadurch, dass wir tracken wie oft man Vokabeln richtig beantwortet, können wir die gezeigten Vokabeln auf die Fähigkeiten der Nutzer zuschneiden. So etwa werden Nutzern Vokabeln die sie gut können seltener gezeigt, während problematische Vokabeln öfters Vorkommen.

Generell wollten wir durch Gamification und einem simplen verspielten Stil die Nutzer dazu aufrufen nachhaltig Japanisch zu lernen.