

Odkryj świat programowania z

BYTE<ME>

#BestWayToLearnCode



mission_start.run

- X

```
$ byte<Me> -start
```

```
Initializing...
```

```
Welcome to your coding journey!
```



Dostępne już wkrótce*



Download on the
App Store



byte<Me>

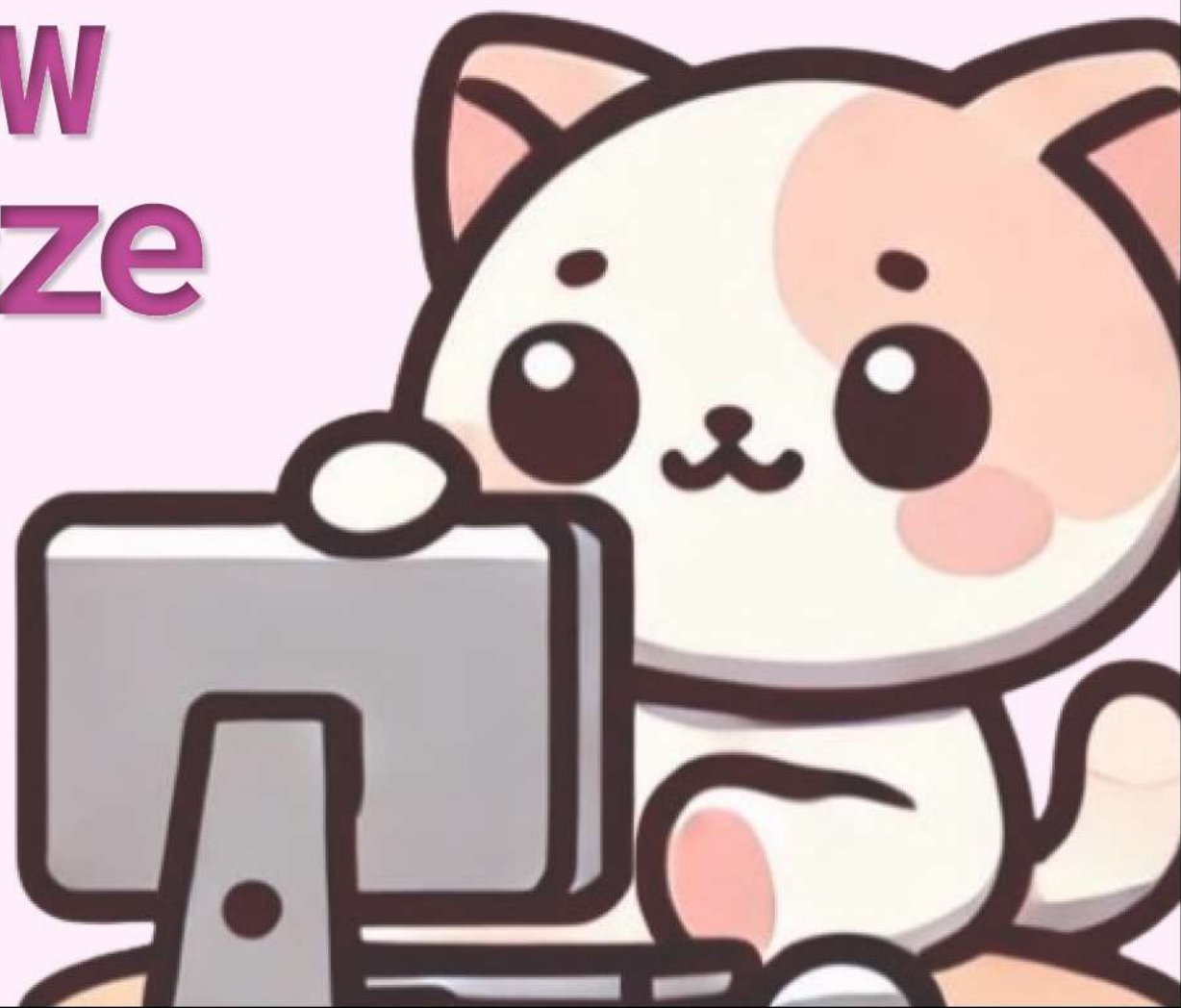


GET IT ON
Google Play

Profile użytkowników i scenariusze użycia



Vera Kibin
Hanna Sialitskaya
Olha Yakymenko



Cel Projektu

Naszym celem jest stworzenie szczegółowych profili głównych grup użytkowników, które pozwolą nam zrozumieć, w jaki sposób każda z nich będzie korzystać z platformy.

Dzięki temu zyskamy wgląd w *kluczowe potrzeby, zachowania i cele* naszych użytkowników, odkrywając motywacje, które skłonią ich do sięgnięcia po nasz produkt.

Ukazujemy w ten sposób *wartość, jaką platforma wniesie* w ich życie, oraz wyznaczamy najważniejsze przypadki użycia, które będą miały dla nich największe znaczenie.



Grupy docelowe



Dzieci do 10 lat

Intuicyjne i bezpieczne środowisko do odkrywania podstaw technologii.



Nastolatki do 18 lat

Zaawansowane moduły i projekty, rozwijające kreatywność i praktyczne umiejętności.



Młodzież 18+

Profesjonalne materiały i narzędzia, wspierające dalszy rozwój i przygotowanie do kariery.

Dzięki temu aplikacja oferuje wartościowe wsparcie na każdym etapie nauki.

Dzieci do 10 lat



Wiek 6-10 lat

uczniowie szkoły podstawowej

Cele: Oswojenie podstawowych umiejętności programowania oraz rozwijanie logicznego myślenia i kreatywności poprzez zabawowy, wizualny format nauki.

Potrzeby i zachowania: Dzieci w tej grupie wiekowej pragną uczyć się w sposób intuicyjny i wizualny, z pasją angażując się w gry oraz interaktywne zadania. W tym etapie rozwoju potrzebują wsparcia i nadzoru ze strony rodziców, ponieważ dopiero stawiają pierwsze kroki w fascynującym świecie technologii cyfrowych.

Wartość produktu: Produkt wprowadza dzieci w świat podstaw programowania w sposób zabawowy, dając im możliwość tworzenia pierwszych projektów. To doświadczenie nie tylko rozwija ich umiejętności techniczne, ale także znacząco wspiera ich kreatywność.

Interakcja z produktem: Dzieci uczą się poprzez kursy, które oferują wizualnie uproszczone zadania oraz angażujące animacje. Rodzice zyskują możliwość utworzenia "sesji rodzicielskiej", co pozwala im kontrolować dostęp do wybranych funkcji i zapewnia bezpieczeństwo podczas korzystania z platformy.



Przypadek użycia

Nauczanie dzieci (do 10 roku życia) podstaw programowania w Scratch

*Dziecko loguje się na
swoim profilu pod
nadzorem rodzica*

*Wybiera kurs w
języku
programowania
dostępnym dla dzieci*

*Platforma proponuje
interaktywne zadania,
gdzie dziecko musi
używać bloków, aby
stworzyć prosty program*

*Dziecko kończy kurs,
otrzymując wirtualną
odznakę za sukces
(nagroda)*

*W razie potrzeby
dziecko może
skorzystać z
podpowiedzi lub mini-
lekcji*



Przypadek użycia

Nauczanie dzieci (do 10 roku życia) podstaw programowania w Scratch

REZULTAT:

- ✓ Dziecko odkrywa podstawy logiki i programowania w przyjaznej i pełnej zabawy formie. Nauka staje się fascynującą przygodą, w której skomplikowane pojęcia stają się proste i zrozumiałe.
- ✓ Dzięki kreatywnym zadaniom i interaktywnym ćwiczeniom, dziecko krok po kroku wchodzi w świat technologii. Proces nauki angażuje dziecko, czyniąc trudne pojęcia ciekawymi i przystępnymi.
- ✓ Dziecko uczy się myślenia analitycznego i rozwija wyobraźnię, co wspiera rozwój jego logicznego myślenia i kreatywności, przygotowując je do przyszłości w świecie technologii.



Młodzież do 18 roku życia



Wiek 11–18 lat,
szkoła średnia

Cele: Nauka bardziej zaawansowanych języków programowania, takich jak Python, JavaScript czy C++, z naciskiem na rozwijanie umiejętności tworzenia praktycznych projektów, które można zastosować w rzeczywistych sytuacjach lub wykorzystać w konkursach.

Potrzeby i zachowania: Młodzież jest bardziej zorientowana na osiąganie konkretnych celów, takich jak udział w konkursach lub tworzenie własnych projektów. Istotne jest dla nich posiadanie systemu diagnostycznego, aby nauka była bardziej efektywna.

Wartość produktu: Produkt pomaga młodzieży rozwijać potencjał w dziedzinie programowania i technologii, oferując projektowe podejście do nauki oraz możliwości rozwoju zawodowego.

Interakcja z produktem: Program przeprowadza test diagnostyczny, aby określić poziom użytkownika i dopasować odpowiednie zadania oraz kursy. Młodzież ma dostęp do zaawansowanych funkcji, a dodatkowe materiały można nabyć wyłącznie po zalogowaniu się poprzez "sesję rodzicielską".



Przypadek użycia

Diagnoza wiedzy nastolatków (do 18 lat) i dobór kursu

Nastolatek loguje się do swojego profilu i rozpoczyna przygodę z nauką, przechodząc test diagnostyczny, który określa jego poziom wiedzy

Na podstawie uzyskanych wyników system z precyzją rekomenduje zestaw kursów, idealnie dopasowanych do jego aktualnych umiejętności

W trakcie nauki platforma stawia przed nim wyzwania w postaci trudniejszych zadań oraz regularnie ocenia postępy, co pozwala na ciągły rozwój

Nastolatek ma swobodę wyboru interesującego go kursu i z entuzjazmem przystępuje do zajęć



Przypadek użycia

Diagnoza wiedzy nastolatków (do 18 lat) i dobór kursu

REZULTAT:



Nastolatek otrzymuje spersonalizowaną edukację, idealnie dopasowaną do swojej wiedzy i zainteresowań



Takie podejście wzmacnia jego motywację i sprzyja większemu zaangażowaniu w naukę



byte<Me>

Młodzi dorośli (18+)



Wiek 18+, studenci i młodzi
profesjonaliści

Cele: Dogłębne poznanie języków programowania, doskonalenie umiejętności zawodowych, możliwość tworzenia projektów na potrzeby CV lub pracy.

Potrzeby i zachowania: Młodzi dorośli skupiają się na rozwijaniu umiejętności zawodowych i budowaniu kariery w dynamicznej branży IT. Cenią elastyczne formy nauki, które umożliwiają dostosowanie tempa pracy do indywidualnych potrzeb, oraz dostęp do zaawansowanych materiałów. Ważny jest dla nich również kontakt z innymi programistami poprzez fora i społeczności online, gdzie mogą wymieniać się doświadczeniami, szukać inspiracji i poszerzać wiedzę w gronie osób o podobnych aspiracjach.

Wartość produktu: Produkt oferuje dostęp do materiałów edukacyjnych, zadań praktycznych i kursów, które wspierają rozwój zawodowy i wzrost kariery.

Interakcja z produktem: Młodzi dorośli rozpoczynają edukację od diagnostyki poziomu, co pozwala dopasować treści do ich umiejętności. Dzięki temu mogą od razu przejść do zaawansowanych kursów, przyspieszając rozwój i otwierając nowe możliwości zawodowe. Mają również opcję zakupu dodatkowych materiałów edukacyjnych wspierających naukę i rozwój kariery w wybranej specjalizacji.



Przypadek użycia

Młodzież nabywa płatny kurs do pogłębionej nauki

Młody człowiek loguje się do swojego profilu i z ciekawością przegląda bogatą ofertę płatnych kursów, które są dostępne na platformie

Po dokonaniu starannego wyboru, decyduje się na kurs, który najlepiej odpowiada jego potrzebom, nabywa go i zyskuje dostęp do zaawansowanej nauki

Z pełnym zaangażowaniem przechodzi przez wszystkie moduły kursu, wdrażając zdobytą wiedzę w praktyce, a na koniec otrzymuje certyfikat, potwierdzający jego osiągnięcia



Przypadek użycia

Młodzież nabywa płatny kurs do pogłębionej nauki

REZULTAT:



Młodzież nabywa praktyczne umiejętności w dziedzinie IT



Zyskuje także głęboką wiedzę, która wspiera dalszy rozwój kariery



To otwiera drzwi do nowych możliwości zawodowych



Końcowe Refleksje: Tworzymy Lepsze Środowisko Edukacyjne

Te obrazy użytkowników i warianty użycia przedstawione powyżej podkreślają wartość oraz komfort korzystania z platformy. Tworzymy inspirujące, zorganizowane i bezpieczne środowisko edukacyjne, które jest idealne dla każdej grupy wiekowej. Nasza platforma dostosowuje się do potrzeb użytkowników, zapewniając efektywną naukę programowania w przyjaznej i motywującej atmosferze.



Dołącz do nas i rozpocznij swoją podróż w świat programowania!

*Jesteśmy tutaj, aby wspierać Cię na każdym etapie nauki. Niezależnie od tego, czy dopiero zaczynasz, czy chcesz rozwijać swoje umiejętności – nasza aplikacja pomoże Ci osiągnąć sukces. Zaufaj nam i odkryj, jak fascynująca może być **nauka programowania!***

