

Projecte Final de Carrera

Memòria

Aprenentatge d’idiomes

Alumnes: Capell Brufau, Eduard i Lorca Sans, Salvador

Consultor: Roset Mayals, Roman

Contingut

[Capítol 1: Introducció 3](#_Toc337493241)

[1. Idea 3](#_Toc337493242)

[2. Possible funcionament 3](#_Toc337493243)

[3. Objectius 4](#_Toc337493244)

[3.1. Objectiu general 4](#_Toc337493245)

[3.2. Objectius específics 4](#_Toc337493246)

[4. Planificació amb fites i temporalització 4](#_Toc337493247)

[Capítol 2: Estat de l’art 6](#_Toc337493248)

[Capítol 3: Estudi de mercat 7](#_Toc337493249)

# Capítol 1: Introducció

## 1. Idea

Partim d’una idea de projecte que es basa en la creació d’un sistema d’aprenentatge de l’idioma japonès mitjançant dues utilitats:

* Llistes d’estudi
* Targetes didàctiques

La primera utilitat es basa en una plataforma per a definir llistes d’estudi. Una llista d’estudi és un conjunt de fitxes o elements que contenen una paraula en japonès (amb símbols *kanji*) i que estan organitzades de forma que un estudiant pot anar aprenent els símbols i la seva pronunciació navegant per les llistes d’estudi. Per exemple, podem definir una llista anomenada *colors*, i que les fitxes t’ensenyin com s’escriu i es pronuncia el *color* en qüestió.

La segona utilitat té com a objectiu la consolidació de l’aprenentatge anterior. Les targetes didàctiques (en anglès *flashcards*) són un conjunt de targetes que contenen informació, com a paraules i nombres, en un o tots dos costats usades per adquirir diversos coneixements a través de la relectura del conjunt de targetes. En un costat de la targeta apareixeria el símbol d’un dels elements en la llengua que volem aprendre (en aquest cas la japonesa) i en l'altre la pronunciació en japonès i el seu significat en català. Les *flashcards* s'usen àmpliament com un exercici d'aprenentatge per ajudar a la memorització per mitjà de la repetició espaiada.

## 2. Possible funcionament

L’aplicació en mòbils permet la gestió de les llistes d’estudi i les paraules, més la visualització de les *flashcards*. Les característiques principals són les següents:

* Personalització de les llistes: Possibilitat de crear noves llistes d’estudi i d’afegir/modificar/esborrar elements a aquestes llistes. Per exemple: Dies de la setmana, mesos de l’any, colors, números, coses d'un hotel, aliments, etc.
* Gestió d’un diccionari de paraules: Creació, modificació i esborrat de paraules que proveiran les llistes d’estudi.
* Visualització de les *flashcards*: Desplaçament entre fitxes amb opció per escoltar com es pronuncia la paraula que conté i presentació de les fitxes usant la metodologia del sistema Leitner1.

1 El sistema Leitner és un sistema de preguntes i respostes basat en fitxes inventat per Sebastian Leitner.

## 3. Objectius

### 3.1. Objectiu general

El nostre objectiu principal és el disseny i implementació d’una aplicació web adaptada als dispositius mòbils (*tablets*, *smartphones*) que disposin de navegador.

### 3.2. Objectius específics

Ens agradaria complir els següents objectius específics:

* Lliurar una eina d’aprenentatge que s’adapti a les necessitats dels estudiants que s’inicien en l’aprenentatge de la llengua japonesa.
* Assimilar tots els conceptes i nocions nous que aniran sortint durant el cicle de vida del programari, i més en concret la metodologia que ens portarà a aconseguir l’èxit.

I de manera més precisa:

* Programar la part servidor (mitjançant una API) i la part client del dispositiu mòbil.
* Col·laborar amb un altre company de titulació i realitzar un projecte comú més ambiciós.

## 4. Planificació amb fites i temporalització

A continuació es mostra la planificació i temporització de les tasques que hem definit es en aquest diagrama *Gantt*:



# Capítol 2: Estat de l’art

Actualment existeix una aplicació que té com a finalitat l’aprenentatge i l’avaluació personal de l’escriptura japonesa. El Quadern Virtual d’Escriptura (QVE) conté, per una banda, un assistent d’escriptura virtual que permet l'aprenentatge i pràctica del traç de caràcters, i per altra banda, una part teòrica sobre els caràcters. Aquesta part teòrica és la que menys profunditat presenta i de la que volem treure profit.



Il·lustració 1 – Selecció d’imatges kanji en el QVE

# Capítol 3: Estudi de mercat