

Vi er åbne for ændringer og afslag i forslaget. Dette er blot en estimeret outline.

Titel: Samtale i SOSU området. En digital platform til mundtlig dansk øvelse.

1. Introduktion Formålet med dette dokument er at skitsere strukturen og målene for Projektet, samt hvilke behov vi vil have i sammenhæng med udførsel af projektet. Dette projekt har til hensigt at udvikle en mobil applikation, der vil hjælpe flersprogselever på SOSU STV med at fremme deres kompetencer inden for samtale på dansk, specifikt målrettet mod daglig gang i arbejde som SOSU hjælper/assistent.

2. Mål og Formål

- Udvikle en applikation, der tillader brugeren at øve sine evner inden for dansk vokabular, samtale, og forståelse.
- Forbedre flersprogs elevers evne til at tale og føre samtale på dansk.
- Tilbyde en brugervenlig og tilgængelig løsning for flersprogseleverne.

3. Løsningsforslag: Den foreslåede løsning involverer udviklingen af en mobil applikation som kan tilgås via telefon eller tablet. De vigtigste komponenter inkluderer:

- Mobil-app udviklet i Unity's Engine, med Unity's IOS og Android Frameworks. Dermed tilgængelig på både Iphone og Android enheder.
- Dansk talegenkendelse.
- Godkendt læremateriale til at danne substansen af applikationen.
- Mulighed for integrering af AI, i form af kunstig samtalepartner.

4. Projektkrav

4.1 Tidskrav

- Estimeret projekt-afslutning: 20. Maj.
- Vigtige milepæle (estimeret):
 - Udviklingsfase 1: [18. marts – 30. marts]
 - Test af fase 1: [31. marts – 4. april]
 - Udviklingsfase 2: [5. april – 20. april]
 - Test af fase 2: [21. april-25. april]
 - Udviklingsfase 3: [26. april-11. maj]
 - Test og Fejlfinding: [12. maj-20. maj]

4.2 Vejledning og Support

Behov for sparring og vejledning ved Flersprogsvejledere hos SOSU STV

- Opstart: Interview om målgruppen, behov, og materiale
- Løbende sparring for at holde retning og eftertjekke materialet i prototypen.
- Ca. 2x 2 timers tilgængelighed pr. Måned, plus mulighed for korrespondance via mail el. Teams.* Regulære møder efter aftale:*

4.3 Møder og Kommunikation

- Ad hoc-møder, kommunikation efter behov ifm. problematikker.
- Kommunikationsmetoder: Microsoft teams, E-mail, telefon.

4.4 Test og Kvalitetssikring

Både med flersprogsvejledere og elever.

Det er vigtigt for os at få lov til at teste materialet med flersprogsvejledere, og reelle prototyper med både vejledere og elever.

Vi vil også rigtig gerne have kontakt til et eller flere hold elever på tværs af de tre skoler efter tilgængelighed.

- **Prototype 1: Test med vejleder (Maks 1 time)**
 - Formål: At sikre, at materialet er i orden, før prototype 2 laves.
 - Fremgangsmåde: Gennemgå materialet med vejlederen og få feedback på eventuelle forbedringer.
- **Prototype 2: Test med Vejledere og Eleverne (2-4 timer)**
 - Formål: At få input på brugeroplevelsen (user experience) og effekten af værktøjet.
 - Fremgangsmåde:
 - In-person test
 - Kort survey
 - Individuelle interviews med villige deltagere
- **Prototype 3: "Endelig" prototype test (ca. 2 timer per session, intet defineret maksimum)**
 - Formål: At teste den mere polerede version af produktet. Flere features og flere løbende tests.
 - Fremgangsmåde:
 - In-person test
 - Kort survey
 - Individuelle interviews med villige deltagere

