

## РАЗРАБОТКА И МОНЕТИЗАЦИЯ ЛОГОПЕДИЧЕСКОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

*Рассматриваются цель, разработка, обзор аналогов и монетизация логопедического приложения.*

### ВВЕДЕНИЕ

Разрабатываемое логопедическое приложение позволит закрепить детям с различной речевой патологией правильное произношение. Приложение позволит сконцентрировать и удержать ребёнка, что позволит ускорить и разнообразить логопедические занятия.

#### I. ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Конечной целью проекта является социально значимая игра, которая позволит при помощи разнообразных творческих упражнений закрепить правильное произношение.

#### II. РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА

Разработка проекта была разбита на разработку отдельных модулей :

- модуль инициализации приложения;
- звуковой модуль;
- модуль интерфейса;
- модуль обработки касаний;
- модуль интерактива с пользователем;
- модуль переключения уровней;
- модуль сохранения данных.

Для разработки проекта был выбран игровой движок Unity и среда разработки Visual Studio 2015. Графическим редактором был выбран Adobe Photoshop CC. Для обработки звука лучше всего подошёл Sound Forge Pro 11.0. Игровое приложение разрабатывается под операционную систему Android. Язык программирования, на котором пишутся скрипты – C#.

#### III. МОНЕТИЗАЦИЯ

Для монетизации собственного приложения необходимо изучить приложения конкурентов и их способы монетизации.

Приложение "Логопед" в App Store предлагает пользователю самостоятельно провести логопедическое экспресс-тестирование и выявить имеющиеся у ребенка проблемы в произношении звуков. По результатам тестирования пользователь получит рекомендации и комплекс упражнений, составленный с учетом речевых проблем ребенка и ориентированный на их преодоление.

Стоимость приложения - 149 российских рублей.

Приложение "Артикуляция Логопедия" в GooglePlay предлагает более 1200 слов и изображения для практики логопедии и распознавание голоса в режиме реального времени.

Приложение бесплатное, разработчики зарабатывают на рекламе, рейтинг - 3,7 из 5.

Приложение "Домашний логопед" в GooglePlay предлагает 350 уроков для отработок проблемных звуков, красивые рисунки к каждому упражнению, игры, загадки, пословицы, поговорки и речевую, дыхательную гимнастику, а так же дополнительный материал для родителей по проблеме неречевого и фонетического слуха.

Приложение бесплатное, разработчики зарабатывают на рекламе, рейтинг - 4,5 из 5.

Таким образом, аналоги либо бесплатные, но с показом рекламы, которая зачастую мешает, либо платные.

Разрабатываемое приложение не будет платным и будет без показа реклама. Монетизация будет производиться за счёт модели free-to-play, которая позволяет играть пользователю без обязательного внесения денежных средств.

Игроку будет доступен определённый набор уровней по каждой букве и, если появится необходимость, в любой момент можно будет докупить уровни по требуемой букве.

Играя, ребёнок может приобретать новые знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом, что очень важно при автоматизации звука изолированно либо в слогах. Поэтому преимущества игры и игровых приёмов, состоят в том, что они позволяют, с одной стороны, скрыть свою педагогическую позицию, а с другой стороны – более активно воздействовать на ребёнка.

1. Комарова, Л.А. Автоматизация звуков Ч, Щ в игровых упражнениях. Альбом дошкольника / Л.А. Комарова. – М.: Издательство ГНОМ и Д, 2009. – 32 с.;
2. Нищева, Н.В. Веселая артикуляционная гимнастика. Наглядно-дидактическое пособие / Н.В. Нищева. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2009;
3. Волкова, Л.С. Логопедия: учебник для студентов дефектол. фак. вузов / Л.С. Волкова, С.Н. Шаховская. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1998. – 680 с.;
4. Филичева, Т.Б., Соболева А.Р. Развитие речи дошкольника: Методическое пособие с иллюстрациями / Т.Б. Филичева, А.Р. Соболева. - Екатеринбург: Изд-во «АРГО», 1996. - 80 с.;
5. 54-я научная конференция аспирантов, магистрантов и студентов учреждения образования «Белорусский Государственный Университет Информатики и Радиоэлектроники». Материалы конференции по направлению 2: Информационные технологии и управление. Секция «Вычислительные методы и программирование» / К. С. Ключникова, П. А. Бычков: Минск БГУИР, 2018 - 64 с.;