PROJECT – MonkeyBusiness - GROEPSVERSIE



Namen: [Anisha Basropansingh, Heba Al Soobe, Max van Berge Henegouwen]

Studiejaar: [2020-2021]

Werkgroep: [AMO1a.1]

Projectleider: [M. Boukiour]

Inleverdatum: [10-09-2020]

Versie: [1.0]

Inhoud

[*02. Behoefteanalyse* 2](#_Toc51073518)

[1. De kern van het project: Een samenvatting van wat het project inhoudt. In maximaal 5 zinnen. 2](#_Toc51073519)

[2. Aanleiding: De reden waarom de opdrachtgever de applicatie wil. 2](#_Toc51073520)

[3. Algemene beschrijving van de applicatie: Een opsomming van welke schermen de applicatie bevat. En een beschrijving wat er op ieder scherm moet gebeuren. 2](#_Toc51073521)

[4. Doelen van de applicatie: Een applicatie heeft een of meerdere doelen. Beschrijf het doel of de doelen. 2](#_Toc51073522)

[5. Doelgroepen van de applicatie: Een applicatie heeft een of meerdere doelgroepen. Beschrijf de doelgroepen. 3](#_Toc51073523)

[6. Vormgeving: Beschrijf waaraan de vormgeving van de applicatie moet voldoen. Denk aan zaken als: kleuren, logo, fonts en uitstraling. 3](#_Toc51073524)

[7. Informatie in de applicatie: Beschrijf de informatie (content) die de applicatie moet bevatten. 3](#_Toc51073525)

[8. Interactie van de applicatie: Een opsomming van wat gebruikers allemaal kunnen met de applicatie (bijv. gebruiker moet kunnen inloggen, et cetera). 3](#_Toc51073526)

[9. Tot slot alle overige informatie die belangrijk is om te vermelden. Indien er verder niets is geef dat ook aan. 3](#_Toc51073527)

## *Behoefteanalyse – Groepsversie*

# De kern van het project: Een samenvatting van wat het project inhoudt. In maximaal 5 zinnen.

Het project focust zich op de taal Amazigh. Dit is een taal waar niet veel middelen voor zijn, om goed op te leren. Daarom is het een doel dat er een app komt waar je makkelijk en efficiënt de taal kan leren. Op de app zou je met de taal kunnen oefenen en dus ook leren. Hiermee breiden kinderen hun kennis uit voor de Amazigh taal.

# Aanleiding: De reden waarom de opdrachtgever de applicatie wil.

De opdrachtgever, dhr. Hannibal is een taalwetenschapper bij universiteit Leiden. Hij focust zich op talen die niet veel gesproken worden. Daarom is hij veel bezig met Amazigh taal. Er zijn weinig middelen met betrekking tot de taal. Het doel is dus om een mobile app te maken. Waar je je kennis op kan uitbreiden voor Amazigh taal. Daarmee wordt er bedoelt dat je woordjes kan oefenen en dus ook gaat leren.

# Algemene beschrijving van de applicatie: Een opsomming van welke schermen de applicatie bevat. En een beschrijving wat er op ieder scherm moet gebeuren.

Om te beginnen, als de applicatie wordt opgestart dan wordt je gegroet met een splash screen waar de logo van de app wordt weergegeven. Vervolgens krijg je het hoofdscherm te zien, met het menu in beeld. Dan krijg je meerdere opties: “Oefenen”, “Quiz”, “Score bekijken” en de “Over Ons” scherm. De scores wordt aangegeven met sterretjes.

# Doelen van de applicatie: Een applicatie heeft een of meerdere doelen. Beschrijf het doel of de doelen.

Het doel is om het makkelijk maken voor kinderen de taal Amazigh te leren.

# Doelgroepen van de applicatie: Een applicatie heeft een of meerdere doelgroepen. Beschrijf de doelgroepen.

De doelgroep van deze applicatie is kinderen van 5 tot 12. Dus wanneer ze op de basisschool zitten.

# Vormgeving: Beschrijf waaraan de vormgeving van de applicatie moet voldoen. Denk aan zaken als: kleuren, logo, fonts en uitstraling.

De vormgeving van de site is grotendeels aan ons om te verzinnen. Maar ze hebben wel al hun huisstijl, dat zijn de kleuren blauw, groen en geel. Ook moeten wij ervoor zorgen dat het eenvoudig is, en speels voor de kinderen.

# Informatie in de applicatie: Beschrijf de informatie (content) die de applicatie moet bevatten.

De applicatie moet tekst bevatten, plaatjes bevatten en ook geluidfragmenten. Dit wordt allemaal aangeleverd door de opdrachtgever. De plaatjes moeten ook zonder rechten zijn en het geluid spreken ze zelf in. Verder moet er ook een keuze zijn voor het kiezen van categorieën.

# Interactie van de applicatie: Een opsomming van wat gebruikers allemaal kunnen met de applicatie (bijv. gebruiker moet kunnen inloggen, et cetera).

Elke gebruiker moet kunnen oefenen, quizzen spelen, hun scores bekijken en naar het “Over Ons” scherm gaan. Daarnaast ook categorieën kiezen.

# Tot slot alle overige informatie die belangrijk is om te vermelden. Indien er verder niets is geef dat ook aan.

De applicatie moet beschikbaar zijn voor een versie die beschikbaar is voor veel telefoons. De eerste deadline is 28 oktober 2020 dat is voor de ontwerp fase. Verder is de deadline van de realisatie 13 januari 2021. Als laatst is het budget die wij hiervoor krijgen €5.000,-.