[Project]



Namen: [Nick de Goeij, Quinten Leeflang, Dylan van Leeuwen]

Studiejaar: [2020-2021]

Werkgroep: [LO8E-AMO1.2]

Projectleider [M. Boukiour]

Inleverdatum: []

Versie: [1.0]

Inhoud

[Behoefte Analyse 3](#_Toc50451644)

[De kern van het project: 3](#_Toc50451645)

[Aanleiding: 3](#_Toc50451646)

[Algemene beschrijving van de app: 3](#_Toc50451647)

[Doelen van de applicatie: 4](#_Toc50451648)

[Doelgroepen van de applicatie: 4](#_Toc50451649)

[Vormgeving applicatie: 4](#_Toc50451650)

[Informatie in de applicatie: 4](#_Toc50451651)

[tot slot: 5](#_Toc50451652)

[Hoofdstuk 2 6](#_Toc50451653)

# Behoefte Analyse

## De kern van het project:

De bedoeling van de app is om nederlanders amazigh te leren, of andersom.

Het is een zeer zeldzame taal die niet vaak voorkomt, en daarom is er ook nog geen app voor.

Door middel van quiz vragen is het de bedoeling om de gebruiker de kennis laten krijgen

over de taal.

## Aanleiding:

De meneer hannibal heeft gemerkt dat er voor de taal amazigh helemaal geen app op de markt was,

daarop heeft de heer hannibal ons gevraagd om een (vooral) leuke app te maken die ook

nog je kennis kan vergroten met betrekking tot amazigh.

## Algemene beschrijving van de app:

De app begint met een splash screen, deze bevat alleen het logo. Daarna krijg je een scherm waar je de categorieën kan kiezen, zoals bijvoorbeeld "eten, dieren, etc.."

Als je de categorie gekozen hebt dan moet je ook nog de moeilijkheidsgraad kunnen aanpassen. Het lijkt mij om dat in een apart tussen scherm te doen.

Dan heb je het schermpje waar natuurlijk de vragen worden gesteld, op dit schermpje zie je ook je actuele score.

Als je eenmaal de quiz af hebt dan kom je weer bij waar je de categorie kan kiezen.

## Doelen van de applicatie:

Het doel is om jongere kinderen amazigh te kunnen laten leren en andersom ook, ook moet

de app leuk zijn. dat is een belangrijk punt het moet gewoon lekker speels aanvoelen

voor de kinderen.

## Doelgroepen van de applicatie:

De doelgroep is van 5-12 dus echt basisschool niveau. Het is uiteraard ook te gebruiken

voor oudere mensen, dat is geen probleem maar we realiseren het meeste naar de behoefte

van de kleine kinderen.

## Vormgeving applicatie:

Ze willen dat de huisstijl speels is met de kleuren geel, blauw en groen. Aan ons om daar wat moois

van te maken.

## Informatie in de applicatie:

de content moeten wij nog krijgen, maar het zal heel wat plaatjes van dieren, voertuigen, eten etc zijn. Met daarbij de passende text

Gekoppeld aan een categorie en moeilijkheidsgraad.

Interactie van de applicatie: Een gebruiker moet de categorie kunnen kiezen, de quiz moeilijkheidsgraad aanpassen

en zijn score kunnen zien. (En uiteraard de quiz zelf kunnen spelen en kunnen eindigen op elk moment)

## tot slot:

De app is voor portrait alleen, en hoeft niet persee de nieuwste android versie maar wel een betrouwbare.

# Hoofdstuk 2