Moied

STUDIEJAAR: 2020-2021 Projectleider: M.Boukiour

Sjabloon

Inhoud

[Sjabloon 2](#_Toc50018022)

# BehoefteAnalyse

1.De kern van het project:

Je werkt voor het bedrijf MonkeyBusiness. Dit bedrijf maakt mobiele applicaties. Een klant van MonkeyBusiness, de heer Hannibal van Universiteit Leiden, heeft gevraagd een mobiele applicatie te bouwen.

De opdrachtgever, dr. Hannibal, is een taalwetenschapper die zich bezig houdt met de Amazigh taal. Deze taal wordt in heel Noord-Afrika gesproken, met name in Marokko, Algerije, Libië, Egypte en Mali. Er zijn weinig tot geen apps met betrekking tot de Amazigh taal en cultuur. Daarom wil de opdrachtgever dat er een mobile app gemaakt wordt, namelijk een Quiz. De Quiz is bedoeld om Amazigh woordjes te leren en te oefenen.

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

Ze willen kinderen van basisschoolleeftijd meer talen willen leren op een makkelijke manier.

3.Algemene beschrijving van de applicatie: Een opsomming van welke pagina’s de applicatie bevat. En een beschrijving wat er op ieder pagina moet bevatten.

Het heeft 4 opties. De eerste is oefenen hier kan je talen oefenen door middel van plaatjes. De tweede optie is dat je kan spelen dan hoor je bijvoorbeeld een woord van een ander taal dan moet je de juiste plaatje erbij zoeken

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

Het doel is dat basisschool kinderen meet talen beheersen.

5.Doelgroepen van de applicatie: Een applicatie heeft een of meerdere doelgroepen. Beschrijf de doelgroep(en).

Basisschool leeftijd (5 t/m 12)

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

De app moet de kleuren blauw groen geel bevatten op een vrolijke manier. De app iccoon en het logo krijgen we nog.

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

Het moet vooral bestaan uit tekst en plaatjes.

8.Interactie van de applicatie: Een opsomming van wat gebruikers allemaal kunnen met de applicatie (bijv. gebruiker moet kunnen inloggen, et cetera). Dus de functionaliteit per gebruiker. Deze informatie gebruik je om later een Use Case Diagram te ontwerpen!

De gebruiker moet de app kunnen opstarten. De gebruiker kan kiezen welke optie die wilt die wilt doen. De gebruiker kan de score bekijken. De gebruiker kan de infoscherm bekijken. De gebruiker kan oefenen en het spel spelen.

9. Tot slot: Alle overige informatie die belangrijk is om te vermelden. Indien er verder niets is geef dat ook aan.

Het budget is 5.000 euro. De deadline wanneer de app moet af zijn is 13 januari en alle informatie word opgeslagen in een lokale opslag in plaats van een database omdat het kosten bespaart. De app zelf aanpassen door middel van een update. De app moet op een telefoon tablets en als het mogelijk is op een chromebook. Tot slot als je bij de oefen scherm vragen goed hebt krijg je sterretjes en hoe meer sterretjes hoe beter je hebt gedaan