**Mobile App 01: Android**

*1.0*



|  |  |
| --- | --- |
| Namen: | Matthijs Houwaart |
| Studiejaar: | 2020-2021 |
| Werkgroep: | LO8E-AMO1 groep6 |
| Projectleider: | M. Boukiour |
| Inleverdatum: | 15-9-2020 |
| Versie: | 1.0 |

Inhoud

[1. Behoefte analyse 3](#_Toc50382866)

## Behoefte analyse

De kern van het project  
We zijn applicatieontwikkelaars van het bedrijf MonkeyBusiness. We zijn lid van het projectteam Amazigh dat een android applicatie voor Universiteit Leiden gaat ontwerpen.   
  
Dr. Hannibal is onze opdrachtgever. Hij is een taalwetenschapper die zich bezig houdt met de Amazigh taal. Een taal als deze wordt in heel Noord-Afrika gesproken, met name in Marokko, Algerije, Libië, Egypte en Mali. Er zijn momenteel 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 mensen de Amazigh woordjes te leren en te oefenen.

Aanleiding  
De reden waarom de opdrachtgever de applicatie wil is, omdat hij kinderen die tussen de 5 en 12 jaar zijn, makkelijk de Amazigh taal weel laten leren. De applicatie is dus gericht op een jonge doelgroep.

Algemene beschrijving van de applicatie  
Na het opstarten van de applicatie krijg je een scherm met 4 tegels te zien: Oefenen, Quiz spelen, Score en info over de applicatie.  
  
Oefenen: Na het klikken op deze tegel krijg je een scherm te zien met categorieën, als je dan een categorie aanklikt krijg je alle woorden in die categorie te zien.  
  
Quiz spelen: Na het klikken op deze tegel krijg je een scherm te zien met categorieën, als je dan een categorie klikt krijg je een woord te zien in de categorie en daarbij moet je 1 uit 5 plaatjes te klikken die bij dat woord hoort. Als je het 3 keer fout hebt ga je naar het volgende woord.  
  
Score: Na het klikken krijg je de score te zien. Deze word weergegeven d.m.v. sterretjes.  
  
Info: Na het klikken krijg je alle informatie over de applicatie en de opdrachtgever te zien.

Doelen van de applicatie  
Het doel is om kinderen tussen de 5 en 12 jaar makkelijk de Amazigh taal te leren d.m.v. een app.

Doelgroepen van de applicatie  
De applicatie heeft maar 1 doelgroep. De doelgroep is kinderen van de basisschool, dit zijn dus kinderen tussen ongeveer 5 en 12 jaar.

Vormgeving  
De kleuren van de Amazigh vlag moeten in de app voorkomen. Dit zijn dus blauw, groen en geel.  
Het logo, en het app icoontje krijgen wij nog aangeleverd van Dhr. Hannibal.  
Andere kinderapps kunnen wij als voorbeeld gebruiken.

Informatie in de applicatie:  
De applicatie moet informatie hebben over de Amazigh taal. Woorden in de Amazigh taal en plaatjes van die woorden.

Interactie van de applicatie:  
De gebruiker hoeft niks anders te kunnen dan op de linkjes klikken.  
De applicatie moet wel makkelijk aanpasbaar zijn voor een admin, bijv. een categorie toevoegen of verwijderen. Met makkelijk aanpasbaar wordt bedoelt dat alle functies duidelijk benoemd zijn en de code overzichtelijk is. (geen CMS)

Tot slot  
De applicatie moet voor elk Android apparaat beschikbaar zijn. Android telefoon en tablet. Als extraatje kan de applicatie ook beschikbaar zijn voor Chromebook.  
  
Het budget is zo’n 5000 euro.  
Alle informatie word opgeslagen in een lokale opslag in plaats van een database omdat dat kosten bespaart.  
  
De deadline voor het ontwerp is 28 oktober 2020 en voor de realisatie is het 13 januari 2021.