**Projectwijzer**

**Mobile App 01: Android**



|  |  |
| --- | --- |
| Afdeling | ICT |
| Opleidingssoort | BOL 4 Applicatie Ontwikkelaar |
| Versienummer  Auteur | 0.9 2018-2019  M. Boukiour |

**Inhoud**

**1 Inleiding** 3

**2 De Project-Start-Up (PSU)** 5

**3 Project** 7

Behoefteanalyse 8

Plan van Aanpak 10

Functioneel Ontwerp 12

Technisch Ontwerp 13

Ontwikkelomgeving 15

Realisatie 16

Oplevering 17

Nazorg 18

**Bijlagen**  19

1**<< Inleiding >>**

Beste student,

Voor je ligt projectwijzer Mobile App, een routebeschrijving die je de komende weken de weg wijst door een project. De opleiding die je volgt is competentiegericht, vandaar CGO: Competentie Gericht Onderwijs. Kennis, vaardigheden, een goede (werk)houding en je ambitie, vormen samen de garantie dat je geschikt bent voor je (beroeps)taak. Je bent dan competent.

Dat betekent dat je, tijdens je opleiding, gaat werken in realistische beroepssituaties. Kennis, vaardigheden en houding leer en ontwikkel je het beste door ze meteen toe te passen in de (gesimuleerde) beroepspraktijk. Naast vakinhoudelijke kennis en vaardigheden raak je ook vertrouwd met bijvoorbeeld het werken in teamverband, nauwkeurig blijven werken onder tijdsdruk en een oplossing zoeken voor problemen.

Een wezenlijk onderdeel van jouw functioneren is het nemen van eigen verantwoordelijkheid. Je bent zelf verantwoordelijk voor de wijze waarop je studie verloopt en de resultaten die je behaalt. Je werkt gedurende je opleiding aan tal van competenties, net zolang tot je in staat bent te functioneren als een beginnend beroepsbeoefenaar. Begeleiders op school en in de praktijk zullen je op allerlei manieren coachen en terzijde staan. In deze projectwijzer werk je als projectlid aan het realiseren van een bepaalde opdracht.

Veel succes met deze projectwijzer!

2**<< De Project Start-Up (PSU) >>**

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.

**De Applicatie**

Als de app start moet er kort een *splash screen* getoond worden met een Amazigh vlag en symbool. Vervolgens kom je in een menu terecht. Hier kun je kiezen tussen twee opties: *Oefen* en *Speel*.

Indien je Oefen kiest kom je in een nieuw menu terecht met categorieën. Zoals Dieren 1, Fruit, Insecten et cetera. Indien je een categorie kiest verschijnt een plaatje, bijv. van een ezel, met de naam van het dier in het Nederlands en het Amazigh (bijv.: Ezel en Aɣyul). Ook hoor je de uitspraak van het woord in het Amazigh. Je kan swipen om het volgende woord te tonen en te beluisteren. En zo kun je blijven swipen totdat alle woorden getoond zijn.

Kies je Speel dan kom je ook in het categorieën menu terecht. Na het kiezen van een categorie worden 6 willekeurige plaatjes getoond. Je hoort een willekeurig Amazigh woord en krijgt 3 kansen om het juiste plaatje te kiezen. Nadat je het woord goed geraden hebt of 3 maal verkeerd worden er willekeurig 6 plaatjes getoond en hoor je een ander Amazigh woord. Zodra je alle woorden van de categorie geweest zijn ben je klaar en kun je een ander categorie selecteren.

**Hoe is MonkeyBusiness georganiseerd?**

Directie

Account

Afdeling

Accountmanager

manager

Account

A

fdeling

Software

Projec

tleider

Projectteam

Projectteam

Projectteam

Projectleider

Projectteam

Projectteam

Afdeling

Administratie

Human Resource

**Wat is jouw functie?**

Je bent junior applicatieontwikkelaar bij MonkeyBusiness. Je bent lid van het projectteam Amazigh dat een mobiele applicatie voor de Universiteit Leiden gaat ontwerpen. Samen met de projectleider ben je verantwoordelijk voor het ontwerp en de realisatie van de applicatie waarin de door dhr. Hannibal gewenste functionaliteit is opgenomen.

3**<< Project >>**



**Behoefteanalyse**

**Opdracht**

In een goede behoefteanalyse staat wat de opdrachtgever wil. Om te weten wat de hij wil bedenk je 10 tot 15 vragen en voer je het interview. Een deel van de informatie staat in hoofdstuk 2: Project Startup.

*Eisen Behoefteanalyse*

Maak gebruik van een Word-sjabloon, met een voorblad, inhoudsopgave, nummering et cetera.

Het document Behoefteanalyse bevat de volgende hoofdstukken:

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

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

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

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

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

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

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

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

**9. Tot slot**

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