**Project 8 Backend, Amazigh Quiz**

Fase: Plan van Aanpak



Namen: Christiaan van Haasteren, Sander Bish, Matthijs Harren

Studiejaar: 2020-2021

Werkgroep: LO8E-AMO2.2

Projectleider: M. Boukiour

Inleverdatum: 14 September 2020

Versie: 1.0

Inhoudsopgave:

[**Vragenlijst:** 3](#_Toc50975078)

[- Wat is het doel van de applicatie? 3](#_Toc50975079)

[- Wilt u nog enige extra schermen toegevoegd hebben en zo ja welke? 3](#_Toc50975080)

[- Welke referentie links moeten er op de website komen, en moeten er naar een social media platform komen? 3](#_Toc50975081)

[- Wanneer moet de applicatie af zijn? 3](#_Toc50975082)

[- Wat is het budget voor de app? 3](#_Toc50975083)

[- Wat is de doelgroep? 3](#_Toc50975084)

[- Wat voor huisstijl hebben jullie en hebben jullie een logo? 3](#_Toc50975085)

[- Wat is de marketingstrategie? 3](#_Toc50975086)

[- Wat voor bronnen kunnen wij gebruiken voor de content van de app? 3](#_Toc50975087)

[- In welke spreektaal moet de app gemaakt worden? Zo ja, zijn er nog andere spreektalen die uw in the app verwerkt wilt hebben? 3](#_Toc50975088)

[**Behoefte analyse:** 4](#_Toc50975089)

[1. De kern van het project: 4](#_Toc50975090)

[2. Aanleiding: 4](#_Toc50975091)

[3. Algemene beschrijving van de applicatie: 4](#_Toc50975092)

[4. Doelen van de applicatie: 4](#_Toc50975093)

[5. Doelgroepen van de applicatie: 4](#_Toc50975094)

[6. Vormgeving: 4](#_Toc50975095)

[7. Informatie in de applicatie: 4](#_Toc50975096)

[8. Interactie van de applicatie: 4](#_Toc50975097)

[9. Tot slot 5](#_Toc50975098)

# **Vragenlijst:**

# - Wat is het doel van de applicatie?

# - Wilt u nog enige extra schermen toegevoegd hebben en zo ja welke?

# - Welke referentie links moeten er op de website komen, en moeten er naar een social media platform komen?

# - Wanneer moet de applicatie af zijn?

# - Wat is het budget voor de app?

# - Wat is de doelgroep?

# - Wat voor huisstijl hebben jullie en hebben jullie een logo?

# - Wat is de marketingstrategie?

# - Wat voor bronnen kunnen wij gebruiken voor de content van de app?

# - In welke spreektaal moet de app gemaakt worden? Zo ja, zijn er nog andere spreektalen die uw in the app verwerkt wilt hebben?

# 

# **Behoefte analyse:**

## 1. De kern van het project:

We moeten een app maken die de taal amazign beter bekend maakt. De app bevat meerdere opties voor hoe je de taal kan leren zoals een quiz functie die je kunt spelen. Dit kun je spelen op je telefoon en je moet plaatjes met de goede vertalingen combineren.

## 2. Aanleiding:

De aanleiding voor het project is dat de taal amazign niet bekend genoeg is. Dhr. Hannibal wilt dat dit niet meer zo is, en wilt dus een quiz app hebben die de taal goed beschrijft en bekender maakt. Dit zou er voor zorgen dat meerdere mensen de taal kunnen leren en dan ook de taal kunnen verspreiden. De doelgroep wilt die hebben op grotendeels kleine kinderen.

## 3. Algemene beschrijving van de applicatie:

Oefenen: Hier kun je de woorden leren va de taal, je kunt kiezen uit de categorieeen en daar krijg je dan vragen over die niet meetellen voor je score.

Spelen: Hier kun je je kennis testen door de quiz te doen. Per quiz krijg je 3 kansen om het goed in te voeren, heb je het dan fout dan eindigd de quiz poging. Je krijgt dan je score en high score te zien.

Over: Hier komt informatie te staan over de developers en de links naar de social media van de klant.

## 4. Doelen van de applicatie:

Het doel van de app is dat de minder bekende talen bekender worden door middel van een quiz spel die je de taal leert door de vragen goed te beantwoorden.

## 5. Doelgroepen van de applicatie:

De doelgroep is gericht op jongere kinderen, vooral basisschool kinderen, dus de woorden moeten makkelijk te lezen zijn en te begrijpen zijn voor die groep.

## 6. Vormgeving:

Logo krijgen we nog van de klant, verder moet de app te kleuren van de vlag gebruiken. De kleuren zijn blauw, groen en geel.

## 7. Informatie in de applicatie:

Dit krijgen wij later nog van de klant om in de app te zetten.

## 8. Interactie van de applicatie:

De Gebruiker kan woorden oefenen op het oefen scherm, het spelen met scores die bijgehouden worden lokaal op het spelen. Dit gebeurd door de woorden met de goede plaatjes en vertalingen te combineren.

## 9. Tot slot

De deadline voor het ontwerpen is **28 oktober** en de deadline voor het eindproduct is **13 januari 2021**. Het budget is 5000 euro. Er is nog geen marketingstrategie, komt nog op een later moment. De app moet werken op telefoon en tablet en app is niet formeel omdat die op kinderen gericht is van de basisscholen.