**Project 8 Backend, Amazigh Quiz**

Fase: Behoefte analyse



Namen: Christiaan van Haasteren, Sander Bish, Matthijs Harren

Studiejaar: 2020-2021

Werkgroep: LO8E-AMO2.2

Projectleider: M. Boukiour

Inleverdatum: 10 September 2020

Versie: 1.0

Inhoudsopgave:

[*Hoofdstuk 1. Vragenlijst* 3](#_Toc50620327)

[*Hoofdstuk 2. Behoefte analyze* 4](#_Toc50620328)

# Hoofdstuk 1. Vragenlijst

1. Wat is het doel van de applicatie?
2. Wat wilt u allemaal bereiken met de applicatie?
3. Hoe ziet u de spelmodus voor u?
4. Welke referentie links moeten er op de website komen, en moeten er links naar een social media platform komen?
5. Wanneer moet de applicatie af zijn?
6. Wat is het budget voor de app?
7. Wat is de doelgroep?
8. Wat voor huisstijl hebben jullie en hebben jullie een logo?
9. Wat is de marketing strategie?
10. Wat voor bronnen kunnen wij gebruiken voor de content van de app?
11. Wilt u een formele of informele schrijfwijze toegepast hebben? Of iets daar tussenin?
12. Moet de gebruiker ook nog meer kunnen doen dan alleen maar quizen maken? Zoals bijvoorbeeld dat ze een account aan kunnen maken om op die manier hun voortgang bij te kunnen houden.

# Hoofdstuk 2. Behoefte analyze

1. De kern van het project:

Een app maken waarmee de doelgroep (basisschoolkinderen) makkelijk en gratis de taal kunnen leren.

1. Aanleiding:

Een kleine taal bekender maken bij jonge kinderen. Het probleem is dat mensen geen toegang tot de taal hebben en daardoor niet de taal kunnen leren en al zeker niet op een betaalbare manier. Het idee van deze app is dat mensen gratis de app kunnen downloaden om de taal makkelijk en snel te kunnen leren.

1. Algemene beschrijving:

Oefen pagina: op deze pagina kan je categorieën kiezen en daarbinnen de woorden leren/oefenen

Quiz pagina: op deze pagina kan je een soort toets doen en de voortgang ervan word opgeslagen in de app   
  
Over pagina: op deze pagina staat informatie over de app en links naar sociale media van de app

1. Doelen van de applicatie:

De taal bekender maken onder kinderen en ze de taal kunnen laten leren.

1. Doelgroepen van de applicatie:

Basisschool kinderen.

1. Vormgeving:

De kleuren blauw, groen en geel moeten in de app voorkomen en de app moet ook speels worden voor de doelgroep (zelf vrijheid daarin).

1. Informatie in applicatie:

De lijst met worden en vertaling die we gaan krijgen van Dhr. Hannibal.

1. Interactie van de applicatie:

De gebruiker hoeft niet in te loggen aangezien alles lokaal word opgeslagen. De gebruiker kan ook oefenen en quizzes doen op de app.

1. Tot slot:

De app moet gaan werken op mobiel en tablet.  
Bij oefenen moet word na 3x fout de goede vertaling tentoongesteld.

Scores na de quiz worden laten zien in sterretjes