# Behoefteanalyse

1. Een app die ervoor zorgt dat je op een leuke manier Amazigh woorden kunt leren. Dit wordt gedaan doormiddel van een quiz waarbij plaatjes worden getoond die onderverdeeld zijn in verschillende categorieën. In de app kan er gekozen worden tussen een oefenmethode en een speelmethode waardoor de gebruiker kan leren en testen of die echt alle woorden goed weet.

2. De opdrachtgever is een taalwetenschapper die zich bezighoudt met de Amazigh taal. Er zijn nauwelijks apps die over deze taal of cultuur gaan, daardoor wil die graag dat er een app komt die helemaal gefocust wordt op het leren van Amazigh.

3. De applicatie heeft meerde schermen die allemaal hun eigen toevoeging hebben. Als eerst hebben we het menu waarin je kunt kiezen tussen de oefenmethode en de speelmethode. De volgende pagina is de categorieën pagina, deze pagina is voor zowel het oefenen als het spelen hetzelfde.

Dan heb je de oefenspelpagina, dit is de pagina waar wordt geoefend. De data die op deze pagina wordt laten zien hangt af van de categorie die gekozen wordt. Dit geld hetzelfde voor de speelpagina waar dan daadwerkelijk het spel wordt gespeeld.

4. Het grootste doel van deze applicatie is mensen de Amazigh woorden laten leren die in de applicatie worden gegeven. Het andere doel is dat dit gedaan moet worden op een speelachtige manier doormiddel van plaatjes waardoor de gebruikers er echt plezier in hebben.

5. De voornaamste doelgroep zijn de personen die graag Amazigh willen leren en dit willen doen op basisschool niveau. Het is een applicatie voor zowel jong als oud doordat je de woorden kan leren op een leuke manier.

6. Een levendige uitstraling die goed past bij de Amazigh cultuur, de kleuren moeten vooral overeenkomen met de kleuren van de Amazigh vlag. Daarnaast moet de applicatie heel duidelijk ingericht zijn zodat iedereen kan begrijpen hoe de applicatie werkt.

7. De applicatie heeft een beschrijvingspagina nodig waarin wordt uitgelegd hoe de applicatie werkt en wat de spelregels zijn. Voor de rest wordt alleen de data laten zien die nodig is tijdens het oefenen en spelen, zoals de vertalingen van de woorden en de plaatjes.

8. Alle gebruikers hebben dezelfde rechten in de applicatie. Alle gebruikers kunnen het spel oefenen en spelen, hierbij gelden altijd dezelfde regels.

9. -