Project Mobile app 01 : Android



Naam: Ilias Boujibar

Studiejaar: 2020-2021

Werkgroep: Amo2 groep 6

Projectleider: M. Boukiour

Contents

[Vragen 3](#_Toc49843277)

[Behoefteanalyse 4](#_Toc49843278)

# Vragen

1. Had u een bepaald idee over hoe u het splash screen voor ogen had?

2. moet er nog een beschrijvingspagina komen waarin wordt uitgelegd wat de bedoeling is van de applicatie?

3. Heeft u al enige ideeën over de huisstijl, zoals kleuren en andere aspecten van het design?

4. welke speel categorieën zou u er in ieder geval in willen hebben en hoeveel categorieën moeten het ongeveer zijn>

5. bij het oefenen, moet het Amazigh woord gelijk worden gezegd als je een nieuw plaatje ziet of moet er een knop komen hiervoor?

6. Gaat u deze app voor educatieve doeleinden gebruiken en uw leerlingen hiermee lesgeven?

7. naast de vormgeving, zijn er nog bepaalde functionaliteiten en/of interacties die er moeten worden verwerkt?

8. Hebt u nog een voorkeur voor de titel van de applicatie?

9. Hebt u een voorkeur voor hoe het app icoontje eruit moet zien?

10. Wilt u de applicatie upgeload hebben in de google play store of wilt u het alleen privé gebruiken voor u en interne collega’s/leerlingen?

# 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 Amazich.

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 hier nog heel weinig over weten. 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