BehoefteAnalyse



Namen: [Ilias Boujibar, redouan el ayadi, Raul Fernandez van Dijk]

Studiejaar: [2020-2021]

Werkgroep: [LO8E-AMO2]

Projectleider: [M.Boukiour]

Inhoudsopgave

[De kern van het project 3](#_Toc49761744)

[Aanleiding 4](#_Toc49761745)

[Algemene beschrijving van de applicatie 5](#_Toc49761746)

[Doelen van de applicatie 6](#_Toc49761747)

[Doelgroepen van de applicatie 7](#_Toc49761748)

[Vormgeving 8](#_Toc49761749)

[Informatie in de applicatie 9](#_Toc49761750)

[Interactie van de applicatie 10](#_Toc49761751)

[Tot slot 11](#_Toc49761752)

# De kern van het project

MonkeyBusiness is een bedrijf die mobiele applicaties maakt. De heer Hannibal van Universiteit Leiden wil een mobiele applicatie bouwen voor mensen die de Amazigh taal beter willen leren en omdat er weinig tot geen apps met de taal en cultuur bestaan. De app word een Quiz waarin je de woordjes kunt leren en oefenen.

# Aanleiding

De aanleiding van het maken van deze Quiz app, is omdat de taal in heel Noord-Afrika word gesproken, met name in Marokko, Algerije, Libie, Egypte, en Mali. Er zijn namelijk niet veel apps met betrekking tot Amazigh taal en cultuur.

# Algemene beschrijving van de applicatie

De applicatie heeft meerdere schermen. Om te beginnen met een splash screen met het logo. Vervolgens komt er een menu met twee opties; oefen en speel. Vervolgens kom je bij het selecteren van een categorie. Drukte je op oefenen, dan kom je in het oefen scherm waarin je een plaatje ziet voorbijkomen en je dan hoort wat dat betekent.

**Splash screen**

Hier zie je de Amazigh vlag en symbool totdat de app geladen is.

**Menu screen**

Hier kun je kiezen tussen **oefen** en **speel**. Kies je voor 1 van de opties, kom je in het kiezen van categorieën screen terecht.

**Categorieën screen**

Nadat je in het menu scherm een optie hebt gekozen, kun je kiezen uit categorieën bijvoorbeeld dieren, insecten, etc.

**Oefen screen**

Er verschijnt een plaatje met de naam in het Nederlands en in Amazigh. Ook hoor je de uitspraak in het Amazigh. Je kan swipen om het volgende woord te tonen. Blijven swipen totdat alle woorden zijn geweest is ook mogelijk.

**Speel screen**

Er worden zes willekeurige plaatjes getoond. Je hoort het willekeurige woord en je krijgt drie kansen om het juiste plaatje te kiezen. Nadat je het goed hebt geraden worden er opnieuw zes nieuwe plaatjes getoond totdat alle woorden zijn geweest.

# Doelen van de applicatie

Het doel is om mensen de Amazigh taal te leren. Er is namelijk weinig betrekking en aandacht voor de taal en cultuur. Dr. Hannibal wil daarin verandering maken. De app moet ook speelachtig zijn, vooral makkelijk en voor jong publiek.

# Doelgroepen van de applicatie

Voornamelijk voor kinderen tussen de 4 – 12 jaar. Maar ook volwassen moeten het kunnen gebruiken zoals studenten aan de universiteit.

# Vormgeving

**Kleuren**

De kleuren van de Amazigh vlag moeten worden gebruikt (geel, groen, blauw). Ook wat lichte tinten en kleuren mogen worden toegepast.

**Fonts**

Niet echt van toepassing. Zolang het maar goed leesbaar is.

**Logo**

De Amazigh vlag word gebruikt als logo.

# Informatie in de applicatie

Er moet een beschrijvingspagina komen wat de bedoeling is van de applicatie. Hier staat in hoe de applicatie werkt en de aanleiding waarom de app gemaakt is. Verder komen er categorieën zoals dieren, school etc. alleen de definitieve komen van de klant.

# Interactie van de applicatie

De gebruiker hoeft niet in te loggen maar er moet wel aan het eind van spel een sterren resultaat worden weergeven met wat voor score je hebt behaald. Ook moet deze score lokaal worden opgeslagen. De gebruiker kan in het menu items selecteren en categorieën. Ook moet de gebruiker geluid kunnen horen van de woorden en moet hij de correcte plaatjes kunnen kiezen bij **speel**.

# Tot slot

Er is verder geen extra informatie van toepassing.