

# C# Mobile 23-24: Project voorstel

## Inleiding

Vooraleer je gaat starten met de ontwikkeling van een mobiele applicatie zal je een korte presentatie moeten doen van het gekozen onderwerp aan de hand van enkele user stories en de daarbij horende mockups. De bedoeling is om hierbij kort te schetsen welke functionaliteiten jouw applicatie zal hebben.

## 1 Naam en beschrijving

Voorzie eerst en vooral een naam voor je applicatie met een korte, maar duidelijke, omschrijving. Probeer in één of twee zinnen te verwoorden waarvoor de app gaan dienen.

## 2 Gebruikers

Beschrijf je doelpubliek, wie zijn de gebruikers waarvoor jij de app gaat maken. Voorzie indien mogelijk ook verschillende rollen per gebruiker of gebruikersgroep.

## 3 Functionaliteiten

Gebruik *user stories* om aan te tonen welke functionaliteiten jou app zal bevatten. Maak ook telkens één of meerdere mockups om weer te geven hoe je dit zal implementeren in jouw app.

### 3.1 User story

Een user story is een eenvoudige beschrijving van een functie of behoefte vanuit het perspectief van de eindgebruiker. Het wordt gebruikt in softwareontwikkeling om de eisen en verwachtingen van gebruikers te verwoorden. [Meer info...](#)

### 3.2 Mockup

Een mockup wordt gebruikt om een idee te geven van hoe het eindproduct eruit zal zien. Mockups tonen het ontwerp met kleuren, lettertypen, afbeeldingen en grafische elementen. Op Blackboard vind je enkele voorbeelden!

Enkele mogelijkheden om mockups te maken zijn:

- balsamiq.com (30 dagen gratis trial)
- draw.io (<https://drawio-app.com/blog/use-draw-io-to-mockup-your-mobile-apps/>)
- figma
- ...

## 4 Data

Maak een beknopt ERD (Entity Relationship Diagram) van de data die jou app nodig zal hebben. Ook hiervoor kan je [draw.io](#) gebruiken!

## 5 Inspiratie

Licht toe waar je de inspiratie hebt gehaald voor jou app. Zijn er eventueel gelijkaardige alternatieven?