Project Mobile

Behoefteanalyse

By

Namen: Eefje Karremans, Jorden van Vegten, Liam Meijles Studiejaar: 2019-2020

Werkgroep: Groep 5[Spruitjes] Projectleider: M. Boukiour

Inleverdatum: 29/08/2019

Versie: 1.2

Inleiding

[Kern project 2](#_Toc19545744)

[Aanleiding 2](#_Toc19545745)

[Algemene beschrijving 2](#_Toc19545746)

[Doelen 2](#_Toc19545747)

[Doelgroepen 3](#_Toc19545748)

[Vormgeving 3](#_Toc19545749)

[Informatie 3](#_Toc19545750)

[Interactie 3](#_Toc19545751)

[Slot 3](#_Toc19545752)

# Kern project

De heer Hannibal van de Universiteit van leiden wil een project om een Androidapplicatie te ontwikkelen om kinderen de taal Amazigh te leren. De app moet dus eenvoudig te snappen zijn voor kinderen. Gebruikers moeten kunnen oefenen in de app en na een aantal oefeningen is het de bedoeling dat er een soort toets afgenomen moet kunnen worden.

# Aanleiding

Dhr. Hannibal is een professor aan de Universiteit leiden wil de Begaande klant graag een app laten ontwikkelen zodat de Amzigh Taal bekender wordt in verband met dat de taal nog niet officieel wordt gezien als een taal zijn er nog geen materialen als boeken of cursussen te vinden. Daarom wordt deze app ontwikkeld niet alleen is er dan een goeie vertrouwbare leerbron maar is deze ook makkelijk te gebruiken en neemt het niet al teveel tijd in om te gebruiken

# Algemene beschrijving

De applicatie leert Amazigh woorden door middel van oefenen. Je hebt 2 opties voor leren: Oefen en Speel. Bij Oefen krijg je om de beurt een plaatje met de Nederlandse en Amazigh beschrijving, en ook krijg je de gesproken vorm te horen van het woord. Hierzo kan je gemakkelijk de Amazigh woorden oefenen, en je kennis testen in Speel-modus. Hier krijg je ook om de beurt een afbeelding te zien, maar moet je zelf de Amazigh vertaling invoeren. Beide modes hebben diverse woordcategorieën, waarmee je gemakkelijk specifieke woorden kan oefenen.

# Doelen

Deze App zal kinderen en jongeren een nieuwe taal aan leren. De kinderen moeten de taal makkelijk kunnen begrijpen en leren. En ook plezier hebben tijdens het leren. De app moet gedownload kunnen worden op Android telefoons.

# Doelgroepen

De app wordt speciaal ontwikkeld voor kinderen maar kan ook gebruikt worden voor jongeren. Basisschoolkinderen vooral. Vanwege deze jonge doelgroep worden er makelijke een veel voorkomende worden gebruikt.

# Vormgeving

In verband met de doel groep worden er vrolijke en felle kleuren gebruikt. Kinderen houden van dingen die op vallen. Toch wordt er erg opgelet dat de kleuren niet te veel op elkaar lijken en dat alles goed kan worden onderscheiden. De hoofdkleuren die zal worden gebruikt zijn blauw, groen en rood. Dezelfde kleuren als in het logo en de vlag.

# Informatie

De applicatie bevat diverse categorieën en afbeeldingen met Nederlandse en Amazigh vertalingen. Ook bevat de applicatie mogelijk informatie over het bedrijf zelf, zoals contactgegevens.

# Interactie

In de app kan er verschillende dingen worden gedaan. Er zijn vocubulaire lijsten om te lezen. Er zijn Quizzen om te kijken hoever je al bent. Er zijn ook spellen om de woorden te oefenen. Deze woorden kan je oefenen door per Categorie te kiezen. Er zullen verschillende categorieën komen

# Slot

Het budget van dit project is £5.000. Een klein budget maar genoeg voor een werkende app. De app zal alleen verticaal kunnen worden gespeeld. Het ontwerp van de app is Uiterlijk 28 oktober klaar. De app “Learn Amazigh” v1.0 is uit op 13 januari .