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 is een klant van ons bedrijf, MonkeyBusiness. Hij is een taalwetenschapper op de Universiteit van Leiden, en hij wilt een Androidapplicatie laten 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 test afgenomen moet kunnen worden.

# Aanleiding

Dhr. Hannibal wilt een app laten ontwikkelen zodat de Amazigh Taal bekender wordt in de volksmond, en om basisschoolkinderen op een laag drempelige manier de taal aan te leren. De reden waarom dit door middel van een android applicatie zal worden gedaan is omdat standaard lesmateriaal zoals boeken te duur is. 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 bevat diverse schermen met elk hun eigen functionaliteit. De schermen zijn als volgt:

* Splash screen: dit is het startscherm, waar het logo en de naam van de applicatie getoond worden.
* Homescreen: deze verschijnt na het splash screen, en bevat de navigatie naar het Categorien screen en het Overige screen.
* Categorien screen: hier kan de gebruiker een categorie kiezen om woorden mee te oefenen of te spelen. Na een selectie wordt de gebruiker doorverwezen naar een Option screen.
* Option screen: hier kan de gebruiker kiezen tussen Oefen en Speel modus
* Oefen screen: 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. Je kan d.m.v. naar links en rechts te slepen wisselen tussen afbeeldingen.
* Speel screen: dezelfde functionaliteit als het Oefen screen, maar in dit geval moeten de woorden handmatig ingevoerd worden door de gebruiker. Na 3 pogingen of een correct antwoord gaat het scherm verder naar de volgende vraag. Na het afronden van deze modus wordt de gebruiker naar een Results screen doorverwezen.
* Results screen: op dit screen wordt een overzicht van je Speel modus resultaten getoond, inclusief correcte en incorrecte antwoorden, en een beoordeling.

# Doelen

Deze App zal kinderen en jongeren op een laag drempelige manier 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, inclusief gesproken varianten. 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 .