Project Mobile

By

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

Werkgroep: Groep 5

Projectleider: M. Boukiour

Inleverdatum:29/08/2019

Versie: 1.0

# Behoeftes analyse

Kern blz.2

Aanleiding blz.2

Algemene beschrijving blz.2

Doelen blz.3

Doelgroepen blz.3

Vormgeving blz.3

Informatie blz.3

Interactie blz.3

Slot blz.3

# Kern project

De bedoeling van dit project is om een android applicatie 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

De opdrachtgever denkt dat er veel vraag is om de taal Amazigh te leren. Dit zou vooral het geval zijn bij kinderen rond 13 jaar oud.

Met een app kun je een grote groep bereiken. Hierom wilt de opdrachtgever een app laten maken.

# algemeene beschrijving

De app bestaat uit meerderen delen om de taal Amazigh te leren. Hiervoor komen er op het startscherm 2 kopjes: Oefenen en Speel.

Bij het kopje “Oefenen” is het de bedoeling dat er een nieuw scherm wordt ingeladen waarbij er Categorieën gekozen kunnen worden. Zoals bijvoorbeeld dieren, voedsel of voorwerpen. Is er een voorwerp gekozen dan wordt er weer een nieuw scherm weergeven met daarop de oefening. De oefening begint met een plaatje van bijvoorbeeld een aap met daaronder het woord aap in het Nederlands en daaronder de naam in Amazigh. Door te swipen worden er nieuwe plaatjes weergeven.

Bij het kopje “Spelen” wordt er ook een nieuw scherm weergeven waar er weer een categorie gekozen kan worden. Na het kiezen van de categorie begint het spel. Er wordt bovenaan het scherm een woord in het Amazigh aangegeven. Dan Worden er plaatjes ingeladen. De speler moet het plaatje aantikken dat het meest overeen komt met het aangegeven woord.

# Doelen

Het doel van de applicatie is dat kinderen rond de 13 een app hebben om een paar

woorden te leren in de taal Amazigh.

# Doelgroepen

De opdrachtgever heeft in gedachte dat kinderen rond 13 jaar een behoefte hebben om de taal Amazigh te leren.

Vandaar dat we focussen op die doelgroep.

Natuurlijk kan iedereen gebruik maken van de app.

# Vormgeving

Bij de vormgeving is het de bedoeling dat we de doelgroep goed in gedachte houden om het vooral voor kinderen aantrekkelijk te maken door bijvoorbeeld makkelijk te herkennen iconen te gebruiken en kleurrijke kleuren te gebruiken in het design.

# Informatie

De applicatie bevat plaatjes, vertalingen, Nederlandse woorden en geluid.

# interactie

Door te swipen en te tikken op het scherm kunnen de gebruikers navigeren door de applicatie. Het is de bedoeling dat dit makkelijk te begrijpen is vanwege de doelgroep.

# slot

De deadline staat momenteel voor de documentatie 18 Oktober, Voor het realiseren staat de deadline op 13 Januari.

De applicatie moet op alleen Android gerealiseerd worden.