

Behoefteanalyse

7AMO1 PRJ ANDROID

**Naam:** Morten Vermeulen

**Groep:** 8

**Klas:** LO7E-AMO1

**Opdrachtgever:** Dhr. Hannibal

**Datum:** 11-09-2019

Versie: 1.1

Inhoud

[1. De kern van het project 2](#_Toc19187817)

[2. Aanleiding 2](#_Toc19187818)

[3. Algemene beschrijving 2](#_Toc19187819)

[4. Doelen van de applicatie 3](#_Toc19187820)

[5. Doelgroepen van de applicatie 3](#_Toc19187821)

[6. Vormgeving 3](#_Toc19187822)

[7. Informatie in de applicatie 3](#_Toc19187823)

[8. Interactie van de applicatie 4](#_Toc19187824)

[9. Tot slot 4](#_Toc19187825)

## 1. De kern van het project

Dhr. Hannibal werkt op de universiteit van Leiden als taalkunde expert en wilt graag een applicatie laten ontwikkelen waarin de Nederlandse taal geleerd kan worden door mensen die de Amazigh taal spreken. Dit wil hij zodat immigranten uit Noord-Afrika die vaak deze taal spreken zich beter kun inburgeren en zo ook beter kunnen immigreren in de Nederlandse cultuur. De app is bedoeld voor jongeren (basisschool leerlingen), en zo wil hij de app op een spelenderwijze manier hebben zodat kinderen op een leuke maar leerzame manier onze lastige en intimiderende taal leren kennen. Het moet ook kinderen juist motiveren om bezig te zijn met de app dus er zit een soort van beloningssysteem achter (denk aan een scorebord waar je kunt zien hoe goed je gescoord hebt bij je laatste quizzen.)

## 2. Aanleiding

Dhr. Hannibal wilt een applicatie hebben zodat basisschoolleerlingen makkelijker kennis kunnen maken met de Amazigh taal. Dhr. Hannibal merkt dat kinderen het lastig vinden om de Amazigh taal te leren en dus wilt hij een app laten ontwikkelen waarbij het op spelenderwijze een kind word aangeleerd om Amazigh te spreken en schrijven.

## 3. Algemene beschrijving

Een vertaalapp waarbij het Amazigh wordt omgezet naar de Nederlandse taal waarbij je kan ‘Oefenen’, een ‘Quiz’ (Soort van toetsing), een ‘Scorebord’ (waar je scores worden opgeslagen) en een ‘Over ons’ tabje.

Een vertaalapp waar kinderen die de Nederlandse taal beheersen het Amazigh kunnen leren.

Zodra je de applicatie opstart zie je een scherm met 4 verschillende menu’s, die bevatten de volgende content:

* Oefenen ( Hier kun je woordjes oefenen )
* Quiz ( Hier word je getoetst op de doorlopen stof )
* Scorebord ( Hier kun je de behaalde score zien van de quizzen die je hebt gemaakt )
* Over ons ( Hier kun je informatie vinden over de makers van de app )

## 4. Doelen van de applicatie

Het doel van deze applicatie is zodat Nederlandse basisschoolleerlingen makkelijker kennis kunnen maken met de Amazigh taal en zo dus het ook makkelijker kunnen leren.

De Amazigh taal is erg lastig aan te leren en dus wilt Dhr. Hannibal een applicatie die op spelenderwijs kinderen kennis laat maken met de taal, dit zodat kinderen het een stuk leuker vinden om de taal te leren.

## 5. Doelgroepen van de applicatie

De doelgroep van de applicatie is voornamelijk voor basisschool leerlingen maar ook oudere mensen kunnen het gebruiken mochten ze moeite hebben met de taal.

## 6. Vormgeving

De vormgeving van de app mogen we deels zelf bepalen, zolang het maar toegankelijk is voor kinderen (basisschoolleerlingen), denk hierbij aan hoe de scores worden weergeven e.d.

Toch moet ook kleuren van de Amazighse vlag (blauw, groen, geel met een rood teken in het midden) terugkomen in de app zodat het duidelijk is om welke taal het precies gaat.

## 7. Informatie in de applicatie

De applicatie werkt d.m.v. tekst, geluid en plaatjes. Ook kan de gebruiker swipen door de vragen heen of terug en kunnen ze klikken op juist antwoorden.

Er moeten vertaalde woorden inkomen die controleerbaar zijn(Vertalingen worden geleverd door Dhr. Hannibal). Ook komt er een soort toetsing (Quiz) in de app, deze moet wel vragen bevatten die gecontroleerd moeten worden waarvan uiteindelijk een score van word bijgehouden. Ook komt er nog een ‘Over Ons’ pagina waar de informatie over de app word weergeven.

## 8. Interactie van de applicatie

De gebruikers hoeven niet in te kunnen loggen, het is alleen de app opstarten en je komt gelijk in het menu met 4 opties; Oefenen, Quiz, Scorebord en Over ons.

De gebruikers moeten zodra zij op het menu komen 4 dingen kunnen doen:

* Oefenen (Woordjes oefenen)
* Quiz (Zichzelf toetsen op wat zij geoefend hebben)
* Scorebord (Waar alle quizuitslagen worden bijgehouden)
* Over ons (Een gebreide uitleg over de makers van de applicatie en opdrachtgever)

## 9. Tot slot

* De app is gratis
* Geen reclames
* Deadline ontwerp is 28 oktober
* Deadline realisatie is 13 januari
* Budget is €5000,-