APLIKASI IMAJINASI (penumbuh kebang kreativitas anak)

1. Gambaran umum apikasi yang akan di buat
   * aplikasi ini bertujuan untuk menumbuh kembangkan kreatifitas anak

* aplikasi ini di tujukan untuk anak anak
* awal aplikasi akan ada sejenis animasi cartoon
* di dalam aplikasi akan ada pilihan MENU
* di dalam MENU ada pilihan beberapa permainan yang akan menenumbuhkan kreativitas anak
* akan ada DUA pilihan BERMAIN SAMBIL BERHITUNG serta PENGENALAN ABJAD DAN ANGKA.
* jika ingin memilih BERMAIN SAMBIL BERHITUNG maka klik dan memilih BERMAIN SAMBIL BERHITUNG.
  + Di dalam menu BERMAIN SAMBIL BERHITUNG terdapat soal sederhana perhitungan matematika seperti 1+1=2,1+2=3,dan seterusnya. Hal ini pun di buat bertujuan untuk mengembangkan daya logika dan imajinasi seorang anak.
* jika tidak,dapat memilih PENGENALAN ABJAD DAN ANGKA klik dan pilih PENGENALAN ABJAD DAN ANGKA.
  + Di dalam menu PENGENALAN ABJAD DAN ANGKA ini terdapat abjad A sampai Z dan angka dari 0-1.
    - Aplikasi ini adalah aplikasi belajar yang di dukung dengan fitur fitur bermain suapaya tidak membosankan.jadi, aplikasi ini di tyjukan ke pada seorang anak yang cenderung suka bermain,di selah bermain dia juga dapat belajar.

IMAJINASI anak tdak tumbuh sama pada setiap anak perlu upaya untuk membangun imajinasi anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Bermaim bagi tingkatam anak usia dini,merupakan dunianya.Banyak sekali manfaat yang di dapatkan dari kegiatan bermain,salah atunya adalah pengembangan kreativitas anak usia dini. Bermain dalam bentuk apapun,baik aktif maupu pasif,baik dengan alat maupun media.Bermain memberikan suatu kesenangan tersendiri bagi seorang indivindu anak.seiring perkembangan zaman perkembangan anak juga bisa di bantu melalui teknologi. Perlu kita kita ketahui tidak selamanya teknologi berpengaruh negative untuk anak tapi juga ada posisi positinya juga.

1. Mampu mernagsang kemampuan anak untuk berfikir positif
2. Melatih cara berfikir anak menjadi lebih kritis
3. Membantu anak dalam merangsang kemampuan motoric.
4. Anak menjadi lebih pintar dalam memilih berbagai informasi
5. Memberikan kemudahan untuk bisa berkomunikasi secara lebih intens.

Tujuan mengapa saya emiloh membuat aplikasi ini adalah pada era globalisasi saat ini atau di kenal dengan istilah era 4.0 membuat banyak orang tidak terlepas dari dunia teknologi dari berbagai kalangna bahkan anak kecil sekalipun.bnyal dampak negatof yang terjadi akibat perkembangan teknologi ini seperti saat anak lupa waktu belajar akibat sering main gadget.untyuk hal ini saya membuat rancangan aplikasi bermain yang isinya bermainnsambil belajar. Suapaya saat anak sedang bermain dia juga bisa sambil belajar.jadi, pemasaran dan pengiklanan utama saya adalah kpada pengguna anak anak tapi juga hatus dalam pantauan orang tua,agar waktu bermain dan belajar tidak tersita oleh hanya bermain gadget.

APLIKASI IMAJINASI

START : mulai atau awal masuk aplikasi

PENGENALAN ABJAD DAN ANGKA : dalam sini terdapat angka dan abjad sebagi media awal belajar anak. Ada anga dari 0-9 dan juga abjad dari A-Z

BERMAIN SAMBIL BELAJAR : dalam sini terdapat penjumlahan sederha yang membantu anak mengasa pikirannya dan motoric anak.

MENU

ANDA INGIN BERBERMAIN APA?

PENGENALAN ANGKA DAN ABJAD

BERMAIN SAMBIL BELAJAR