Versie: 1.0

Inleverdatum:

Projectleider: M. Boukiour

Studiejaar: 2019-2020

Werkgroep: LO7E-AMO1

**Alex bor, Dean de vries, Kadir özsoy**

Monkeybusinessess

Inhoudsopgave

[De kern van het project 3](#_Toc17973957)

[Aanleiding 4](#_Toc17973958)

[Algemene beschrijving van de applicatie 5](#_Toc17973959)

[Doelen van de applicatie 6](#_Toc17973960)

[Doelgroepen van de applicatie 7](#_Toc17973961)

[Vormgeving 8](#_Toc17973962)

[Informatie in de applicatie 9](#_Toc17973963)

[Interactie van de applicatie 10](#_Toc17973964)

[Tot slot 11](#_Toc17973965)

# De kern van het project

Dr.Hannibal wil graag een taal trainingsapp waardoor met behulp van een quiz de Amazigh taal aangeleerd wordt.

# Aanleiding

Dr.Hannibal is een taalwetenschapper die amazigh bestudeerd. Hij vind dat er weinig apps zijn die te maken hebben met amazigh, daar wilt hij verandering in brengen. Daarom gaan we deze app bouwen.

.

# Algemene beschrijving van de applicatie

* **Beginscherm:** Je krijgt een scherm te zien met de opties: Oefen en speel.
* **Oefen:** Hieronder zitten categorieën zoals “dieren” om mee te oefenen. Als je een categorie selecteert krijg je een vertaling met het originele woord en een audio bestand te zien en horen. Je kan dan door blijven swipen tot alle woorden geweest zijn daarna kan je een andere categorie selecteren.
* **Speel:** Hier kies je ook een categorie waar je 6 willekeurige plaatjes te zien krijgt, daar krijg je een audiobestand bij te horen. Hier moet je aangeven welk plaatje bij dat audiobestand hoort en je krijgt hier 3 kansen voor. Na 3 keer fout hebben of een keer goed hebben krijg je opnieuw 6 willekeurige plaatjes, als alle woorden geweest zijn kan je door naar een andere categorie.

1. Wat zijn de functionaliteiten van de applicatie?

# Doelen van de applicatie

Mensen kunnen een nieuwe taal aanleren door middel van een spelletje.

# Doelgroepen van de applicatie

De doelgroepen zijn mensen die meer willen leren over de “Amazigh” taal.

1. Naar wie is de applicatie gericht?/ wie is de doelgroep van de applicatie?
2. Wat zijn de functionaliteiten van de applicatie?

# Vormgeving

1. Welke kleuren moeten gebruikt worden in deze app?
2. Hoe moet de applicatie er uit gaan zien?
3. Zijn er belangrijke uiterlijke kenmerken die wij moeten verwerken in de applicatie?

# Informatie in de applicatie

1. Wat moet er allemaal voor informatie in de applicatie verwerkt worden?
2. Moeten er advertenties in de app komen?
3. Wat is het verdienmodel van de app?

# Interactie van de applicatie

1. Hoe moet de applicatie bestuurd worden door gebruiker bewegingen van de vinger?
2. Moeten er speciale effecten komen in de app als de gebruiker iets doet of goed doet?
3. Moeten gebruikers accounts aan kunnen maken?(ik denk persoonlijker dat dit een handige toevoeging is.)
4. Hoe moet de applicatie bestuurd worden, door gebruiker bewegingen van de vinger?

# Tot slot

1. Wat is de deadline?
2. Wat is het budget van de applicatie?
3. Moeten klanten kunnen inloggen?