Project



Namen: Jeroen de Koster, Mart van den Burg

### Studiejaar: 3

Werkgroep: 04

Projectleider: M. Boukiour

Inleverdatum:

Versie: 1.0

Contents

[1: Kern van het project 2](#_Toc18583758)

[2: Aanleiding 3](#_Toc18583759)

[3: Algemene Beschrijving 4](#_Toc18583760)

[4: Doelen van de applicatie 5](#_Toc18583761)

[5: Doelgroepen van de applicatie 6](#_Toc18583762)

[6: Vormgeving 7](#_Toc18583763)

[7: Informatie in de applicatie 8](#_Toc18583764)

[8: Interactie van de applicatie 9](#_Toc18583765)

[9: Tot slot 10](#_Toc18583766)

# 1: Kern van het project

Dit wordt een app waarmee kinderen de Amazigh taal op een makkelijke manier kunnen leren

# 2: Aanleiding

Er zijn weinig tot geen apps op de markt waarmee kinderen de Amazigh taal kunnen leren. De heer Hannibal, een leraar op de Hogeschool Leiden, onderzoekt de taal en wilt graag dat wij deze app op de markt brengen.

# 3: Algemene Beschrijving

De app start op met een splash screen waarop de Amazigh vlag en het logo van de app worden weergegeven. Hierna komt de gebruiker bij een menu. Hier kan de gebruiker kiezen uit vier opties: Oefen, Speel, Score en Over.

Bij Oefen kan de gebruiker uit verschillende categorieën met woorden. Na het kiezen krijgt de gebruiker een voor een plaatjes te zien met zowel het Amazigh woord voor het plaatje en de Nederlandse vertaling. Nadat alle plaatjes zijn bekeken komt de gebruiker terug bij het keuze menu.

Bij Speel kan de gebruiker kiezen uit dezelfde categorieën, maar wordt hij overhoord over de woorden. De gebruiker krijgt zes plaatjes te zien, en krijgt drie kansen om de juiste aan te klikken bij het woord dat genoemd wordt. Dit gaat door totdat alle woorden geraden zijn of de gebruiker een derde fout maakt.

Bij Score is te zien welke lessen de gebruiker gehaald heeft en hoeveel fouten ze gemaakt hebben.

Bij Over is informatie over de taal en de app te lezen. Ook komt hier een link naar het Wikipedia artikel over Amazigh.

# 4: Doelen van de applicatie

Het aanbieden van een makkelijke manier voor kinderen om de Amazigh taal te leren.

# 5: Doelgroepen van de applicatie

De doelgroep is kinderen die de Amazigh taal willen leren.

# 6: Vormgeving

De app maakt gebruik van simpele interfaces die makkelijk te gebruiken zijn voor kinderen. Het kleurenschema wordt gebaseerd op de Amazigh vlag (blauw, groen en geel) en het logo voor de app wordt door de klant meegeleverd.

# 7: Informatie in de applicatie

De app bevat woordenlijsten, verdeeld in categorieën, met matching afbeeldingen en geluidsopnames.

# 8: Interactie van de applicatie

De gebruiker kan op het hoofdmenu kiezen uit Oefen, Speel, Score en Over. Bij Oefen en Speel kan de gebruiker kiezen uit verschillende categorieën van woorden. Bij Oefen kan de gebruiker swipen om van één woord naar de volgende of vorige te gaan. Bij Speel kan de gebruiker op een afbeelding tikken om die afbeelding te kiezen voor het huidige woord.

# 9: Tot slot

Geen aanvullende informatie.