Project



Namen: Jeroen de Koster, Mart van den Burg

Studiejaar: 3

Werkgroep: 04

Projectleider: M. Boukiour

Inleverdatum:

Versie: 1.0

Contents

[Behoeftes analyse 2](#_Toc18578474)

[2: Hoofdstuk 2 3](#_Toc18578475)

[text?]

# Behoeftes analyse

**1. De kern van het project:** De heer Hannibal is een leeraar aan de hoge school leiden hij onderzoekt de taal Amazigh. De taal word echter niet erkent en onderwezen. Waardoor er geen goede manier is om de kinderen de taal te leren. De app is dus bedoeld om kinderen de taal te laten 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 van de applicatie:** Start scherm met logo en plaatje waarna er een menu komt met vier opties: oefen hier kun je een thema uitkiezen en woorden uit dat thema leren , speel hier kun je een thema kiezen waarna je 6 plaatje gaat zien en een woord hoort en ziet waarna je het juiste woord aan klikt (als je drie keer vaalt gaat hij naar het volgende woord gaat door totdat je ze allemaal gehad hebt),score geeft jouw scores weer voor spelen en oefenen, over geeft informatie weer over de makers van de app en de app zelf

**4. Doelen van de applicatie:** Om kinderen de taal Amazigh 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:** Start scherm met logo en plaatje waarna er een menu komt met vier opties: oefen hier kun je een thema uitkiezen en woorden uit dat thema leren , speel hier kun je een thema kiezen waarna je 6 plaatje gaat zien en een woord hoort en ziet waarna je het juiste woord aan klikt (als je drie keer vaalt gaat hij naar het volgende woord gaat door totdat je ze allemaal gehad hebt),score geeft jouw scores weer voor spelen en oefenen, over geeft informatie weer over de makers van de app en de app zelf

**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**

verder niets.

[text?]

# 2: Hoofdstuk 2