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:** 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.

**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:** Kinderen.

**6. Vormgeving:**

Belangrijk dat de app afgestemd gestemd is op kinderen en dus makkelijk in gebruik is.

Het gebruikt ook een logo van de klant en de kleuren van de vlag van Amazigh.

(font zelf bepalen)

**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:** ze moeten kunnen spelen, oefenen, en hun score bekijken.

**9. Tot slot**

verder niets.

[text?]

# 2: Hoofdstuk 2