Project Mobile

Behoeftes analyse



Namen: Jeroen de Koster, Mart van den Burg

Studiejaar: 3

Werkgroep: 04

Projectleider: M. Boukiour

Inleverdatum: 14/10/2019

Versie: 1.3

Contents

[De kern van het project 2](#_Toc21960352)

[Aanleiding 3](#_Toc21960353)

[Algemene beschrijving van de applicatie 4](#_Toc21960354)

[Doelen van de applicatie 5](#_Toc21960355)

[Doelgroepen van de applicatie 6](#_Toc21960356)

[Vormgeving 7](#_Toc21960357)

[Informatie in de applicatie 8](#_Toc21960358)

[Interactie van de applicatie 9](#_Toc21960359)

[Tot slot 11](#_Toc21960360)

De kern van het project

De opdrachtgever, dr. Hannibal, is een taalwetenschapper die zich bezig houdt met de Amazigh taal. Er zijn weinig tot geen apps met betrekking tot de Amazigh taal en cultuur. Daarom wil de opdrachtgever dat er een mobile app gemaakt wordt, namelijk een Quiz. De Quiz is bedoeld om Amazigh woordjes te leren en te oefenen.

Aanleiding

De opdrachtgever, dr. Hannibal, is een taalwetenschapper die zich bezig houdt met de Amazigh taal. Deze taal wordt in heel Noord-Afrika gesproken, met name in Marokko, Algerije, Libië, Egypte en Mali. Er zijn weinig tot geen apps met betrekking tot de Amazigh taal en cultuur. Daarom wil de opdrachtgever dat er een mobile app gemaakt wordt, namelijk een Quiz. De Quiz is bedoeld om Amazigh woordjes te leren en te oefenen.

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

Doelen van de applicatie

Er zijn weinig tot geen apps voor de Amazigh taal en cultuur. Daarom wil dr.Hannibal een app laten maken waar kinderen en andere geïnteresseerde mensen van de Amazigh taal en cultuur kunnen leren. Het doel van de app is dus om geïnteresseerde mensen en kinderen de cultuur en taal Amazigh te leren kennen.

Doelgroepen van de applicatie

De mensen de de app wil bereiken zijn vooral kinderen maar ook andere mensen die geïnteresseerd zijn in de Amazigh taal en cultuur.

Vormgeving

De app is afgestemd op kinderen het gebruikt een vriendelijke vormgeving en gebruikt vrolijke kleuren die ook in de Amazigh vlag voorkomen. Daarnaast word het logo van de klant ook in de vormgeving gebruikt. De font spreekt ook aan op kinderen en moet vrolijk overkomen.

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

Interactie van de applicatie

Je zou met de app de Amazigh taal moeten kunnen oefen via oefenen en je zelf kunnen toetsen op je vermogen met speel. Daarnaast moet je informatie over het bedrijf moeten kunnen vinden via over. En jouw scores moeten kunnen inzien via score.

## Tot slot

verder niets.