

## PlayMore

New Media Design & Development I

Van Sele Mathias

Bachlor in de grafische en digitale media Multimediaproductie ProDUCE 2016-2017 Arteveldehogeschool

#### Inhoud

1.	Dicover:	4
2.	Design	4
	2.1. Ideaboard:	4
	1.1. Moodboard:	5
	1.1. Sitemap:	6
1.	Academische poster	7
1.	Timesheet	8

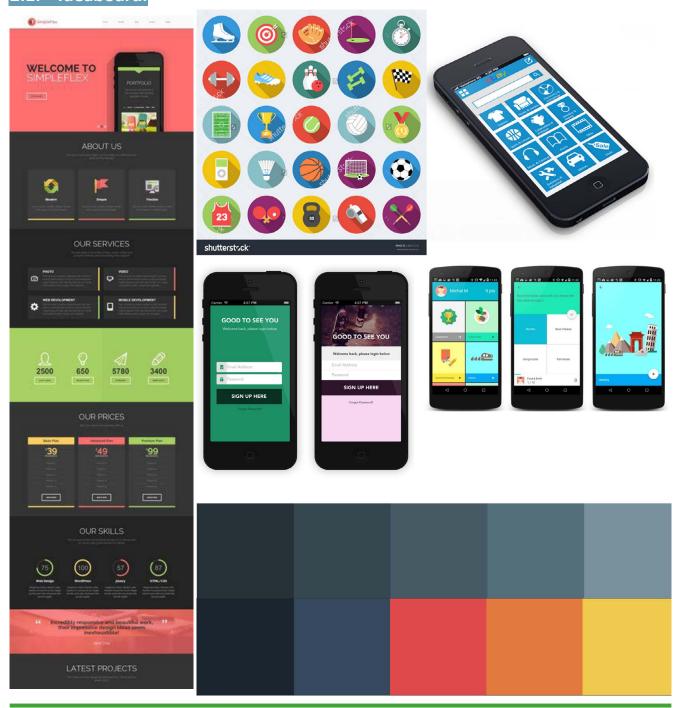
#### 1. Dicover:

We willen een app laten ontwikkelen waardoor ouders en kinderen gemakkelijk een sport en of jeugdvereneging vinden die past bij hun noden. Zo zouden ze moeten kunnen filteren op welke soort sport of vereneging, welke dag en uur de activiteiten plaats vinden, inschrijvingsgeld, leeftijd,....

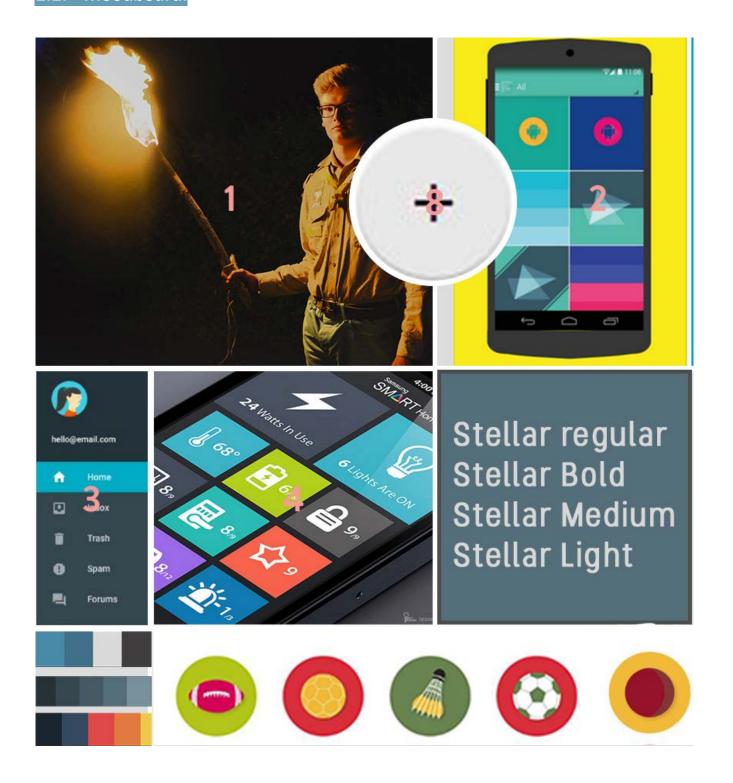
Er zou ook een sociaal aspect moeten zijn binnen in de app. De verantwoordelijken van de vereneging zou evenementen en informatie moeten kunnen delen met hun leden/ toekomstige leden. De leden zouden alsook makkelijk moeten communiceren met de verantwoordelijken van de verenegingen. Een soort van direct message mogenlijkheid. De mogenlijkheid van revieuws op bepaalde events en verenegingen zou ook helpen bij de beslissing van sommige ouders of mogelijke leden.

#### 2. Design

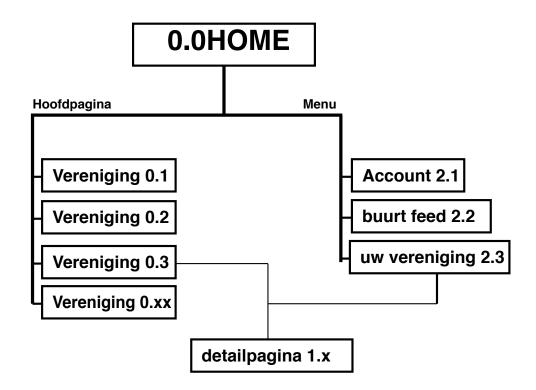
#### 2.1. Ideaboard:



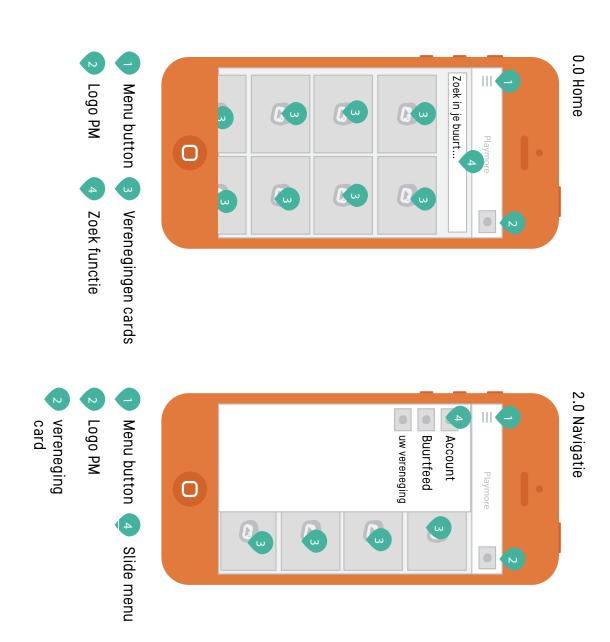
#### 2.2. Moodboard:



#### 1.1. Sitemap:



De hoofdpagina zou de landings pagina zijn met mogelijke vereneginen die bij u in de buurt liggen. Daarnaast zou je naar je menu kunnen gaan om zo meer persoonlijk gerichte informatie van je verenegingen.



PM

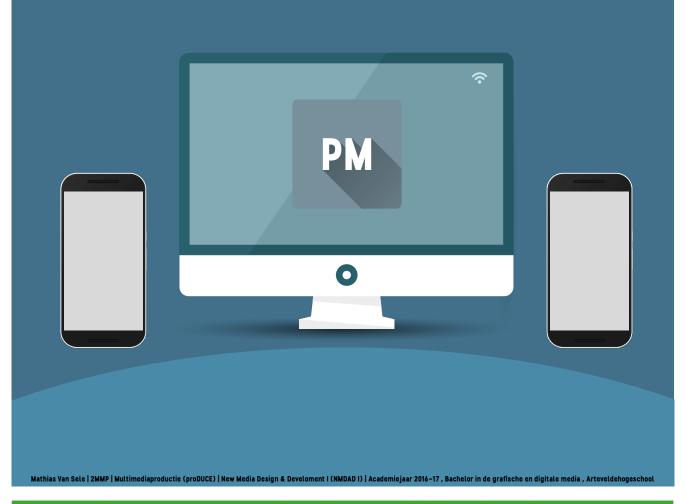
# PLAYMORE



The Idea

Playmore wil helpen om verengingen of sportclubs dichter bij hun leden of mogelijke leden te brengen, alsook omgekeerd.

Door een soort van sociaal netwerk op te stellen gericht op deze verengingen kunnen de gebruikers makkelijker communiceren met hun leden. Hierdoor kunnen ook mensen in de buurt zien wat het aanbod is van verengingen.



### 1. Timesheet

	-511000	,	
Timesheet Va	n Sele Mathias	T	<del></del>
datum	student	taak	uren
10/26/2016	Van Sele Mathias	Opmaak productio dossier:	2,5
10/27/2016	Van Sele Mathias	Opmaak presentatie:	1
	Van Sele Mathias		
	_1	L	