



# DE WERELD VAN COMPUTERS

10101  
101



# APPS



# EEN GOED IDEE

**Welke apps gebruik jij?  
Zou je zelf weleens een  
app willen ontwerpen?**

Elke app begint met een idee. Veel apps lossen problemen op of maken iets gemakkelijker voor je, zoals het bestellen van eten. Een app kan er ook voor zorgen dat je foto's en filmpjes makkelijk kunt delen. Een goed app-idee is uniek en doet iets wat andere apps niet kunnen.



Met sommige apps kun je vreemde woorden op een menukaart vertalen.

**Voor wie is de app bedoeld?**

Elke app heeft een doelgroep: de mensen die de app zullen gebruiken. Een eenvoudige game-app is bedoeld voor kinderen en een app voor het boeken van vliegtickets voor bijvoorbeeld zakenmensen. Als je een app ontwerpt, moet je goed bedenken wat de gebruikers ermee willen doen.

Bij elke app wordt aangegeven voor welke leeftijd deze geschikt is.



Fitness-apps zijn bedoeld voor mensen die graag sporten.

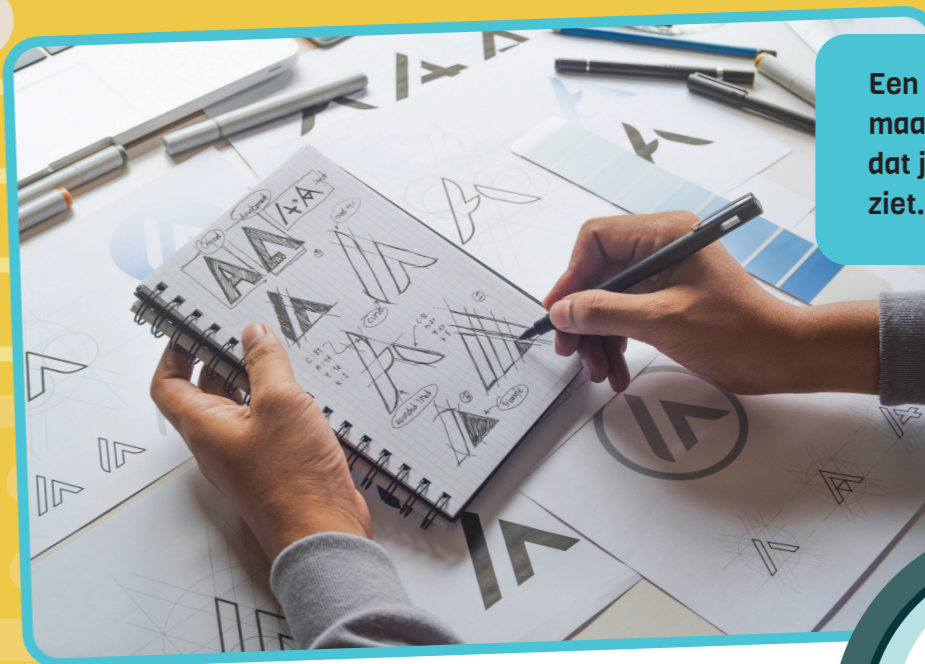


# EEN ONTWERP MAKEN

Je hebt een idee. Je kent de doelgroep. Dan is het nu tijd om een ontwerp te maken.

Een ontwikkelingsteam bedenkt hoe mensen de app zullen gebruiken en welke functies de app moet hebben. Het team maakt een plan dat lijkt op een **stroomdiagram**. Het laat de stappen zien die gebruikers doorlopen als ze de app gebruiken.

Met een goede winkel-app kun je prijzen vergelijken, artikelen kopen en betalen.



Een grafisch ontwerper maakt het app-pictogram dat je op het beginscherm ziet.

Een grafisch ontwerper tekent eerst met potlood. Daarna werkt hij in een ontwerpprogramma.

## Tekst en beeld

Een grafisch ontwerper bedenkt hoe de app eruit komt te zien. Hij ontwerpt de kleuren en stijlen. Een game-app voor kinderen heeft vrolijke kleuren. Een app voor luxe reizen ziet er juist weer chic uit. Een tekstschrijver schrijft daarbij prettig leesbare teksten voor de gebruikers.





# DE WERELD VAN COMPUTERS

Welke app gebruik jij het vaakst? Speel je spelletjes, stuur je berichtjes of kijk je filmpjes? Bijna overal is wel een app voor. Elke app begint met een goed idee, maar het maken van een app is een flinke klus.

Er is vaak een heel team voor nodig.

Wil jij weten hoe apps worden gemaakt?

Duik dan in de wereld van computers...



978-946439-516-7



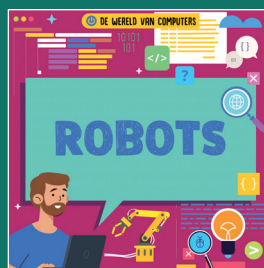
978-946439-514-3



978-946439-515-0



978-946439-517-4



978-946439-518-1



978-946439-519-8

**lumin**

imprint van Schoolsupport  
luminaboeken.nl



9 789464 395143