

# DESIGN RATIONALE | SOCCER IMPROVEMENT TOOL

*IN SAMENWERKING MET DE LA FUENTE ELECTRONIC ACADEMY*

## **Student**

R. F. Hoekstra | 500664314 | [Robert.Hoekstra@hva.nl](mailto:Robert.Hoekstra@hva.nl)

## **Opdrachtgever**

N. Alberts | Oprichter De La Fuente Electronic Academy |  
[Nick@lafuenteacademy.nl](mailto:Nick@lafuenteacademy.nl)

## **Afstudeercoach**

J. Faber | Docent Hogeschool van Amsterdam | [J.Faber@hva.nl](mailto:J.Faber@hva.nl)

## INHOUDSOPGAVE

<b>Planning.....</b>	<b>2</b>
<b>## Grote richtlijnen.....</b>	<b>2</b>
<b>## Deliverables .....</b>	<b>2</b>
<b>## Feedbackmomenten .....</b>	<b>2</b>
<b>## Trainingen.....</b>	<b>2</b>
<b># Verkennen .....</b>	<b>2</b>
<b>## Methodes.....</b>	<b>2</b>
### Desk Research .....	2
### Interview .....	2
### Expert Interview .....	2
### Speeddates.....	2
### Filmen.....	2
### Fly on the wall .....	2
<b>Stepping Stones .....</b>	<b>6</b>
Comparison Chart .....	7
<b>SMARTGOALS.....</b>	<b>7</b>
Inspiration Wall.....	9
<b>Definiëren .....</b>	<b>9</b>
<b>Methodes .....</b>	<b>9</b>
Trend Analysis.....	9
Design Pattern Search.....	9

<b>Stepping Stones .....</b>	<b>9</b>
Empathy Map.....	9
Requirements List .....	9
Gebruikersmodel .....	10
Personae .....	10
Customer Journey .....	11

<b>Idee generatie.....</b>	<b>11</b>
----------------------------	-----------

<b>Methodes .....</b>	<b>11</b>
Morphological Chart .....	11
Ideation.....	11
Thinking Aloud .....	11
USP.....	11
Focus Group .....	11

<b>Stepping Stones .....</b>	<b>11</b>
Concept.....	12
Feedback Frenzy .....	13
### Moodboard .....	16

<b># Conceptualiseren.....</b>	<b>17</b>
--------------------------------	-----------

<b>## Methodes.....</b>	<b>17</b>
### Sketching.....	17
### Scamper .....	17
### Prototyping .....	17
### Peer Review .....	17
### Participant Observation .....	17

<b>## Stepping Stones.....</b>	<b>17</b>
### Prototype .....	17
### Design Specification .....	17

<b># Valideren &amp; Falsificeren .....</b>	<b>18</b>
---	-----------



<b>## Methodes.....</b>	<b>18</b>
### Proof of Concept .....	18
### Storytelling .....	18
### Field Trial .....	18
### Usability Testing .....	18
### Peer Review .....	18
### Fly on the wall .....	18
### Participant Observation .....	18
### Expert Interview .....	18
<b>## Stepping Stones .....</b>	<b>18</b>
### Testresultaten .....	18
### Business Model Canvas .....	18
### Comparison List.....	18
<b>## Showroom .....</b>	<b>18</b>
### Peer Review .....	18
### USP .....	18
### Expo / Productvideo .....	18
### Pitch / Design Rationale .....	18
<b># Design Decisions .....</b>	<b>18</b>
<b># Bijlage .....</b>	<b>20</b>



## PLANNING

Om het project richting te geven is een globale planning opgemaakt. Deze bestaat uit deadlines en deliverables vanuit de HvA, De La Fuente Electronic Academy en mijzelf als ontwerper.

### ## GROTE RICHTLIJNEN

### ## DELIVERABLES

### ## FEEDBACKMOMENTEN

### ## TRAININGEN

Bij de voetbalschool worden wekelijkse trainingen gegeven. Voetballers en Keepers kunnen 1 of 2 keer in de week trainen afhankelijk van hun lidmaatschap. Bij de voetbalschool wordt er gewerkt aan de individuele en groepsontwikkeling van de spelers. Trainingen bestaan voornamelijk uit oefeningen in partijvorm of in groepsvorm.

Daarnaast vinden er van tijd tot tijd meetmomenten plaats waarbij een speler op zijn individuele prestaties geanalyseerd kan worden.

## # VERKENNEN

### ## METHODES

#### ### *DESK RESEARCH*

#### ### *INTERVIEW*

#### ### *EXPERT INTERVIEW*

#### ### *SPEEDDATES*

#### ### *FILMEN*

#### ### *FLY ON THE WALL*



## Johan Sports (GPS Tracking for Sports Teams)

Datum: 25-5-2021, tijd 19:00

Website: [<https://www.johansports.com/>](<https://www.johansports.com/>)

Johan Sports is een bedrijf dat de focus legt om trainingen inzichtelijk te maken door middel van een high-end GPS sensor te combineren met een hartslag sensor. Deze twee bieden real-time informatie op een scherm die bijvoorbeeld door de medische staff gebruikt kan worden tijdens en na de training.

Johan Sports is actief in 27 landen en heeft een groot aandeel van clubs in Nederland in de tweede divisie en de Hoofdklasse met een paar Eredivisie clubs

Het product bestaat uit de volgende elementen:

- Een set van 10hz GPS trackers met ingebouwde opslagruimte en BlueTooth technology. (batterijduur van 6-8 uur, real-time positie)
- Een Sport BH met ingebouwde Hartslag sensoren en een compartiment bij de ruggengraat waar GPS module geplaatst dient te worden
- Een koffer met USB-c aansluitingen voor uitlezen en opladen van GPS trackers
- Een webapp ter ondersteuning van datavisualisatie en teammanagement
- Een Native app om hartslag monitoring op een tablet te kunnen tonen
- Een programma om alle GPS trackers in 1 handeling uit te lezen (JSON data)

Door het gebruik van high-end GPS en HR sensoren kan er met hoge precisie worden gemeten hoe het hart van een speler reageert tijdens een oefening en wedstrijd. De GPS sensoren zijn genummerd en via de software gekoppeld aan een speler. Door deze koppeling kan er over de loop van meerdere trainingen en wedstrijden een voortgang worden bijgehouden van de spelers.

Johan Sports biedt een analyse platform aan waar de data naderhand inzichtelijk kan worden gemaakt. De gebruiker stelt zelf zijn trainingsplannen en parameters in om de gewenste data te tentoonstellen. [Analyse Platform](<https://www.johansports.nl/performance-analyse-platform/>)

Dit webplatform wordt aangevuld met data uit de GPS sensoren. Deze data dient eerst uitgelezen te worden waarna de gebruiker data kan uploaden naar het analyse platform.

Het product is op 25-5-2021 getest op verschillende spelers uit het eerste van SV Batavia '08



## SmartGoals Grading Session

Aansluitend op de presentatie van Johan Sports zijn wij aan de slag gegaan met het SmartGoals systeem.

Voor het 1e van SV Batavia '90 hebben wij een parcours uitgezet waar wij de spelers zijn gaan meten.

De spelers van het 1e zijn van de leeftijd 20-25 jaar oud. Beduidend ouder dan mijn huidige doelgroep (8-13)

Tegelijkertijd hebben de spelers het sportvest van Johan Sports aan en kan de medische staff meekijken hoe hun cardiovasculaire prestaties zijn tijdens de Grading Session.

Wat duidelijk opviel is dat er een groot verschil is tussen de spelers qua kracht en cardio prestaties. Dit is ook terug te koppelen aan hun positie in het daadwerkelijke voetbalspel.

Tijdens de Grading Session hebben wij verschillende onderdelen opgesteld:

- Een 25m, 50m en 100m sprint
- Een bazzour (8 doeltjes, speler staat in het midden, krijgt een bal aangespeeld, moet kijken naar welke doeltje hij precies moet schieten)
- Een dribbeloefening (speler moet met een bal door zoveel mogelijk poortjes dribbelen binnen een bepaalde tijd)
- Een reactie / behendigheid oefening (speler moet vanaf een centraal punt rennen naar 1 van de 4 oplichtende doeltjes. Elke keer als een doeltje bereikt is moet de speler terug naar het centrale punt alvorens naar het volgende doeltje te gaan)

- Enkele gedragingen die mij zijn opgevallen:
- Spelers motiveren elkaar om tot betere prestaties te komen.
- Spelers verklappen soms wat de volgende stap is tijdens een oefening (dit is in principe niet de bedoeling)
- Spelers met een positie die veel moeten bewegen zijn cardiovasculair veel sterker.
- Door de bouw van de spelers (volwassen en breder) scoren zij lager op de behendigheid tests dan jongere spelers doen
- Er heerst een hele fijne sfeer binnen de groep onderling. Maar ook naar professionals toe.
- Er wordt alleen maar aangemoedigd om beter te presteren. Spelers zijn serieus.
- Na afloop vonden de spelers het gaaf om hun prestaties in te kunnen zien
- Sommige spelers vroegen zelfs of het mogelijk was om cardiovasculaire training te volgen om prestaties te verbeteren (Intrensieke Motivatie).



## Training van o8 & o10

Tijdens een training van mijn doelgroep heb ik van een afstand 2 uur geobserveerd.

De training werd voordat de spelers aanwezig waren uitgezet. Een enkele speler van de leeftijd van 14 helpt mee met het opzetten van de oefeningen.

Naarmate de spelers het veld opkomen beginnen zij uit zichzelf door een beetje te dollen met een bal. Als alle spelers aanwezig zijn roept Kevin (de coach) de spelers bijeen en vertelt ze wat er te verwachten valt (briefing).

De spelers worden verdeeld in 3 groepjes van 4-5 spelers en beginnen aan een warming up.

Training bestaat uit:

- \* Warming up met een ladder oefening. De spelers letten hierbij op hun positionering van hun voeten en snelheid.
- \* Een rondo met verschillende pass oefeningen.
- \* Een moeilijke rondo waar spelers veel moeten verplaatsen en terugspelen.
- \* Een duel oefening waar spelers door een poortje moeten dribbelen met de bal terwijl een verdediger voor ze staan
- \* Een schietoefening waar de speler de bal in een specifiek doel moet schieten (bazzour)

Enkele punten die mij zijn opgevallen bij deze groep:

- \* De spelers zijn over het algemeen erg fanatiek en druk. Wat je kunt verwachten van een groep jonge kinderen
- \* Een enkele speler had niet echt zijn dag. Bij gemaakte fouten keek hij snel of zijn vader het ook had gezien. Naarmate de jongen steeds vaker de mist in ging werd dit gedrag steeds sterker.
- \* Een speler is een ware pestkop en doet er alles aan om grappig gevonden te worden en aandacht te krijgen. Andere spelers negeren hem voornamelijk. Het gedrag doet zich niet voor als de coach in de buurt is.
- \* Coach past voornamelijk reinforcing en change behaviour feedback toe.
- \* Coach laat de spelers zelf nadenken over hun fouten en hoe ze deze kunnen verbeteren. Zo leren de spelers zelf te denken in oplossingen.
- \* Coaching van Kevin is duidelijk effectiever dan stagiaire.
- \* Na een interventie van Kevin zie je direct een positieve verandering in de groep
- \* Het duurt even maar halverwege de training gaan de jongens elkaar coachen op aanraden van Kevin. Dit is iets wat niet uit zichzelf ontstaat.

Interessante punten:

- \* Kinderen zijn gevoelig voor externe factoren
- \* Kinderen hebben meer sturing nodig dan volwassen spelers
- \* Kinderen hebben over het algemeen een kleine aandacht boog



\* Naar mijn idee zijn niet alle kinderen aan het voetballen omdat ze het zelf willen (lage motivatie gedurende de hele training)

\* Kinderen willen elkaar overtreffen. Ze willen allemaal de beste zijn.

\* Kinderen zijn meer met zichzelf bezig i.p.v. de prestaties van de groep

\* Kinderen presteren extra goed als er een autoriteit in de buurt is

\* Kinderen spelen beter wanneer zij positieve feedback krijgen.

\* Kinderen spelen slechter wanneer zij negatieve feedback krijgen.

## STEPPING STONES





## COMPARISON CHART

### BESTAANDE TOEGEPASTE OPLOSSINGEN

#### SMARTGOALS

SmartGoals is een toepassing van smart devices.

De devices zijn uitgerust met ledlampen, infrarood sensor en een drukplaat.

De lichten kunnen verschillende kleuren aannemen of uitgeschakeld worden.

De drukplaat en de infrarood sensoren worden gebruikt om te kunnen meten of er contact wordt gemaakt met een voorwerp of speler.

Door de trainer verschillende oefeningen aan te bieden met SmartGoals kunnen trainingen worden verrijkt met oefeningen gefocust op positie en reactiesnelheid. Daarnaast is het mogelijk om met SmartGoals een parcours uit te zetten van verschillende oefeningen. Het doel van dit parcours is om een nulmeting of tweede meting te kunnen doen van een voetbalspeler. Deze data wordt vervolgens achter de schermen opgeslagen in een database onbereikbaar voor de voetbalschool en de voetbalspeler. De data wordt in de vorm van een 'fifa-kaartje' en een grafiek getoond om inzicht te bieden in de scores die een speler heeft behaald tijdens een parcours. (SmartGoals, 2021)

#### SOCCKERPLAY

SoccerPlay is een toepassing die dient als een brug tussen een content management systeem voor sportclubs (voornamelijk voetbal) en de spelers.

In de tool is het mogelijk om trainingen digitaal uit te zetten en te delen met trainers. Het is daarbij mogelijk om elkaar van feedback te voorzien en zo tot betere trainingsplannen te komen.

Daarnaast zit er in SoccerPlay een rapportage feature verwerkt waardoor het mogelijk is om per spelers op basis van handmatig ingevulde gegevens een rapport uit te draaien en deze te gebruiken bij een feedbackmoment.

(Soccer-Play, 2021)

#### *Mindsettraining tijdens voetbaltrainingen*

In het onderzoek van Nieuwenhuis is er gekeken naar hoe mindset en motivatie positief beïnvloed kan worden bij kinderen tijdens de voetbaltraining. De doelgroep van Nieuwenhuis waren spelers van 10 tot 13 jaar oud.

Nieuwenhuis heeft een korte cursus mindset training gegeven aan de trainers op de vereniging.

Om resultaten te meten heeft hij gebruikt gemaakt van vragenlijsten, zo zogehete RAI vragenlijst en de BREQ-II. Deze heeft hij gebruikt om een nulmeting te verwezenlijken en deze te vergelijken met resultaten na een periode van tijd door de vragenlijsten opnieuw te laten invullen.



Nieuwenhuis heeft aangetoond dat de positieve ontwikkeling bij de kinderen begint bij de intrinsieke motivatie. Deze motivatie bleek aangewakkerd te worden bij kinderen die getraind werden door trainers die mindset training hebben gehad.

Tijdens de trainingen wisten deze trainers de groeimindset van kinderen aan te spreken door zogeheten procesfeedback te geven. Hierin werd de inspanning en uitvoering van een speler direct positief behandeld tijdens een training, bijvoorbeeld; “Goedzo Malik, heel mooi hoe je de bal afspeelde op jouw teamgenoot zodat hij kon scoren”.

Wat je zag aan het einde van het experiment dat kinderen gemotiveerder naar de training kwamen dan kinderen die geen les hebben gehad van een mindset trainer.

Sterker nog, nadat het experiment afgelopen was bleek dat kinderen uit zichzelf met nieuwe creatieve en sportieve invullingen kwamen. Zij zijn uit zichzelf gaan kijken naar hun zelfontwikkeling en hebben dat op hun eigen manier toegepast door bijvoorbeeld meer met hun mindere been te gaan trainen.

(Nieuwenhuis, 2-17)

## MOGELIJKE IMPACT PRODUCT

Het product heeft als doeleinde om een positieve bijdrage te leveren aan de ontwikkeling van een voetballer. Dat is nu nog een abstract concept omdat er eerst uitgezocht moet worden op welke onderdelen er iets gedaan kan worden om die bijdrage te kunnen leveren.

Wel staat voor mijzelf vast dat er iets met het concept van data gedaan moet worden. Door het inzichtelijk maken van data hoop ik een positieve ontwikkeling bij een voetballer te kunnen ondersteunen / aanwakkeren.

Ik begrijp goed dat er goed nagedacht moet worden over hoe de data vertaald dient te worden om misverstanden te voorkomen. Tevens is het van belang dat de oplossing een veilige manier van data opslag weet te waarborgen gezien er gewerkt zal worden met persoonlijke gegevens.

Daarnaast loopt de leeftijdscategorie uiteen tussen 8 en 13 jaar oude voetballers. Ook daar moet goed nagedacht worden over hoe de oplossing moet gaan werken. Informatievoorzieningen voor een 13 jarige zijn waarschijnlijk veel te hoog gegrepen voor een 8 jarige. Andersom geldt uiteraard het tegenovergestelde.

Het is van essentieel belang om te begrijpen hoe de ontwikkeling van een persoon verloopt en hoe dit product daar een positief onderdeel aan kan zijn. Door logisch te redeneren zou je daarom ook kunnen zeggen dat het product van negatieve invloed kan zijn op een persoon. Dit scenario wil je ten alle tijde voorkomen.



## DEFINIËREN

### METHODES

*TREND ANALYSIS*

*DESIGN PATTERN SEARCH*

### STEPPING STONES

*EMPATHY MAP*

*REQUIREMENTS LIST*

- \* SIT moet toegankelijk zijn voor al zijn gebruikers
- \* SIT moet werken op verschillende devices
- \* SIT moet offline functionaliteit bieden
- \* SIT moet de motivatie van spelers positief kunnen beïnvloeden
- \* SIT moet een ondersteuning bieden ten behoeve van de persoonlijke ontwikkeling.
- \* SIT moet voor alle leden inzetbaar zijn (binnen het project voor 8-13 jaar)
- \* SIT moeten een toevoeging zijn binnen de voetbalschool
- \* SIT moet er voor zorgen dat deelnemers op sociaal vlak groeien.
- \* SIT moet binnen de huisstijl van de opdrachtgever worden ontwikkeld



## Eisen vanuit management

- \* Spelermanagement moet mogelijk zijn (positie, groep, bio)
- \* Het moet mogelijk zijn om trainingen toe te kunnen voegen aan een verzameling trainingen.
- \* Prestaties van spelers en groepen moeten inzichtelijk zijn.
- \* Een trainer moet aanbevelingen kunnen geven aan een speler op basis van zijn analyse tijdens de training

## Eisen vanuit de ouders

- \* SIT moet inzicht bieden in de prestaties van het kind
- \* SIT moet overzichtelijke informatie aanbieden die relevant is voor de ouder

## Eisen vanuit het kind / de speler

- \* Het product moet toegankelijk / gebruiksvriendelijk zijn
- \* SIT moet een ondersteuning zijn voor oefeningen
- \* SIT moet inzicht bieden in de prestaties tijdens trainingen & wedstrijden
- \* SIT moet ook in de vrije tijd gebruikt kunnen worden
- \* Prestaties moeten kunnen worden gezien door de gebruiker

## GEBRUIKERSMODEL

### PERSONAE

#### Kevin Oldenstam | Hoofdtrainer

**KEVIN OLDENSTAM**  
33  
Lelystad  
Woort samen met vrouw  
Voetbaltrainer

**BIO**  
Kevin zijn hele leven draait om sport. Als vader van 5 kinderen die allemaal fanatiek meedoen in de sport weet Kevin als de beste hoe het is om met kinderen in de sportwereld om te gaan. Kevin is een rustig persoon met het vermogen om correct en adequaat feedback te geven aan zijn pupillen. Naast zijn eigen voetbalacademie werkt hij als sportinstructeur bij sportbedrijf Lelystad.

**DOELEN**  
Het beste uit zijn kinderen en pupillen halen op het gebied van sport.  
De beste voetbaltrainer van Lelystad worden.  
Zo goed mogelijk trainingen kunnen geven.

**FRUSTRATIES**  
Techniek is niet Kevin zijn sterkste kant.  
Management en organisatie is vervelend.  
Wanprestaties van kinderen.

**FAVORIE MERKEN**  
NIKE  
SMARTGOALS  
SAMSUNG

Ik wil dat mijn kinderen gelukkig zijn!

#### Roan Alberts | Voetballer

**ROAN ALBERTS**  
10  
Lelystad  
Woort bij ouders  
Scholier & voetballer

**BIO**  
Roan is een fanatieke voetballer die in groep 5 zit. Van maandag tot en met vrijdag gaat hij naar school. In het weekend en twee avonden doordeels traint hij bij De La Fuente Electronic Academy aan zijn voetbalvaardigheden. Roan is snel klaar met zijn huiswerk en is altijd wel bezig met voetbal of videospelletjes. Roan wil later prof. voetballer worden bij Ajax of Barcelona.

**DOELEN**  
Een professioneel voetballer worden als verdediger bij Ajax of Barcelona.  
De beste van de groep worden.  
Hoge cijfers halen.

**FRUSTRATIES**  
Kan niet tegen zijn verlies.  
Kan er niet tegen als hij zijn zin niet krijgt.  
Wilt het liefst alleen maar bezig zijn met zijn hobby's.

**FAVORIE MERKEN**  
SAMSUNG

Ik wil later bij AJAX 1 spelen als verdediger!

*CUSTOMER JOURNEY*

IDEE GENERATIE

METHODES

*MORPHOLOGICAL CHART*

*IDEATION*

*THINKING ALOUD*

*USP*

*FOCUS GROUP*

STEPPING STONES



## CONCEPT

Het concept is nog aan veranderingen onderhevig@

De concepten die ik heb meegenomen naar de feedback frenzy zijn:

### Virtual Coach

Elke week hebben de spelers 1 of 2 trainingen.

Een observator kan aan de hand van een app spelers beoordelen op hun prestaties. Aan de hand van de beoordeling krijgen de spelers op hun app inzicht in waar zij veel, matig of weinig verbeteringen kunnen toepassen.

De app biedt op basis van de wekelijkse beoordeling tips, tricks en video's met instructies zodat een speler thuis met simpele materialen kan gaan oefenen. De video's en informatie worden aangeboden door de trainer van de groep. Spelers krijgen progressie te zien.

Doel is uiteindelijk dat de speler steeds minder grote verbeterpunten overhoud.

### Be the Coach

Spelers tussen de 8 en 13 jaar oud zijn meer bezig met hun eigen prestaties en ontwikkeling dande prestaties van de groep binnen de training. Bij dit concept draait het erom dat een speler zich meer als teamspeler gaat gedragen binnen de groep. Het idee erachter is dat uiteindelijk juist de individuele prestaties positief beïnvloed worden en dat er een gezamenlijke groei plaats vindt.

Ik wil dit bereiken door spelers coachende eigenschappen bij te leren via een app. Aan de hand van video's, afbeeldingen en simpele teksten wil ik de spelers een bepaalde mindset meegeven. Uiteindelijk is het ultieme doel dat alle spelers elkaar helpen. Hoe ik dit exact vorm zou moeten geven is mij nog onduidelijk.

### Football Heroes

Alle spelers krijgen een eigen account beginnend op 0. Door het bijwonen van trainingen en spelers te helpen kan de speler punten opbouwen.

Daarnaast worden er elke week verschillende opdrachten gepresenteerd die door de spelers optioneel voltooid kunnen worden naast de trainingen voor extra punten.

Spelers krijgen tijdens en aan het einde van het seizoen 'achievements' die altijd gekoppeld zijn aan hun account. Dit kunnen unieke beloningen zijn die je maar eenmalig kunt krijgen. Spelers kunnen andere spelers in hun klassement zien. Aan het einde van een seizoen (speeljaar) schuiven zij door naar de volgende.

De te verwachte uitkomst is dat spelers gemotiveerd raken om de nummer 1 plek binnen het spel te krijgen. Gedurende de carrière bij de voetbalschool bouw je dus een waar profiel op met een hoog level en virtuele medailles waar je trots op kunt zijn.



[illegible]

\* Hoe ga jij (of jonge familieleden/ kennissen) om met positieve en negatieve feedback?

\* Het lijkt mij interessant als je concept 1 en 2 kan combineren, concept 1 voor rondom de training (individueel huiswerk, progressie) en concept 2 voor tijdens de training (groepsbinding, samenwerken)

#### #### Valina

\* Waarom moeten ze op d korte termijn (wekelijks?) inzicht krijgen? Wat geeft hun dat extra dan als het 1x per kwartaal is?

#### #### Taufieq

Niet aanwezig tijdens Feedback Frenzy

#### #### Joël

1. Concept 1 lijkt het meest interessant en concept 3 het meest haalbaar. Concept 2 heeft zoals je zegt nog meer invulling nodig. Bij #1 kan je ook dat echte teamverband creëren waar je het bij #2 over hebt. Spelers kunnen samen oefenen op slechte onderdelen over elkaar steunen waar de één goed in is en de ander slecht.

2. Elkaar tips & tricks geven via een algemene app maar het wel anoniem houden onder elkaar? Kinderen kunnen savage zijn en snel haten op elkaar als ze het er niet mee eens zijn. Focus op positiviteit belangrijk denk ik.

3. Nope duidelijk opgeschreven.

4. Volgens mij wel redelijk compleet, alleen bij het laatste zinnetje houd het verhaal ineens op klopt dat? (Tussen de middag....)

5. Tegenwoordig heel goed met beide, maar dat komt door de leeftijd inderdaad. Zoals ik hierboven bij 2. heb gezet is dat jongeren dat wat minder goed kunnen. Daarom belangrijk dat er niet voor een groep hun

negatieve eigenschappen worden uitgelicht, dat zorgt voor minder druk onder die kinderen. ( aannme wel haha).

#### #### Joske

1. Ik vind concept 1 het sterkst omdat je direct contact hebt met de coach en daardoor specifiek weet wat je moet doen. Daarbij zijn oefeningen die ze thuis kunnen doen ook handig, zo kunnen ze op hun eigen tijd het doen.

2. De kinderen zelf inbreng geven in waar ze elkaar willen coachen.

3. Waarvoor worden de smart devices op dit moment gebruikt? Dat staat er niet!

4. Duidelijk!

5. Ik heb het idee dat bij de kinderen waar ik oppas er steeds meer negativiteit komt van buiten af en van social media, ik geef ze altijd het advies om er boven te gaan staan, merk dat dit voor kinderen wel heel lastig is en dit ze erg onzeker kan maken.

#### #### Serap

1. \* Concept 1 is leuk alleen twijfel ik over de hoeveelheid spelers die een coach moet beoordelen. Maybe kan je dat doen per sessie 3 personen. Zodat de feedback sterker is en de observatie langer per speler.

\* Concept 2 van elkaar leren is leuk zeker bij voetbal. Ook omdat zij samen een wedstrijd spelen tegen andere is het handig om elkaar meer hier in tactieken te leren etc.

\* Concept 3 vind ik minder leuk omdat het op 1 persoon is gericht je wilt samen beter worden niet de beste zijn anders heb je niks aan je team.





1. Eventueel dat de coach dus 3 spelers beoordeeld en de spelers de rest. Zij voetballen namelijk met elkaar en kunnen elkaar ook goed beoordelen.

3. Bij je design challenge mis ik alleen het probleem nog. Het doel is wel duidelijk omschreven.

4. Er staat kan niet tegen kritische feedback maar bij concept 1 en 2 word je beoordeeld door iedereen. Ik weet dan niet of de persona dat fijn gaat vinden.

5. Opbouwende feedback is anders dan negatieve feedback. Je moet het altijd omslaan in positieve zin.

Bijv: ik vind het vervelend als je boos doet.

Dit is anders dan: Probeer eens een keer tot 10 te tellen dat helpt bij snel boos worden.

#### #### Soula

1. Concept 1: Lijkt me lastig om elke individuele speler te observeren.  
Concept 2: Heel leerzaam om teamgenoten elkaar te laten helpen.  
Concept 3: Iets meer gefocust op je eigen achievements maar minder "team" achievements.

2. Kies elke week een "coach" uit het team. Die moet zijn/haar teamspelers observeren en feedback geven.

3. Ik heb weinig voetbalkennis dus ik vind het lastig om in te schatten wat voor devices er gebruikt worden of wat voor inzichten je krijgt.

4. Welke apps of producten ze gebruiken?

5. Goede balans van feedback geven. Als ze iets fout doen leg uit waarom en hoe ze dit kunnen oplossen, maar geef daarbij ook goede feedback.

#### #### Jasmine

1. Concept 1 is goed, omdat je een coach helpt die je ondersteund.  
Concept 3 geeft de gebruiker een beloning, dat kan ook positief werken.  
Bij vraag 2 heb ik concept 2 uitgelegd

2. Denk het gebruik van video en audio etc zeker kan helpen. Alleen denk ik dat je kans hebt dat het niet wordt gebruikt, omdat je zelf verantwoordelijk bent.

3. Ik denk dat het is dat de kinderen zelf willen zeggen wat ze van de feedback vinden.

4. Onderzoeken welke devices ze gebruiken kan helpen om de vorm van het product te bepalen misschien.

5. Hangt af van op de manier waarop ik negatieve feedback krijg. Als het nit beledigend is vind ik het wel goed.



*### MOODBOARD*



## # CONCEPTUALISEREN

### ## METHODES

#### ### *SKETCHING*

Zie folder 'prototype' voor schermen

#### ### *SCAMPER*

#### ### *PROTOTYPING*

Zie folder 'prototype' voor schermen

#### ### *PEER REVIEW*

Reviews Joost, groepje en opdrachtgever

#### ### *PARTICIPANT OBSERVATION*

Filmen van gebruik interactief prototype

### ## STEPPING STONES

#### ### *PROTOTYPE*

Oplevering van een goed functionerend prototype

#### ### *DESIGN SPECIFICATION*



## # VALIDEREN & FALSIFICEREN

### ## METHODES

#### ### PROOF OF CONCEPT

#### ### STORYTELLING

#### ### FIELD TRIAL

#### ### USABILITY TESTING

#### ### PEER REVIEW

#### ### FLY ON THE WALL

#### ### PARTICIPANT OBSERVATION

#### ### EXPERT INTERVIEW

### ## STEPPING STONES

#### ### TESTRESULTATEN

#### ### BUSINESS MODEL CANVAS

#### ### COMPARISON LIST

### ## SHOWROOM

#### ### PEER REVIEW

### ### USP

### ### EXPO / PRODUCTVIDEO

### ### PITCH / DESIGN RATIONALE

## # DESIGN DECISIONS

\* Verkleinen van leeftijdscategorie van 5-18 jaar naar 8 tot 13 jaar.

\* Design Challenge verkleinen om meer tot een feature te komen dat haalbaar is voor de 20 weken die voor het project staan. Focus ligt nu op het motiveren en positief beïnvloeden van persoonlijke ontwikkeling binnen de groep.

\* Extra deelvraag over hoe informatie gecommuniceerd gaat worden naar doelgroep

\* Concept meer richting gedragingen individueel en in de groep.

\* Nieuwe Feature: Opdrachten/ oefeningen kunnen doen met andere spelers.

\* Nieuwe feature: Virtuele medailles die je op individueel en groepsniveau per seizoen kunt behalen. Worden toegekend op basis van mijlpalen

\* Feature aanpassing: Data uitlezen uit smartdevices en automatisch toekennen aan respectievelijke onderwerpen

\* Nieuwe feature: overzicht voor speler en ouder om prestaties in te kunnen zien



\* Nieuwe feature: uitnodigen van andere spelers en mogelijkheid om hun profiel in te zien (level is onzichtbaar voor anderen)

\* Nieuwe feature: ontwikkelen van module dat kinderen aanspoort elkaar te coachen. Denk aan teamoefeningen waar je moet vertrouwen op de aanwijzingen van je teamgenoot anders is de opdracht onhaalbaar.



## # Bronnen

Een verzameling van alle bronnen die ik ben tegengekomen tijdens het project.

Vue Documentation. (2021, 25-5). Evan You. Opgehaald van Vuejs.org <https://v3.vuejs.org> (APA)

SmartGoals. (2021, 4 29). SmartGoals.nl. Opgehaald van SmartGoals.nl: <https://smartgoals.nl/>

Soccer-Play. (2021, 4 30). Retrieved from [www.soccer-play.com](http://www.soccer-play.com): <https://www.soccer-play.com/en/club-subscription/>

Nieuwenhuis, F. (2-17, 4 30). De mindset en motivatie van kinderen tijdens de voetbaltrainingen. Opgehaald van [kvlo.nl](http://kvlo.nl): [https://www.kvlo.nl/mysite/modules/MDIA0100/2923\\_de\\_mindset\\_en\\_motivatie\\_van\\_kinderen\\_tijdens\\_de voetbaltraining.pdf](https://www.kvlo.nl/mysite/modules/MDIA0100/2923_de_mindset_en_motivatie_van_kinderen_tijdens_de voetbaltraining.pdf)

Johan Sports, (2021 6 12). Johansports.nl. Opgehaald van <https://www.johansports.nl/>

Lisette Hornstra, Desirée Weijers, Ineke van der Veen, Thea Peetsma, (2021 8 15). Motiverend Lesgeven Handleiding, Opgehaald van [https://www.uu.nl/sites/default/files/motiverend\\_lesgeven\\_handleiding.pdf](https://www.uu.nl/sites/default/files/motiverend_lesgeven_handleiding.pdf)

Maarten van Steenkiste, (2016 11, 2021 8 15), How we kinderen en jongeren motiveren, opgegaald van <https://hettydelaat.nl/wp-content/uploads/2016/11/Hoe-we-kinderen-en-Jongeren-motiveren.pdf>

## # BIJLAGE

Zie <https://github.com/robert-hoekstra/sit>

