

DESIGN RATIONALE | SOCCER IMPROVEMENT TOOL

IN SAMENWERKING MET DE LA FUENTE ELECTRONIC ACADEMY

Student

R. F. Hoekstra | 500664314 | Robert.Hoekstra@hva.nl

Opdrachtgever

N. Alberts | Oprichter De La Fuente Electronic Academy | Nick@lafuenteacademy.nl

Afstudeercoach

J. Faber | Docent Hogeschool van Amsterdam | J.Faber@hva.nl

INHOUDSOPGAVE

Inleiding	2
Aanleiding	2
Context	3
Design Challenge	4
Deelvragen	4
Stakeholders	5
Primair	5
Secundair	5
PROBLEEMSITUATIE	6
De motivatie van jonge kinderen	6
Binnen de training ontstaan groepjes & buitenbeentjes	6
Feedback & Kritiek is op jonge leeftijd een lastig onderwerp	6
Jonge kinderen kunnen kort de aandacht erbij houden met non-actieve momenten	6
Veel tools & weinig communicatie richting kind & ouders	6
Waar liggen de kansen?	6
Personae	7
Inleiding	7
Kevind Oldenstam Hoofdtrainer	7
Roan Alberts Voetballer	7
Customer journey	7
Inleiding	7

Journey van de voetballer	7
Journey van de coach	7

Definiëren & Ideegeneratie

Inzichten vanuit onderzoek	8
Inleiding	8
Observaties	8
Interviews	8
Deskresearch	8
Concept	9
Programma van Eisen	9
Eisen vanuit management	9
Eisen vanuit de ouders	9
Eisen vanuit het kind / de speler	9
Job Stories	10
Coach / Management	10
Speler	10
Ouders	11
Concepten	11
1e Concept Virtual Coach	11
2e Concept Be The Coach	11
3e concept Football Heroes	12
Gekozen Concept Soccerbuddy	12
Inleiding	13
Playbook	13
Statistieken tracken	14
Persoonlijk Account	14
Persoonlijk level	15



Wekelijkse opdrachten	16
Koppeling met devices als SmartGoals	17
Sociaal	17
Competitief	17
Testen.....	18
Vormgeving	19
Techniek	19
Meten.....	19
Data.....	19
<i>Reflectie</i>	<i>20</i>
<i>Bronnen</i>	<i>20</i>



INLEIDING

In dit document zullen alle ontwerpkeuzes behandeld worden die ik tijdens mijn afstudeerproject 'Soccer Improvement Tool' (SIT) heb gemaakt.

SIT moet een digitaal product gaan worden dat voetballers gaat helpen bij hun persoonlijke ontwikkeling en voetbalprestaties door middel van hun motivatie aan te wakkeren.

Als afstudeerder wil mij verder verdiepen in de ontwikkeling van een fullstack-developer. Ik wil graag sport combineren met de tools die ik de afgelopen jaren heb geleerd. Om zo voetballers te helpen en een betere ervaring te kunnen bieden voor, tijdens en/ of na de training.

Het product zal ontwikkeld worden in samenwerking met De La Fuente Electronic Academy in Lelystad.

AANLEIDING

Het idee van SIT is ontstaan uit een groter perspectief dat het tijdframe van de afstudeerfase overstijgt.

Ik wil graag een all-in-one oplossing kunnen bieden voor verschillende sportorganisaties, te beginnen met voetbal.

Bij dit product kan je denken aan projectmanagement, ledenadministratie, content beheer, communicatie, contributiegeld etc.

SIT gaat een feature worden van het grotere geheel. Na een paar keer sparren met mijn begeleiders en opdrachtgever ben ik tot de conclusie gekomen dat er veel mogelijk is bij de ontwikkeling van jonge voetballers bij een voetbalacademie.



VERKENNING & DEFINIËREN

In dit hoofdstuk word er omschreven wat er tijdens de verkenningsfase is ontdekt dat relevant is voor dit project. De definitie van deze verkenning zal terug te vinden zijn in verschillende presentaties zoals de personae, customer journey & meer.

CONTEXT

De La Fuente Electronic Academy is een jonge voetbalschool in Lelystad. Het is een vooruitstrevende school met de ambitie om het klassieke trainen in Nederland op de kop te schoppen. De voetbalschool onderscheidt zich door het gebruikt van nieuwe materialen en slimme apparatuur. Deze slimme apparaten kunnen ingezet worden om nieuwe oefeningen te doen. Daarnaast kunnen de apparaten worden ingezet om algemene gegevens van een speler inzichtelijk te maken door middel van progressie inzichtelijk te maken.

De voetbalschool kent een hoofdtrainer, Kevin Oldenstam, en een aantal subtrainers bestaande uit vrijwilligers en stagiaires.

Naast Kevin is Nick Alberts facilitair manager van de voetbalschool. Nick is voornamelijk verantwoordelijk voor de innovatie en bestuur binnen de voetbalschool.

Leden van de voetbalschool kunnen lid zijn bij andere voetbalverenigingen maar dat is niet noodzakelijk. De voetbalschool bestaat momenteel uit jongens en meisjes variërend tussen de 5 en 18 jaar oud. Momenteel kent de school een ledenbestand van plusminus 150 leden.

Momentele maakt de voetbalschool gebruikt van ongeveer 5 verschillende digitale platformen om problemen te tackelen als: contributiegeld, ledenadministratie, evenementen plannen, PR, toernooien organiseren, rapportages opstellen, trainingen schetsen en delen, statistieken van spelers inzien (op basis van grading sessions).

De spelers krijgen eens in het kwartaal een uitgebreid feedback gesprek waarin zij (wegens COVID 19) op afstand of op locatie te horen krijgen waar zij aan kunnen werken en wat de indruk is van de voetbalschool.

Tijdens trainingen krijgen spelers individueel minder feedback en word er meer feedback gegeven aan de groep als geheel.

Dit heeft er mee te maken dat de trainer beschikbaar moet blijven voor de hele groep om het tempo erin te houden.

Ik denk dat er een hoop problemen beter opgelost kunnen worden door een speciaal sport CMS op te zetten. Dat concept is alleen te groot om mee af te studeren. Daarom zal ik mij focussen op het verbeteren van de sportprestaties en daarbij de persoonlijke ontwikkeling van voetballers.



DESIGN CHALLENGE

Hoe kan een interactieve digitale toepassing bij een voetbalschool bijdragen aan een betere training en ontwikkeling van een voetballer?

DEELVRAGEN

1. Hoe word de groei van een voetballer gewaarborgd?

- Op basis van welke onderdelen word een speler getoetst?
- Hoe word er feedback gegeven aan de speler?
- Wanneer word er feedback gegeven aan de speler?
- Hoe blijven spelers gemotiveerd om te presteren?
- Hoe wordt er omgegaan met ongemotiveerde spelers?
- Wat zijn typerende factoren met betrekking tot sportprestaties?

2. Welke data is relevant voor het ontwerpprobleem?

- Word er data gegenereerd door de voetbalschool?
- Welke data kan er gegenereerd worden?
- Hoe kan een dataset bijdragen de probleemoplossing?
- Wat zijn de mogelijkheden omtrent het meten / genereren van data (sensoren)?

3. Wat zijn de mogelijkheden met data in deze context?

- Welke data mag er gegenereerd worden voor een voetballer?
- Welke data moet gegenereerd worden om tot inzicht te komen?
- Welk deel van de data wordt wel of niet beschikbaar gesteld?

- Hoe ga je om met data in een multi-user & multi-device omgeving?
- Wat zijn de wettelijke regels omtrent persoonsgebonden gegevens (privacy)?

4. Hoe kan een digitale toepassing worden geïmplementeerd in de huidige bedrijfsvoering?

- Welke communicatiemiddelen worden er momenteel gebruikt?
- Wat zijn de connectiviteit mogelijkheden op locatie?
- Hoe zorg je er voor dat de toepassing niet ten nadele komt van de training (afleiding)?
- Welke 'tools' worden er tegenwoordig gebruikt bij de trainingen?
- Hoe kan de informatie zo goed mogelijk gecommuniceerd worden naar de trainer, ouders en spelers?

5. Waaruit bestaat de doelgroep bij De La Fuente en hoe kan een digitale toepassing daar aansluiten?

- Op basis van welke categorieën worden er groepen gemaakt?
- Wat is de demografische achtergrond van de doelgroep?
- Wat zijn trends onder de doelgroep?
- Welke devices worden door de doelgroep gebruikt?
- Zijn er etnische gegevens onder de doelgroep die van invloed kunnen zijn op het probleem?
- Hoe kun je het beste communiceren met de doelgroep?



STAKEHOLDERS

PRIMAIR

- Voetbalspelers
- Trainers

SECUNDAIR

- Voetbalorganisatie
- Ouders / verzorgers

Momenteel genieten voetbalspelers van een één- of tweedaagse training per week. Hierin worden in kleine groepjes verschillende oefeningen behandeld. Dit zijn algemene oefeningen in combinatie met smart devices. Van de trainer ontvangt een speler eventueel feedback tijdens de training. Vooraf en achteraf (dus buiten de training) word er geen feedback gegeven. Dit is een beperking op de groei en motivatie van de speler.

Voetbalspelers bij de voetbalschool willen beter worden in de sport. Door op de korte termijn de voetballer inzicht te kunnen bieden in de huidige prestaties van de speler. Hopen wij een positieve bijdrage te kunnen leveren aan de sportprestaties en motivatie van de voetballer.

Trainingen beginnen met een korte briefing waarin er duidelijk word gemaakt wat de speler de komende minuten kan gaan verwachten.

Tijdens de trainingen word er directe feedback gegeven zodat de snelheid en flow van een training behouden blijft.

Aan het einde van de training vind er een debriefing plaats waar de training in z'n algemeenheid word nabesproken en wat er eventueel voor de komende periode op de planning staat.



PROBLEEMSITUATIE

De samenwerking tussen kinderen kan tot prestaties lijden. Echter zijn er meerdere kernproblemen geobserveerd tijdens de trainingen en deze zijn ook bevestigd door de coach, management en ouders. Die er voor zorgen dat er een averechts effect ontstaat tijdens (en na) de trainingen.

DE MOTIVATIE VAN JONGE KINDEREN

De motivatie van een kind heeft een sterke invloed op de training en de prestaties van het kind en zijn ploeggenoten. Tijdens observaties is gebleken dat dit vaak komt door de individuele prestaties en externe factoren.

BINNEN DE TRAINING ONTSTAAN GROEPJES & BUITENBEENTJES

Kinderen vormen groepjes op basis van sociaal vlak (zij kennen elkaar al) of op basis van prestaties (ze willen bij de beste horen) om niet buiten de boot te vallen. Wat tijdens de trainingen voornamelijk naar voren kwam is dat de personen die buiten een groep vallen niet makkelijk mee komen in de training en dat ze gedemotiveerd raken.

FEEDBACK & KRITIEK IS OP JONGE LEEFTIJD EEN LASTIG ONDERWERP

Kinderen tussen de 8 en 13 hebben ervaren feedback, maar vooral kritiek als heel vervelend. Tijdens de trainingen wordt hier aangewerkt door de kinderen te voorzien van positieve feedback en aan te moedigen om meer met elkaar te communiceren. Echter is de communicatie enkel gericht op spelniveau; "Ik sta vrij!", "Passen!". Maar niet op persoonlijk / team niveau.

JONGE KINDEREN KUNNEN KORT DE AANDACHT ERBIJ HOUDEN MET NON-ACTIEVE MOMENTEN

Jonge kinderen hebben veel energie en zijn soms meer met zichzelf of mekaar bezig dan met de training of ander moment dat zij dienen op te letten. Dit gaat ten koste van de training en de prestaties van de spelers.

VEEL TOOLS & WEINIG COMMUNICATIE RICHTING KIND & OUDERS

Er worden veel tools gebruikt om verschillende onderdelen binnen de voetbalschool te tackelen. Statistieken, finance etc. Deze informatie kan relevant zijn voor ouders en kind om te zien waar de speler staat betreft persoonlijke groei.

WAAR LIGGEN DE KANSEN?


- Kinderen motiveren.
- Kinderen de juiste richting in sturen maar niet ten koste van hun humeur en motivatie.
- Kinderen het gevoel geven dat ze onderdeel van het team zijn.
- Kinderen leren hoe zij met feedback om moeten gaan.
- Kinderen leren hoe zij feedback kunnen geven aan anderen.
- Kinderen de mogelijkheid geven om naast de training te groeien binnen de sport.
- Kinderen op een actieve manier bezig laten zijn.
- Kinderen zijn bekend met smartphones en online platforms vanwege school & social media.
- Prestaties van kinderen en teams inzichtelijk maken voor betere ontwikkelingsplannen.
- Relevante data inzichtelijk maken voor verschillende doelgroepen.



PERSONAE

INLEIDING

KEVIN OLDENSTAM | HOOFDTRAINER



KEVIN OLDENSTAM

33
Lelystad
Woont samen met vrouw
Voetbaltrainer

BIO

Kevin zijn hele leven draait om sport. Als vader van 6 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 TE MERKEN

NIKE DERBYSTAR
SMARTGOALS
SAMSUNG

Ik wil dat mijn kinderen gelukkig zijn!

ROAN ALBERTS | VOETBALLER



ROAN ALBERTS

10
Lelystad
Woont 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 doordeweeks traint hij bij De La Fuente Electronic Academy aan zijn voetbalskills. Roan is snel klaar met zijn huiswerk en is altijd wel bezig met voetbal of videospelletjes. Roan wilt 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 or niet tegen als hij zijn zin niet krijgt.
Wilt het liefst alleen maar bezig zijn met zijn hobbies.

FAVORIE TE MERKEN

PLAYSTATION SAMSUNG

Ik wil later bij AJAX 1 spelen als verdediger!

CUSTOMER JOURNEY

INLEIDING

Om een goed beeld te krijgen wat een voetbalspeler meemaakt vanaf het begin tot het einde van een voetbaltraining biedt een customer journey goed inzicht. Tevens gebruiken wij de customer journey ook om te kijken waar de kansen liggen. Maar ook om te kijken hoe de ideale context eruit ziet met Soccerbuddy.

JOURNEY VAN DE VOETBALLER

JOURNEY VAN DE COACH

DEFINIËREN & IDEEGENERATIE

In dit hoofdstuk gaan we onderzoeksresultaten concreet maken. Hieruit vloeien ideeën en belangrijke punten om verschillende concepten te kunnen ontwerpen.

INZICHTEN VANUIT ONDERZOEK

INLEIDING

Uit het onderzoek zijn verschillende punten naar boven gekomen waar mooie kansen liggen om een goed product te ontwikkelen dat een oplossing biedt voor de Design Challenge.

OBSERVATIES

- Kinderen zijn heel actief
- Kinderen willen gezien worden / bij een groep horen
- Kinderen pesten elkaar
- Kinderen groeien op met smart devices & consoles
- Kinderen zitten veel op dezelfde populaire devices (Youtube, Fortnite, Roblox, Minecraft, Fifa, Rocket League)
- Kinderen spelen (gelukkig) nog veel buiten
- Kinderen raken verveeld als ze geen uitdaging hebben
- Kinderen blijven goed presteren als zij goede feedback krijgen
- Kinderen raken heel erg gedemotiveerd van kritiek
- Er wordt gebruik gemaakt van smartdevices tijdens de training
- Statistieken betreft: tijd, afstand, hartslag en locatie zijn beschikbaar
- Veel tools voor coach en management beschikbaar maar niet voor het kind of ouder

INTERVIEWS

- Groepjes worden bewust door de coach gevormd om bepaalde doelen te behalen:
- Kinderen met elkaar op te laten trekken
- De betere spelers het moeilijk maken
- Er worden verschillende tools al ingezet tbv management en groei:
- Tournify (Toernooi tool)
- Soccerplay (Speelschema's en rapportages)
- Smartgoals & Smartapp (oefeningen en metingen)

DESKRESEARCH



CONCEPT

Het concept moet een oplossing bieden voor de gestelde Design Challenge.

Een aantal punten staan al vast en deze zijn opgenomen in het programma van eisen. Dit is een lijst van eisen die nodig zijn ter ondersteuning van het concept.

PROGRAMMA VAN EISEN

- 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



JOB STORIES

Om de context en het gebruik van de applicatie vorm te geven maak ik gebruik van Job Stories. Via Job Stories kan ik mij verplaatsen in de verschillende gebruikers en zo hun problemen beter begrijpen. Vanuit de job stories ontstaan ook nieuwe 'eisen' welke in het ontwerp aandacht krijgen.

COACH / MANAGEMENT

- Wanneer ik tijdens een training wat opmerk tijdens een individuele analyse dan wil ik deze opmerking in een administratie kunnen verwerken zodat ik dit later kan inzien.
- Wanneer ik een training geef dan verwacht ik van de deelnemers dat zij gemotiveerd meedoen om het uiterste uit de training te halen.
- Wanneer ik bezig met de verslaglegging van de individuele prestaties van een speler wil ik kunnen inzien wat de speler de afgelopen periode gepresteerd heeft.
- Wanneer ik bezig ben met Smartgoals trainingen wil ik de gegenereerde data zo inzichtelijk mogelijk hebben zodat ik kan zien hoe een speler zich ontwikkelt.
- Wanneer ik in contact wil komen met een speler dan wil ik een overzicht van zijn of haar contactgegevens hebben zodat ik deze gemakkelijk kan gebruiken.
- Wanneer een speler te goed of te matig is voor zijn leeftijdsgroep dan wil ik dat kunnen zien zodat ik gebalanceerde teams kan opstellen voor de trainingen en wedstrijden.

SPELER

- Wanneer ik mee doe aan een voetbaltraining wil ik beter worden in voetballen zodat ik tijdens wedstrijden en oefenpotjes beter kan presteren.
- Wanneer ik train wil ik graag mijn groei kunnen inzien zodat ik kan zien waar ik beter in ben geworden en waar ik nog kan groeien.
- Wanneer ik uitzonderlijke prestaties of prijzen heb gewonnen dan wil ik dat kunnen zien zodat ik een overzicht heb waar ik trots op kan zijn.
- Wanneer ik extra uitdaging zoek wil ik graag relevantie oefeningen of informatie kunnen vinden die mijn prestaties aan de bal verbeterd.
- Wanneer een oefening bedoelt is voor meerdere personen wil ik graag kunnen zien met wie ik deze oefening zou kunnen doen en hoe ik met ze in contact kom.
- Wanneer ik bij de training ben wil ik me nuttig voelen en bij de groep horen zodat ik een fijne tijd heb tijdens de training.
- Wanneer ik ergens beter op kan presteren dan wil ik graag constructieve feedback van mijn coach ontvangen zodat ik weet waar mijn verbeterpunten zitten.
- Wanneer ik in mijn vrije tijd wil oefenen wil ik graag weten hoe ik het beste een oefening kan uitvoeren zodat ik tijdens de training met betere prestaties kan komen.



OUDEERS

- Wanneer ik op de hoogte wil zijn van de prestaties van mijn kind wil die graag kunnen inzien zodat ik een idee heb mijn kind groeit in de sport.
- Wanneer mijn kind te jong is voor het gebruik van een mobiele telefoon wil ik toegang hebben tot functies die bij het lidmaatschap horen van mijn kind.
- Ik wil graag de agenda van mijn kind kunnen inzien zodat ik weet wanneer ik samen met mijn kind naar een training of wedstrijd moet.

CONCEPTEN

1E CONCEPT / VIRTUAL COACH

- Tijdens trainingen wordt er door de coach of assistent een analyse bijgehouden per speler.
- Op basis van de analyse kunnen er aanbevelingen in een online platform worden ingeschoten.
- De aanbevelingen vertalen zich naar methodes / trainingen die de speler zelfstandig kan uitvoeren door middel van uitleg die met de aanbeveling wordt gegeven

2E CONCEPT / BE THE COACH

- Spelers tussen de 8 en 13 jaar oud zijn meer bezig met hun eigen prestaties en ontwikkeling dan de 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.



3E CONCEPT / FOOTBALL HEROES

- 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.
- 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.



GEKOZEN CONCEPT | SOCCERBUDDY

Naar aanleiding van de feedback frenzy heb ik gekozen voor een 'best of both worlds' aanpak. Ik heb goed geluisterd naar de feedback en daar is het concept Soccerbuddy uit ontstaan.

INLEIDING

Soccerbuddy is een multi-device online & offline applicatie waarmee een speler van een voetbalclub zijn progressie, trainingen, agenda en ploeggenoten kan terugvinden.

Vanuit een mobile-first aanpak zal het product volledig worden gebouwd op mobiele apparaten waarna er uitbreidingen volgen naar grotere apparaten.

Mobile-first past bij deze aanpak omdat kinderen een smartphone bij hun hebben en deze gemakkelijker kunnen raadplegen dan een tablet of pc.



PLAYBOOK

Playbook is een feature binnen Soccerbuddy. Het is een handboek opgedeeld in verschillende hoofdstukken:

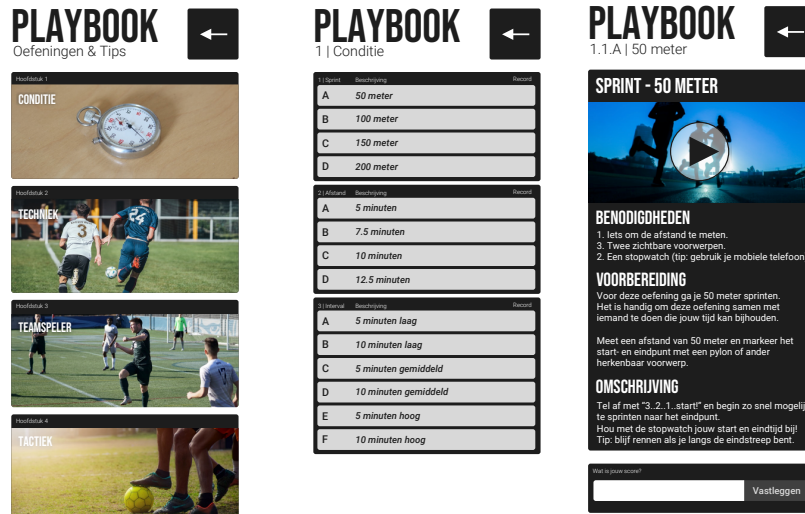
- Conditie
- Tactiek
- Teamspeler
- Feedback

Welke respectievelijk weer zijn onderverdeeld in verschillende subhoofdstukken.

Het playbook is een bron vol informatie voor de speler om te werken aan oefeningen. Bij een oefening kan de speler zien wat de benodigdheden zijn voor een oefening, hoe de oefening uitgevoerd dient te worden en is er indien nodig de mogelijkheid om een teamgenoot te vinden om dezelfde oefening mee te doen.

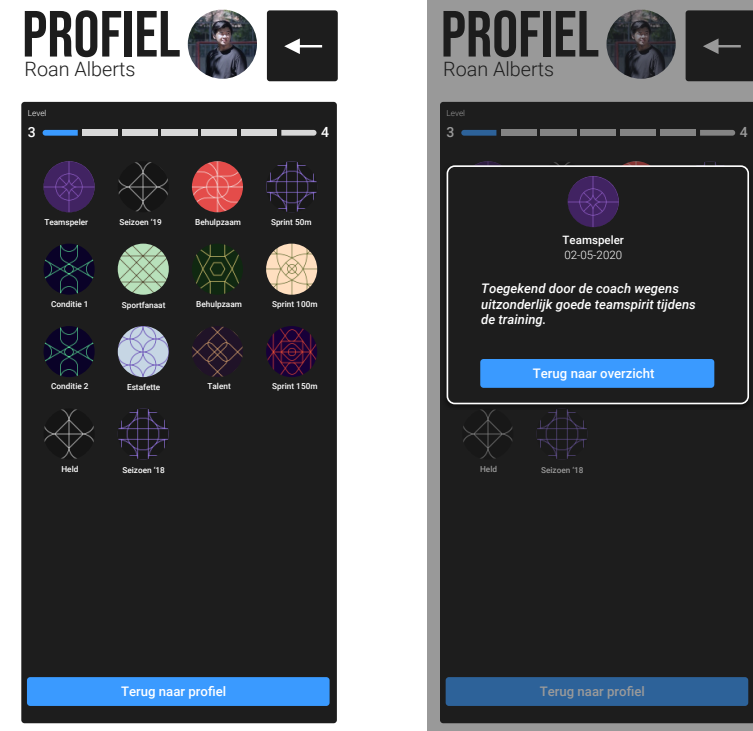


Sommige oefeningen kunnen steeds beter worden gedaan. Bijvoorbeeld de tijd verbeteren op de 100 meter sprint. De speler kan dit handmatig invullen of automatisch laten berekenen adhv Smartgoals technologie tijdens de trainingen.



STATISTIEKEN TRACKEN

Door meerdere oefeningen te doen zal er een grotere collectie ontstaan aan behaalde resultaten. Wanneer bepaalde mijlpalen zijn behaald, bijvoorbeeld de 100m sprint onder de 11 seconde halen, dan krijgt de speler een virtuele medaille die bij deze overwinning hoort.



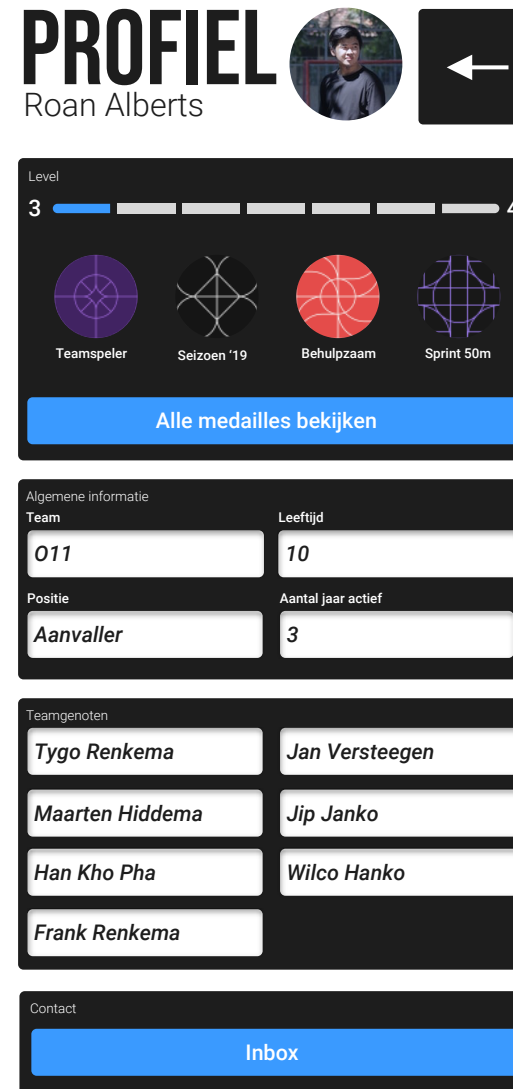
PERSOONLIJK ACCOUNT

De speler krijgt een persoonlijk account waarin de speler een aantal elementen kan verwachten:

- Een overzicht met algemene account informatie.
- Level-progressie in de vorm van een ervaringspunten voortgangsbalk.
- De 4 recent behaalde medailles en een overzicht met alle behaalde medailles
- Een overzicht van alle ploeggenoten binnen het team
- De mogelijkheid om het profiel van een ploeggenoot te zien.
- Een history overzicht van gesprekken die via het in-medium chat systeem zijn gevoerd.

PERSOONLIJK LEVEL

Het behalen van een hoger level gedurende het seizoen brengt unieke beloningen met zich mee in de vorm van medailles.



WEKELIJKSE OPDRACHTEN

De speler kan elke week optionele opdrachten voltooien en daarmee zijn maximale progressie voor het seizoen bereiken.

Deze opdrachten worden gekozen door de coach op basis van wat hij denkt dat nuttig is voor de speler en de groep.

Voor het voltooien van alle opdrachten krijgt de speler een extra balkje op de voortgangsbalk. In de praktijk zou dat betekenen dat een speler na zeven weken een level voorloopt dan wanneer hij deze keuze niet heeft gemaakt.

DASHBOARD



Roan Alberts

Level

3 4

Agenda

Augustus

22 *Veldtraining M010 Doggersbank*

23 *Tactiek M010 Doggersbank*

29 *Thuiswedstrijd SV Batavia '90 - Unicum*

Weekopdrachten

2 van de 5 voltooid

1 *Volg training 1.1.A uit het playbook*

2 *Geef een compliment aan een medespeler*

3 *Doe de 100m sprint binnen 14 seconde*

4 *Hou de bal minimaal 50 keer hoog*

5 *Pass de bal 30 keer zonder onderbreking*

Tips van de coach

Probeer goed te luisteren tijdens de briefing

Coach een teamgenoot tijdens de training

Playbook

[Playbook openen](#)



KOPPELING MET DEVICES ALS SMARTGOALS

Tijdens de trainingen worden er oefeningen gedaan die in het Playbook staan.

Met SmartGoals is het mogelijk om zo precies mogelijk te meten op tijd/afstand. Deze data is te meten per deelnemer en uit te lezen vanuit de SmartGoals app.

De data zal gekoppeld zijn aan de respectievelijke oefeningen in het Playbook waardoor de speler na een training direct deze resultaten kan inzien via de applicatie.

SOCIAAL

Het sociale aspect van de applicatie is van groot belang voor de werking binnen en buiten de applicatie.

Voor sommige oefeningen heb je meerdere deelnemers nodig om ze goed of überhaupt uit te kunnen voeren. Via de oefeningen in het Playbook is het mogelijk om teamgenoten uit te nodigen voor de oefening. Dit kan via de in-app chat of door te bellen naar de andere speler via de 'bellen' knop.

PLAYBOOK

2.1.A | Passen

PASSEN - 30 KEER (MIN. 2 PERS.)



BENODIGDHEDEN

1. Een bal
2. Een of meerdere teamgenoten

VOORBEREIDING

Zorg dat je een goede ondergrond hebt zoals een plein of veld. Let er op dat er minimaal 6 grote stappen tussen alle deelnemers moeten zitten.

OMSCHRIJVING

Ga met alle deelnemers in een grote cirkel staan. Begin vervolgens met het passen naar een andere deelnemer. Bij meer dan twee deelnemers mag je niet twee keer op rij naar dezelfde speler passen.

Is het gelukt? Laat het aan jouw coach zien of stuur een video op naar soccerbuddy@lafuente.nl








Op zoek naar een teamgenoot?

Teamgenoten zoeken

ONDER 10

Teamgenoten

Teamgenoten

	Tygo	Uitnodigen
	Maarten	Uitnodigen
	Han Kho	Uitnodigen
	Frank	Uitnodigen
	Jan	Uitnodigen
	Jip	Uitnodigen
	Wilco	Uitnodigen

Iemand buiten jouw team uitnodigen?

Alle teams bekijken

COMPETITIEF

Competitie is een belangrijk element bij sport. En al helemaal bij jonge kinderen.

Spelers kunnen onderling strijden om een hoog level te behalen binnen de applicatie maar dat is niet het uitgangspunt van Soccerbuddy.

Het ultieme doel is dat het hele team getriggerd wordt om een hoger level te halen. Want aan het einde van het seizoen aan het einde van elke maand is er de mogelijkheid om een gezamenlijke medaille te behalen. Deze is alleen te behalen wanneer de gezamenlijke score hoog genoeg is binnen een bepaalde tijdsframe. Op deze manier zullen deelnemers elkaar moeten aanmoedigen om mee te doen met extra punten te behalen.

TESTEN

Het product moet getest worden om te valideren of er op de korte en of lange termijn effect is op de positieve intrinsieke motivatie van kinderen, communicatie tussen spelers en prestaties tijdens de trainingen.

Het prototype dient volledig klikbaar te zijn. Een lijst van opdrachten voor de tester moet er voor zorgen dat de tester zelfstandig door de applicatie heen gaat en zelf de functies weet te vinden die ontworpen zijn.

Daarnaast zal het product ook getest moeten worden door de coach en management en moet er gekeken worden hoe zij de input van bijvoorbeeld de wekelijkse opdrachten kunnen verwerken.



VORMGEVING

De vormgeving van de applicatie moet ten eerste binnen de huisstijl blijven van de opdrachtgever.

Daarnaast wil ik dat vormgeving voldoet aan alle toegankelijkheidseisen zodat het door een zo groot mogelijke doelgroep fijn te gebruiken is zonder limitaties.

De vormgeving moet in lijn zijn met de principes van mobile design zodat het voor de gebruiker laagdrempelig is om gebruik te maken van de applicatie.

TECHNIEK

Bij De La Fuente Electronic Academy word er al gebruik gemaakt van verschillende online platformen, gericht om management taken te kunnen verrichten.

Deze platformen bieden geen mogelijkheid voor spelers of ouders van spelers om gegevens in te zien. De voetbalschool is verantwoordelijk gesprekken die elk kwartaal worden gevoerd waar in 10 minuten tijd de voortgang van een speler besproken wordt.

Daarnaast wordt er tijdens de training gewerkt met SmartGoals. Dat is een systeem van doeltjes, led lampjes en infrarood sensoren die in verbinding staan met een centraal device. Hiermee kunnen verschillende oefeningen en metingen worden gedaan.

Deze data wordt momenteel opgeslagen in een kastje welke uitgelezen kan worden via de computer om vervolgens te uploaden naar de SmartGoals app.

METEN

Door middel van een koppeling met het Smartgoals systeem en eventuele andere IoT devices is het mogelijk om prestaties te meten en inzichtelijk te maken voor spelers, ouders & coach.

Daarnaast is er ook de mogelijkheid om handmatig metingen in te voeren via Soccerbuddy bij oefeningen waar dit van toepassing is.

De coach / management is de enige rol met rechten om behaalde resultaten te kunnen wijzigen. De speler bij enkele onderdelen zelf een tijd invullen. Bij twijfel kan dit natuurlijk altijd op de proef worden genomen tijdens de training.

DATA

De verzameling van metingen en biometrische gegevens zorgen er voor dat er een rijke collectie aan data ontstaat die stakeholders kan voorzien van nieuwe inzichten. Echter brengt het ook risico's met zich mee en zijn er gradaties verbonden aan de rechten die verschillende rollen binnen de applicatie hebben.

De data wordt in een veilige omgeving opgeslagen en versleuteld. Daarnaast kunnen spelers of ouders van altijd beroep doen op het recht om data te laten verwijderen uit de collectie.



REFLECTIE

BRONNEN

Zie productbiografie of Github

