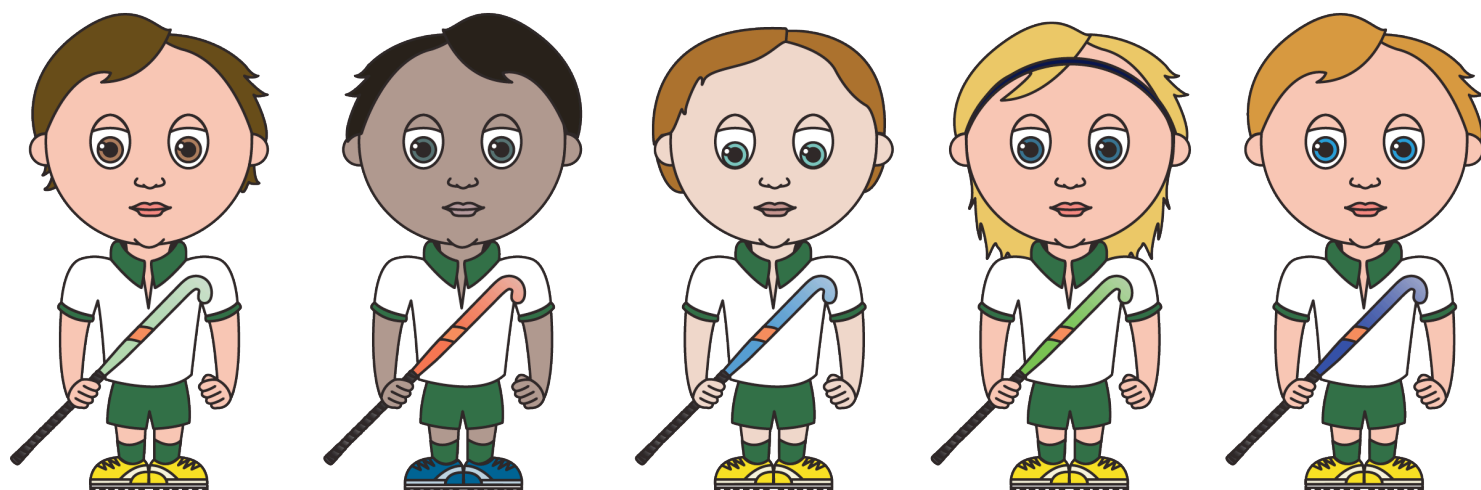
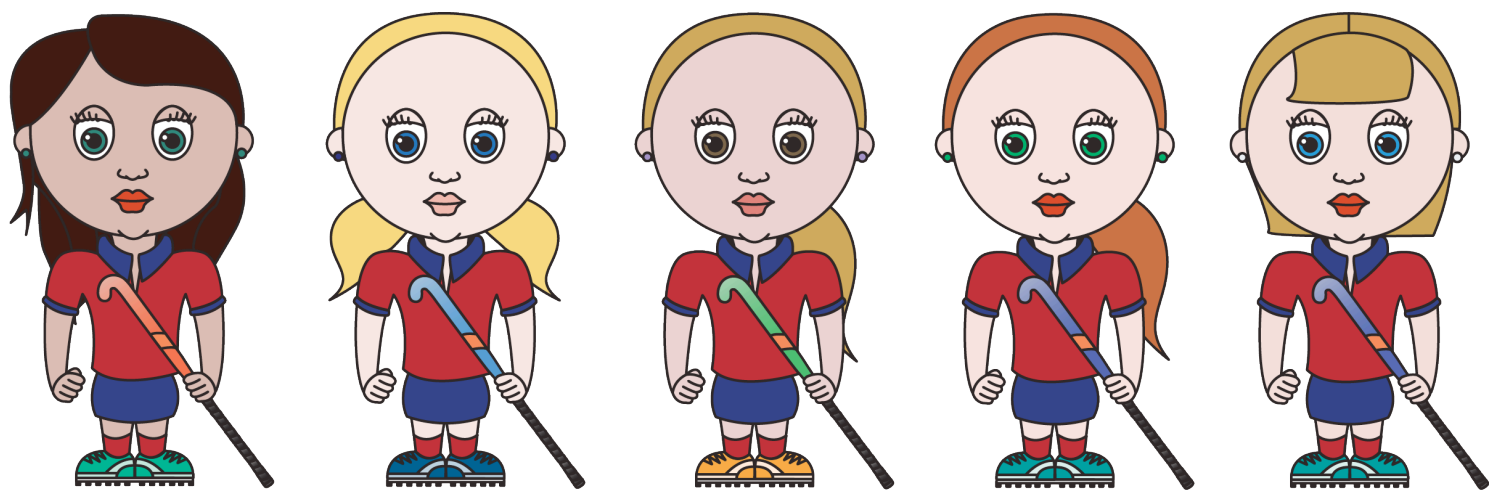






Coach Voor De Coach

“Van analoog naar digitaal, ook in de sport”

Versie
Versie nummer

Definitieve versie
Scriptie 3.0

Auteur

Studentnummer
Opleiding
Specialisatie
Email

Emmelie Lintvelt

1576938
Communication & Multimedia Design
Content Design, User Experience Design
emmelie.lintvelt@student.hu.nl

Opleiding

Studiebegeleider
Email

Hogeschool Utrecht

Heleen Blokland
heleen.blokland@hu.nl

Opdrachtgever

Begeleider
Email

KNHB Academie

Paul de Ruijter
paul.de.ruijter@knhb.nl

Begeleider
Email

Birgitt Boks
birgitt.boks@knhb.nl

Datum
Plaats

24 april 2014
Utrecht

Inhoudsopgave

1	Voorwoord	5
2	samenvatting	6
3	Inleiding	7
	3.1 Opening	8
	3.2 Probleemstelling	11
	3.3 Doelstelling	12
	3.4 Onderzoeksvraag	13
	3.5 Leeswijzer	14
4	Onderzoek	15
	4.1 Onderzoeksmethodes	16
	4.2 Onderzoekresultaten	20
	4.3 Conclusie	35
5	Concept	37
	5.1 Het idee	38
6	Ontwerpproces	39
	6.1 Inhoud applicatie	40
	6.2 Flowchart	41
	6.3 Wireframes & Patterns	42
	6.4 Vormgeving	44
7	Testen	54
	7.1 Testmethodes	55
	7.2 Testresultaten	57
8	Advies	60
9	Begrippenkader	61
10	Bronnen	63
11	Bijlage	65
12	Illustraties	93

1 Voorwoord

De mogelijkheden voor het afstuderen leken eindeloos. Deze keuzevrijheid leek even mijn grootste vijand te worden. Ik zocht een project waar ik mijn hart en ziel in kon steken en waar ik echt een verschil in kon uitmaken. Ik zocht naar bedrijven die gerelateerd zijn aan mijn studie, maar telkens vroeg ik mij af wat ik voor hen kon betekenen. Ik zat stappen vooruit te denken waardoor ik geen stap vooruit kwam. Uiteindelijk vroeg mijn studiebegeleidster, Heleen Blokland, waar ik op dat moment mee bezig was, "Ja, hockey".

Kon ik daar dan iets mee doen? Sinds dit hockeyseizoen (september 2013 - juni 2014) speel ik niet alleen zelf hockey maar coach ik ook. Ik coach een heren studententeam. Voor mij is dit soms best wel een uitdaging omdat een vrouwenteam en een mannenteam andere capaciteiten en kwaliteiten bezitten. Hier moeten de trainingen op afgestemd zijn. Ik ben continue op zoek naar geschikte trainingen. Deze teken ik uit en fotografeer ik met mijn mobiel. Op het veld haal ik mijn mobiel erbij om de trainingsoefeningen op het laatste moment door te nemen. Het lijkt mij enorm handig als er een applicatie is voor trainers met hockeytrainingen voor alle verschillende doelgroepen.

Met dit voorstel heb ik contact opgenomen met de Koninklijke Nederlandse Hockey Bond (KNHB). Ik kreeg een mailtje terug van de KNHB Academie en mocht op gesprek komen. *'De missie van de KNHB Academie is dat elke speler een opgeleide en begeleide trainer/coach heeft die zijn kwaliteiten inzet om hem of haar in het hockey op te leiden en te begeleiden op basis van zijn behoefte, ontwikkelingsniveau en ambitie in een veilig sportklimaat.'* (1)

Ik kreeg te horen dat er al een applicatie in ontwikkeling is die trainers voorziet van

ontelbare trainingsoefeningen. Maar wel kwam de KNHB Academie met een nieuw voorstel, zo verschoof de aandacht van trainers naar coaches. De KNHB Academie verspreidt boekjes genaamd Coach Bijdehandjes. Dit zijn boekjes van A5 formaat waar spelregels, tips, begrippen, tactieken en de algemene taken van een coach in worden beschreven. Hebben hockeycoaches nog wel behoefte aan zo'n analoog boekje? Of is het tijd om mee te gaan met de digitaliseren? Het werd mijn taak om dit uit te zoeken.

De afgelopen vijf maanden zijn als een speer voorbij gegaan. Er wordt gezegd, *"Time flies when you're having fun"*. En dat is zeker waar. Ik heb het enorm naar mijn zin gehad op de Hockey Bond. Mijn samenwerking met de medewerkers van de KNHB Academie en de andere medewerkers van de bond is erg plezierig. De informele en verwelkomende sfeer spreekt mij enorm aan. Ik kreeg de privilege om deel te nemen aan events georganiseerd voor de hockeybond zoals en wintersport reis naar Zwitserland. Ik werd betrokken bij de activiteiten van de KNHB Academie en andersom dacht de afdeling actief met mij mee. Ik wil daarom mijn collega's bij de bond enorm bedanken voor de plezierige tijd die ik daar beleefd heb.

In het bijzonder wil ik mijn begeleiders benoemen, *Paul de Ruijter* en *Birgitt Boks*. Zij hebben gedurende dit project tijd voor mij vrij gemaakt, actief meegedacht, meegekeken en mijn werk gecontroleerd. Daarnaast wil ik studiegenoot en goede vriendin, *Yvonne Schellart* bedanken. Zij heeft mij stappen vooruit geholpen met haar kennis en expertise van het CMD vakgebied. Als laatst wil ik mijn studiebegeleidster Heleen Blokland bedanken, het was tenslotte haar idee om iets met hockey te doen!

(1) Flyer KNHB Academie

2 Samenvatting

De opdrachtgever, KNHB Academie, is benieuwd naar de behoefte die de doelgroep hockeycoaches heeft, naar ondersteunende hulpmaterialen bij het coachen. Wat is de behoefte van de doelgroep en hoe kan de KNHB Academie deze behoefte tegemoet komen?

Vanuit de opleiding CMD wordt een project opgestart om de KNHB Academie met dit vraagstuk te helpen.

De hoofdvraag van dit project luidt: *“Welke behoefte leeft er bij (Jongste Jeugd) coaches aan (digitaal) ondersteunend materiaal van de KNHB Academie aansluitend op het bestaande materiaal, de Coach Bijdehandjes?”*

Aan de hand van verschillende persona is de doelgroep in beeld gebracht. Vervolgens is er onderzoek gedaan naar de huidige materialen die de KNHB Academie aanbiedt ter ondersteuning van het coachen, welke aanvullende informatie de doelgroep wil ontvangen, wat de rol van digitalisering is binnen deze context, via welke kanalen de doelgroep het beste bereikbaar is en waar de behoefte van de doelgroep ligt.

Uit dit onderzoek is naar voren gekomen dat het huidige Coach Bijdehandje, een boekje over het coachen, in de vorm van een applicatie uitgebracht moet worden.

Er is een concept ontstaan onder de naam: Het Coachen van Coaches. Dit concept luidt: *(Beginnende) hockeycoaches ondersteuning bieden door het verschaffen van correcte en verantwoorde informatie/kennis over het coachen en de taken van een coach.*

Binnen dit concept is het idee voor het creëren van een applicatie ontwikkeld. Vervolgens is gekeken hoe het huidige Coach Bijdehandje naar een digitaal platform vertaald kan worden. Met de applicatie zijn nieuwe toepassingen mogelijk die in de analoge versie van het Coach Bijdehandje niet mogelijk zijn.

Zo kan de gebruiker bepaalde informatie eenvoudig opslaan en terugblikken, hij kan gemakkelijk contact opnemen met personen verbonden aan het team die hij coacht en hij kan altijd en overal zijn digitaal Coach Bijdehandje gebruiken.

Er is gekeken hoe de applicatie aan de hand van de guiding principles van user experience design het beste vormgegeven kan worden.

Een ontwerp is gemaakt en deze is via het programma Solidify getest. Hierdoor kreeg de testgroep een realistisch beeld van hoe de applicatie er in werkelijkheid komt uit te zien.

De testresultaten zijn geëvalueerd en van daaruit is een advies voor de KNHB opgesteld.

3 Inleiding

3.1 Opening

Hockey

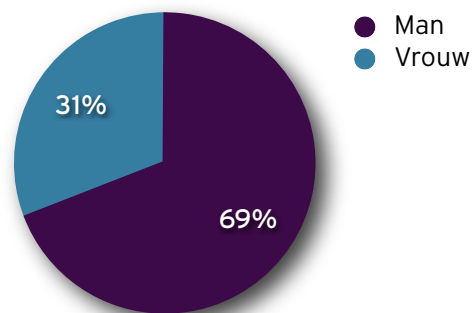
Het is heel eenvoudig om je aan te melden bij een hockeyclub als je graag wilt hockeyen. Maar wat mensen niet altijd weten is dat er achter die hockeyclub nog een hele bond zit die ervoor zorgt dat alle leden met plezier lid zijn en hun eigen kwaliteiten op gebied van hockey kunnen ontwikkelen. Deze bond, de *Koninklijke Nederlandse Hockey Bond* (KNHB) bestaat uit verschillende afdelingen zoals de afdeling sponsoring, communicatie, evenementen, jeugdhockey projecten & disciplines en niet te vergeten de competitie afdeling. Daarnaast heb je ook de KNHB Academie, een afdeling die zich specifiek richt op het educatieve aspect van trainers en coaches. De KNHB is dus een grote organisatie met meer dan 60 werknemers en een hoop enthousiaste stagiaires.

In Nederland zijn er 320 hockeyclubs. Samen tellen deze clubs 239.902 leden. Deze leden zijn verdeeld in 17.000 teams en samen spelen deze teams 170.000 wedstrijden per jaar. Dat zijn 8.500 wedstrijden per weekend waarbij de jeugdwedstrijden op zaterdag worden gehouden en de senioren wedstrijden op de zondag.

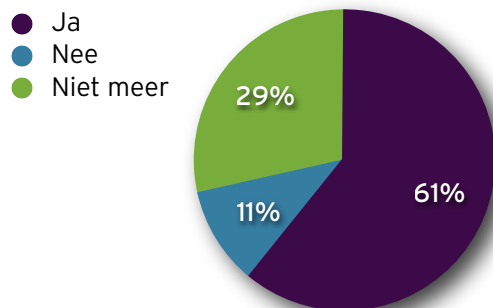
Om al deze teams voor te bereiden op de wedstrijden die in de weekenden worden gehouden is veel training, maar ook coaching nodig. Uitgaand dat elk team een eigen coach heeft, zijn er 17.000 coaches in Nederland. (Er zijn uitzonderingen waarbij een team geen coach heeft of juist duo coaches zoals twee vrienden of een coach en een assistent coach.)

De volgende grafieken geven een beeld van de doelgroep hockeycoaches. Deze grafieken zijn gebaseerd op een enquête. Meer informatie over deze enquête volgt.

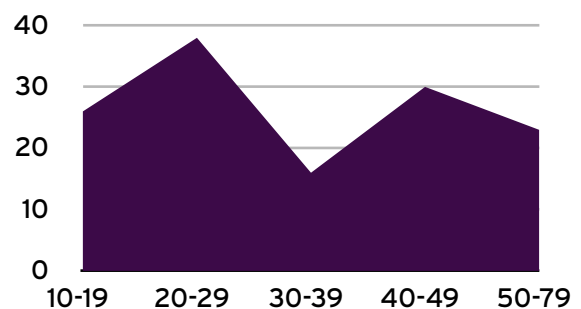
Grafiek 3.1
"Geslacht"



Grafiek 3.2
"Speel je zelf hockey?"



Grafiek 3.3
"Leeftijd"



Hieruit blijkt dat een ruime meerderheid van de geënquêteerde man is. Dit terwijl hockey in Nederland door vrouwen wordt gedomineerd. Van de 239.896 hockeyleden in Nederland zijn 93.829 (39,1%) leden man en 146.073 (60,9%) vrouw. Toch opvallend dat het voornamelijk mannen zijn die coachen.

De meeste hockeycoaches spelen hockey of hebben dit in het verleden gedaan, vaak zelfs op hoog niveau. Toch zijn er ook personen die zonder enige kennis of ervaring in hockey, een hockeyteam gaan coachen. Deze groep bestaat vooral uit ouders die het leuk vinden om het team van hun kind te coachen. Deze groep is enorm belangrijk om te bereiken omdat juist zij moeten worden voorzien van basis informatie over het coachen.

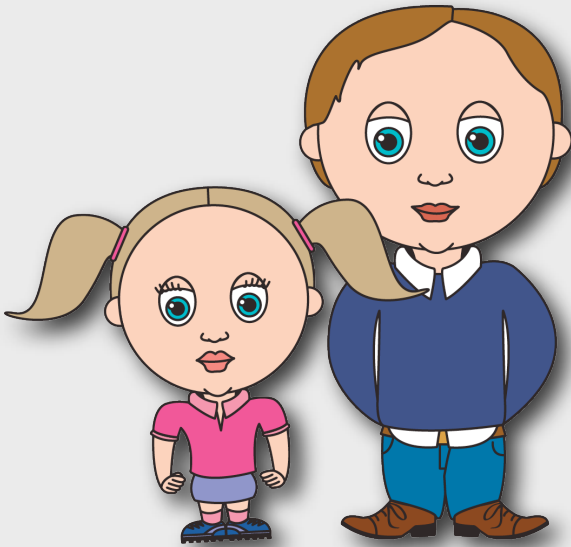
Op basis van deze gegevens zijn drie persona opgesteld.



Naam	Ewout
Leeftijd	24 jaar
Club	Larensche MHV, Laren
Team	Heren 1
Coacht	JA1, Schaerweijde, Zeist
Ervaring	3 jaar

Biografie

Ewout hockeyt al vanaf het moment dat hij een stick kon vasthouden. Hij heeft zijn jeugd gehockeyd bij Hockeyclub Schaerweijde in Zeist en komt daar nog regelmatig om JA1 te trainen en coachen. Na zijn jeugd heeft hij de overstap gemaakt naar hockeyclub Laren en speelt daar nu in het eerste team. Hij heeft twee jaar JB teams gecoacht en nu voor het eerst een A-team. Hij is erg gedreven en wil met het team die hij coacht kampioen worden.



Naam	Tim
Leeftijd	37 jaar
Club	-
Team	M6F2
Coach	Gaat het F'jes team van zijn dochter coachen.
Ervaring	-

Biografie

Tim heeft nooit gehockeyd, maar wordt door zijn vrouw Willemijn elk weekend naar het hockeyveld gesleept om hun dochttertje van zes aan te moedigen. Tim, die afgezien van langs het veld staan, geen hockeyervaring heeft, gaat volgend hockeyseizoen het team van zijn dochttertje coachen.



Naam	Carlijn & Anne-Fleur
Leeftijd	Allebei 16 jaar
Club	SCHC, Bilthoven
Team	Zitten in hun tweede jaar van de B in MB1
Coachen	M8E3 Bilthoven, SCHC
Ervaring	Coachen voor het eerst

Biografie

Carlijn & Anne-Fleur zijn goede vriendinnen. Zij zitten op dezelfde middelbare school en doen allebei VWO. Zij wonen bij elkaar in de buurt en fietsen altijd samen naar hockey. Zij hebben bedacht om samen een team te coachen omdat zij het een beetje eng vinden om alleen te coachen. Dit is het eerste jaar dat zij coachen, als zij vragen hebben gaan zij naar de teammanager (een ouder van één van de spelers).

3.2 Probleemstelling

In Nederland kan iedereen zich aanmelden om een hockeyteam te coachen. Dit houdt in dat je geen hockeyachtergrond of kennis over de sport hoeft te hebben. Hierdoor kom je vaak onervaren coaches en ontevreden spelers tegen. Juist voor deze onervaren coaches zou het ideaal zijn als er ondersteuning of enige instructie wordt geboden.

Dit doet de KNHB Academie door het verspreiden van *Coach Bijdehandjes*, kleine boekjes die (onervaren) coaches instructies geven en informatie bieden over het coachen.

Oorspronkelijk was het Coach Bijdehandje een klein boekje ter grootte van een kwart A4je. Voordelen van dit boekje waren dat je het makkelijk mee kon nemen tijdens het coachen, bijvoorbeeld in je achterzak. Bovendien werden deze boekjes gesponsord door oliebedrijf *Shell*. Hierdoor kon de KNHB Academie de boekjes gratis verstrekken onder coaches. Sinds 2012 is *Shell* door bezuinigingen niet meer sponsor van de KNHB. De pocketformaat Coach Bijdehandjes verdwenen en werden vervangen door A5 formaat boekjes die per stuk 4,50 euro kosten.

Door deze veranderingen is het meenemen van een Coach Bijdehandje minder eenvoudig en is de overweging om een Coach Bijdehandje wel/niet aan te schaffen groter omdat je ervoor moet betalen. Doordat *Shell* de boekjes niet meer sponsort, moet de KNHB de productiekosten voor eigen rekening nemen. Omdat er voortdurend nieuwe coaches bij komen, moeten er Coach Bijdehandjes worden bijbesteld.

Daarnaast is er een nieuwe visie ontstaan binnen het coachen waarbij de nadruk wordt verplaatst van het verbeteren van de techniek van de individuele spelers naar het balbezit - niet-balbezit en omschakelen van een team en de individuen binnen het team. Omdat deze nieuwe visie verwerkt moet worden in het huidige hulpmateriaal die de KNHB Academie verspreid, is dit een goed moment om te kijken of er gelijk andere veranderingen kunnen worden doorgevoerd. Met andere veranderingen wordt bedoeld digitalisering.



Afbeelding 3.1
Links het oude Coach Bijdehandje en rechts het huidige Coach Bijdehandje.

3.3 Doelstelling

Met de opleiding *Communication & Multimedia Design* (CMD) kan gekeken worden hoe de KNHB de behoefte van de doelgroep tegemoet kan komen.

Hockeyclubs proberen hun leden zoveel mogelijk begeleiding te bieden en zetten in sommige gevallen sites op of organiseren cursussen. Maar het bereik van deze clubs beperkt zich tot hun eigen leden.

De KNHB is overkoepelend van deze individuele hockeyclubs en is in Nederland de grootste hockeykennis centrum en daarom de plek om een project op te starten. De KNHB is gevestigd in het Huis Van De Sport in Nieuwegein.

De KNHB Academie vraagt zich af of er bij hockeycoaches behoefte aan digitaal hulpmateriaal leeft. Is het huidige Coach

Bijdehandje wel wat de doelgroep wil, of heeft de doelgroep behoeften aan digitaal hulpmateriaal? Wat is de toekomst voor het huidige Coach Bijdehandje?

De doelstelling van dit project is om in kaart te brengen wat de behoefte van de doelgroep hockeycoaches is en wat er kan worden gedaan om deze behoefte tegemoet te komen.

Daarnaast moeten met dit project de competenties behaald worden die vereist zijn vanuit de opleiding CMD. Hierbij kunnen punten gescoord worden op het gebied van *onderzoeken & begrijpen, conceptualiseren, verbeelden & realiseren* en *evalueren*.

Bij dit project zal de nadruk komen te liggen op verbeelden en realiseren.

3.4 Onderzoeksvraag

Hoofdvraag

“Welke behoefte leeft er bij (Jongste Jeugd) coaches aan (digitaal) ondersteunend materiaal van de KNHB Academie aansluitend op het bestaande materiaal, de Coach Bijdehandjes?”

Deelvragen

Huidig Hulpmateriaal: *“Wat is de kennis en tevredenheid van de doelgroep over de huidige hulpmaterialen die de KNHB Academie beschikbaar stelt ter ondersteuning van het coachen?”*

Aanvullende Kennis: *“Aan welke informatie heeft de doelgroep behoefte ter aanvulling op het huidig hulpmateriaal bij het coachen?”*

Digitalisering: *“Wat en hoe kan digitalisering bijdragen aan het versterken van het huidig hulpmateriaal voor het coachen?”*

Behoefte Doelgroep: *“Via welk medium wil de doelgroep hulpmateriaal ontvangen ter ondersteuning van het coachen?”*

3.5 Leeswijzer

Onderzoek

Hier leest u welke onderzoeksmethodes er zijn gebruikt om antwoord te kunnen geven op de deelvragen en uiteindelijk de hoofdvraag.

U leest welke resultaten het onderzoek heeft opgeleverd en welke conclusie het onderzoek heeft voortgebracht.

Concept

Hier leest u wat de kern van het eindproduct is. Vervolgens wordt toegelicht wat het idee voor het eindproduct is.

Ontwerpproces

Hier kunt u lezen hoe het eindproduct van begin tot eind is gecreëerd. De inhoud van het eindproduct wordt beschreven en de vormgeving wordt toegelicht.

Testen

Hier leest u over de testmethodes die zijn toegepast om het eindproduct te testen en wat deze testen hebben opgeleverd.

Advies

Hier vindt u het advies dat wordt aangeboden aan de KNHB Academie.

4 Onderzoek



4.1 Onderzoeksmethodes

De onderzoeksresultaten zijn voortgekomen uit de volgende onderzoeksmethodes:



Desk-research

Desk-research: onderzoek doen vanachter de computer/laptop. Deze methode is toegepast om informatie te verzamelen over de KNHB Academie. Wat is/doet de KNHB Academie, wie is de doelgroep, wat is er bekend over de doelgroep en hoe wordt de doelgroep bereikt? Met deze kennis kan bepaald worden waar het probleem ligt, wat het probleem exact inhoudt, wat verder onderzocht moet worden en hoe.

Van achter het bureau is online gezocht naar verschillende hockeyclubs in Nederland. Vervolgens is er via de sites van deze clubs contactgegevens van de technische coördinatoren verzameld. Met deze gegevens kan het verzoek bij de technische coördinatoren gelegd worden om de coaches van hun club uit te nodigen om een enquête in te vullen. 40 technische coördinatoren zijn op deze manier bereikt.

Vervolgens is onderzocht welke websites en applicaties m.b.t. hockey en coaching er beschikbaar zijn, of de doelgroep hiervan kennis heeft en gebruik van maakt. Daarna is gekeken welke onderdelen van deze websites en applicaties van toepassing zijn of behulpzaam zijn als het gaat om het bieden van hulp bij het coachen. Hierbij is gekeken naar de toepasselijkheid van de content en de gebruikersvriendelijkheid van de websites en applicaties. Met deze kennis is gekeken hoe de bruikbare onderdelen van de websites/applicaties gebruikt kunnen worden om het

huidig hulpmateriaal die de KNHB Academie aanbiedt te versterken.

Ook is er onderzoek gedaan naar de guiding principles van user experience design.



Intern onderzoek

Intern onderzoek: informatie verzamelen via materiaal beschikbaar gesteld door de KNHB en via de medewerkers van de KNHB. D.m.v. intern onderzoek is informatie omtrent statistische gegevens, grafische gegevens, ledenaantallen, man/vrouw verhouding onder hockeyers in Nederland, jeugd/senioren verhouding onder hockeyers in Nederland, club informatie en informatie over leercoaches verzameld. Met deze inzichten kan een goed beeld gecreëerd worden van de doelgroep en kan de grootte en belang van dit onderzoek bepaald worden.

Ook de huisstijl van de KNHB is beschikbaar gesteld, waardoor alle producten/materialen m.b.t. dit project in passende stijl aangeleverd kunnen worden.

Via de KNHB Academie zijn contactgegevens overhandigd van een groep technische coördinatoren die een opleiding volgen bij de KNHB Academie. Deze gegevens zijn gebruikt om het eerste contact te leggen om verdere informatie en kennis over de doelgroep op te doen.

Daarnaast is onderzoek gedaan naar de huidige materialen die de KNHB Academie beschikbaar stelt ter begeleiding van het coachen, denk hierbij aan opleidingen,

bijscholingen, cursussen, de website, digitaal hulpmateriaal en analoog hulpmateriaal. Met analoog hulpmateriaal wordt hoofdzakelijk verwezen naar de Coach Bijdehandjes. Zo is onderzocht hoe deze boekjes werken, wat het doel van de boekjes is en of dit doel wordt behaald. Met deze kennis wordt in beeld gebracht wat de huidige situatie is en wat hieraan kan veranderen.



Enquête

Enquête: onderzoek waarbij aan vele mensen dezelfde vragen worden gesteld. Dit is online uitgevoerd d.m.v. Survey Monkey², een site die het mogelijk maakt een digitale enquête te verspreiden. Er is gekozen om gebruik te maken van een enquête omdat de doelgroep erg breed is. Er zijn verschillen in leeftijd, achtergrond, hockeyniveau/ervaring en coachervaring. Ook zijn de teams die de doelgroep coacht verschillend in leeftijdscategorie en niveau. De doelgroep heeft dus weinig gemeen afgezien van het feit dat zij allemaal hockeycoach zijn. Hierdoor is het belangrijk om veel informatie en kennis te hebben van de verschillende coaches. Om aan deze kwantitatieve informatie te komen is een enquête een zeer geschikte methode.

Het creëren en verspreiden van de enquête is als volgt verlopen: eerst zijn vragen opgesteld uit de kennis opgedaan d.m.v. desk-research en intern onderzoek. Vervolgens is de enquête in elkaar gezet. Deze is intern door een panelgroep getest (zie hiervoor: panelgroep). Na goedkeuring is de enquête verstuurd naar twintig technische coördinatoren waarvan de KNHB Academie contactgegevens beschikbaar had gesteld. Aan deze technische coördinatoren is gevraagd om een bijgevoegd

mailtje, met link naar de enquête, door te sturen naar de trainers/coaches van hun club. De eerste reacties kwamen binnen. Om aan meer reacties te komen is de enquête verstuurd naar nog eens twintig technische coördinatoren met de vraag of zij deze ook konden doorsturen naar de coaches van hun club. Ook is de link naar de enquête gepost op de KNHB Academie Facebook pagina.

In een periode van drie maanden is deze enquête door 133 personen ingevuld. Na zo'n 35 ingevulde enquêtes bleven de reacties erg stabiel en kan er gesproken worden van een zekere verzadiging. Hieruit kan geconcludeerd worden dat deze 133 personen de hockeycoaches uit Nederland vertegenwoordigen. Percentages die in dit verslag worden benoemd zijn gebaseerd op dit aantal. Met 'geënquêteerde' wordt ook verwezen naar deze 133 personen. Dit is bijna 1% van alle hockeycoaches in Nederland.

De steekproefgrootte van de enquête is gemeten aan de hand van een Belgische site³. Deze site berekend automatische de steekproefgrootte/geënquêteerde die nodig is/ zijn om de enquête geldig te verklaren. Met een foutenmarge van 10% en een betrouwbaarheidsniveau van 95% geeft de site aan dat 96 personen de enquête moeten afleggen voor een optimaal resultaat. Aan de hand van deze formule is de afgelegde enquête erg betrouwbaar. Alle grafieken in dit verslag zijn gebaseerd op deze enquête.

De enquête is opgemaakt uit veel multiple-choice vragen om een goed overzicht van de kennis en behoeften van de doelgroep te krijgen. Daarnaast zijn er open-vragen gesteld om persoonlijker reacties te krijgen en de geënquêteerde uit te dagen om mee te denken over bepaalde onderwerpen.

De resultaten op de meerkeuzevragen zijn verwerkt in grafieken die veel overzicht bieden. De reacties van de open vragen zijn met elkaar

² Survey Monkey | Enquête | <https://nl.surveymonkey.com/>

³ Website | Steekproefgrootte | <http://www.journalinks.be/steekproef/>

vergeleken waarbij terugkomende en opvallende reacties zijn meegenomen in dit verslag. De enquête, in eerste instantie bedoeld om kwantitatieve gegevens op te leveren, heeft achteraf gezien heel veel kwalitatieve informatie gegenereerd. De volledige enquête vragen en resultaten kunt u terug vinden in de bijlage.



Interview

Interview: het stellen van vragen aan een desbetreffend persoon en de gegevens hiervan noteren. *Frans van de Geer*, medewerker bij de Basketball Bond, is geïnterviewd. Contact met de Basketball Bond is opgenomen om kennis op te doen in de manieren hoe andere sportbonden hun coaches begeleiden. Hierbij is aandacht besteed aan onderwerpen omtrent het opleiden van coaches, de vraag naar digitalisering en of de sportbonden voorbeeld nemen aan elkaars educatieve programma's.

Met deze kennis kan bekeken worden of er gelijkenissen zijn in de behoefte van coaches uit verschillende disciplines en of deze behoefte tegemoet wordt gekomen door de andere bonden. Wellicht dat de KNHB hier voorbeeld uit kan nemen.

Het interview is opgenomen om de nodige informatie eenvoudig terug te beluisteren. De gestelde vragen kunt u terug vinden in de bijlage.



Panelgroep

Panelgroep: een groep deskundigen die bij elkaar komen om hun oordeel te geven over een bepaald onderwerp. Intern is er een panelgroep opgezet bestaand uit enkele medewerkers van de KNHB. Deze groep werd ingeschakeld bij het opstellen en testen van de enquête en het beoordelen en testen van het eindproduct. Deze groep heeft actief meegekeken en meegedacht en heeft nieuwe informatie en inzichten op geleverd. Deze inzichten zijn vervolgens verwerkt in het verbeteren van producten.



Focusgroep

Er is contact gelegd met *Ewout Schröder*, een coördinator bij hockeyclub Ede. Hij is geïnteresseerd in het samen opzetten van een focusgroep bestaand uit verschillende coaches. De bedoeling is een groepsdiscussie aan te gaan, waarbij vragen worden behandelen m.b.t. het project. Het idee is dat deze groepsdiscussie ideeën voortbrengt en het geeft een goed overzicht van de behoefte van coaches.

Zo heeft *Christien van den Berg* belangstelling getoond in het deelnemen aan deze focusgroep. Zij is een opleider bij S.V. Kampong.



Benaderen van experts

Om meer kennis op te doen over het ontwikkelen en programmeren van applicaties is contact opgenomen met het bedrijf *Elastique*.

Over Elastique: “Wij creëren online ervaringen voor web en mobiel. Als designers en developers vertalen en ontwikkelen we creatieve oplossingen en ideeën voor klanten die bij ons passen.”⁴

Het bedrijf, in Hilversum, is bezocht en er is gesproken over de verschillende applicaties, programmering mogelijkheden, manieren om content naar een applicatie te verplaatsen en de kosten van het ontwikkelen van een applicatie.

Daarnaast heeft het bedrijf de voor en nadelen aangekaart van de verschillende applicaties. Zij hebben advies geboden en aangeraden wat de beste opties zijn om een product te vertalen naar een applicatie.

Deelonderwerpen

De informatie en kennis opgedaan uit de hiervoor beschreven onderzoeksmethoden worden behandeld onder de volgende deelonderwerpen: *Huidig Hulpmateriaal, Aanvullende Kennis, Digitalisering en Behoeftedoelgroep*.

4 <http://elastique.nl/profiel>

4.2 Resultaten

1 Huidig Hulpmateriaal

“Wat is de kennis en tevredenheid van de doelgroep over de huidige hulpmaterialen die de KNHB Academie beschikbaar stelt ter ondersteuning van het coachen?”

Onderzocht

- De hulpmaterialen die de KNHB Academie beschikbaar stelt ter begeleiding van het coachen.
- De kennis die de doelgroep heeft van deze hulpmaterialen.
- Hoeveel de doelgroep gebruik maakt van deze hulpmaterialen.
- Wanneer de doelgroep gebruik maakt van de hulpmaterialen.
- Welke onderdelen/onderwerpen uit de aangeboden hulpmaterialen de doelgroep het meest gebruikt en waarom.
- Wat de tevredenheid is over de aangeboden hulpmaterialen.
- Welke informatie de doelgroep wil ontvangen ter ondersteuning van het coachen.

Bevindingen

De KNHB Academie biedt ondersteuning aan hockeytrainers/coaches d.m.v. opleidingen, zoals een basisopleiding training geven of coachen, maar ook opleidingen gericht op het (semi-)professional niveau. Daarnaast zijn er bijscholing, congressen & bijeenkomsten, een digitale database vol trainingen, het blad *Hockeyvisie* (vier digitale uitgave per jaar) en

informatievoorziening in de vorm van boekjes, de Coach Bijdehandjes. Deze boekjes informeren coaches over het omgaan met een team, spelregels, bepaalde oefeningen, het geven van aanwijzingen, wat je moet doen in bepaalde situaties en de algemene taken van een coach. Er zijn vier Coach Bijdehandjes. Elk boekje richt zich op een andere leeftijdsgroep.

Jongste Jeugd	(Oftewel de E/F jeugd), kinderen tot tien jaar.
C/D Jeugd	Kinderen van tien tot veertien jaar.
A/B Jeugd	Kinderen van veertien tot achttien jaar.
Zaalhockey	Algemeen boekje voor het coachen in de zaal.

Per jaar volgen zo'n 450 tot 500 mensen een opleiding bij de KNHB Academie voor het geven van trainingen of coachen (exclusie de opleiding die zich specifiek op één onderdeel richten, zoals keepen). 48% van de geënquêteerde heeft een opleiding gevolgd voor het trainen en/of coachen en zelfs 61% van de geënquêteerden is bekend met de Coach Bijdehandjes.

Niet iedereen schrijft zich in voor een opleiding aangezien dit geld en tijd kost. Genoeg coaches lopen rond zonder diploma op zak, zoals eerder gezegd kan iedereen die het interesseert in Nederland hockey coach worden. Dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld Basketball, waarbij alle coaches (afgezien van de coaches van de aller jongste leden) verplicht zijn een diploma te halen.⁵ Maar als hockey deze regel zou invoeren zou er een groot tekort aan coaches ontstaan. Om toch alle hockeycoaches te voorzien van enige ondersteuning vormen de Coach Bijdehandjes een uitstekend

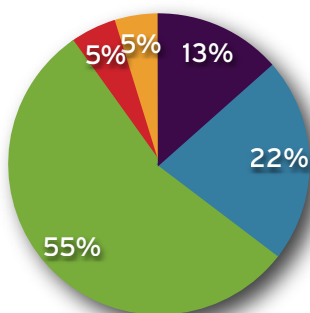
⁵ Interview Frans van de Geer, Basketball Bond, 2014

hulpmiddel. Daarom wordt de focus van dit project gelegd op de Coach Bijdehandjes.

Grafiek 4.1 toont aan hoe de doelgroep de Coach Bijdehandjes kent. Hierbij is te zien dat de hockeyclubs en de KNHB site een grote rol spelen in het verspreiden van de Coach Bijdehandjes. Van de geënquêteerden bekend met de Coach Bijdehandjes, is 68% in het bezit van een boekje.

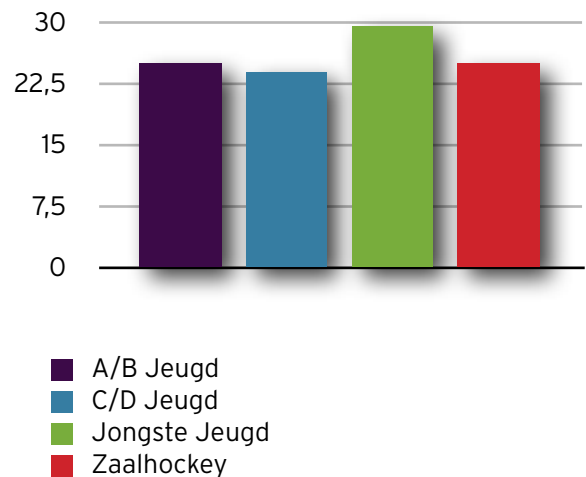
De meerderheid van de geënquêteerden geeft aan het boekje soms of een enkele keer te gebruiken. Geënquêteerden die al jaren coach zijn en veel ervaring hebben zeggen het boekje inmiddels niet meer nodig te hebben. Wel melden zij dat zij het een ideaal hulpmiddel vinden voor beginnende coaches. Af en toe kijken ervaren coaches in de boekjes voor oefeningen, tactieken of kleine tips om even op te frissen.

Grafiek 4.1
"Hoe ken je de Coach Bijdehandjes?"



- Via de KNHB site
- Zelf ontdekt
- Via mijn club
- Via een kennis
- Overig

Grafiek 4.2
"Welk Coach Bijdehandje heb je?"



Een overduidelijke meerderheid van de geënquêteerden heeft zijn Coach Bijdehandje gekregen tegenover geleend, gekocht of gedownload. Dit is niet vreemd als je weet dat de Coach Bijdehandjes voor lange tijd gratis werden uitgedeeld. Tegenwoordig kost een Coach Bijdehandje 4,50 euro en geeft 30% van de geënquêteerde aan dit niet te willen betalen voor een boekje.

Een Coach Bijdehandje heeft niet voor niets deze naam gekregen. Het doel is dat je het boekje makkelijk 'bij de hand' kan hebben om vlug in te kijken. Echter geeft 83% van de geënquêteerden in bezit van een Coach Bijdehandje aan zijn/haar boekje niet mee te nemen tijdens het coachen.

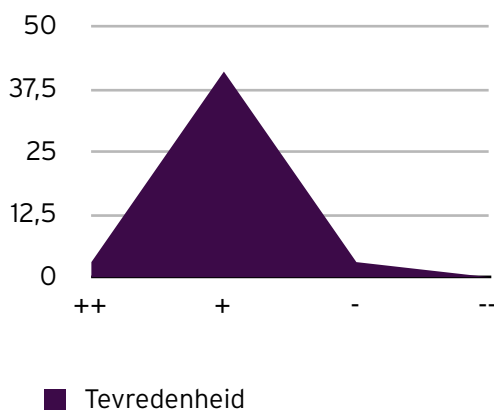
Als reden wordt aangegeven dat de Coach bijdehandje niet meer hetzelfde pocketformaat is als vroeger waardoor het boekje onhandig mee te nemen is. Ook komt het onprofessioneel over om uit een boekje te lezen tijdens de wedstrijd. Bovendien kan je een boekje kwijt raken of wordt het vies.

Een Coach Bijdehandje wordt voornamelijk thuis gebruikt ter voorbereiding van een

training of een wedstrijd. In de meeste gevallen wordt er af en toe door het boekje gebladerd. Zo zegt een geënquêteerde, *"Ik heb elk Coach Bijdehandje doorgelezen en bekeken wat ik ermee kan."*⁶

De onderdelen die vooral gebruikt worden zijn de tactische onderdelen of het geven van tactische aanwijzingen, mogelijke opstellingen en metaal & positief coachen.

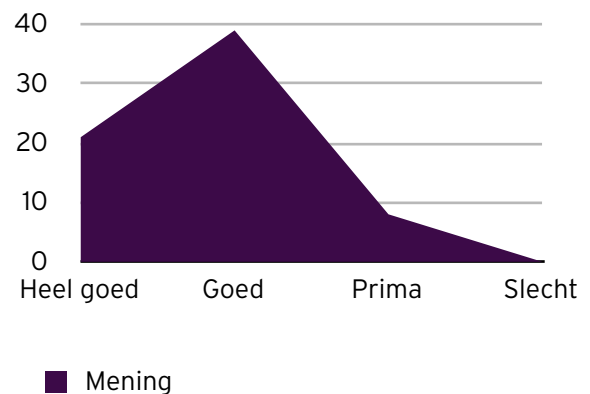
Grafiek 4.3
"Ben je tevreden over de Coach Bijdehandjes?"



++ = zeer tevreden
+ = tevreden
- = ontevreden,
-- = zeer ontevreden

In grafiek 4.3 is duidelijk te zien dat de tevredenheid over de huidige Coach Bijdehandjes erg hoog is. Ook de geënquêteerde die niet bekend zijn met de Coach Bijdehandjes geven aan het concept van de Coach Bijdehandjes een goed idee te vinden (zie grafiek 4.4). Zo zegt een geënquêteerde het handig te vinden om op nieuwe ideeën te komen.

Grafiek 4.4
"Wat vind je van het idee van deze boekjes?"



Conclusie

De opleidingen die de KNHB Academie aanbiedt zijn niet voor iedereen toegankelijk. De Coach Bijdehandjes daarentegen vormen een ideale basis om beginnende en onervaren coaches te voorzien van ondersteuning bij het coachen. Daarom zal verder onderzoek binnen dit project zich richten op de Coach Bijdehandjes.

Ook al gebruiken ervaren coaches af en toe een Coach Bijdehandje om op te frissen, wordt er wel aangegeven dat het Coach Bijdehandje vooral een ideaal hulpmiddel is voor beginnende coaches. De aandacht zal daarom uitgaan naar beginnende coaches en onervaren coaches.

61% van de geënquêteerde is al bekend met de Coach Bijdehandjes en zegt hier tevreden over te zijn. Aan de content van de boekjes hoeft daarom weinig aangepast te worden.

De meeste Coach Bijdehandje bezitters hebben hun boekje gekregen. Dit is mede doordat de Coach Bijdehandjes een poos gratis werden verstrekt dankzij sponsor Shell. Nu kosten de Coach Bijdehandjes 4,50 euro. 30% van de

geënquêteerde is niet bereid dit te betalen. Er moet een product komen dat niet al te veel kost zodat de doelgroep sneller geneigd is het product aan te schaffen.

Het boekje heet wel een Coach Bijdehandje, maar 83% van de geënquêteerden geeft aan zijn/haar Coach Bijdehandje niet bij de hand te hebben tijdens het coachen. Dit omdat het boekje niet meer het pocketformaat is, het vies wordt, je het kwijt kan raken en het er onprofessioneel uit ziet om uit een boekje te lezen.

D.m.v. digitalisering kan de doelgroep de informatie uit de Coach Bijdehandjes ontvangen via de mobiele telefoon. Hier los je enkele problemen mee op. Ten eerste hoeft je geen 4,50 euro neer te leggen om toegang te krijgen tot de informatie, een mobiel raakt minder snel vies of kwijt, een mobiel is eenvoudig mee te nemen en je hoeft je geen zorgen te maken dat het onprofessioneel overkomt als je op je mobiel kijkt.

2 Aanvullende kennis

“Aan welke informatie heeft de doelgroep behoefte ter aanvulling op het huidige hulpmateriaal bij het coachen?”

Onderzocht

- De behoefte aan hulpmateriaal bij het coachen.
- Aan welke informatie de doelgroep behoefte heeft ter ondersteuning van het coachen.
- Waar coaches hulp zoeken als zij vragen hebben over het coachen.
- Welke websites en applicaties, die niet van de KNHB zijn, door coaches gebruikt worden en welke informatie de doelgroep hiervandaan halen.

Bevindingen

De doelgroep geeft aan belangstelling te hebben in, en informatie te willen ontvangen over tactische tips, bepaalde leeftijds gerichte technieken, basisplaatjes op een team mee te instrueren, hoe je een team moet motiveren, opstellingen & wissels, wat te bespreken voor de wedstrijd & in de rust, wat te doen bij calamiteiten/ blessures, informatie met betrekking tot voeding, het oplossen van conflicten en de algemene taken van een coach. Met vragen m.b.t. bovengenoemde thema's klopt de doelgroep vooral aan bij mede-coaches, een assistent, ouders (in het geval van jonge coaches), de trainingscommissie, managers, technische directeur en/of bij de aanvoerder.

57% van de geënquêteerden heeft weleens hulp nodig bij het coachen. Zij kunnen bij vragen gebruik maken van de hulpmaterialen die de KNHB Academie beschikbaar stelt of zij

kunnen terecht bij o.a. medecoaches. Maar zij kunnen ook antwoorden vinden op het internet.

De doelgroep *Google'd* naar sport gerelateerde artikelen, trainingsoefeningen, tactische inzichten, tips, techniek, mentaal coachen en spelsystemen. Via Youtube worden filmpjes opgezocht voor inspiratie voor trainingen, het kijken naar andere wedstrijden ter inspiratie en educatie en zelfs het bekijken van sportbiografieën. De doelgroep kijkt op Amerikaanse college sites, *USA indoor*, *Worldclass coaching* en voetbal of handbal sites.

Enkele sites die populair zijn bij de doelgroep zijn:



Hockey Academie⁷, niet te vergissen met KNHB Academie, is een site opgericht door *Online Sports Academy* waar je als trainer/coach, technischcoördinator en technische manager terecht kunt voor technische inhoud van trainingen en wedstrijden. De site biedt een tutorial aan die uitleg geeft over waar je bepaalde informatie op de site kan vinden en hoe je deze informatie kan toepassen, bijvoorbeeld ter voorbereiding van een training. Wekelijks wordt er een specifiek onderwerp behandeld en kan het onderwerp van de vorige week bezichtigd worden.



Hockey

Coach⁸ is een online ontmoetingsplaats voor hockeycoaches. Het is opgericht door de bedenkers van *The Hockey Factory* en richt zich volledig op het coachen. De gebruiker vindt op de site artikelen over coachen, tactiek, tips & tricks en communiceren. Je kan een 'second opinion' aanvragen waarbij je een analyse van

je team krijgt met aanbevelingen voor de coach en trainingsadviezen. Ook kan de gebruiker artikelen die het coachen vergemakkelijken kopen via de webshop.



Positief Coachen⁹ is een stichting die sportverenigingen ondersteunt om aan een positieve clubcultuur te werken die structureel blijft bestaan waardoor sporters zich optimaal kunnen ontwikkelen. De site richt zich vooral op clubs, ouders en bedrijven. De club verspreidt kennis o.a. d.m.v. een theatervoorstelling. Deze voorstellingen geven uitleg over vragen zoals wat je tegen je kind zegt voor een wedstrijd of na een verloren wedstrijd.



Sport Zorg¹⁰, zoals de titel al aangeeft, is gericht op de zorg in de sport. De site heeft een online blessure adviseur en adressen waar sportzorg wordt aangeboden. Ook vind je informatie over een gezonde manier om je spieren te strekken voor of na het sporten. Daarnaast kun je jezelf testen om te zien of je op verantwoordelijke wijze sport of een test om te achterhalen of je op de hoogte bent van alle voorzorgsmaatregelen. De site gaat verder in op gezonde oefeningen, voeding, medisch onderzoek en keuring. Je kunt zelfs informatie vinden over vergoedingen in de sportzorg.

7 Site | Hockey Academie | <https://www.hockeyacademie.nl/>

8 Site | The Hockey Coach | <http://www.hockeycoach.nl/default.aspx>

9 Site | Positief Coachen | <http://www.positiefcoachen.nl/>

10 Site | Sport Zorg | <http://www.sportzorg.nl/welkom-bij-sportzorg-nl/>

In de bijlage vindt u een uitgebreid onderzoek over de bestaande coach gerelateerde internet sites en wat de voor en nadelen van deze sites zijn. Met deze kennis kan gekeken worden welke content in het eindproduct moet komen en hoe die aansprekend vormgegeven kan worden.

Naast websites zijn er ook applicaties die de doelgroep gebruikt ter ondersteuning van het coachen. Sommige hiervan zijn:



Hockey.nl-app¹¹ is tot stand gekomen in samenwerking tussen de KNHB en *Sanoma Media*. De applicatie is gratis beschikbaar en stelt de gebruiker op de hoogte van het laatste nieuws en hockeycompetitie. Je vindt op de applicatie informatie over de hockeyverenigingen zoals clubtenue, wat handig is omdat je dan weet of je je tenue moet aanpassen i.v.m. het dragen van dezelfde kleuren. Maar ook vind je informatie over club routes, adres, telefoonnummers en spelregels.

Bovendien kun je aangeven in welk team je speelt en bij welke club zodat je gelijk toegang hebt tot de gegevens die voor jou van belang zijn. Maar je kunt ook je favoriete teams invoeren, zodat je gelijk toegang krijgt tot informatie over deze teams.

Ook zit er in deze app een Fluit Toolkit. Hiermee kun je heel eenvoudig de tijd van een wedstrijd bijhouden, de uitslag en/of er kaarten zijn uitgedeeld. Deze toolkit is uiterst handig voor een coach.



Screenshot Fluit Toolkit



De **LISA-app**¹² is een applicatie voor coaches, managers, spelers en de organisatie van hockeyclubs. Het is beschikbaar voor alle verenigingen die gebruik maken van het LISA- Ledeninformatiesysteem. Je meld je aan op de applicatie door in te loggen met dezelfde gegevens die je gebruikt om bij je clubsite in te loggen. De applicatie biedt het laatste nieuws van *hockey.nl*, clubnieuws en de clubagenda. Het biedt een overzicht van alle teams van de

11 App | Hockey.nl | <https://itunes.apple.com/nl/app/hockey.nl-standenmotor/id381248859?mt=8>
 12 App | LISA app | <https://itunes.apple.com/nl/app/lisa-hockey/id560497537?mt=8>

club, inclusief standen, uitslagen en het wedstrijdprogramma. Je kunt de aanwezigheid van spelers, bier/limonade-pot, verjaardagen, clubroutes en foto's bijhouden op deze applicatie.



Deze **iCoach-app**¹³, geschikt voor de ipad, biedt de mogelijkheid om de ipad als whiteboard te gebruiken om zo posities en looplijnen van spelers uit te tekenen. Zo wordt het eenvoudiger om tactische instructies uit te leggen aan een team.



Conclusie

Er bestaan dus al verschillende sites en applicaties waar de doelgroep terecht kan voor ondersteuning. Echter bleek uit de enquête dat niet iedereen even tevreden is met de huidige sites. Zo zei iemand, *"Ik vind niet zoveel"*, en een ander zei, *"Er is weinig te vinden op tactisch vlak"*, en weer iemand anders zei, *"Geen idee op welke sites ik moet zoeken"*.¹⁴

57% van de doelgroep heeft wel eens hulp nodig bij het coachen. Als de doelgroep hulp nodig heeft, zoeken zij dit bij mede-coaches, een assistent, ouders, de trainingscommissie, managers, technische directeur en/of de aanvoerder van het team.

Daarnaast zoekt de doelgroep informatie over het coachen op het internet. Ook maakt de doelgroep gebruik van applicaties. De eerder besproken voordelen van deze sites en applicaties worden meegenomen en bij de hand gehouden tijdens het ontwerpen van een eindproduct. In tegenstelling tot de voordelen, moeten de nadelige aspecten van de sites en applicaties worden vermeden in het ontwerp van een eindproduct.

Wel wordt er op het internet door de doelgroep vooral gezocht naar oefeningen voor op de training. Ook al zijn veel coaches ook trainers, richt dit project zich hoofdzakelijk op het coaching aspect van een coach. De coach gerelateerde onderwerpen die worden opgezocht op internet zullen daarom zwaarder meewegen in verder onderzoek.

13 App | LISA app | <https://itunes.apple.com/nl/app/lisa-hockey/id560497537?mt=8>

14 App | iCoach field hockey app | <https://itunes.apple.com/nl/app/icoach-field-hockey/id388633578?mt=8>

3 Digitalisering

“Wat en hoe kan digitalisering bijdragen aan het versterken van het huidig hulpmateriaal voor het coachen?”

Onderzocht

- Wat het digitaal gebruik van de doelgroep is.
- Hoe het huidig hulpmateriaal naar een digitaal platform vertaald kan worden.
- Wat user experience design kan bijdragen aan een digitale versie van de Coach Bijdehandjes.
- Wat de voordelen van digitalisering zijn.
- Wat voor applicaties er zijn.

Bevindingen

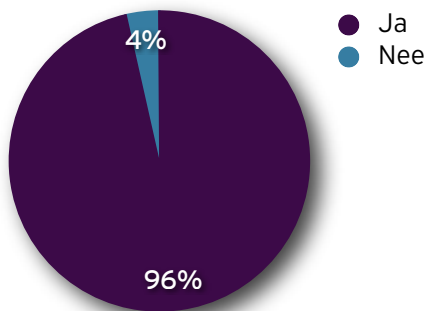
De grafieken op de volgende pagina laten goed de verhoudingen tussen het gebruik van de smartphone en tablet van de coaches zien.

Van de smartphonebezitters zegt 35% zijn smartphone niet te gebruiken tijdens het coachen. Degenen die dit wel doen, gebruiken hun mobiel hoofdzakelijk om de tijd van een wedstrijd of het wisselen bij te houden. Ook wordt een mobiel gebruikt om de wedstrijdsscore bij te houden, het maken van aantekeningen, (strafcorner) filmen, het gebruik maken van hockey gerelateerde applicaties en voor het invullen van het digitaal wedstrijdformulier.

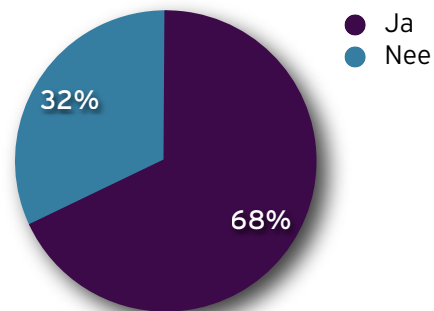
Meer dan de helft van de geënquêteerden bezit een tablet, maar dit is aanzienlijk minder dan het percentage smartphone bezitters. Bovendien geeft 68% van de tabletbezitters aan zijn tablet niet mee te nemen tijdens het coachen. Redenen hiervoor zijn dat een tablet minder handig is om mee te nemen en je kunt het niet zomaar aan de kant leggen i.v.m. veiligheid/diefstal. Coaches die hun tablet gebruiken doen dit voor het maken en tonen van filmpjes & opstellingen en het uittekenen van spelregels & posities.



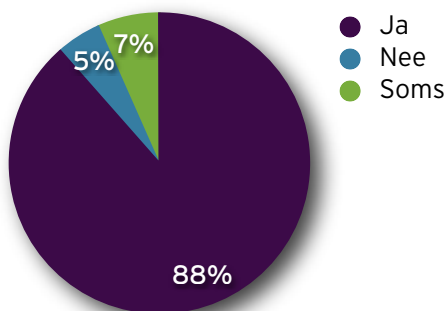
Grafiek 4.5
"Ben je in het bezit van een Smartphone?"



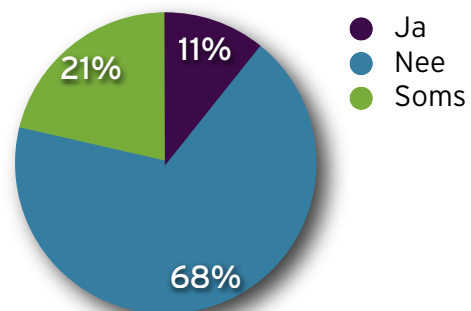
Grafiek 4.6
"Ben je in het bezit van een tablet?"



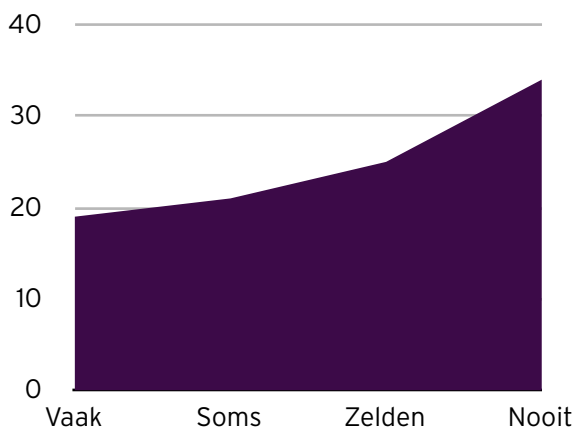
Grafiek 4.7
"Heb je jouw Smarthone op zak tijdens het coachen?"



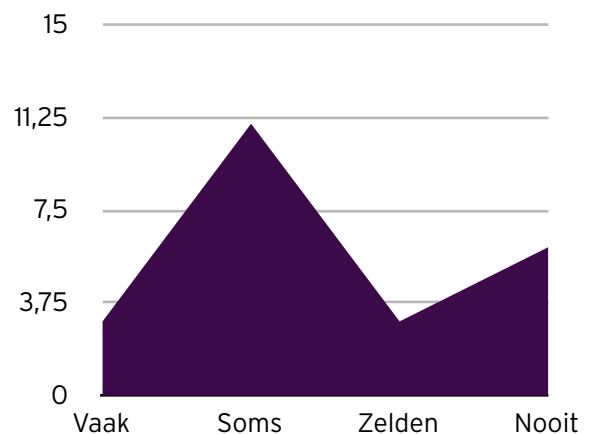
Grafiek 4.8
"Heb je jouw tablet op zak tijdens het coachen?"



Grafiek 4.9
"Gebruik je jouw Smartphone tijdens het coachen?"



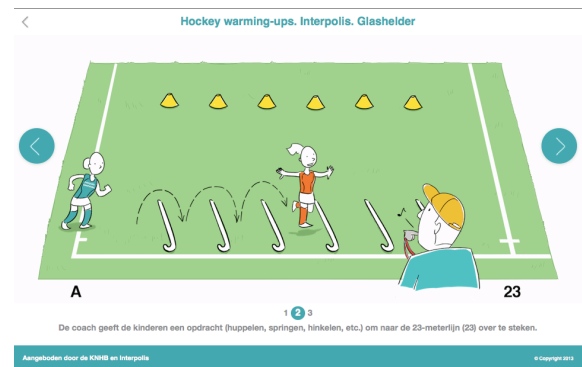
Grafiek 4.10
"Gebruik je jouw tablet tijdens het coachen?"



Bovendien zijn er ook andere voordelen gebonden aan digitalisering. Aangezien er bij hockey soms spelregel wijzigingen zijn, moet dit ook worden doorgevoerd in de aangeboden hulpmaterialen. Maar nadat een boekje gedrukt is, kunnen deze wijzigingen niet verwerkt worden. Hierdoor liggen de productiekosten hoger van de KNHB Academie, maar ook van de doelgroep, zij moeten namelijk een nieuw boekje aanschaffen. Dit vond ook plaats nadat sponsor Shell niet langer sponsor was van de KNHB Academie. De Coach Bijdehandjes konden niet meer verdeeld worden omdat de naam van Shell er nog op stond. Hierdoor moest er een nieuwe aangepaste oplage op de markt komen. Dit levert een hoop extra productiekosten op. D.m.v. digitalisering is dit probleem opgelost. Veranderingen kunnen makkelijk worden verwerkt op een website of applicatie. Een applicatie kan je notabene eenvoudig updaten en hier zijn, voor de gebruiker, geen extra kosten aan verbonden.

Interpolis warming-up

Hoe vertaal je een analoog Coach Bijdehandje naar het digitale scherm? Een Coach Bijdehandje bestaat voornamelijk uit tekst. Dit kan ook anders. Hierbij is het warming-up programma van *Interpolis*, een verzekeringsbedrijf, een goed voorbeeld. In samenwerking met de KNHB heeft Interpolis een site opgesteld waarbij warming-up oefeningen in tekenvorm worden getoond (zie afbeelding 4.1). De bezoeker kan de oefeningen doorlopen door een pijltje naar links te klikken en zo de volgende stap te zien. Er wordt minimale uitleg via tekst gegeven.



Afbeelding 4.1

Guiding Principles

De site van UX Magazine¹⁵ geeft twintig richtinggevende principes voor UXD.

Deze richtlijnen (guiding principles) vormen een basis voor het ontwerpen van een digitaal product. Zo gaan de guiding principles o.a. in op onderwerpen zoals: *'toon weinig opties'*, *'beperk afleiding'*, *'verstrek wegwijzers'*, *'maak handelingen omkeerbaar'* en *'wees consistent'*.

Alle twintig guiding principles kunt u vinden in de bijlage.

¹⁵ UX Magazine | Guiding Principles | <http://uxmag.com/articles/guiding-principles-for-ux-designers>

Applicatie soorten

Bij het ontwikkelen van een digitaal product moet rekening worden gehouden met het platform waarvoor het product ontwikkeld wordt. Bij het ontwikkelen van een website komt minder kijken dan bij het ontwikkelen van een applicatie. Om alvast een beeld te krijgen van de vereisten die nodig zijn om een applicatie te ontwikkelen is onderzoek gedaan naar de verschillende applicatie soorten.

Er bestaan drie applicatie soorten, *de Native*, *Web* en *Hybride applicatie*. Bij het maken van een applicatie moet rekening worden gehouden met de voor en nadelen van deze verschillende applicaties. Ook moet bekeken worden welk soort het meest geschikt is voor het maken van een applicatie van het Coach Bijdehandje.

In de bijlage vindt u een document waar uitgebreid wordt ingegaan op de voor en nadelen van de drie verschillende applicaties. Hier alvast een korte toelichting:

Een **Native applicatie**, ook wel mobiele applicatie genoemd, is een platform afhankelijke versie van een toepassing voor een smartphone. Deze applicaties worden gedistribueerd via een centrale Market of Store (*Android Market, Google Play Store, Apple Store*).

Een **Web applicatie** is een mobiele versie van een website. Deze website is opgemaakt voor de smartphone resolutie en heeft dus de afmetingen van een mobiel schermje.

Een **Hybride applicatie** combineert de programmeringen van een native app en een web app. De basis van deze toepassing is opgebouwd zoals een mobiele applicatie, echter wordt een deel van de toepassing gevuld met mobiele webpagina's.

De voor en nadelen van deze drie applicatie soorten zijn besproken met het bedrijf

*Elastique*¹⁶, die applicaties ontwerpt maar voornamelijk programmeert voor klanten zoals radio zenders: *Radio 2, radio 4* en *3FM* maar ook publieke omroepen zoals: *Avro, BNN, KRO* en *NCRV*.

Bart Robben en *Stefan Leenen*, van *Elastique*, hebben de tijd genomen om uitgebreid de mogelijkheden en toepassingen van het programmeren van een applicatie te bespreken. Zij hebben uitleg geboden over overal-kosten, onderhoudskosten, betrouwbaarheid en over de hosting mogelijkheden van een applicatie.

Zo zegt Bart Robben: *"iPhone en Android bezit 99% van de markt. Je moet een applicatie voor deze groep maken. De overige groep, zoals BlackBerry en Windows is te klein. Windows is het afgelopen jaar wel verdubbeld, maar in Nederland is dat nog steeds maar 1% van de markt, was vorig jaar namelijk 0%."*¹⁷

¹⁶ Elastique | Applicatie bouwers | <http://elastique.nl/>

¹⁷ Bart Robben | Elastique | Hilversum

Conclusie

96% van de geënquêteerden is in het bezit van een smartphone en hiervan heeft 88% zijn/haar mobiel op zak tijdens het coachen. Dit is aanzienlijk meer dan de 68% tablet bezitters. De smartphone en de tablet worden hoofdzakelijk voor dezelfde doeleinden gebruikt. Maar omdat de doelgroep beter bereikbaar is via de smartphone dan via de tablet wordt er in verder onderzoek gefocust op de smartphone.

De smartphone wordt hoofdzakelijk gebruikt voor het bijhouden van tijd van de wedstrijd en het door wisselen van de spelers. Bij deelonderwerp 3 is de Fluittool Kit uit de Hockey.nl-app besproken. Deze applicatie is van de KNHB en de Fluittool Kit is uitstekend voor het bijhouden van tijd en score.

Er zijn ook voordelen wat betreft het updaten van de content uit de Coach Bijdehandjes via een digitaal platform. Dit is eenvoudiger digitaal te doen en levert minder extra kosten op, zowel voor de KNHB Academie als voor de gebruiker.

Het Coach Bijdehandje bestaat hoofdzakelijk uit tekst. Het warming-up programma van Interpolis laat zien hoe je tekst kunt visualiseren, zodat het aantrekkelijker wordt voor een digitaal platform.

Als het gaat om digitalisering, moet rekening worden gehouden met de user experience, met andere woorden, de gebruikerservaring. Om een ontwerp (design) te maken die zeer gebruikersvriendelijk is, wordt gekeken naar de guiding principles van user experience design.

4 Behoeftedoelgroep

“Via welk medium wil de doelgroep hulpmateriaal ontvangen ter ondersteuning van het coachen?”

Onderzocht

- Of de doelgroep behoefte heeft aan digitalisering.
- Via welk medium de doelgroep informatie over coaching wil ontvangen.
- In hoeverre de Coach Bijdehandjes parallel kunnen/moeten lopen met een ander medium.

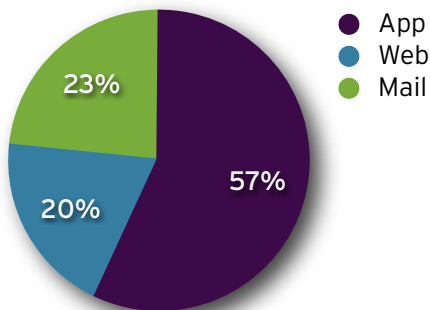
Bevindingen

In de enquête is de doelgroep de vraag voorgelegd of zij behoefte hebben aan een digitale vorm van de huidige Coach Bijdehandjes. 83% geeft aan van wel. Echter moet wel rekening worden gehouden dat ook ervaren en oudere coaches de enquête hebben ingevuld. Zij hebben genoeg kennis en ervaring om zelfstandig te coachen. Daarom is er ook gevraagd of de doelgroep denkt dat coaches over het algemeen behoefte hebben aan een digitale versie van de Coach Bijdehandjes. Hierop antwoorden de geënquêteerde met 96%, ja.

Als het huidige Coach Bijdehandje naar een digitaal platform vertaald wordt, zou dit in de vorm van een website, een applicatie of via de mail moeten? De voor- en nadelen van deze drie kanalen inclusief de behoefte van de doelgroep is onderzocht.

Grafiek 4.11

"In welke vorm zou je informatie over het coachen willen ontvangen?"



Applicatieliefhebbers (57%) zien voordelen dat je een applicatie niet zomaar kwijt raakt (je mobiel raak je niet kwijt, althans, je doet je uiterste best om je mobiel niet te verliezen). Bovendien is een applicatie gebruikersvriendelijk, overzichtelijk, het wordt niet vies zoals een analoog boekje en het is simpelweg makkelijk. Ook wordt er herhaaldelijk gezegd, *"Je hebt het altijd bij de hand"*.¹⁸ Je kunt de applicatie openen waar en wanneer je maar wilt, dus ook snel tussendoor, als je onderweg bent of langs het hockeyveld staat.

Personen die voor een website hebben gekozen (20%), geven hun voorkeur aan met argumenten zoals, *"een site is overzichtelijk"*, en, *"je kunt het rustig bekijken in je eigen tijd"*.¹⁹ Maar er wordt ook opgemerkt dat het thuis internetten goedkoper is en dat je via een website een forum kunt starten waarbij coaches elkaar kunnen helpen door het delen van ervaringen, bevindingen en kennis.

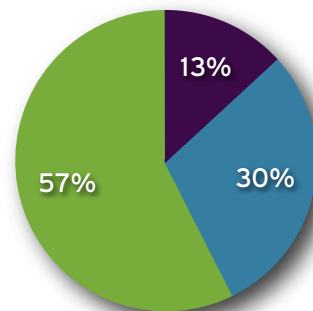
Mail liefhebbers (23%) kiezen voor dit kanaal omdat zij de mail het duidelijkst vinden. Mails zijn overzichtelijk, duidelijk leesbaar en bovendien heel eenvoudig om uit te printen. Ook is het eenvoudig om bepaalde informatie op te slaan en terug te vinden.

Aan de personen die voor een applicatie of website hebben gekozen is gevraagd of zij ook via de mail informatie willen ontvangen. De onderstaande grafieken geven aan dat een merendeel van zowel de applicatie- als de websiteliefhebbers belangstelling heeft voor het ontvangen van informatie via de mail.

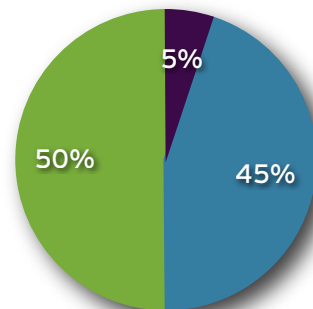
Grafiek 4.12

"Wil je ook via de mail informatie ontvangen?"

● Ja
● Nee
● Ja, maar wel naast de app/site



Applicatie liefhebbers



Website liefhebbers

Aan de liefhebbers voor de applicatie, website en de mail is gevraagd of zij vinden dat de huidige Coach Bijdehandjes moeten blijven bestaan, naast de digitale variant van hun keuze.

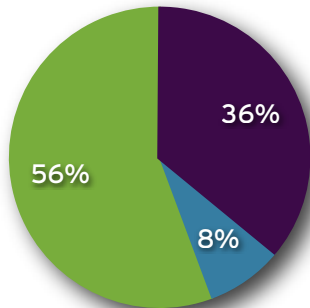
¹⁸ Quote | Enquête | Onderzoek behoefte doelgroep 2014

¹⁹ Quote | Enquête | Onderzoek behoefte doelgroep 2014

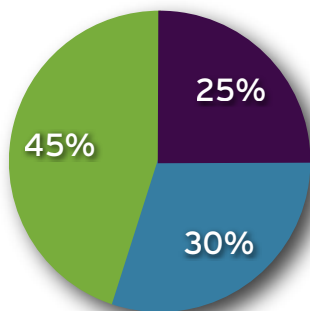
Grafiek 4.13

"Moet de applicatie/website/mail de Coach Bijdehandjes vervangen?"

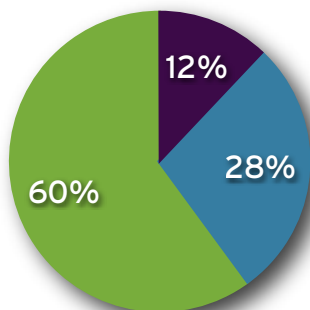
- Ja
- Nee
- Ja, maar naast de Coach Bijdehandjes



Applicatieliefhebbers



Websiteliefhebbers



Mailliefhebbers

Opvallend is dat het behoud van de huidige Coach Bijdehandjes erg belangrijk wordt gevonden. Reden hiervoor zijn dat mensen zonder een smartphone ook toegang willen hebben tot de beschikbare informatie. Ook wordt er aangegeven dat oudere coaches waarschijnlijk minder ervaring hebben met digitaal informatie over her trainen/coachen. *"Als mensen het fijn vinden om iets bij de hand te hebben tijdens het coachen is een website alleen niet voldoende."*²⁰ Daarnaast wordt er aangegeven dat de Coach Bijdehandjes uit te printen moeten zijn.

Maar er is ook weerstand tegen het behoud van de huidige Coach Bijdehandjes naast een digitale variant. Zo wordt er gezegd, *"Boekjes belanden uiteindelijk in de hoek. We gaan met de tijd mee"*, en *"Ik zou een applicatie zeker goed doorlezen als die er was. Het Coach bijdehandje heb ik nog nooit doorgelezen"*.²¹ Bovendien wordt er aangegeven dat de analoge boekjes vies worden of je kunt ze kwijtraken. Daarnaast zegt iemand het dubbel op te vinden om de Coach Bijdehandjes analoog zowel als digitaal te hebben.

Door digitale voorzieningen zijn er nieuwe mogelijkheden om de huidige kennis over coaching te verspreiden. Zo kunnen voorbeelden d.m.v. filmpjes worden duidelijk gemaakt. Ook de doelgroep, 90%, geeft aan belangstelling te hebben in filmpjes/animations die informatie versterken of verduidelijken.

Door digitalisering is de content uit de Coach Bijdehandjes altijd bereikbaar. 90% van de doelgroep ziet hier voordelen in. Dit omdat het interactief is, snel, eenvoudig, overzichtelijk, je directer bij bepaalde informatie kunt komen, het een groter bereik heeft, toegankelijk is en je hebt het altijd 'bij de hand'.

²⁰ Quote | Enquête | Onderzoek behoefte doelgroep 2014

²¹ Quote | Enquête | Onderzoek behoefte doelgroep 2014

Conclusie

83% van de doelgroep zou de Coach Bijdehandjes digitaal willen ontvangen. Niet alle coaches zitten hierop te wachten, wel denkt 96% van de doelgroep dat er over het algemeen wel een sterke behoefte is aan digitalisering.

Het grootste deel van de geënquêteerde (57%) vindt een applicatie het ideale kanaal om de Coach Bijdehandjes naar te vertalen. Een applicatie is namelijk gebruikersvriendelijk, overzichtelijk, het wordt niet vies en raakt niet kwijt, het is altijd bereikbaar en misschien wel het allerbelangrijkst: je hebt het altijd bij de hand, en dit is het doel van de Coach Bijdehandjes.

Omdat de voorkeur voor een applicatie zo groot is, richt verder onderzoek zich op het creëren van een applicatie. Wel zijn er belangrijke opmerkingen gemaakt door personen die de mail en een website hadden gekozen als favoriet digitaal kanaal voor de Coach Bijdehandjes.

Via een website kan een forum worden gestart, dit is een stuk ingewikkelder via een applicatie. Er bestaat echter al een site waarbij dit forum wordt aangeboden. Namelijk via HockeyCoach.nl.

Liefhebbers voor digitalisering van de Coach Bijdehandjes via de mail geven aan deze voorkeur te hebben omdat de mail overzichtelijk is en de tekst duidelijk leesbaar. Bovendien kun je via de mail bepaalde gegevens eenvoudig opslaan, terugvinden en uitprinten. Dit commentaar heeft tot de volgende ideeën geleid:

Onderzoek moet worden gedaan of er een print button aan het eindproduct moet worden toegevoegd. Hiermee kan informatie naar keuze geprint worden. Daarnaast moet er een button komen die het mogelijk maakt om

bepaalde informatie snel terug te vinden, het idee van een boekenlegger.

Er is alsnog een grote behoefte aan het ontvangen van coaching informatie via de mail. Echter is het Coach Bijdehandje een heel boekje. Mails zijn eerder voor korte berichten of verwijzingen, niet voor lappen tekst. Wel kan er gedacht worden aan het bespreken van een bepaald onderwerp of het geven van een tip per week/maand.

Opmerkelijk is dat de doelgroep naast een digitale versie van de Coach Bijdehandjes, ook voor het behoud van de huidige analoge boekjes is. Zij zeggen dat iedereen bereikbaar moet zijn, ook de coaches die geen smartphone bezitten of geen affectie hebben met digitalisering. Hier hebben zij een punt. Echter wordt er ook aangegeven dat het dubbelop is om beide varianten van de Coach Bijdehandjes te behouden. Bovendien zijn dit extra kosten voor de KNHB Academie.

Momenteel is het mogelijk om de Coach Bijdehandjes gratis via de KNHB site als pdf-bestand te downloaden. De optie is kosteloos om te behouden en maakt het mogelijk om iedereen te bereiken. Zo behoudt de coach de keuze om de content uit de Coach Bijdehandjes digitaal of analoog te ontvangen.

De doelgroep heeft interesse in filmpjes/animaties die de content uit de Coach Bijdehandjes versterkt en/of vervangt. Verder onderzoek zal de mogelijkheden hiervoor uitwijzen.

4.3 Conclusie

De bevindingen uit het onderzoek hebben belangrijke uitgangspunten opgeleverd. Deze hebben bijgedragen aan het opstellen van een concept.

De opdrachtgever is geïnteresseerd in het digitaliseren van hulpmaterialen voor hockeycoaches. Maar hier moet de doelgroep zelf natuurlijk ook behoefte naar hebben. De doelgroep is breed waardoor de reacties van verschillende coaches af en toe uiteen liggen. In dit gevallen is voorkeur gegeven aan de reacties van jonge en onervaren coaches. Dit omdat het hulpmateriaal vooral op deze groep betrekking heeft. Uit het onderzoek blijkt dat deze groep enorme behoefte heeft aan digitalisering. Ook denken oudere/meer ervaren coaches, die niet allemaal zitten te wachten op digitalisering, dat digitalisering wel een goede volgende stap is om coaches over het algemeen te helpen. Hieruit kan geconcludeerd worden dat digitalisering wel degelijk de volgende stap is voor de KNHB Academie.

De volgende stap is het uitzoeken via welk digitaal kanaal de doelgroep de Coach Bijdehandjes wil ontvangen. Hierbij is duidelijk geworden dat de grootste behoefte uitgaat naar een mobiele applicatie. Bovendien zijn er vele argumenten uit het onderzoek voortgekomen die aangeven waarom een applicatie de juiste keuze is.

Zo is de doelgroep goed bereikbaar via de mobiele telefoon. Deze heb je 'altijd bij de hand' en dit is tevens ook het doel van de Coach Bijdehandjes. Een applicatie is voor de gebruiker goedkoper dan een boekje van 4,50 euro. Hierdoor valt een applicatie financieel gezien beter in de smaak. Men gaat zorgvuldiger met een mobiel om. Bovendien ziet het er onprofessioneel uit om uit een

boekje te lezen, als je op je mobiel kijkt weet de omgeving niet wat je opzoekt.

D.m.v digitalisering kunnen stukken tekst op andere manieren worden vormgegeven. Bijvoorbeeld door gebruik te maken van een filmpje, animatie en/of afbeeldingen.

Omdat er spelvaak spelregel wijzigingen zijn en omdat er een nieuw coaching 'visie' is die in het hulpmateriaal verwerkt moet worden, zullen er regelmatig updates zijn. Een boekje kan je niet aanpassen nadat het gedrukt is en iemand die een boekje heeft gekocht moet bij wijzigingen opnieuw een boekje aanschaffen. Via een applicatie kunnen veranderingen eenvoudig worden doorgevoerd en de doelgroep kan zijn/haar mobiele Coach Bijdehandje met een simpele druk op een knop updaten.

Wel wordt er over het algemeen gevonden dat coaches de mogelijkheid moeten behouden om informatie analoog te hebben. Dit wordt op twee manieren opgelost. In de applicatie zal een 'afdrukken' button worden toegevoegd. Daarnaast blijft een pdf-bestand van de Coach Bijdehandjes op de KNHB site staan. Dit bestand kun je dan uitprinten. Zo bereik je ook de kleine groep coaches die niet in het bezit is van een smartphone.

Omdat het belangrijk wordt gevonden dat bepaalde informatie eenvoudig teruggevonden kan worden komt er een 'boekenlegger' button. Hiermee kan de gebruiker bepaalde informatie opslaan. Op de startpagina van de applicatie komt een rechtstreekse koppeling naar de opgeslagen content.

De doelgroep heeft belangstelling voor het ontvangen van informatie via de mail. Maar hier zit niet iedereen op te wachten. Daarom is het een aanrader om naast de applicatie de

doelgroep wekelijkse of maandelijks op de hoogte te houden d.m.v. Tips. De doelgroep kan hiervoor zijn mailadres opgeven. Dit is dus geheel vrijblijvend.

Aan de hand van de guiding principles van UXD wordt er een applicatie ontworpen die de content uit de huidige Coach Bijdehandjes zo helder en overzichtelijk in beeld brengt. De applicatie is in de stijl van de KNHB maar heeft ook een eigen stijl/opmaak.

Er zijn vier Coach Bijdehandjes. Voor dit project zal één hiervan vertaald worden naar een app. Dit wordt het Coach Bijdehandje voor de Jongste Jeugd. Coaches van de E/F Jeugd, in andere woorden de Jongste Jeugd, hebben de meeste behoefte aan hulpmateriaal. Dat komt omdat deze groep coaches vaak beginnende coaches zijn die niet altijd een hockeyachtergrond hebben. Zij moeten worden voorzien van de basisspelregels en- technieken.

Coaches die een senioren, A, B, C of D-team coachen, zitten vaak zelf nog op hockey of hebben in het verleden gehockeyd. Zij kunnen hun kennis gebruiken om te coachen. Het is echter is het heel anders om een team te coachen van kinderen tot acht jaar. Deze leeftijdscategorie heeft namelijk behoefte aan meer individuele aandacht omdat zij nog niet de basistechnieken beheersen en nog in de begin fase zitten van het sporten in teamverband. Doordat het coachen van de Jongste Jeugd erg verschilt van het coachen van een andere leeftijdscategorie en omdat er veel behoefte bij coaches van deze doelgroep is aan begeleiding, is deze categorie gekozen om te vertalen naar een applicatie.



5 Concept

In het kort

Het coachen van hockey coaches

(Beginnende) hockeycoaches ondersteuning bieden door het verschaffen van correcte en verantwoorde informatie/kennis over het coachen en de taken van een coach. Een coach moet zowel informatie ontvangen over het voorbereiden op het coachen, als informatie die belangrijk is op het moment van coachen zelf. Daarom moet deze informatie/kennis te allen tijde bereikbaar en beschikbaar zijn.

5.1 Het idee

Uit het onderzoek is duidelijk naar voren gekomen dat er grote behoefte bij de doelgroep bestaat aan een digitale versie van de papieren (analoog) Coach Bijdehandje in de vorm van een applicatie. De CB'je-app.

Er wordt een prototype van een applicatie gemaakt voor het Coach Bijdehandje van de Jongste Jeugd. Daarbij wordt gekeken naar de mogelijkheden die een mobiele telefoon biedt om de gebruikersvriendelijkheid van de applicatie te vergroten. Denk hierbij aan de camerafunctie van een mobiel, het opbellen van contacten en het versturen van berichten. Dit zijn functies die in de analoog Coach Bijdehandje niet mogelijk zijn maar in een digitale versie wel.

Hierdoor ontstaat er een applicatie die niet alleen praktisch en overzichtelijk is, maar ook interactief. Digitalisering biedt nieuwe mogelijkheden waardoor de inhoud die KNHB verstrekt, sneller en eenvoudiger de doelgroep bereikt.

De applicatie behoudt de naam 'Coach Bijdehandje' en dient als informatie en kennisbron voor coaches om verantwoord, correct, opbouwend en positief te coachen. De applicatie is niet alleen een encyclopedie over de kunst van het hockey coachen, maar biedt de gebruiker ook de mogelijkheid om contacten, zoals de trainer, de spelers en de manager van het team, op te slaan en eenvoudig contact mee op te nemen. Bovendien kan de coach aantekeningen maken over de spelers en kan hij d.m.v. een *wedstrijdvoorbereidingsformulier* zich oriënteren op de volgende wedstrijd.

Deze applicatie biedt een coach de mogelijkheid om op elk moment en overal informatie over het coachen door te nemen. Ook ter plaatsen zelf, langs het hockeyveld bijvoorbeeld. De informatie uit de applicatie is als ondersteuning bedoeld. Hiermee kan de coach zich goed voorbereiden op het opstarten

van een nieuw hockeyseizoen, het omgaan met een team en het coachen van een wedstrijd. Het is niet de bedoeling dat de coach op het moment dat hij aan het coachen is tijdens een training of wedstrijd de applicatie gebruikt. Wel kan hij in momenten van onzekerheid of twijfel een vlugge blik werpen op de applicatie tijdens bijvoorbeeld de rust, of vlak voor de wedstrijd of erna.

Bovendien kan in de applicatie informatie worden gevonden over wat je moet doen bij een ongeval of blessure. Op zo'n moment is het erg handig dat een coach altijd en overal zijn CB'je-app kan gebruiken.

De inhoud van de applicatie richt zich niet op het voorbereiden van trainingen. Training geven en coachen zijn twee verschillende onderwerpen. Een coach kan ook dezelfde persoon zijn die het team training geeft, maar de te ontwikkelen applicatie richt zich op het coachingsaspect van een team en niet het trainingsaspect. Dat neemt niet weg dat er een nauwe relatie is tussen training geven en coaching. Er zijn namelijk bepaalde technische aspecten waarbij coaching erg belangrijk is en deze technische aspecten worden getraind. De inhoud van het huidige Coach Bijdehandje bespreekt daarom ook enkele "thema's" waarbij trainingen worden uitgelegd. Het is belangrijk dat een coach weet op welke aspecten van deze trainingen gecoacht kan worden.

De inhoud uit het analoog Coach Bijdehandje zal worden gebruikt in de applicatie. Er zijn echter wel verschillen tussen het boekje en de applicatie. Deze verschillen en de mogelijkheden die een applicatie bieden worden bij 6.4 Vormgeving toegelicht.

Naast de applicatie kunnen coaches hun mailadres opgeven bij KNHB Academie. Zij krijgen dan wekelijks of maandelijks een mail met een tip over of toelichting op een bepaald onderwerp.

6 Ontwerpproces



6.1 Inhoud applicatie

Het doel van het Coach Bijdehandje is informatie over het coachen overbrengen aan coaches. Hierbij staat de inhoud centraal. Ook bij de CB'je-app is het doel om de coaches deze inhoud te geven. Dit moet op een voor de gebruiker zo overzichtelijke en eenvoudig mogelijke manier. Het Coach Bijdehandje is niet alleen een informatiebron. In het boekje kan een coach aantekeningen maken, telefoonnummers opschrijven en een formulier vinden dat hulp biedt bij het voorbereiden van een wedstrijd (Het Wedstrijdvoorbereidings-formulier).

Het Coach Bijdehandje voor de Jongste Jeugd bestaat uit verschillende onderdelen waaronder een inhoudsopgave, voorwoord, informatie over het coachen, spelregels, een legenda en een begrippenlijst. Om te beginnen zijn alle onderdelen, hoofdstukken en tussenkopjes verzameld en is besloten welke hiervan in de CB'je-app komen. Vervolgens zijn er vier onderdelen ontstaan waaronder alle inhoud van het boekje geplaatst kan worden. Deze onderdelen zijn: *Coaching*, *Spelregels*, *Contacten* en *Instellingen*.

Onder het onderdeel **Coaching** staat alle informatie m.b.t. coaching. Het gaat hierbij om de taken van een coach, thema's die een coach gedurende het hockeyseizoen met zijn team kan oefenen, informatie over de keeper, de strafcorner, leeftijdskenmerken van de doelgroep en wat de verantwoordelijkheden van een coach zijn als het gaat om sportgezondheid & blessures.

Onder het onderdeel **Spelregels** kan naast de spelregels zelf, ook informatie worden gevonden over de spelbegeleiders en de afmetingen van het speelveld.

Onder het onderdeel **Contacten** staan contactgegevens (die de gebruiker zelf moet invullen) over de trainer van het team, de spelers uit het team (bij de Jongste Jeugd gaat

het om de contactgegevens van de ouders van de spelers) en overige contacten m.b.t. tot het team zoals coördinatoren van de club. Bij het onderdeel **Instelling** is er al vooruit gedacht over de opmaak van een applicatie. Bij Instellingen kan de gebruiker niet alleen gegevens wijzigen of gebruikersinstructies voor de applicatie vinden, maar ook informatie over het doel van de applicatie.

Om ervoor te zorgen dat snel in de applicatie de gewenste informatie wordt gevonden, is er een '**Boekenlegger**' bedacht. Dit houdt in dat gebruikers een snelkoppeling naar specifieke onderdelen/hoofdstukken kunnen opslaan door een boekenlegger te plaatsen, een 'bookmark'.

Als je deze Boekenlegger optelt bij de zojuist besproken onderdelen, kom je uit op vijf hoofdonderdelen. Deze hoofdonderdelen zullen voor de gebruiker continue eenvoudig te bereiken zijn. (Dit wordt nader toegelicht aan de hand van visuele voorbeelden.)

Onderdelen die niet worden verwerkt in de applicatie zijn de inhoudsopgave, het voorwoord en de telefoonboom. Onderdelen die op andere wijze in de applicatie worden geïntregeerd zijn de legenda en de begrippenlijst. Door digitalisering zijn er nieuwe mogelijkheden. Zo worden de volgende onderdelen uitgebreid: het bewaren van contactgegevens, het stapsgewijs doorlopen van oefeningen (die in het boekje als afbeelding te zien zijn), het maken van notities per individuele speler en het opslaan van wedstrijdvoorbereidings-formulieren.

Ook is de verdeling van de inhoud in de applicatie gewijzigd. Zo wordt de inhoud gericht op 3, 6 en 8-tallen niet meer onder elkaar gezet. Bij de CB'je-app kan de gebruiker een keuze maken voor 3, 6 of 8-tal waardoor hij informatie die voor hem onbelangrijk is, gelijk overslaat.

6.2 Flowchart

Nadat in beeld is gebracht welke onderdelen en welke hoofdstukken er in de applicatie komen, is gekeken hoe deze op overzichtelijke wijze elkaar in de applicatie kunnen opvolgen. Om dit goed in kaart te brengen is een Flowchart samengesteld. In deze flowchart zijn alle pagina's van de eventueel te ontwikkelen applicatie verwerkt.

'Een flowchart is een schematische weergave van het verloop van de procedures en de informatievoorziening en van de weg die door de documenten wordt afgelegd. Met behulp van een flowchart is het mogelijk ingewikkelde circuits of procedures in overzichtelijke vorm weer te geven.'²²

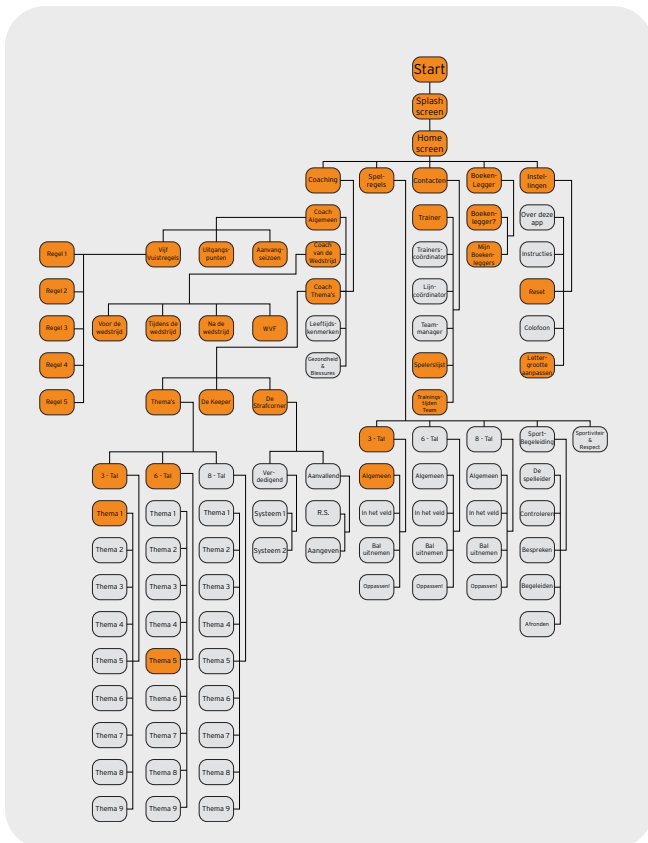
Hieronder een mini-flowchart om een indruk te geven. De flowchart is terug te vinden bij de illustraties achterin dit verslag.

Er zijn twee versies van de flowchart.

Versie 1 geeft een overzicht van het aantal schermen dat is vormgegeven en verwerkt in het prototype (oranje). De overige schermen (grijs) zijn niet vormgegeven maar worden in het prototype wel benoemd.

Versie 2 geeft aan hoeveel stappen de gebruiker moet nemen om bij bepaalde informatie te komen. Het maximaal aantal stappen is vijf. De stappen worden geteld vanaf de Homescreen.

Stappen:	Roze	(start)
	Oranje	1 stap
	Geel	2 stappen
	Groen	3 stappen
	Blauw	4 stappen
	Paars	5 stappen



6.3 Wireframes & Patterns

Wireframe

In de flowchart wordt beschreven welke pagina's er zijn en hoe je navigeert naar de verschillende pagina's. De volgende stap is het concretiseren welke informatie op welke pagina komt te staan. Dit wordt duidelijk gemaakt aan de hand van een *Wireframe*. Het Wireframe toont aan welke informatie op die pagina staat en gaat niet verder in op de vormgeving of layout van die pagina. Hiernaast een voorbeeld van vier achtereenvolgende pagina's.



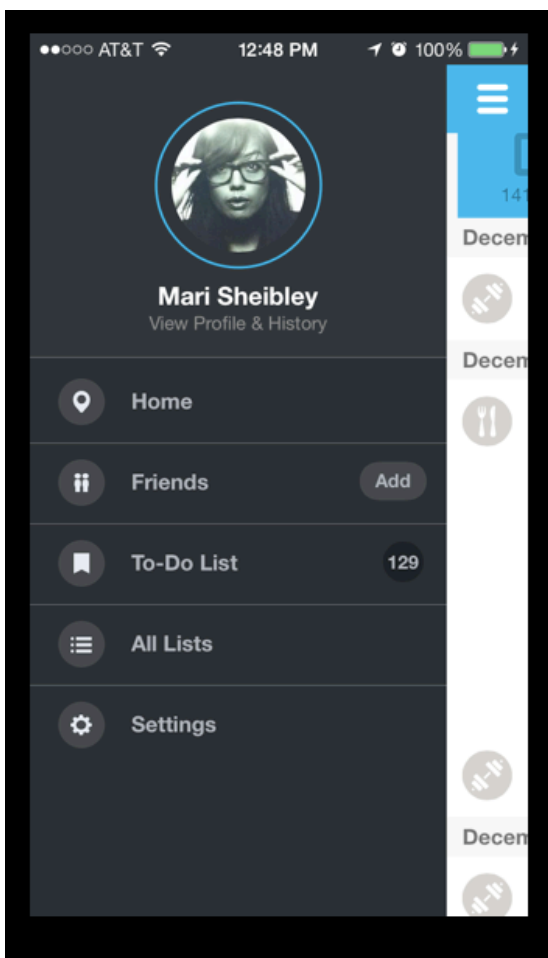
Patterns

In software engineering is een pattern (patroon) een algemeen herbruikbare oplossing voor veel voorkomende problemen binnen een bepaalde context in het ontwerp van software.

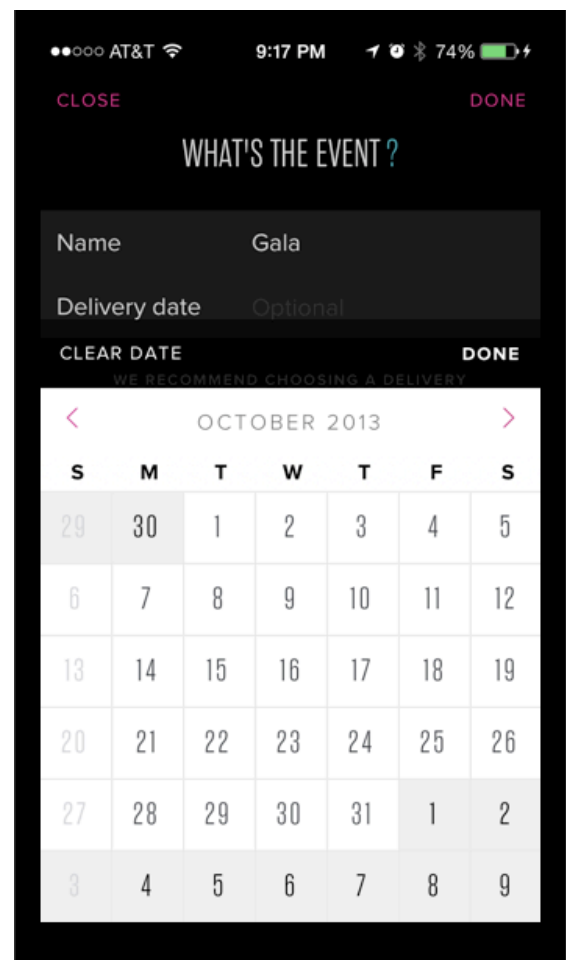
Het gaat hierbij niet om een voltooid ontwerp maar om een beschrijving of sjabloon dat kan worden gebruikt in verschillende situaties om een probleem op te lossen.

Inspiraties voor patterns voor het vormgeven van het Coach Bijdehandje-app zijn gevonden in *Theresa Neil's, Mobile Design Pattern Gallery*²³ en op *mobile-patterns.com*.

Onderstaande twee voorbeelden van sjablonen die (met enige wijziging) zijn geïntegreerd in de CB'je app.



Foursquare (iPhone) custom navigation



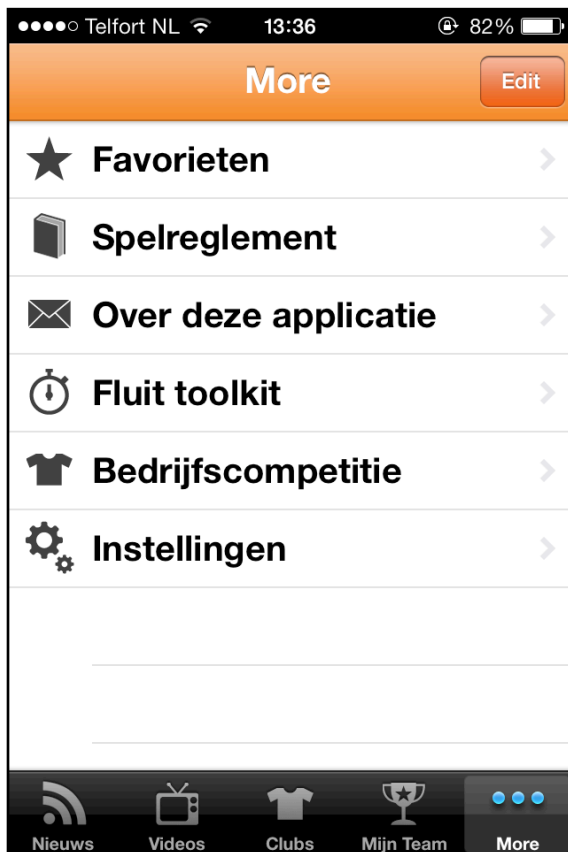
Rent The Runway (iPhone) calendar

23 Theresa Neil | Mobile Design Pattern gallery | O'Reilly Media, Inc. | 2012

6.4 Vormgeving

Voorbeeld

De Hockey.nl-app is mede uitgebracht door de KNHB. Er is voor inspiratie gekeken naar de vormgeving van deze applicatie. Het Coach Bijdehandje is echter een losstaand medium en hoeft om die reden qua vormgeving niet 100% aan te sluiten op de huidige materialen. Bovendien wordt vanuit de KNHB Academie het produceren van een nieuw, creatief product toegejuicht. Hierdoor is er een hoop ruimte voor creativiteit.



Afbeelding 6.1.4
Screenshot van de Hockey.nl-app

Font

De KNHB gebruikt het lettertype Interstate voor het uitbrengen van flyers, posters en andere producten. Dit lettertype wordt ook gebruikt voor het eindproduct. Het eindproduct is een informatieve applicatie met veel tekstuele content. Deze content moet helder onderverdeeld worden. Om dit duidelijk weer te geven zijn er verschillende 'koppen' die kenbaar worden gemaakt door een ander lettergrootte en kleur.

Kop 1

Interstate | Regular | 52pt | Wit

Kop 2

Interstate | Light | 44pt | Wit

Kop 3

Interstate | Regular | 40pt | Grijs

Tussenkop

Interstate | Bold | 30 pt | Zwart

Body text

Interstate | Light | 30pt | Zwart

Kleurgebruik

Het logo van de KNHB bestaat uit oranje, wit, lichtgrijs en donkergrijs. Deze exacte tinten zijn doorgevoerd in het eindproduct.



Logo KNHB

Bij 6.1 Inhoud applicatie, is verteld dat er vijf hoofdonderdelen zijn namelijk: *Coaching*, *Spelregels*, *Contacten*, *Boekenlegger* en *Instellingen*. Om onderscheid te maken tussen deze hoofdonderdelen heeft elk onderdeel een

eigen kleur gekregen. Om een regenboogthema te vermijden is gekozen om het oranje van het KNHB logo te gebruiken en deze enkele tinten lichter en donkerder te maken voor de verschillende onderwerpen. Een formule is gebruikt om te zorgen dat het pigmentverschil tussen de kleuren gelijk is.



Er is bewust gekozen om het kleurverschil gering te houden om een eentonige uitstraling te creëren. Het kleurverschil is slechts een toevoeging om de applicatie vriendelijker en eenvoudiger te maken, maar het moet geen leidende functie krijgen.

Iconen

Zoals tegenwoordig gebruikelijk is, worden titels vaak vervangen door icoontjes. Ook in het gegeven voorbeeld van de Hockey.nl-app (afbeelding 6.4.1) is te zien dat er veel met icoontjes wordt gewerkt. Onder in beeld zijn vijf icoontjes zichtbaar. Door deze aan te klikken navigeer je eenvoudig naar de verschillende pagina's. Dit systeem is zeer overzichtelijk en gebruikersvriendelijk. Daarom is gekozen dit systeem ook te gebruiken voor de CB'je-app

Om die reden zijn er vijf icoontjes ontworpen die de hoofdonderdelen moeten uitbeelden. Samen met de KNHB Academie zijn de volgende icoontjes bedacht.



Coaching

Eerst werd gedacht om een fluitje te gebruiken als icoon voor Coaching. Het fluitje werd echter als 'streng' beschouwd. Het doel is niet om de boeman te zijn maar juist om positief te leren coachen. Zo is het idee gekomen om een "Thumbs up" symbool te maken dat het woord 'positief' moet uitstralen.



Spelregels

Voor het coachen werd het fluitje te streng gevonden, maar voor spelregels komt het fluitje goed van pas. Een scheidsrechter kent de spelregels en houdt orde op het veld d.m.v. een fluitje. Zodoende is gekozen om het fluitje te gebruiken als icoon voor spelregels.



Contacten

Hoe abstract het eigenlijk ook is, dit icoon is inmiddels erg bekend en herkenbaar en leent zich zeer goed voor het uitbeelden van contacten.



Boekenlegger

Het icoon stelt een gesloten boek voor met een lint als boekenlegger die over de kaft valt.



Instellingen

Bij instelling wordt een icoon gebruikt dat universeel staat voor instellingen waardoor deze zeer herkenbaar is.

Icoon CB'je-app

Er zijn twee iconen ontworpen voor de CB'je-app:

In **versie 1** wordt het positie coachen “thumbs up” icoon gebruikt. De hockeystick met bal is overgenomen van de Hockey.nl-app icoon. Het risico hiervan is dat je van plagiaat beschuldigd kan worden. Aangezien de hockey.nl-app mede door KNHB uitgebracht is, zou dit niet snel gebeuren waarschijnlijk, maar er dient wel rekening mee gehouden te worden. Bij versie 1 luidt de boodschap: positief coachen met hockey.

Bij **versie 2** zijn twee sticks en een hockeybal afgebeeld in een spreekbubbel. Hiermee is de boodschap: praten over hockey, het bespreken van hockey of uitleg bieden over hockey.

Uit testen bleek dat de visuele voorkeur uitgaat naar versie 1, maar dat de boodschap van versie 2 sterker naar voren komt. Zo zei één testpersoon over versie 1: *“Het straalt uit: hockey is leuk! Ik denk niet gelijk aan coachen.”*²⁴

De titel van de applicatie: Coach Bijdehandje komt beter tot zijn recht bij versie 2, daarom is gekozen om versie twee te gebruiken in het ontwerp van het eindproduct.



Icoon / Versie 1



Icoon / versie 2



Afbeelding 6.4.2
Icoon Hockey.nl-app

Blauw

Alles wat de kleur blauw heeft (woorden of icoontjes) zijn buttons. Er is voor deze kleur gekozen omdat het tegenover oranje staat in het kleurenspectrum. Hierdoor vallen deze buttons op en herkent de gebruiker snel dat hij/zij hierop moet klikken.

Layout

Bij het ontwerpen van een geschikte layout hebben sommige Guiding Principles een leidende rol gespeeld. Waaronder de volgende:

Blijf uit iemands weg

Zorg ervoor dat de gebruiker geen obstakels tegenkomt, de designs moeten overduidelijk zijn waardoor de gebruiker snel terecht komt bij de gewenste informatie.

Groep gerelateerde objecten

Als de gebruiker de pagina bekijkt moet het meteen duidelijk zijn wat de bedoeling is en wat er gebeurt op het moment dat je ergens op klikt. Houd het design eenvoudig zodat de gebruiker niet op en neer moet scrollen om bepaalde gegevens te vinden.

Geef een 'Visuele hiërarchie'

Zorg ervoor dat de belangrijkste elementen het beste zichtbaar zijn. Maak onderscheid d.m.v. kleur, grootte, positie, contrast en vorm.

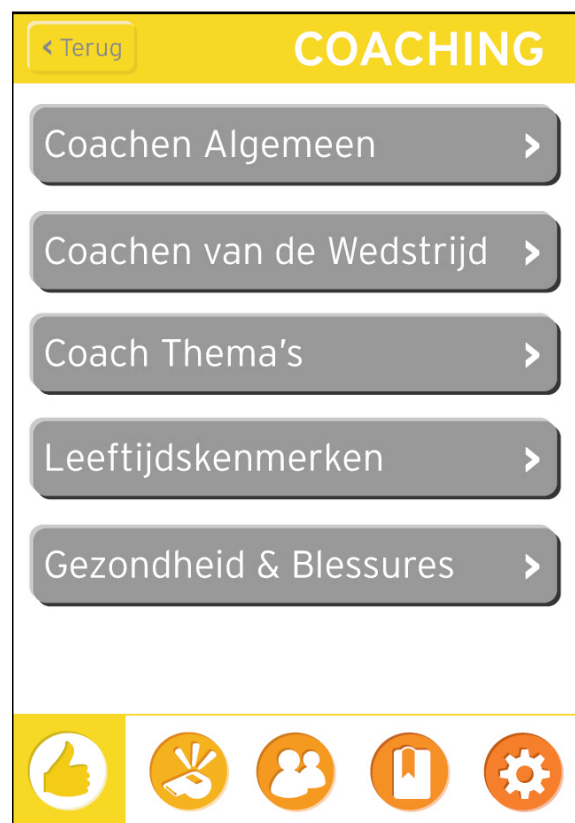
Afbeelding 6.4.3 en 6.4.4 lenen zich goed als voorbeelden die laten zien hoe de zojuist beschreven guiding principles in het ontwerp verwerkt zijn.

Afbeelding 6.4.3 is de Homecreen van de applicatie, het startpunt. Vanuit hier kan de gebruiker door de hele app navigeren. Het is gelijk duidelijk wat een 'button' is en de gebruiker kan door middel van één simpele klik naar het gewenste onderdeel. Daarnaast versterkt het pijltje dat naar rechts wijst dat je naar een andere pagina gaat als je op die button klikt. De buttons staan overzichtelijk onder elkaar en hebben dezelfde vorm. Toch is er onderscheid door kleurverschil en worden de onderwerpen versterkt door eigen iconen.

Op de volgende pagina (afbeelding 6.4.4) zijn de iconen onder in beeld zichtbaar. De gebruiker kan, zonder terug te moeten naar de 'homescreen' gelijk naar het gewenste hoofdonderwerp.



Afbeelding 6.4.3 | Homescreen



Afbeelding 6.4.4 | Coaching

Andere guiding principles zijn:

Zorg ervoor dat de gebruiker vindt wat hij verwacht

Als de gebruiker iets aan klikt en informatie vindt over iets anders dan hij verwacht had, is de kans groot dat hij zijn zoektocht staakt en elders informatie vandaan haalt. Je wilt de gebruiker niet op het verkeerde pad zetten.

Verstrek wegwijzers

Zorg ervoor dat de gebruiker niet verdwaalt. Laat ze zien waar ze zijn, waar ze vandaan komen en waar ze naartoe gaan.

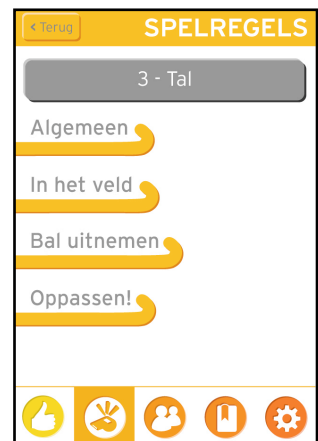
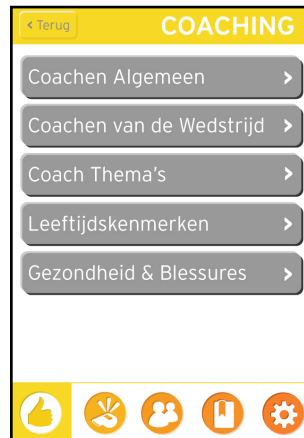
Wees consistent

Navigatie-mechanisme, structuur en metaforen in het ontwerp moeten voorspelbaar en betrouwbaar zijn. Als dingen niet overeen komen tussen meerdere gebieden, kan de ervaring onsaamenhangend, verwarrend en ongemakkelijk voelen. De gebruiker kan denken dat zij een belangrijke clue miste. Zorg voor consistentie en stabiliteit.

De bovenstaande guiding principles worden goed in beeld gebracht in de afbeeldingen rechts. Vanaf de homescreen of via de iconen in de onderstaande balk, komt de gebruiker op de pagina's Coaching en Spelregels. (Afbeelding links boven = Coaching, afbeelding rechts boven = Spelregels.) Qua layout zijn deze pagina's identiek aan elkaar. Als de gebruiker vervolgens één van de onderwerpen in de grijze balken kiest, komt hij bij de volgende pagina (afbeelding links en rechts midden). Ook deze pagina's zijn qua layout identiek aan elkaar. Enig onderscheidt, is de inhoud en het kleurgebruik.

Als de gebruiker een hockeystick aanklikt, schuift deze naar rechts en klapt er een menu uit met informatie over het desbetreffende onderwerp.

De layout is consistent. Ook ziet de gebruiker waar hij zich bevindt door de kopjes en doordat het icoon in de onderbalk een andere kleur aanneemt als de gebruiker zich binnen dat onderwerp bevindt.



Layout

Digitalisering biedt nieuw mogelijkheden. Sommige onderdelen uit het huidige Coach Bijdehandje kunnen daarom met nieuwe toepassingen worden uitgebreid.

Deze uitbreidingen worden als volgt beschreven.

Wedstrijdvoorbereidingformulier (WVF)

In het boekje kan de coach een formulier vinden dat hulp biedt bij het voorbereiden van een wedstrijd. In de applicatie kan de coach niet alleen een nieuw formulier invullen, maar hij kan dat formulier opslaan en op deze manier oudere formulieren inkijken.

Het invullen van een nieuw formulier is zeer gebruikersvriendelijk gemaakt. Bij het invoeren van de datum verschijnt een kalender. En bij het invoeren van een speler verschijnt een spelerslijst. De coach hoeft slechts een naam aan te klikken (zelf typen is echter ook mogelijk). De spelerslijst bestaat uit de personen die de coach heeft ingevoerd bij 'Contacten - Spelers'.

Bij het invoeren van gegevens wordt de achtergrond donkerder waardoor het verschenen kalender/menu duidelijker zichtbaar is.

WVF Kalender invoeren

WVF Speler invoeren

Thema's

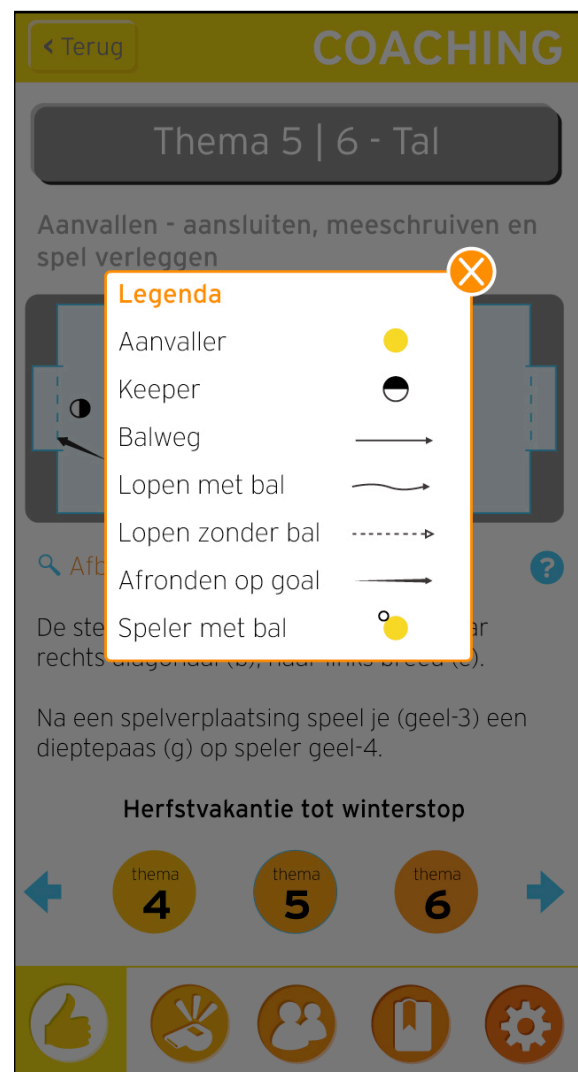
In het boekje worden er negen thema's besproken zowel voor de 3- tallen, 6- tallen als voor de 8- tallen. Thema 1 voor het 3- tal, 6- tal en 8- tal staan op één pagina. In de applicatie is deze indeling anders. De gebruiker krijgt de thema's 1 t/m 9 voor het 3- tal op één en dezelfde pagina te zien (dit geldt ook voor het 6- tal en 8-tal). Een coach die specifiek informatie over het 3- tal wil ontvangen slaat op die manier informatie over die niet voor hem van toepassing is.



Thema's 1 t/m 9 voor het 3- Tal

Legenda Pop-up

Achterin het Coach Bijdehandje staat een legenda. Nadeel hiervan is dat de gebruiker hierheen moet bladeren. In de applicatie staat onder elke afbeelding (waar nodig) een vraagteken icoon. Als je hierop klikt, verschijnt een pop-up legenda. De achtergrond wordt donkerder zodat de legenda goed opvalt.



Legenda pop-up

Tekeningen

In het boekje worden bepaalde onderwerpen verduidelijkt door een tekening. Er wordt uitleg bij deze tekening geboden. De stappen zijn echter niet altijd even duidelijk. In de applicatie is het mogelijk om een tekening op een volledig scherm te bekijken. Bovendien worden de stappen afzonderlijk in beeld gebracht. Het doel hiervan is dat niet de tekst, maar de tekening centraal staat. (Zie afbeeldingen rechts, 6.4.5 & 6.4.6)

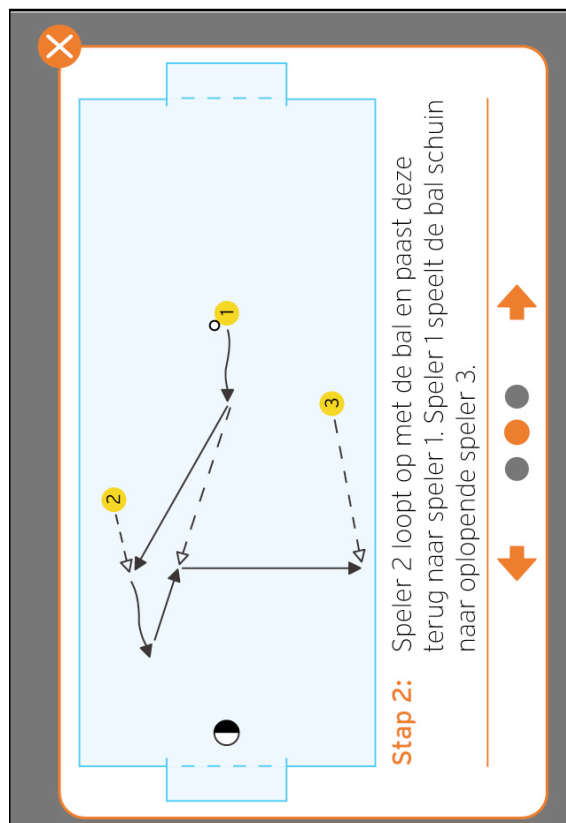
Begrippen Pop-up

Achterin het Coach Bijdehandje staat een begrippenlijst. In de CB'je-app is gekozen om dit anders te doen. Een woord dat licht blauw is, kan door de gebruiker worden aangeklikt. Er verschijnt dan een pop-up die de betekenis van het woord aangeeft.

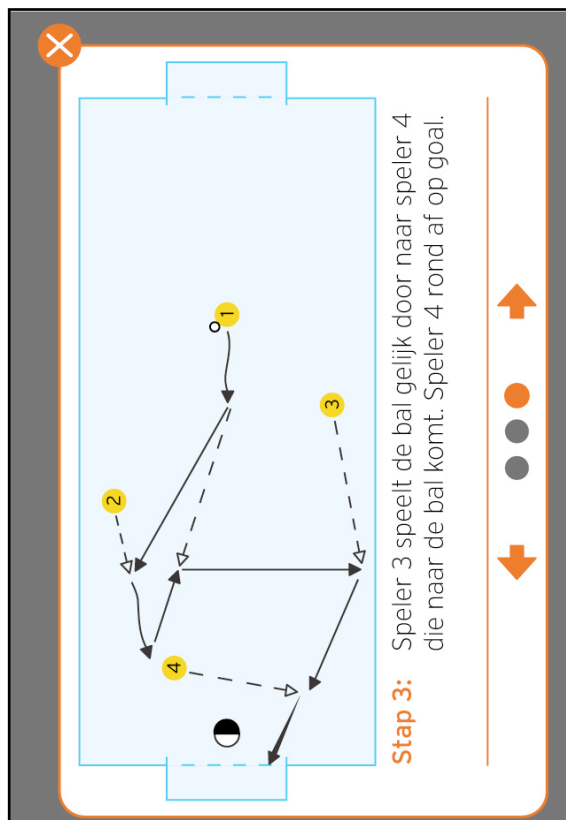
Rebound

Bal die terugkomt van de keeper.

Begrip Pop-up



Afbeelding 6.4.5



Afbeelding 6.4.6

Contacten

In het Coach Bijdehandje kan de eigenaar contactgegevens van de trainer en de spelers van het team noteren. Het voordeel van een applicatie is dat de gebruiker na het invoeren van de contactgegevens iemand gelijk kan bellen of een bericht kan versturen.

Bovendien kan de gebruiker van de CB'je-app eenvoudig contactgegevens wijzigen of toevoegen. Ook kan er een foto per contactpersoon worden toegevoegd.

CONTACTEN

Trainer

 Voornaam x

Achternaam x

 Edit

Mobielnummer x

Huisnummer x

 Nummer toevoegen

Email x

 Email toevoegen

Trainer verwijderen 

 Opslaan

Contacten | Trainer | Gegevens wijzigen

CONTACTEN

Trainer

 Edit

 Johan van Horst

Mobielnummer (06) 3552 3873  

Huisnummer (038) 765 50 46  

Email johan_vanhorst@hotmail.com 

Contacten | Trainer

CONTACTEN

Trainer

 Voornaam x

Achternaam x

 Edit

Mobielnummer x

Huisnummer x

 Foto maken

 Foto uploaden

 Annuleer

Contacten | Trainer | Foto toevoegen

Boekenlegger

De CB'je-app bestaat uit veel onderdelen. Om het makkelijker te maken om bij specifieke informatie te komen, kan de gebruiker een boekenlegger plaatsen. Denk hierbij aan een 'bookmark' waarbij je een pagina kan opslaan. Vanaf de Homescreen of via het boekenlegger-icoontje onderin het scherm, komt de gebruiker via een sneltoets gelijk bij de opgeslagen pagina.

Een boekenlegger kun je plaatsen door het scherm op een willekeurige plek ingedrukt te houden. Dan verschijnen enkel icoontjes in beeld waaronder het icoon van de boekenlegger. Als je hierop klikt, wordt de pagina waarop hij op dat moment is, opgeslagen onder 'Mijn Boekenleggers'. Je kunt de boekenlegger een eigen naam geven. Als je dit doet, dan wordt de boekenlegger opgeslagen onder de naam van de titel en subtitel van die pagina.



Boekenlegger / Mijn Boekenleggers

Printen

Uitgelegd is dat de gebruiker een boekenlegger kan plaatsen door het scherm op een willekeurige plek ingedrukt te houden. Er verschijnen dan icoontjes en de gebruiker kan voor het icoontje 'boekenlegger' kiezen. Maar wat zijn dan de andere iconen?

Eén van de andere icoontjes is de optie om te printen. De informatie op die pagina kan geprint worden als de gebruiker zijn mobiel koppelt aan een draadloze printer.

Met het laatste icoontje kan de gebruiker de informatie op die pagina naar zichzelf mailen. Handig als je mobiel niet gekoppeld is aan een draadloze printer. Zo kan je op je pc vanuit je mail bepaalde informatie alsnog printen.



Overig

- Met de CB'je-app kun je bij elke speler notities invoeren.
- Na het einde van het hockeyseizoen kan de gebruiker zijn CB'je-app opschonen en klaarmaken voor een nieuw seizoen. Dit kan hij doen via de 'Reset' optie bij instellingen.
- Bij instellingen kan de gebruiker de lettergrootte aanpassen. Het gaat hierbij om de grootte van de bodytext.
- In het analoog Coach Bijdehandje kan de eigenaar een telefoonboom opschrijven. Na enige onderzoek is gebleken dat er tegenwoordig geen gebruik wordt gemaakt van een telefoonboom. Spelers (of de ouders van spelers) hebben een *Whatsapp* groep die zij gebruiken om lastminute informatie te delen. Daarom is de telefoonboom in de CB'je-app aangepast in een spelerslijst.

7 Testen

Na de onderzoeksfase, het opstellen van een concept en het realiseren van een product is de volgende stap het testen. Het prototype van het CB'je-app is op verschillende vlakken en op verschillende manieren getest. Het product is getest op functionaliteit, bruikbaarheid, efficiëntie, betrouwbaarheid, mogelijkheid om te onderhouden en hergebruik . Ook is de mening gevraagd over de lay-out en vormgeving.

7.1 Testmethodes

Solidify

Het ontwikkeld product is een high fidelity prototype. Dit houdt in dat het oogt als het uiteindelijk product, op wat kleine variaties na. Het product is tot bepaalde hoogte operationeel gemaakt, d.m.v. het programma *Solidify*, waardoor de tester een goed beeld van de uiteindelijk applicatie krijgt. Het programma *Solidify* maakt het mogelijk om het product op de smartphone te bezichtigen en knoppen operatief te maken. Zo kan het ontwerp geloofwaardig gepresenteerd worden.

Naast de smartphone kan het product ook op een computer of tablet getoond worden. Een link naar het prototype kan verstuurd worden. Hierdoor kan een testpersoon ook zelfstandig vanuit een andere omgeving het product testen. Het programma *Solidify* vraagt de tester vervolgens om commentaar achter te laten. Dit is één van de manieren waarop testresultaten zijn verzameld.

Testpersonen

Het product is door een tester getest in bijzijn van de test-aflieger. Voordelen hiervan zijn dat de test-aflieger gelijk kan waarnemen waar de tester moeilijkheden ondervindt. De tester geeft commentaar en komt met ideeën, die gelijk worden opgeschreven en meegenomen in de evaluatie.

Aan personen met verschillende achtergrond is gevraagd het product te testen. Hierdoor kan een breed totaalbeeld gegeven worden over wat diverse testers van het product vonden.

KNHB

Het product is getest door medewerkers van de KNHB. Zij zijn bekend met de Coach Bijdehandjes en weten welke content in het

boekje behandeld wordt. Tijdens het testen kijken zij vooral naar de content en of deze duidelijk naar voren komt. Ook kijken zij kritisch naar de indeling van de content.

Hockeyers

Ook hockeyers die niet bekend zijn met het Coach Bijdehandje hebben de applicatie getest. Zij letten minder op de inhoud omdat zij niet weten wat zij qua inhoud moeten verwachten. Ze zijn wel bekend met hockeybegrippen en hebben een beeld van de onderwerpen die in de CB'je-app behandeld gaan worden. Zij letten vooral op de logistiek van het geheel en of de informatie die wordt aangeboden onder een specifiek kopje ook de informatie is die zij hadden verwacht.

Leken

De leek is ook een belangrijk testpersoon omdat het product voor beginnende coaches die geen hockeyachtergrond hebben een duidelijk hulpmiddel moet zijn. Zij hockeyen niet en zijn niet bekend met de begrippen en stof. Daarom letten zij vooral op de vormgeving en gebruikersvriendelijkheid. Is de applicatie makkelijk te bedienen?

Aan alle testers zijn de volgende vragen gesteld: is gevraagd:

- Ben je tevreden over de wijze waarop de inhoud verdeeld is?
- Is het duidelijk waar je in de applicatie bent en hoe je terugkomt bij het beginscherm?
- Is de informatie die je krijgt ook de informatie die je verwacht als je ergens op klikt?

- Is het duidelijk waar de applicatie voor dient?
- Valt de vormgeving in de smaak?
- Zijn de iconen herkenbaar?
- Is het duidelijk waar op geklikt kan worden?
- Is het kleurgebruik en de lettergrootte goed?

Scenario's

Aan testpersonen zijn vragen gesteld en scenario's voorgelegd. Voorbeelden van scenario's zijn:

'Je wil contact opnemen met de trainer van het team die je coacht. Hoe doe je dat?'

'Je wil de aanvallende strafcorner coachen. Waar moet je heen?'

Gekeken is welke route de tester nam om bepaalde informatie te vinden en hoeveel stappen hiervoor nodig waren.

User Experience Design

Het prototype is getest door een CMD-afgestudeerde, *Yvonne Schellart*, die gespecialiseerd is in User Experience Design. Zij heeft kritisch gekeken naar de verwerking van de guiding principles.

Experts

Bart Robben en Stefan Leenen van het al eerder genoemde app-programmeer-bedrijf Elastique, hebben het CB'je-app prototype vanuit het perspectief van de expert beoordeeld op technische mogelijkheden. Zij hebben uitleg gegeven over de verschillende mogelijkheden en advies gegeven over hoe problemen het beste opgelost kunnen worden.

Responsive testen

Zoals gezegd kan via het programma Solidify een product bekeken worden op verschillende kanalen. Dit heet responsive testen. Hiermee kan in beeld worden gebracht hoe de applicatie zou functioneren op een tablet. Wellicht dat de applicatie in de toekomst ook voor de tablet uitgebracht kan worden.



Testen op een laptop, tablet en iPhone

7.2 Testresultaten

Verbeterpunten

De doelgroep heeft enkele onderwerpen benoemd waar verbeterpuntjes in zitten:

- De grijze teksten ogen soms wat aan de lichte kant, deze mogen donkerder.
- Sommige buttons zijn heel klein. Hierover zijn een testpersoon: *"Denk aan de worstenvingers van al die kerels!"*
- Het idee van de boekenlegger vind men over het algemeen leuk. Maar wellicht wordt het doel van de boekenlegger duidelijker als het 'favoriete', genoemd wordt.
- Het was niet voor alle testpersonen duidelijk dat het onderdeel 'Strafcorner' bij 'Coaching' staat en niet bij 'Spelregels'.
- In het begin moet de gebruiker zich éénmaal aanmelden. Het woord 'inloggen' wordt hiervoor duidelijker gevonden dan aanmelden.

Positief

De doelgroep was positief over de volgende punten:

- Het stapsgewijs doorlopen van de afbeeldingen vinden de testers heel handig. Eén testpersoon zegt hierover: *"Soms snap ik die afbeeldingen na drie keer kijken nog niet, dus die stappen helpen wel."*
- Het idee van de boekenlegger vinden de testers handig. Bovendien is de uitleg over hoe je een boekenlegger kan plaatsen duidelijk, zelfs zonder de aangeboden instructie afbeelding.

- De kenners van het analoog Coach Bijdehandje vinden de indeling zoals die in de CB'je-app is overzichtelijker.

Opvallende ideeën

Uit het testen zijn een paar goede ideeën ontstaan, waaronder:

- In het prototype kan de gebruiker een afbeelding fullscreen bekijken door op een button te klikken. Eén tester probeerde de afbeelding zelf te klikken en zei: *"Waarom wordt de afbeeldingen niet fullscreen als ik erop klik?"*
- Nu kan de gebruiker de stappen van een oefening bekijken door op pijltjes naar links en rechts te klikken. Eén testpersoon kwam met het idee om een 'Swipe' functie in te voeren in plaats van next/previous buttons. Met deze functie ga je naar de volgende stap door de afbeelding links of rechts uitbeeld te slepen.

Aanpassingen

Na aanleiding van het testen zijn enkele aanpassingen in het ontwerp gemaakt.

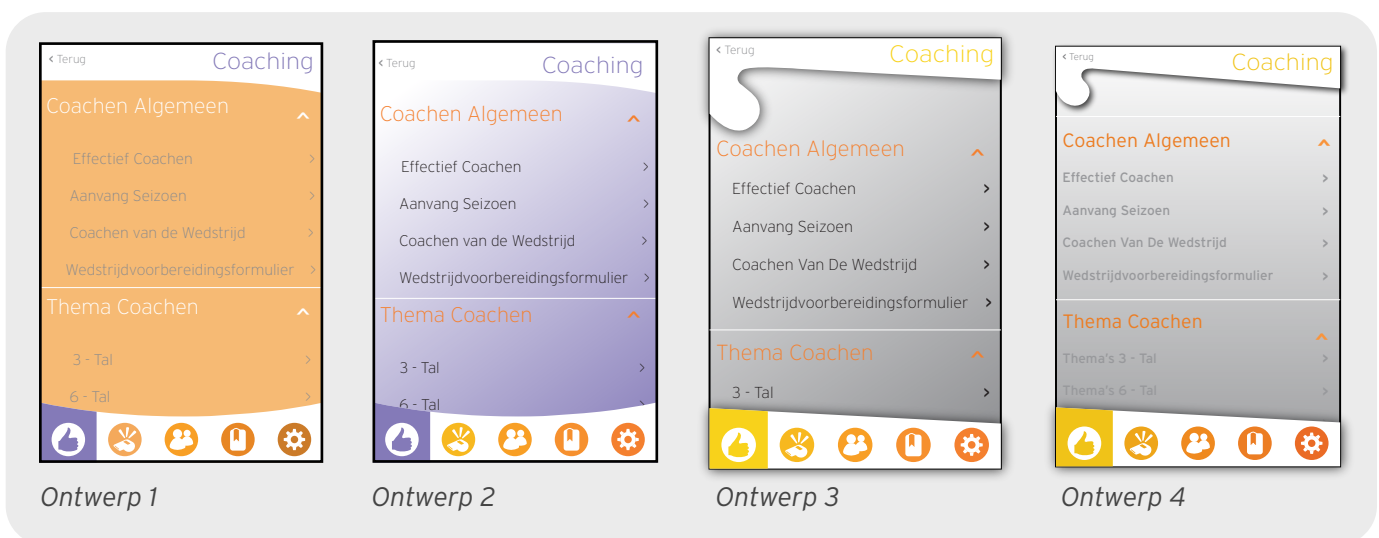
- Er werd af en toe kritiek geuit op de lettergrootte. Daarom is er bij instellingen de mogelijkheid gekomen om deze naar wens aan te passen. Zo werd door een tester gezegd: *"Ik kan het prima lezen met bril, maar die heb ik niet bij me op het veld."*
- Pop-up schermen en invoerbalken zijn vergroot om het aan klikken te vereenvoudigen.

Ook het basisonwerp heeft enkele fase doorgemaakt. (Zie afbeelding 7.1.1)

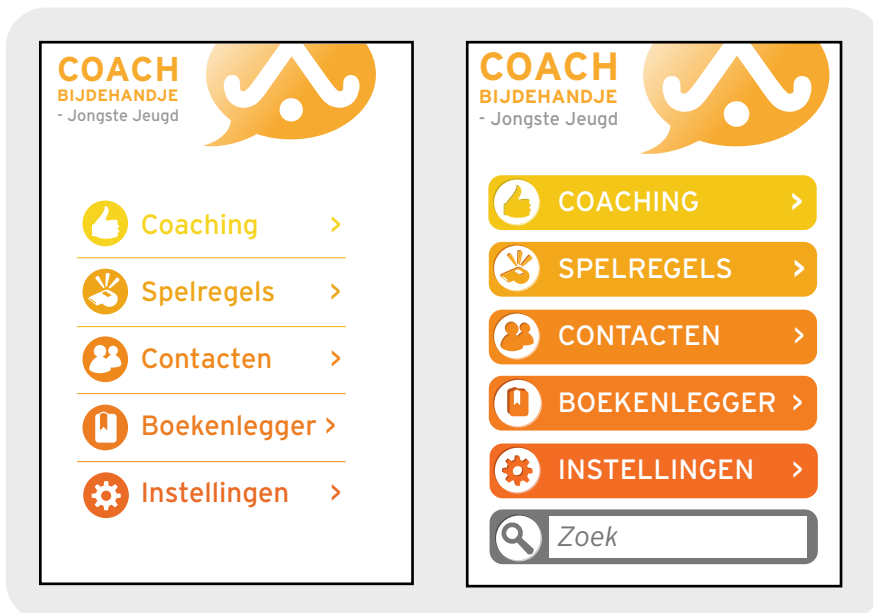
- Ontwerp 1 heeft een oranje achtergrond. Bij het derde ontwerp is te zien dat het blauw verdwenen is. Het blauw viel wel erg ver buiten de huisstijl kleuren van de KNHB.
- Bij ontwerp 3 bestaat de bovenbalk uit een hockeystick. Hiervoor is gekozen om het ontwerp wat speelser te maken. Deze hockeystick is in ontwerp 4

kleiner gemaakt. Echter neemt de stick teveel pixel ruimte in beslag.

- Uiteindelijk is gekozen het ontwerp strakker te maken om zo min mogelijk pixel ruimte weg te gooien. Om deze reden is de hockeystick verdwenen.
- Bij de ontwerpen uit afbeelding 7.1.1 is het niet gelijk duidelijk wat een button is. In het uiteindelijk ontwerp is daarom gekozen om de kopjes in balken te plaatsen. (Zie afbeelding 7.1.2)



Afbeelding 7.1.1



Afbeelding 7.1.1

Vragen

Bij het testen zijn enkele vragen opgekomen. Deze vragen worden in dit onderdeel beantwoord.

Kan er ook een groepsbericht verstuurd worden?

Het versturen van groepsberichten wordt afgeraden. Er moet dan een chat-functie worden geprogrammeerd, hier zitten extra productiekosten aan verbonden. Bovendien is de KNHB aansprakelijk als er via die chat-functie pesterij plaatsvindt.

Daarnaast ga je het concept voorbij. Het doel van de CB'je-app is informeren niet communiceren. Ook bestaat er al een medium (o.a. What'sapp) waarmee het versturen van groepsberichten mogelijk is.

Kan een soort Fluit Toolkit in de CB'je-app komen?

De Fluit Toolkit is ideaal voor coaches. Echter bestaat deze al er wordt verstrekt door een applicatie die mede door de KNHB is uitgebracht (hockey.nl-app). Het zou dubbelop zijn om deze ook toe te voegen in de CB'je-app.

Hoe zit het met inloggen?

In het ontwerp moet de gebruiker inloggen door zijn mailadres in te voeren. Nadat hij dit heeft gedaan wordt een code naar zijn mail gestuurd. Vervolgens moet hij deze code invoeren in de CB'je-app. Dit is eenmalig, maar kost wel extra stappen.

Applicatie expert, Bart Robben, heeft uitgelegd dat het niet nodig is om op deze manier in te loggen om de toepassingen van de CB'je-app te realiseren.

Inloggen is alleen nodig als je een account aanmaakt. Een account zou het mogelijk maken om vanaf elk toestel toegang te krijgen tot je Coach Bijdehandje.

Moet er een account mogelijkheid komen?

Dit wordt afgeraden omdat je dan te maken krijgt met veiligheidssystemen. De betrouwbaarheid is minder stabiel. Dit kan gebruikers afschrikken. Bovendien voegt een eigen account weinig toe.

Komt er een applicatie voor alle Coach Bijdehandjes?

In eerste instantie was dit wel het idee. Het is echter duidelijk geworden dat het ontwikkelen van een applicatie een kostbare zaak is. De inhoud van alle Coach Bijdehandjes kan beter verwerkt worden in één en dezelfde applicatie. Er komt dan één extra stap voor de gebruiker. In het hoofdmenu moet je dan eerst de keuze maken welk Coach Bijdehandje je wil openen, vervolgens komt je bij het betreffende beginscherm.

Moet je betalen voor de CB'je-app?

Bart Robben heeft uitgelegd dat het niet altijd verstandig is om de gebruiker te laten betalen voor een applicatie. Het schrikt gebruikers af. In het geval van de CB'je-app zou je niet meer dan 1 euro moeten vragen. Een deel van de opbrengst gaat naar de distributeur. Uiteindelijk houd je zo'n 40 cent over.

Maar er komt nog meer bij kijken. Een betaalde applicatie betekent ook dat er een extra systeem geprogrammeerd moet worden. Dit systeem onthoudt wie de applicatie al eerder gekocht heeft en dus recht op de applicatie heeft als hij een nieuwe mobiel aanschaft. Het toevoegen van zo'n systeem (trace systeem) brengt extra ontwikkelingskosten met zich mee.

Kunnen er meer afbeeldingen komen?

Deze vraag wordt vooral gesteld vanuit de opleiding CMD. Het nadeel van afbeeldingen en filmpjes is dat het data bestand groter wordt. Bovendien moeten foto's/filmpjes geladen worden vanaf het internet. Dit kan betekenen dat de applicatie trager wordt en dat, bij gebrek aan internet, de afbeeldingen niet geladen kunnen worden.

8 Advies

Aangeraden wordt dat de CB'je-app een Native-app wordt. Met de Native app zijn alle toepassingen mogelijk die in het prototype zijn ontworpen. De CB'je-app kan dan zowel online als offline worden gebruikt. Hierdoor heeft de gebruiker geen extra internet kosten.

Met de Native-app is er maximaal toegang tot de toepassingen en functies van het mobiele toestel. Hierdoor kan de gebruiker foto's maken en heeft de app toegang tot de bibliotheken van de het toestel.

De Native-app komt door zijn gebruikersvriendelijkheid het meest dichtbij de kern van het Coach Bijdehandje: op eenvoudige en overzichtelijke wijze informatie over het coachen delen.

De productie kosten van een Native-app zijn aan de hoge kant, voor de CB'je-app moet gedacht worden tussen de 40.000 en 80.000 euro. (Met dit bedrag heb je een versie voor het iOS netwerk (Apple) en Android netwerk.) Om deze reden is het advies om één Coach Bijdehandje-app te maken voor alle vier de boekjes.

De markt bestaat voor 70% uit het netwerksysteem van de iPhone, iOS. Het advies is daarom om de CB'je-app eerst te ontwikkelen voor iOS. Na een testperiode van drie maanden kan ervoor worden gekozen om ook een versie te programmeren voor Android. (Bij het vertalen van een iOS-app naar een Android-app wordt het design en een deel van de backhand (programmering) hergebruikt.)

Met iOS en Android samen bereik je 99% van de markt. Het wordt afgeraden de app ook voor Windows uit te brengen aangezien dit maar 1% van de markt is.

Het advies is om de CB'je-app gratis beschikbaar te maken. Een betaalde app schikt

gebruikers af. Bovendien gaat een deel van de opbrengst naar de distributeur en moet er extra betaald worden om een 'trace-systeem' in de programmering te verwerken.

In het prototype moet de gebruiker eerste inloggen. Dit is met een Native-app niet nodig en wordt het om die reden afgeraden een inlog of aanmeld pagina toe te voegen aan de CB'je-app. Bij het installeren van de applicatie wordt de gebruiker om toestemming gevraagd om gebruikt te maken van de functionaliteiten van het toestel. Na het openen van de applicatie komt de gebruiker gelijk bij de Homescreen uit. Hierdoor verminder je stappen en wordt het aangenamer voor de gebruiker om de CB'je-app te gebruiken.

Met de Native-app zijn functie zoals 'swipen' mogelijk (dit kan alleen bij een native-app). Het swipe systeem kan worden gebruikt op het moment dat de gebruiker een afbeelding fullscreen bekijkt.

Er wordt geadviseerd de applicatie om de twee/drie jaar te updaten. Dit i.v.m. content wijzigingen en software updates.

In de toekomst kan gekeken worden naar mogelijkheden om de CB'je-app te koppelen aan bijvoorbeeld de LISA-app. Om op deze manier toegang te krijgen tot ledeninformatie.

Gebruik van foto's of filmpjes wordt afgeraden omdat dit problemen kan opleveren met het data verkeer. Bovendien eisen foto's/filmpjes meer updates (deze verouderen snel) wat hogere kosten betekend.

(Bronnen ter onderbouwing van dit advies vindt u terug in de bijlage van dit verslag onder: Soorten applicaties.)

9 Begrippenkader

A

A/B Jeugd Jongeren in de leeftijdscategorie veertien tot achttien jaar.

B

Benamins Andere benaming voor de jongste jeugd spelers van zes tot acht jaar.

C

Coach Bijdehandjes A5 formaat boekjes voor hockey coaches die uitleg geven over het vak coaching.

C/D Jeugd Kinderen in de leeftijdscategorie tien tot veertien jaar.

D

D Dames

Digitaal wedstrijdformulier Formulier die na een hockeywedstrijd door beide partijen worden ingevuld, score en namen van de spelers en scheidsrechters worden genoteerd. Dit formulier was voorheen analoog maar wordt nu digitaal ingevuld en ingezonden. Per mail ontvang je een code die je gebruikt om in te loggen om toegang te krijgen tot het formulier.

E

E/F Jeugd Kinderen in de leeftijdscategorie 6 tot tien jaar.

G

G-Hockey Gehandicapte hockey

Guiding principles Richtlijnen voor het opleveren van een gebruikersvriendelijk product.

H

Hockey Bond Andere benaming van de KNHB.

H Heren

K

KNHB Staat voor de Koninklijke Nederlandse Hockey Bond

L

Leercoaches Personen in het bezit van hockey diploma's die

S

Survey Monkey Een site die het mogelijk maakt online een enquête op te zetten en deze digitaal te versturen.

V

V Veteranen / veterinnen

Z

Zaalhockey Een variant van hockey dat binnen wordt gespeeld in een gymzaal, vaak tijdens de winterstop.

10 Bronnen

Action Type Academy	Sport advies Internet browser Laatst geraadpleegd op 19 februari 2014 http://www.actiontype.nl/index.php
Applicaties	Blog verschillende soorten applicaties Laatst geraadpleegd op 13 maart 2014 http://blog.idreams.nl/924/webapp-vs-app-vs-hybride-app.html
Coach Bijdehandje Jongste Jeugd	Praagh, van, Paul & Ruijter, de, Paul en Wisse, Ton september 2012 tweede druk EMP grafimedia
Coaches die nooit verliezen	Verstandig coachen Internet browser Laatst geraadpleegd op 19 februari 2014 http://www.coachesdienooitverliezen.nl/
Flowchart	Betekenis begrip Woordenboek Laatst geraadpleegd op 21 maart 2014 http://www.woorden-boek.nl/woord/flowchart
Flyer KNHB Academie	2013 De opleidingen van de KNHB Academie
Hockey	Basis informatie over hockey Laatst geraadpleegd op 22 december 2013 http://nl.wikipedia.org/wiki/Hockey
Hockeyclubs	Wikipedia Lijst hockeyclubs in Nederland Laatst geraadpleegd op 22 december 2013 http://nl.wikipedia.org/wiki/Lijst_van_Nederlandse_hockeyclubs
Hockey Academie	hockey site Internet browser Laatst geraadpleegd op 19 februari 2014 https://www.hockeyacademie.nl/
Hockey Coach	Hockey site Internet browser Laatst geraadpleegd op 19 februari 2014 http://www.hockeycoach.nl/default.aspx
Hockey.nl-app	iTunes Hockey informerende applicatie Laatst geraadpleegd op 23 februari 2014 https://itunes.apple.com/nl/app/hockey.nl-standenmotor/id381248859?mt=8
Icoach Field Hockey	iTunes Hockey applicatie Laatst geraadpleegd op 23 februari 2014 https://itunes.apple.com/nl/app/icoach-field-hockey/id388633578?mt=8
Interpolis	Samenwerking tussen Interpolis en KNHB Laatst geraadpleegd op 25 februari 2014 via Warming-up KNHB https://www.interpolis.nl/particulier/paginas/default.aspx
KNHB	Hockey Laatst geraadpleegd op 20 maart 2014 via google http://www.knhb.nl/
LISA-app	iTunes Hockey ledenadministratie applicatie Laatst geraadpleegd op 23 februari 2014 https://itunes.apple.com/nl/app/lisa-hockey/id560497537?mt=8

Marktonderzoek	Verschillende onderzoeksmethodes Internet browser Laatst geraadpleegd op 2 januari 2014 http://www.allesovermarktonderzoek.nl/
Mobiele functionaliteiten	Toestemming vragen aan gebruikers, verlening mobiele functionaliteiten Laatst geraadpleegd op 20 maart 2014 http://mens-en-samenleving.infonu.nl/communicatie/128275-smartphone-apps-vragen-steeds-meer-persoonlijke-gegevens.html
Mobile patterns	Bestaande geprogrammeerde ontwerpen Internet Browser Laatst geraadpleegd op 22 maart 2014 http://www.mobile-patterns.com/custom-navigation
Neil, Theresa	Mobiel Design Pattern Gallery Maart 2012 Canada First Edition O' Reilly Media Inc. Pattern Inspiratie
Positief coachen	Nieuwe manier van coachen Internet browser Laatst geraadpleegd op 19 februari 2014 http://www.positiefcoachen.nl/
Software design pattern	begrip pattern Internet Browser Laatst geraadpleegd op 22 maart 2014 http://en.wikipedia.org/wiki/Software_design_pattern
Sport Zorg	voorkomen en verzorgen van sportblessures Internet browser Laatst geraadpleegd op 19 februari 2014 http://www.sportzorg.nl/welkom-bij-sportzorg-nl/
Steekproef grootte	berekenen betrouwbaarheid enquête Laatst geraadpleegd op 12 februari 2014 http://www.journalinks.be/steekproef/
Survey Monkey	Online enquête distributeur Laatst geraadpleegd op 2 maart 2014 https://nl.surveymonkey.com/
The Hockey Factory	Hockey site Internet browser Laatst geraadpleegd op 19 februari 2014 http://old.thehockeyfactory.nl/
Thirst Studios	Blog 1 maart 2012 guiding principles Laatst geraadpleegd op 8 maart 2014 http://thirststudios.com/blog/7-guiding-principles-for-designing-a-better-user-experience/
Tidwell, Jenifer	Designing Interfaces 2011 Canada O' Reilly Media Inc. Pattern inspiratie
User Experience Design	Windows Library de eigenschappen van user experience design Laatst geraadpleegd op 8 maart 2014 http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/hh781237.aspx
Warming-up	Interpolis Stapsgewijs doorlopen van inloop oefeningen Laatst geraadpleegd op 3 maart 2014 http://www.interpolishockey.nl/jongstejeugd.html

11 Bijlage

In de bijlage vindt u de volgende onderdelen:

11.1 Enquête

De vragen en antwoorden van de enquête die door 133 mensen is ingevuld.

11.2 Sites/apps

Een uitgebreid onderzoek die de voor en nadelen van bestaande hockey of sport gerelateerde sites en applicaties toelicht.

11.3 Guiding Principles

Een toelichting van twintig guiding principles voor user experience design.

11.4 Soorten applicaties

Een toelichting van de voor en nadelen van de drie applicatie soorten: Native-app, Web-app en Hybride-app.

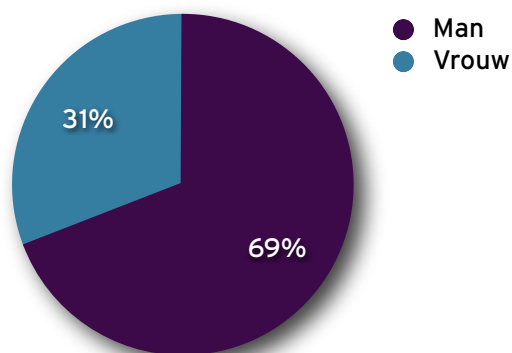
11.5 Interview vragen

De vragen die gesteld zijn in het interview met Frans van de Geer, van de Basketball Bond.

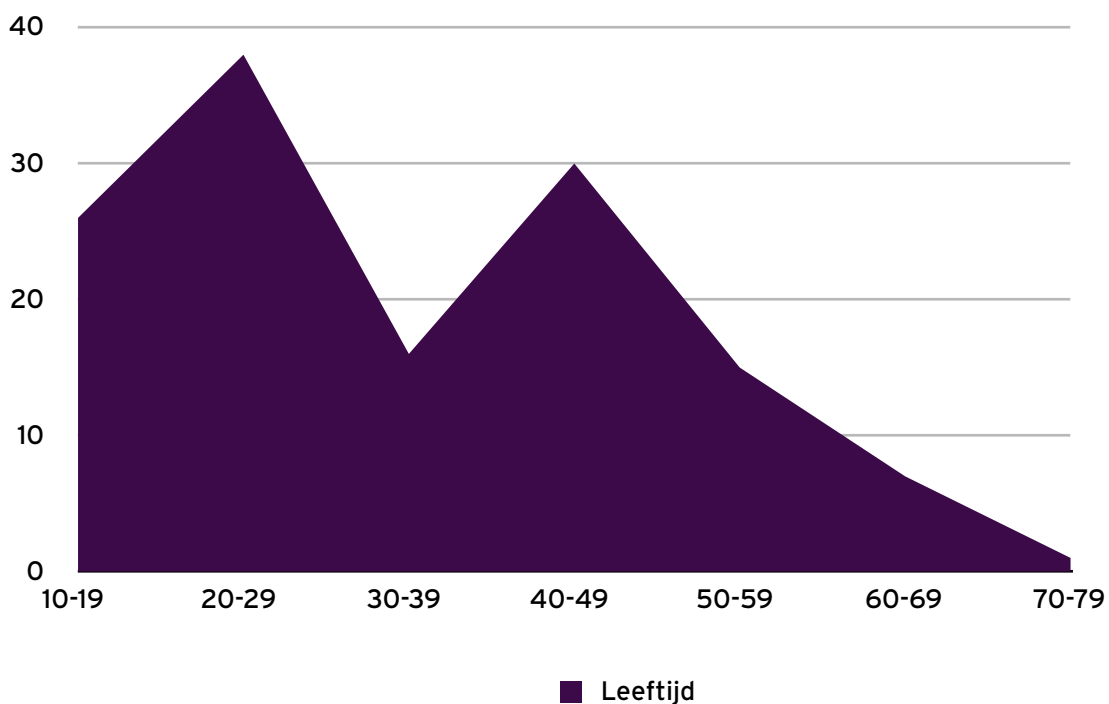
11.1 Enquête

Basisgegevens

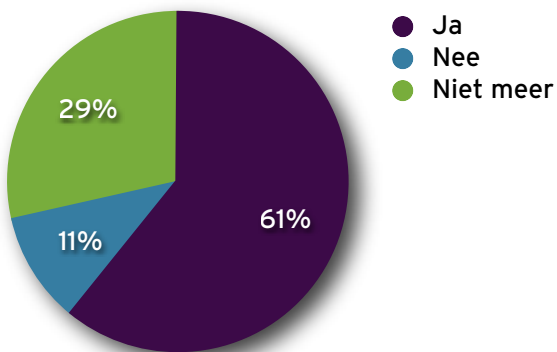
1. Geslacht



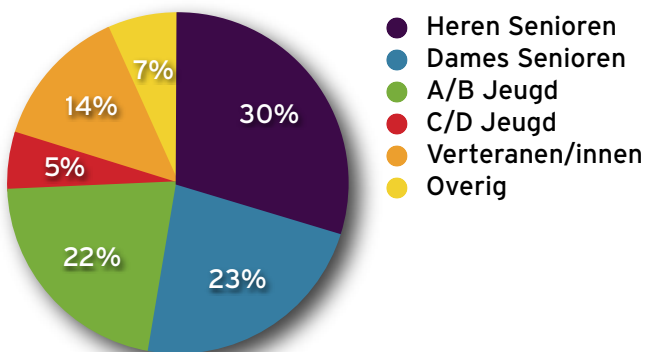
2. Leeftijd



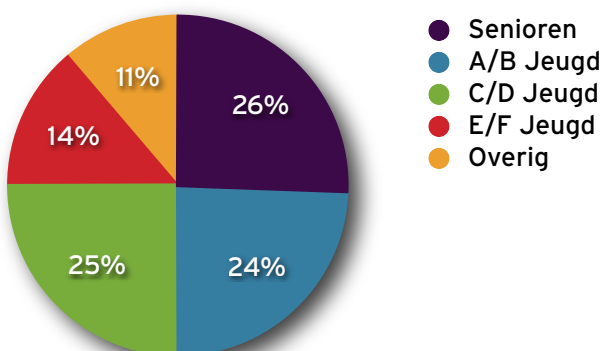
3. Speel je zelf Hockey?



4. In welk team speel je en bij welke club?

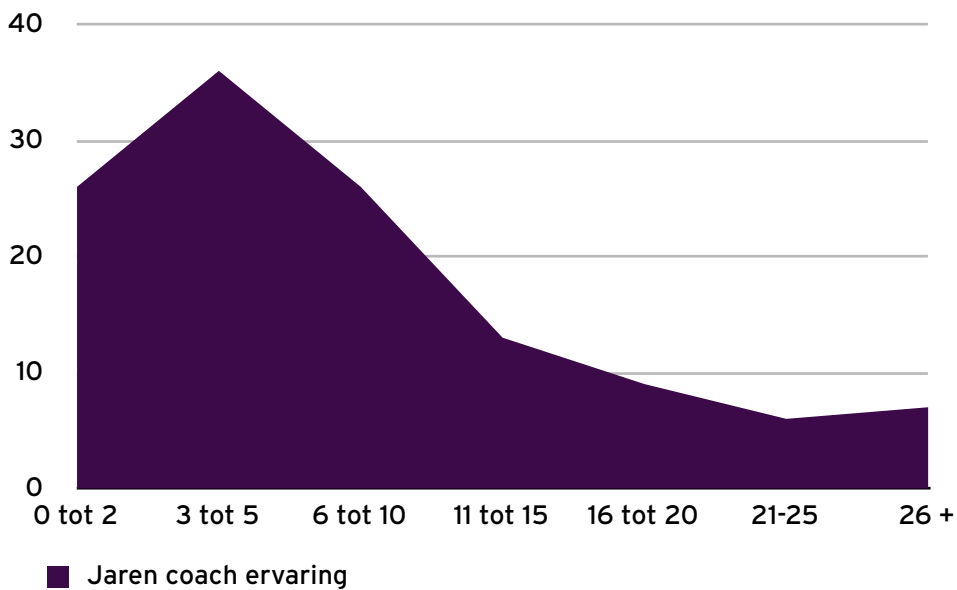


5. Welk team train/coach je?



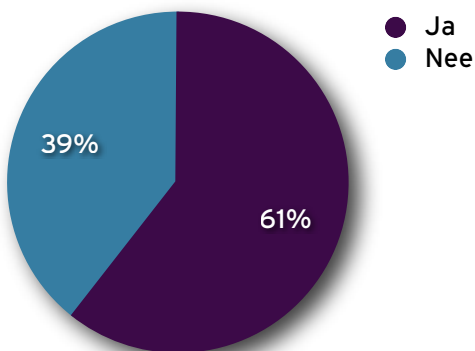
Overig: Benjamins. | Keepers. | G-Hockey | Aspiranten | Recreatie | Starters C | Beginners (gevorderde groep) | Rolstoel hockey | Opleidings/breedte teams | 1e Nationaal België

6. Hoe lang train/coach je?

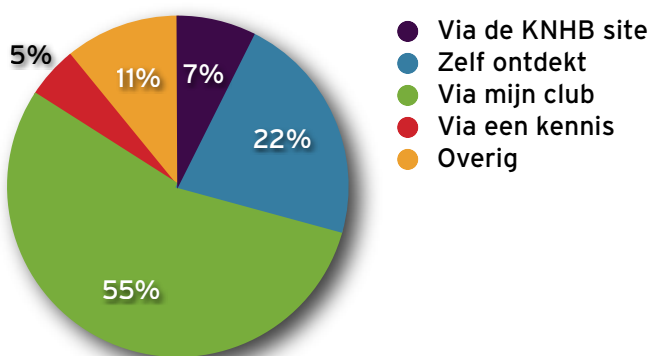


Huidige Hulpmaterialen

7. Ben je bekend met de Coach Bijdehandjes?

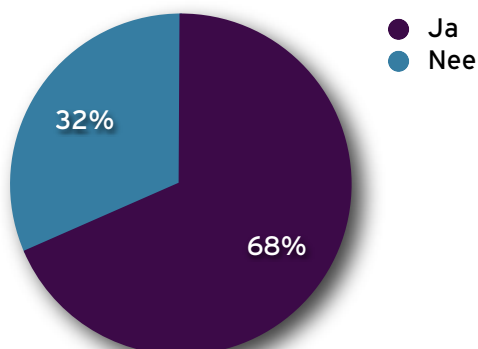


8. Hoe ken je de Coach Bijdehandjes?

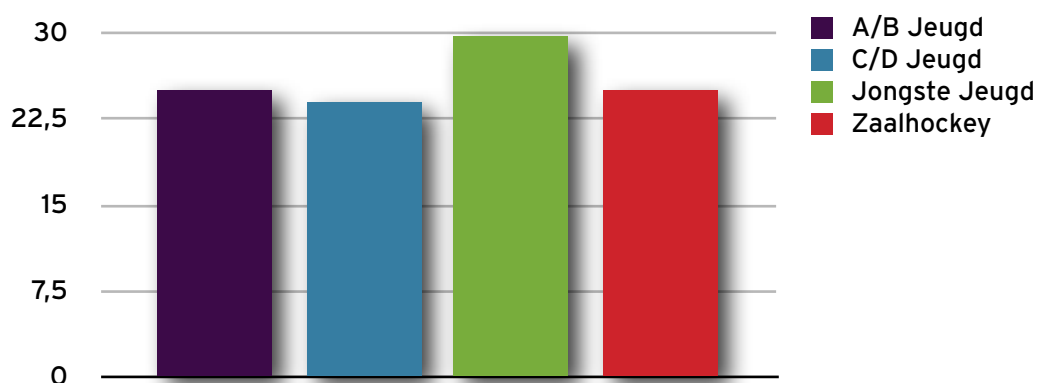


Overig: Via mijn moeder. | Bij een clinic. | Via mijn werk. | Via HT3 die volg ik nu.

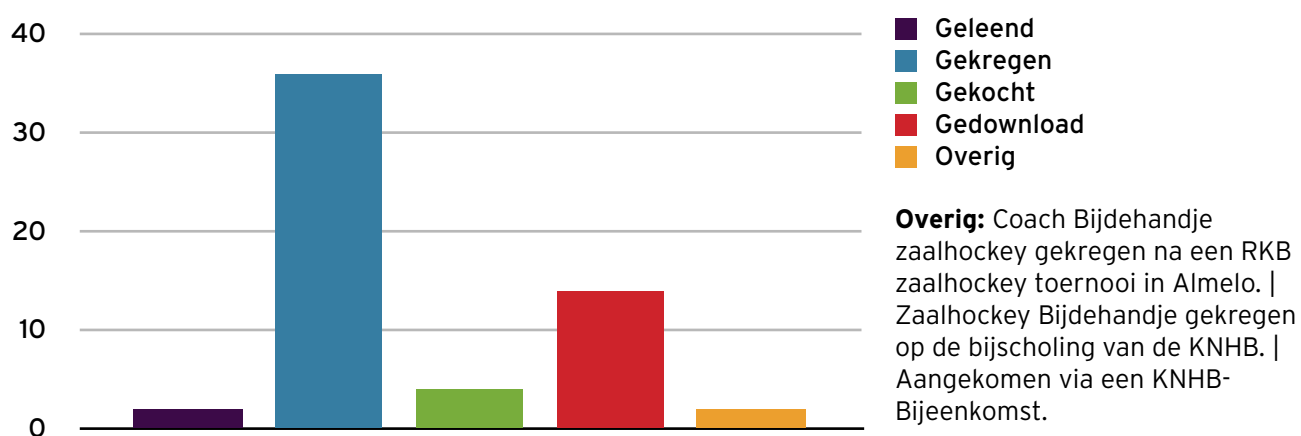
9. Ben je in het bezit van een Coach Bijdehandje?



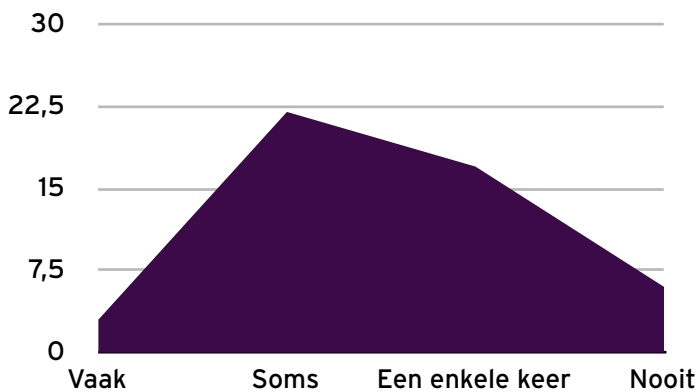
10. Welk Coach Bijdehandje heb je?



11. Hoe kom je aan jouw Coach Bijdehandje?



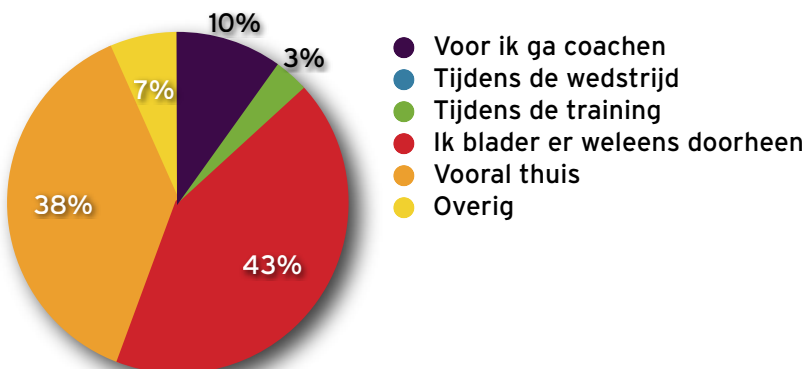
12. Hoe vaak gebruik je jouw Coach Bijdehandje?



■ Gebruik Coach Bijdehandje

Omdat: Ik heb elk Coach Bijdehandje doorgelezen en bekeken wat ik ermee kan. | Heel af en toe gebruik ik ze om tactieken in op te zoeken. | In het verleden wel vaak. | In jongere jaren veel gebruikt, nu niet meer. | Aan het begin van het seizoen, om een programma voor de trainingen te bedenken. | Af en toe voor oefeningen, wat kleine tips of gewoon om even op te frissen. | Voornamelijk altijd even checken of er nog dingen zijn die getraind kunnen worden. Of dat de lijn die is ingezet in overeenstemming is met het KNHB-beleid.

13. Wanneer gebruik je jouw Coach Bijdehandje?

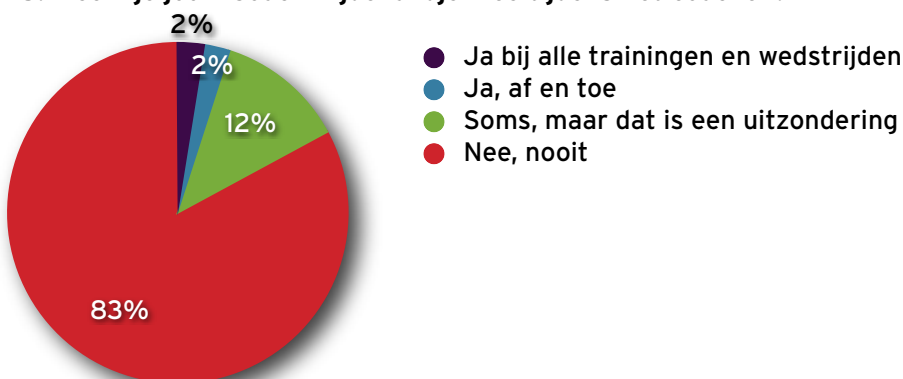


Overig: Thema's om jaarplanning voor training en coaching op te stellen. | Zelden. | Coachavonden. | Om door te geven aan andere coaches bij overleggen.

14. Welke onderdelen uit jouw Coach Bijdehandje gebruik je?

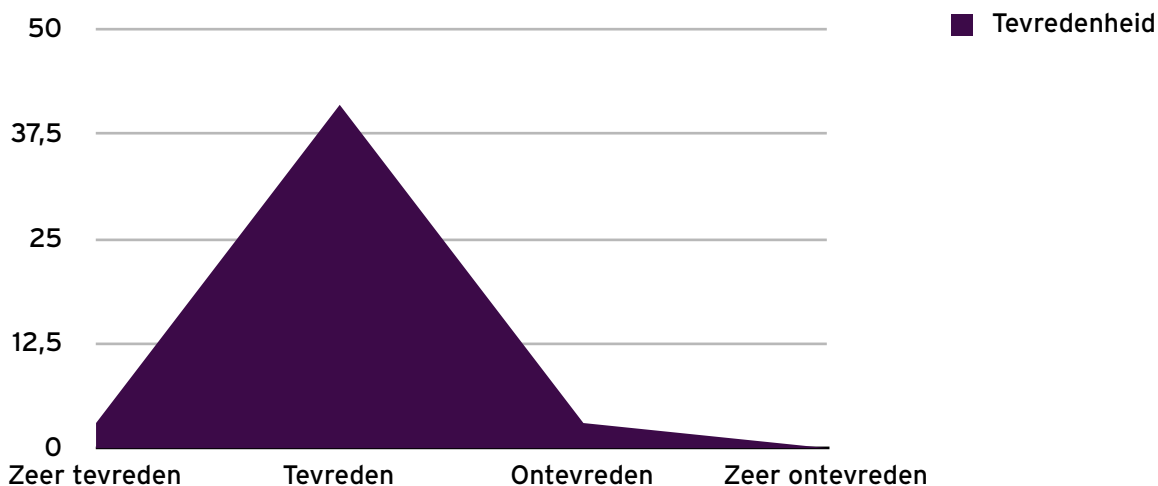
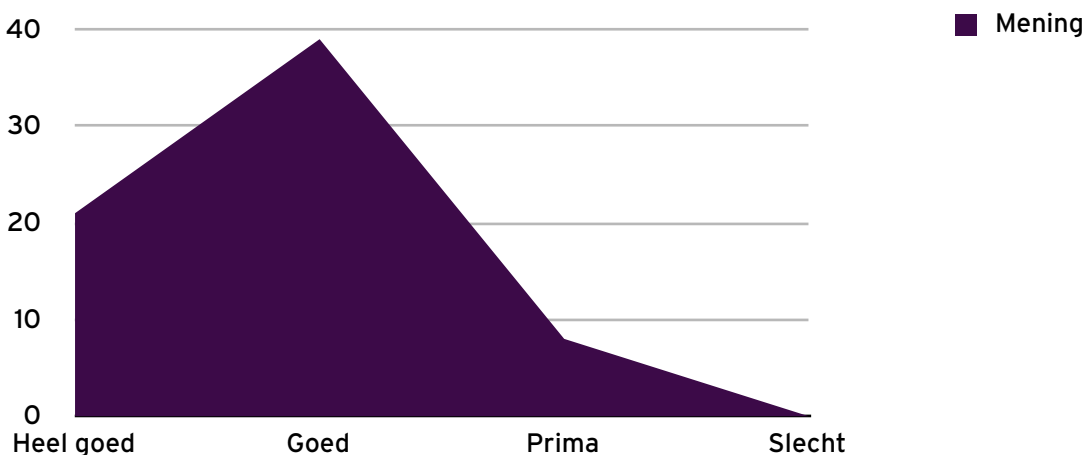
Trainingstactieken. | De tactische begrippen die kinderen per leeftijdscategorie zouden moeten kennen. En mogelijke opstellingen. | Tactieken. | Alle. | Trainingsadvies. | Alle. | Uitzetten van trainingen. | De trainings-/coachthema's. | Trainingsoefeningen. | Alle. | Tactische aanwijzingen. | Trainingen. | Technieken, trainingsopbouw, strafcorners uitlopen. | Mentale coaching. | Tactische onderdelen, deels trainingsstof. | Diverse. | Oefeningen en ideeën. | Tactische zaken. | Teamproces. | Algemeen. | Coach tips per periode.

15. Neem je jouw Coach Bijdehandje mee tijdens het coachen?

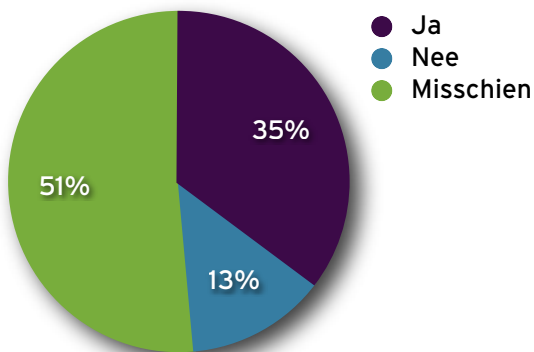


16. Heb je opmerkingen over tips voor de Coach Bijdehandjes?

Ik vind het goede werkjes. | Zijn naar mijn idee vooral geschikt voor ouders die gaan coachen, niet voor mensen die zelf hockeyen en veel coach ervaring hebben! | Leuk boekje met handige tips. | Mag prestatiever. | Ziet er goed uit. In principe kan een leek er ook veel mee. | Voor een ervaren coach is een bijdehandje minder relevant dan voor een breedte teamcoach. Daarvoor zijn de boekjes nu uitstekend en prima geschikt. | Misschien is het leuk om ook voor tophockey een jeugd en/of senioren boekje samen te stellen die wat dieper op de tactieken in gaan. | Digitaal zou handiger zijn, Formaat is niet praktisch. Was vroeger pocketformaat. | Meer looplijnen middenveld en voorhoede.

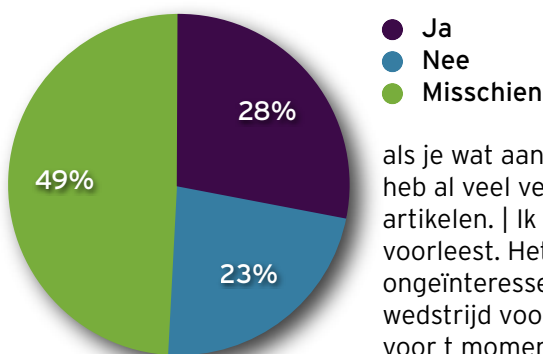
17. Ben je tevreden over de Coach Bijdehandjes?**18. Wat vind je van het idee van deze boekjes?**

19. Zou je zo'n Coach Bijdehandje gebruiken?



Omdat: De informatie die er in staat is in het algemeen niet nieuw voor me. | Geloof dat hier voor mij nieuwe info instaat. | Ik kan mijn eigen inzicht en ervaring ook gebruiken. | Niet geschikt voor G-hockey. | Misschien om eens op nieuwe ideeën gebracht te worden. | De meeste info is al bekend. | Te summier voor het niveau dat ik coach. | Ik heb zelf genoeg inspiratie door jarenlang op het hoogste niveau te hebben gehockeyd. Maar het is wel een heel goed initiatief voor diegene die dat niet hebben gehad. Coach Bijdehandje is voor de basis. | Ken ze niet dus ook de inhoud niet. | Leuk voor beginnende coaches. | Het is bedoeld voor de beginnende coach en niet specifiek genoeg op een hoger niveau.

20. Zou je een Coach Bijdehandje meenemen tijdens het coachen?

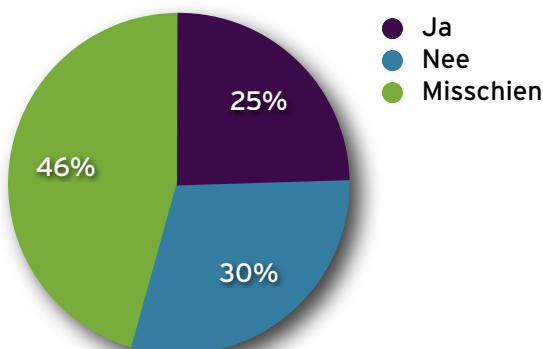


Omdat: Onhandig want je bent dan altijd even afgeleid. | Tijdens de wedstrijd moet je coachen, niet in een boekje lezen. In de voorbereiding op de wedstrijd zou het misschien handig zijn een aantal belangrijke punten op een blaadje te zetten. | Je gaat niet in zo'n boekje kijken als je wat aan het vertellen of uitleggen bent. | Dan denk ik er niet aan en heb al veel verschillende manieren. | Ik wil niet zelf betalen voor coach artikelen. | Ik denk dat het beter is dat je de stof kent dan dat je het voorleest. Het geeft geen goede indruk als je dingen na gaat lezen: je ziet er ongeïnteresseerd uit en ze luisteren slechter. Als coach bereid ik me op de wedstrijd voor, dus eventuele inhoud bestudeer ik vooraf. | Te omslachtig voor t moment. Mooi naslag werkje. | Geen tijd voor om te bekijken. | Ik ben niet zo van 'volgens het boekje' zou het wel een goed middel voor richtlijnen vinden maar uiteindelijk moet je het toch zelf uitvoeren.

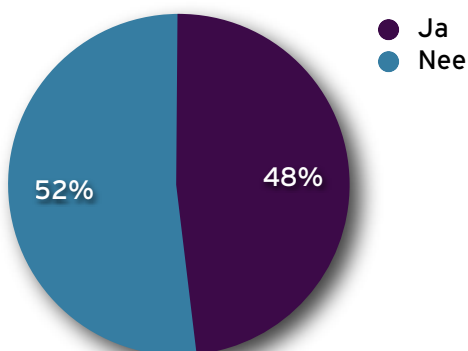
21. Welke informatie zou je willen ontvangen ter ondersteuning van het coachen?

Aansturen team, motiveren, enthousiasmeren, tactieken en spelvormen. | Ervaringen van anderen met jongens in dezelfde leeftijd. | Spelregels overzichtelijk voor jeugd. | Spelregels. | Hoe je het team moet motiveren. | Geen idee. Vooral leuke oefeningen voor bij de training lijken mij interessant. | Tactische tips. | Opstellen, wisselen, motiveren. | Oefeningen voor als er weinig kinderen op de training zijn. | Technieken, welke technieken hebben ze bij bijvoorbeeld 10 jaar nodig? | Tactieken uitleggen. | Geschikte trainingen. | Voornamelijk extra training tips gewenst. Tijdens het coachen te druk om het boekje door te lezen. | Wat te doen bij calamiteiten? Of wat is het meest effectief om tijdens de wedstrijd te coachen? | Hoe je kinderen goede tips kan geven. | Basis plaatjes om team mee te instrueren. | Waar verschillende oefeningen goed voor zijn en wat goed te trainen is bij de leeftijd. | Uitgewerkte trainingen. | Hoe om te gaan met blessures. | Informatie met betrekking tot voeding. | Informatie over hoe ik een laag recreatief team optimaal kan laten presteren. | Hoe motiveer je spelers. | Hoe en wat je het beste kan bespreken vlak voor een wedstrijd. | Informatie over handelingen tijdens een wedstrijd en tijdens de rust. | Voorbeeldtrainingen die focussen op verschillende technieken. | Of voorbeelden voor hoe je oefeningen bedenkt bij een techniek/tactiek. | Informatie van de top. | Ik coach altijd heel positief maar spelers denken dan ook dat ze heel goed zijn en wel in hoger team kunnen spelen. | Afstemming trainingen wedstrijd situatie. | Wanneer je welke turn moet/ kan maken met je tactiek. | Over de manieren van coachen, het begeleiden van een team. | Taken van de coach. | Hoe je het beste een team kan helpen. Dus tactieken dingen die je kan zeggen tijdens de wedstrijd die constructief zijn. Maar ook eventueel tips om conflicten op te lossen (als mensen het niet met elkaar eens zijn met wissels bijvoorbeeld).

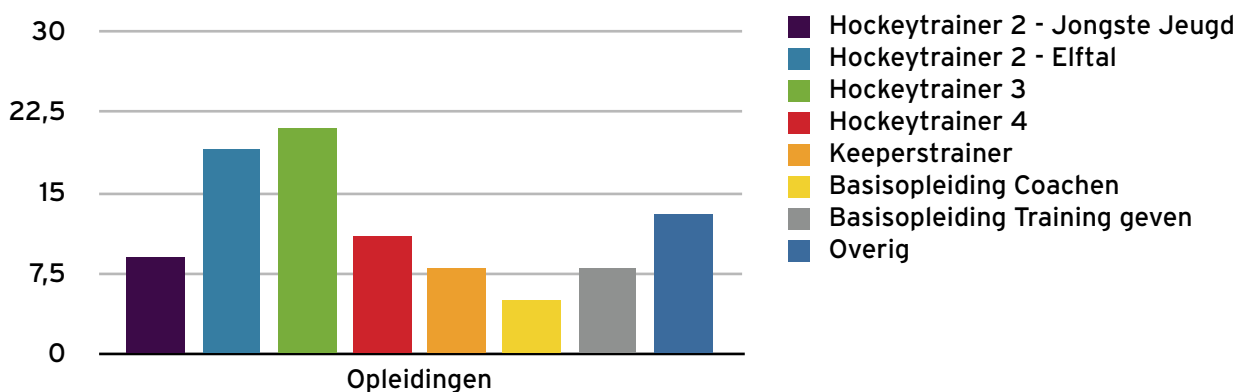
22. Een Coach Bijdehandje kost 4,50. Zou jij er één kopen?



23. Heb je een opleiding gevolgd voor het trainen/coachen?



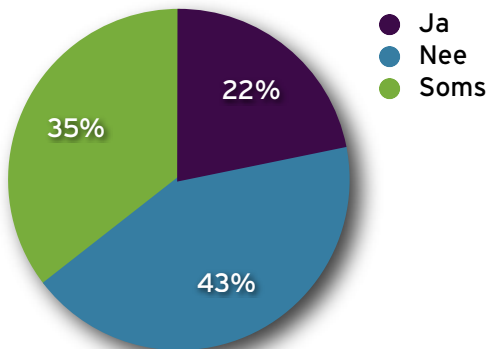
24. Welke opleiding heb je gevolgd?



Overig: Calo. | Elk jaar een aantal trainers

avonden van Remco Hartgers. | Niet afgemaakt. | Oefenmeester A. | Hockeytrainer A in 1982. | Oude JHT cursus, zowel module coachen als training geven. | Via Cios Arnhem opleiding gevolgd nooit diploma ontvangen. | Academie Lichamelijke Opvoeding. | JHT & coaching. | Nog mee bezig. | Sportacademie (halo). | Hockeytrainer B, Cios AC, NLP en Heartmeath. | Toenmalig JHT nu HT2, België: level 1, 2, 3 en 4. | Basisopleiding binnen JHT-context. | Cios. | Ben ik mee bezig en heb JHT gedaan.

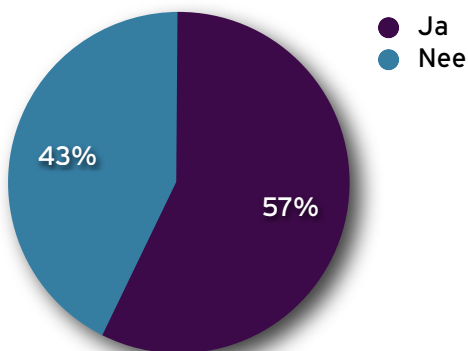
25. Heb je weleens hulp nodig bij het coachen?



Omdat: Assistent, andere coaches. | Het is prettig om met een assistent te trainen. Die komt in mijn geval uit H1, een speler van 17. | Praten met andere coaches. | Van mijn assistent. | Van de trainingscommissie. | Meestal zoek ik dan hulp bij de coaches van MA1/MB1. | Mijn vader. | Van mijn collega, we zijn met z'n tweeën. | We coachen met zijn tweeën dus we helpen elkaar altijd als dat nodig is. | Mijn begeleider vanuit hockeyclub. | Manager. | Bij andere trainers. | Mede coach. | Ik train/coach vaak samen met een vriendin. | We zijn met 2 coaches, dat is genoeg. Zo kunnen we elkaar spiegelen. Af en toe staat onze technisch directeur langs de lijn om extra tips te geven. | Lijncoördinatoren en collega coaches. | Vanuit het leven. | Collega's. | Assistent. | Collega's, internet en

assistenten. | Praten met andere coaches, 1 op 1 met aanvoerder en belangrijkste spelers van het team zelf geval van de A. | Collega's. | Internet. | Manager en ouders. | Technische directeur club. | Collega's. | Klankborden met anderen. | Coach jongens A tevens coördinator jongenslijn. | Bas Ophof. | Bekenden. | Van collega's. | Het internet. | Collega's. | Binnen de club. | Assistent Joost van Geel. | De ouder coach, het team zelf, de lijncoördinatoren en/of het meisje waarmee ik samen het team train. | Club & collega's. | Zaal bij de technische manager van de club. | Andere coaches en het team zelf.

26. Zoek je weleens informatie op over het coachen op het internet?

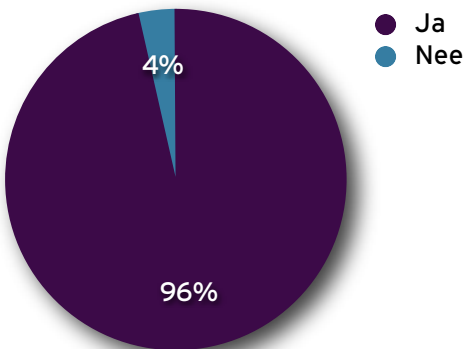


Toelichting: The hockeyfactory. | Nieuwe systemen, wisselbeleid, dode spelmomenten. Meestal ter inspiratie. | Trainingen gewoon google'en. | Trainingsoefeningen van variërende sites. | Alles wat maar mogelijk is, zowel hockey als voetbal, soms ook handbal. | Tactische inzichten. | Er komt altijd informatie binnen wanneer je zelf veel naar hockeywedstrijden kijkt van het hoogste niveau, wat nu steeds meer kan met behulp van youtube. | Niet iets specifiek, eventuele tips. | Hockey Academy. | Basis tactieken en uitleg. | Overal. | Op de knhb welke oefeningen ik goed kan gebruiken op de training. | Diverse sites. | Coachen jeugd hockey-academy.nl | Eigenlijk over alle facetten van coachen. Tactiek. | Techniek. | Mentaal en fysiek. Ik kijk op een groot aantal sites. | Google | Youtube en

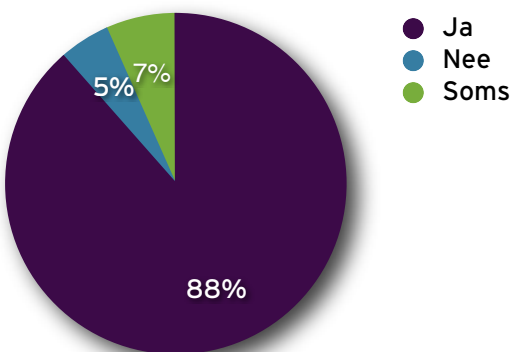
Google verslagen. | Hockey-academy.nl, hier zijn we zeer tevreden over. | Vind niet zoveel. | Geen idee op welke sites ik moet zoeken. | Ik zoek manieren om bepaalde thema's te trainen. | Trainingen op youtube. | Youtube filmpjes over mentale coaching, sportbiografieën en sportpsychologische boeken. | Divers. | KNHB hockeytrainingen. | Google. Het mentale psychologisch aspect vind ik interessant. | Voornamelijk inspiratie voor trainingen. Die zoek ik op hockeyacademy.nl of hockeyfactory.nl over tactieken zijn veel filmpjes op youtube te vinden of hockeycoach.nl | Hockeyvisie, KNHB en Google. | Spelsystemen, tactieken, zaalhockey en mental coachen. | KNHB, hockey academie en sportsplan. | Amerikaanse college sites. | Trainingsoefeningen hoofdzakelijk. | Google, hockeystartpagina, hockey-academie. | FIH, sportsplan, USA indoor, Worldclass coaching en hockeyfactory. | Hockey video's. | Diverse informatie om up to date te blijven. | Leiderschap stijl, communicatie. | Sport site hockey en ook van andere sporten. | Weinig te vinden op tactisch vlak. | Video's, nieuwe tactieken. | Nieuwe trainingsvormen. | Filmpjes. | KNHB en youtube | Mental coaching. | Google maar heel veel info vind ik over het algemeen niet. | Op de KNHB site welke oefeningen ik goed kan gebruiken op de training. | Diverse sites. | Coachen jeugd hockey-academy.nl

Digitaal Gebruik

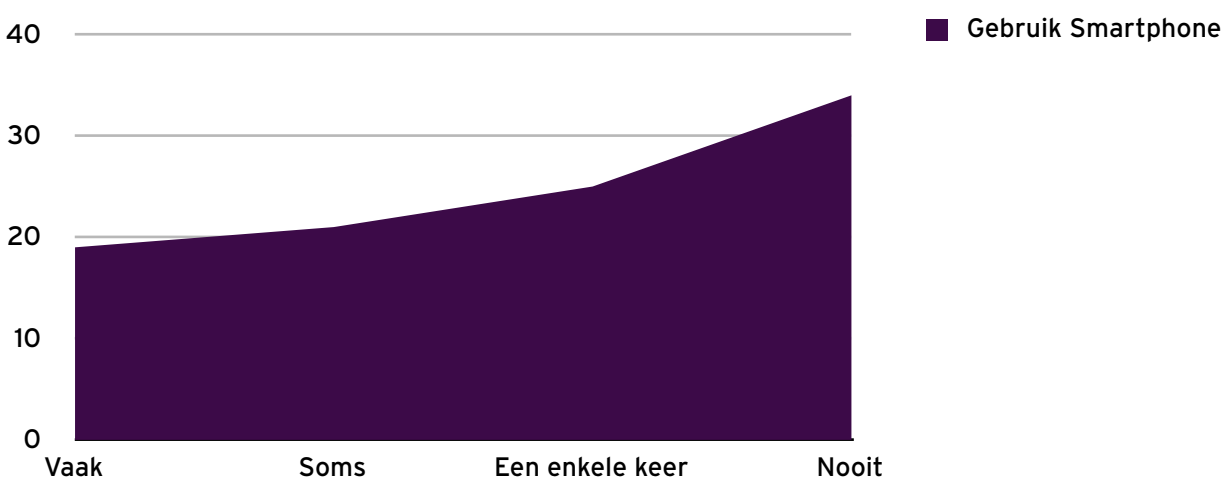
27. Ben je in bezit van een Smartphone?



28. Heb je jouw Smartphone op zak tijdens het coachen?



29. Gebruik je jouw Smartphone tijdens het coachen (bijv. als je op of langs het hockeyveld staat)?

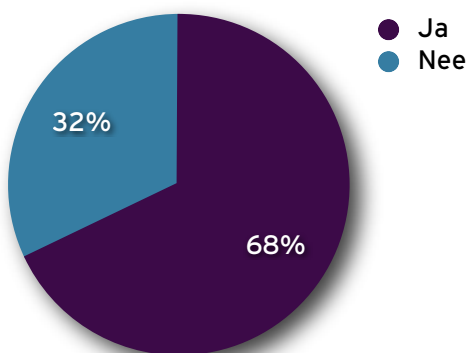


30. Als je langs het hockeyveld staat, waar gebruik je jouw smartphone dan voor?

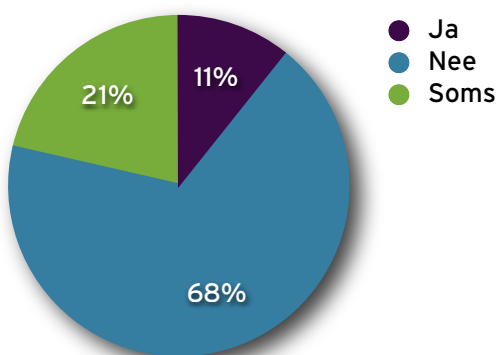
Tijd en score bijhouden. | Tijd opnemen. | Om de tijd te zien. Helaas kan ik de HC Twente app niet gebruiken omdat die alleen is gebouwd voor iOS en Android, en niet voor Windows Phone, het steeds populairder wordende mobiele platform van Microsoft. Gezien de stijging van het marktaandeel ondanks de verzadigde markt zou het erg prettig zijn wanneer de app ook geschikt zou worden gemaakt voor Windows Phone. Wanneer apps worden gebouwd met Phone Gap ect. is het zelfs betrekkelijk eenvoudig om de app 1 maal te schrijven en voor elk platform beschikbaar krijgen. | Stand bijhouden, wie er gescoord heeft. Voor de tijd en af en toe neem ik een foto/filmpje en dat kan ik dan ik de rust gebruiken voor de bespreking. | Om naar de tijd te kijken en soms wat aantekeningen te maken. | Tijdens trainingen voor het opnemen van de tijd voor

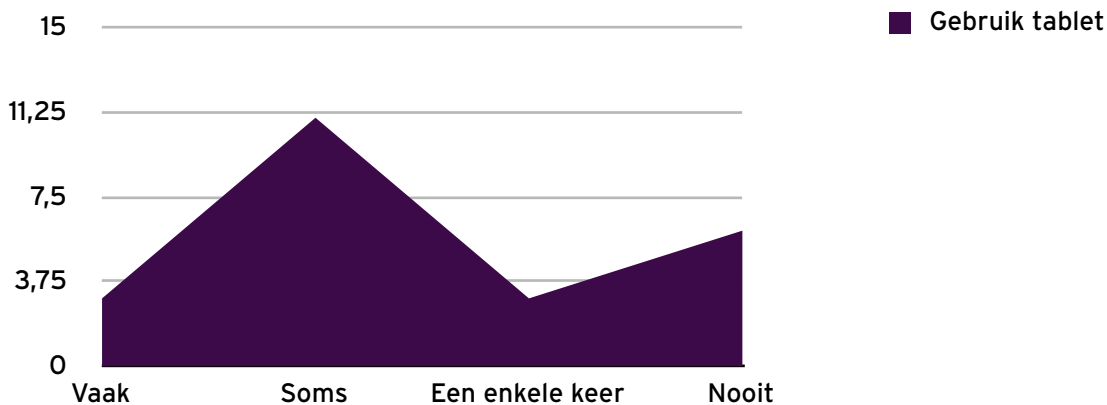
bijvoorbeeld 1 minuut wedstrijdjes of rondjes rennen binnen bepaalde tijd. | Tijd bijhouden. | Wappen. | Tijd bijhouden, opnames maken om uitvoeringen van een techniek te kunnen bespreken. | De wissel, tijd en aantekeningen. | Spelregels na te kijken en voor het digitale wedstrijdformulier. | Tijd. | Om de tijd in de gaten te houden en de score. | Berichtjes van assistent aan andere kant veld. | Tijd opnemen. Hoe vaak ze bijvoorbeeld binnen een minuut overkaatsen. | Ik houd de wedstrijdtijd bij, zo kan ik zien wanneer de wissels weer het veld in mogen. Soms zoek ik informatie op, op onze LISA app. | Hockey.nl, de tijd en score bijhouden. | Trainingen bekijken en tijd in de gaten houden. | Tijd, informatie. | Het bijhouden van de speeltijd. | Tijd, score bijhouden. | Fluittoolkit voor tijd en stand. | Filmen en tijden bijhouden. | Tijd waarneming en aantekeningen. | Tijd. | Tijd en stand bijhouden. | Tijdwaarneming. | Bijhouden van de tijd via hockey.nl app of timer. | Whatsapp. | Tijd in de gaten houden. | Tijd in de gaten houden. | Stand en tijden bijhouden. | De tijd bijhouden als ik mijn horloge vergeet. | Chatten. | Wisselapp of het coachen in icoda. | Tijd/aantekeningen. | Tijd. | Hockey.nl app. | Tijdsbepaling & foto's maken. | Wedstrijd tijd. | Stopwatch. | Filmen van SC en andere momenten met m'n tablet. | Tijd bijhouden. | Tijd en tussenstand. | Tijd. | De tijd. | Strafcornier filmen, techniek filmen zo kan ik die direct analyseren via een analyserprogramma op mijn iphone of ipad. | Tijdwaarneming. | Strafcornier. | Eigen tijd registreren, klok loopt mee als er geen tijdsregistratie is langs het veld. | Vaak voor de tijd. | Fluitkit wedstrijd formulier. | Om afbeeldingen van de oefeningen die ik heb verzonden te bekijken

31. Ben je in het bezit van een tablet?

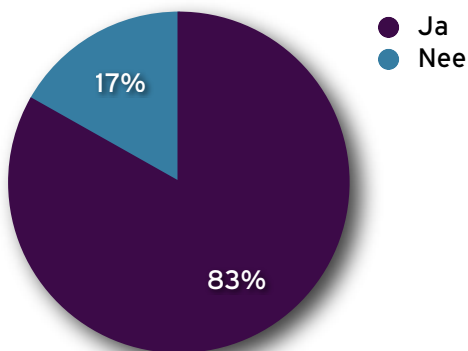
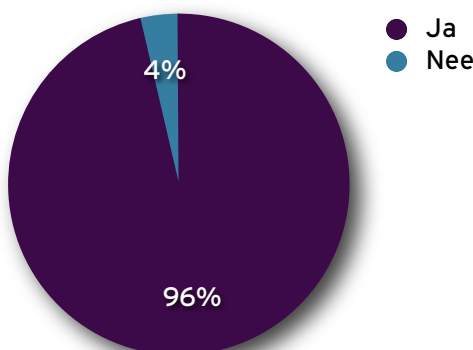


32. Heb je een tablet bij je tijdens het coachen?

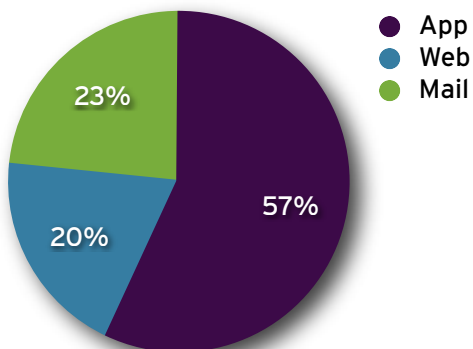


33. Gebruik je je tablet tijdens het coachen (bijv. als je op of langs het hockeyveld staat)?**34. Als je langs het hockeyveld staat, waar gebruik je jouw tablet dan voor?**

Opstelling en soms een filmpje over hockey. | Verschillende doeleinden. Meestal gebruik ik een tekenapp (Wob) om tactieken uit te tekenen. Daarnaast film ik stukken uit de wedstrijden (meestal bij zaalhockey) of technieken bij trainingen, die ik vervolgens met de kinderen analyseer (met de app uberence). | Spelsituatie en uitleg van positie. | Wisselapp coderen met icoda. | Voorbeeld video's bij bepaalde spelsituaties. | Filmen. | Hockey bord. | Zelfde als Iphone, technieken en strafcorners filmen om direct te kunnen analyseren via een speciale app. | Filmen wedstrijd, strafcorner. | Spelsituaties tekenen en uitleggen voor de press. | Tactische aanwijzingen. | Om te filmen.

Behoeftedoelgroep**35. Informatie over coachen is nu beschikbaar in de vorm van een boekje (de Coach Bijdehandjes). Zou je deze informatie digitaal willen ontvangen?****36. Denk je dat andere coaches hier behoefte aan hebben?**

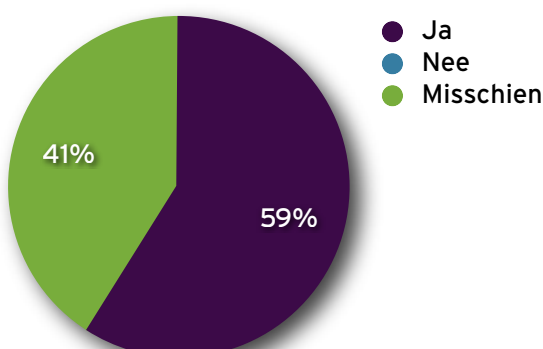
37. In welke vorm zou je informatie over het coachen willen ontvangen?



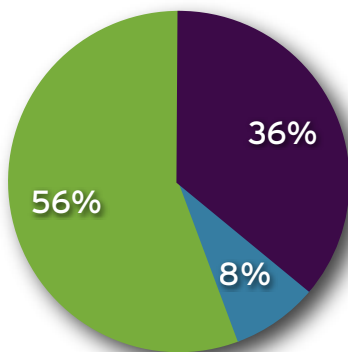
38. Waarom kies je voor een applicatie?

Altijd bij de hand en email krijg je al zoveel. Een website moet heel overzichtelijk zijn. Een app is dat vaak wel. | Handig. | Gemakkelijk in gebruik. | Makkelijk opzoeken en altijd bij je. | Kan je mobiel meenemen. | Altijd bij de hand. | Makkelijk. | Die heb ik altijd bij me. | Makkelijk toegankelijk. | Omdat dat handig en snel is. | Overzichtelijk, altijd bij de hand, kan niet vies of nat worden, kun je niet kwijtraken. | Altijd bij de hand. | Dat is overzichtelijk. Je hebt alles direct bij de hand en je mailbox raakt niet overvol. | Makkelijker toegankelijk en te bedienen tijdens de wedstrijd. | Werkt het snelst, en is overal beschikbaar. | Lijkt me de beste oplossing om alle info overzichtelijk te maken. | Applicaties zijn vaak makkelijker te gebruiken en je kan zelf het moment kiezen wanneer je de informatie wilt gebruiken. Je hebt er geen last van doordat je mail box vol zit ofzo. Het levert gewoon de minste problemen op. | Op telefoon en tablet beschikbaar. Dus ook op het veld. | Werkt over het algemeen het makkelijkst | Anytime, anyplace | Anywhere beschikbaar | Makkelijk | Altijd bij de hand | Die heb je altijd bij de hand | Omdat die vaak makkelijker werken dan websites of mail. Maar pdf kan ook. | Makkelijk. Als er een overzichtelijke app komt maak ik daar graag gebruik van. Je kan het dan opzoeken wanneer je wilt ipv dat je een boekje mee moet nemen. Iedereen heeft altijd zijn/haar telefoon bij zich. Makkelijk te openen. | Handig en altijd bij je. | In de app kan je alle wedstrijden makkelijker database inplaats van een boekje. | Boekje vergeet je wel eens maar je telefoon bijna nooit. | Gebruiksvriendelijk | Toegankelijk | Altijd bij me. | Alles is dan direct gebundeld en websites typen hoeft dan niet. | Mobiele mogelijkheid om info te raadplegen. | Handigst en makkelijkst in gebruik. | Makkelijker | Een document via de mail raakt altijd kwijt en is niet direct 'bijdehand'. Hetzelfde geldt voor een website, die moet je eerst opzoeken. Een app op de smartphone is direct 'bijdehand' en zou ook precies bij het doel van zo'n boekje passen. | Makkelijker offline te benaderen. | Omdat ik altijd mijn mobiel bij de hand heb tijdens het coachen en ik dus snel iets kan opzoeken. | Omdat je dit altijd "Bij de hand"hebt...:-) | Gemakkelijk altijd bij me. | Omdat het handiger is dan een boekje. | Makkelijk te gebruiken. | Gemak | Je hebt dan meteen toegang vanaf zowel je smartphone alsmede tabbulet. | Handig | Direct bij de hand | Overzichtelijk | Handig en altijd bij de hand op je telefoon. | Makkelijk en snel | Handig en bij de hand. | Is het makkelijkste te gebruiken denk ik.

39. Zou je gebruik maken van een applicatie die hulp biedt bij het coachen?



40. Vind je dat de applicatie de Coach Bijdehandjes moet vervangen?

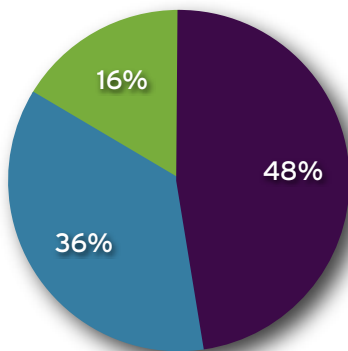


- Ja
- Nee
- Ja, maar de Coach Bijdehandjes moeten ook blijven

Omdat: Er zijn nog steeds mensen zonder smartphone. | Alleen als het voor ALLE grote aanbieders beschikbaar wordt gemaakt, dus IOS, Android EN de Microsoft Store. | Ben niet bekend met de Coach Bijdehandjes. | Omdat mensen zonder smartphone ook toegang moeten hebben tot de bijdehandjes. | Coach Bijdehandjes raak je snel kwijt, worden vies enzovoort. | Ik zou een applicatie zeker goed doorlezen als die er was. Het Coach bijdehandje heb ik nog nooit doorgelezen. | Geen ervaring met Coach Bijdehandjes. | Iedereen is digitaal tegenwoordig. | Naslagwerk blijft in

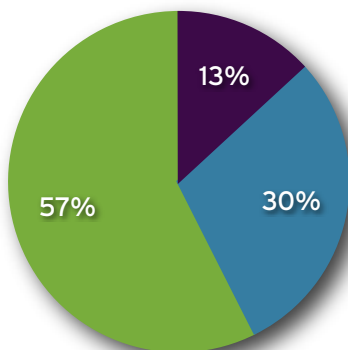
drukform voor iedereen beschikbaar. | Niet iedereen heeft/gebruikt tablet. | Als de Coach Bijdehandjes blijven is het een beetje dubbel op. | Omdat boekjes uiteindelijk in de hoek belanden. We gaan met de tijd mee. | Oudere coaches hebben misschien nog niet heel veel ervaring met digitaal trainen/coachen. | Is eigentijds.

41. Hoeveel zou je betalen voor een applicatie die hulp biedt bij het coachen?



- Niet, ik wil dat de applicatie gratis beschikbaar is
- Niet meer dan 2,- euro
- Tussen 2,- en 4,- euro

42. Wil je informatie over het coachen via de mail ontvangen?



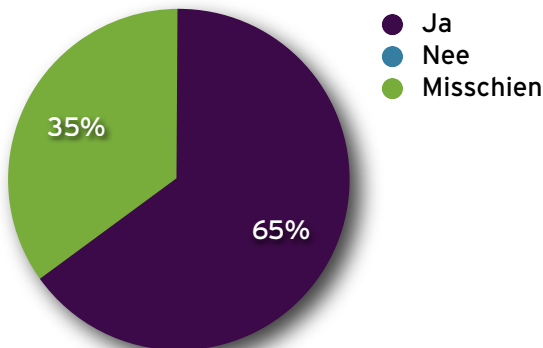
- Ja
- Nee
- Ja, maar wel naast de applicatie

43. Waarom kies je voor een website?

Makkelijk en niet opdringerig zoals via mobiel. | Kan ik zelf kijken. | Kosten mobiele apps hoger dan thuis internet. | Kan ik zoeken als ik er behoefte aan heb. | Kan ik zelf het moment bepalen. | Makkelijk op 1 plek en niet tussen alle mails die je ontvangt. | Gewoonte | Makkelijk | Dan kan ik inlezen op momenten dat het mij uitkomt. | Mails sla ik over of kan ik niet meer terugvinden en ik ga er liever rustig voor zitten en dat doe ik met mobiele applicaties niet. Dan kun je het rustig bekijken en kun je er altijd bij. | Vanaf iedere computer. | Start een forum. | Leren van elkaar | Elkaar helpen en beter maken. | Omdat dat meer overzichtelijk is. | Tegenwoordig heb je altijd toegang tot het internet. Een app is ook handig maar niet als enige vorm lijkt mij. | Op de tablet heb ik geen internet. Mobiel is wel erg klein. Thuis bereid ik me voor op

de wedstrijden. | Altijd toegankelijk. | Makkelijkst voor mij. | Dan kan je er ook via een zoekmachine komen en is het makkelijker zoeken binnen de website naar de onderwerpen die je interesseren.

44. Zou je gebruik maken van een website die hulp biedt bij het coachen?

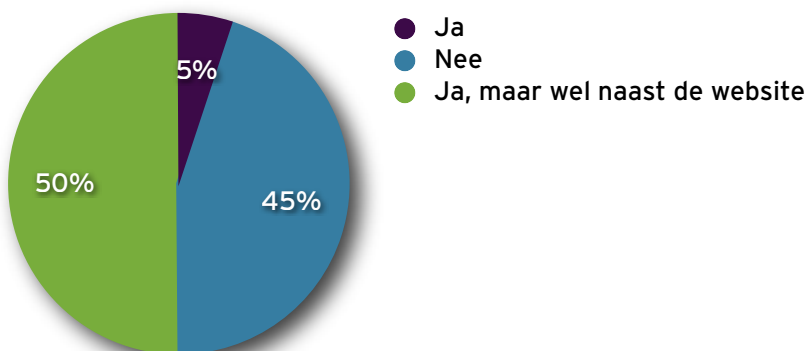


45. Vind je dat de website de Coach Bijdehandjes moet vervangen?



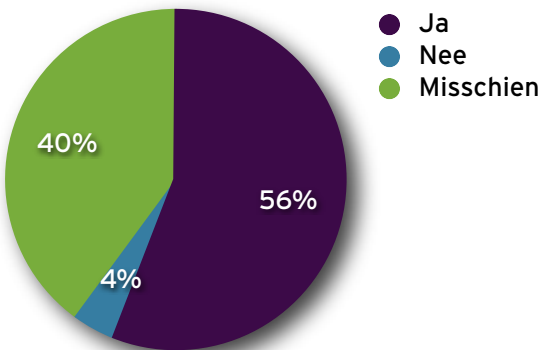
Omdat: Geen idee. | Je moet een keuze houden. | Als mensen het fijn vinden om iets bij de hand te hebben tijdens het coachen is een website alleen niet voldoende. | De Coach Bijdehandjes moeten uit te printen zijn. | Per persoon kan het veranderen wat zij fijner vinden en er zijn genoeg coaches die een boekje fijner vinden lijkt mij.

46. Wil je informatie over het coachen via de mail ontvangen?

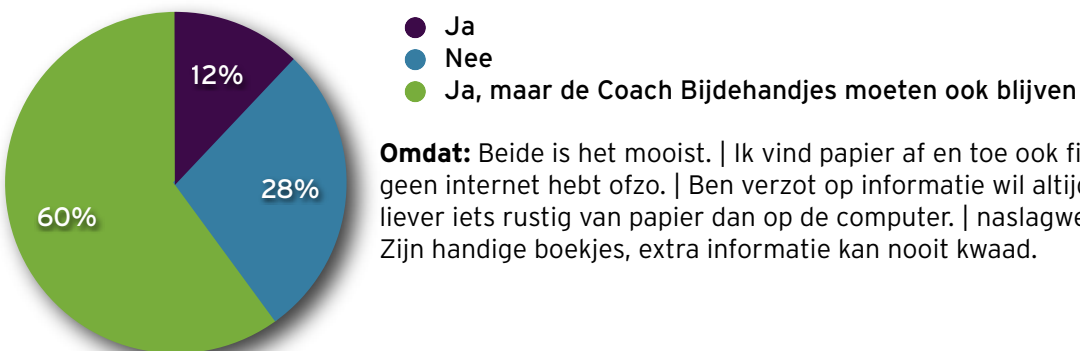


47. Waarom kies je voor mail?

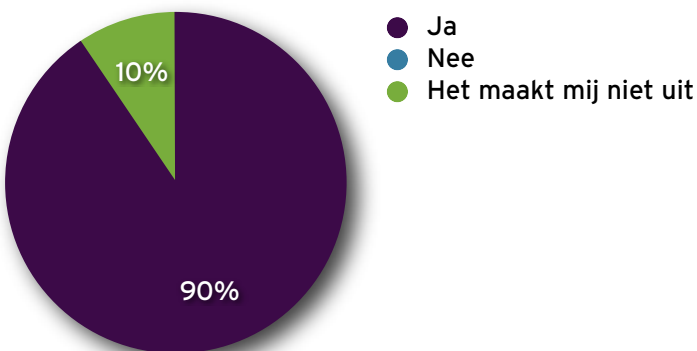
Dat vind ik het duidelijkste. | Kan ik het zelf bewaren en altijd bereiken. | Makkelijk te printen. | Goed leesbaar, te ordenen/bewaren. | Ik denk, voor mij, het duidelijkst. | Makkelijk en heb ik overal. | Is voor mij het makkelijkste. | Weinig handelingen voor het verkrijgen van info. | Dan zie ik het bericht binnenkomen, Dat lees ik sowieso. Website niet en app ook niet. | Toegankelijk en overzichtelijk. | Ik vind de knhb site onoverzichtelijk. Via mail ben je meteen op de goede plek en krijg je te zien wat je wilt weten. | Dat is voor mij het overzichtelijkst. | Omdat ik het zo ook fijn op de pc kan nalezen. | Overzichtelijk. | Pak wat ik nodig heb. | Kan ik eventueel uitprinten om beter te lezen. | Daarmee kun je alles nog eens nalezen. | Bekendst. | Werk voornamelijk via de mail. | Kan ik overal kijken waar ik wil. | Makkelijker. | Wordt aangeboden. | Download- en printbaar. | Persoonlijk. | Voor mij het makkelijkst. | Makkelijk leesbaar en je kan het nog eens terug kijken.

48. Zou je de informatie uit de mails gebruiken of meenemen tijdens het coachen?

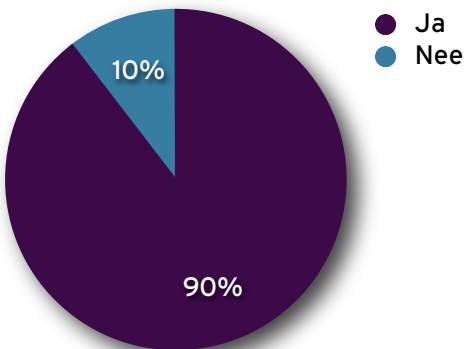
Waarom niet: Omdat ik het dan thuis bekijk en niet tijdens het coachen.

49. Moeten de mails de Coach Bijdehandjes vervangen?

Omdat: Beide is het mooist. | Ik vind papier af en toe ook fijn. | Voor als je geen internet hebt ofzo. | Ben verzot op informatie wil altijd leren. | Ik lees liever iets rustig van papier dan op de computer. | naslagwerk altijd handig. | Zijn handige boekjes, extra informatie kan nooit kwaad.

50. Door digitale voorzieningen zijn er nieuwe mogelijkheden om de huidige coaching kennis te verspreiden. Zo kunnen voorbeelden d.m.v. filmpjes worden duidelijk gemaakt. Ben jij een voorstander van filmpjes?

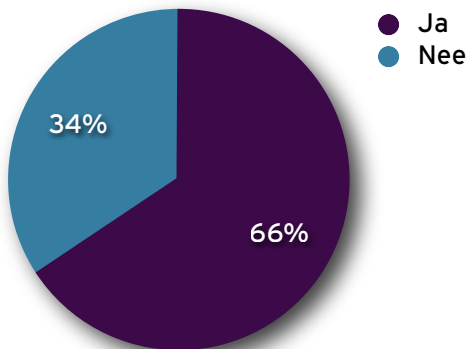
51. Door de Coach Bijdehandjes te vertalen naar een website of mobiele applicatie is de informatie te allen tijden bereikbaar via je Smartphone. Zie je hier voordelen in?



Omdat: Al in eerdere vraag beantwoord. Direct bij de hand, bevat bewegende beelden en kan via filmpjes duidelijke instructies geven. | Als het voor IEDEREEN beschikbaar is, dan kan gemakkelijk en snel nieuwe content worden verspreiden. Ik denk dan aan bijv. nieuwe regels, extra aandacht voor specifieke aandachtsgebieden etc. | Je hebt het dan altijd bij de hand. | Je kan het altijd kijken of anderen laten zien. | Je kan altijd kijken want een boekje vergeet je eerder dan je mobiel. | Makkelijk om te gebruiken. | De Coach Bijdehandjes raken in huis nog wel eens zoek. | Zo kun je op elk moment bij de informatie. | Smartphone heb je altijd bij je boekje niet. | Altijd voorhanden. | Kan je deze gelijk toepassen/laten zien:

belangrijk om gelijk feedback te kunnen geven op een visuele manier. | Altijd bereikbaar. | Telefoon heb je sowieso altijd "bij de hand". | Als je op het veld wil kijken, kan dat ook. | Altijd bij de hand, interactiever, meer bewegend beeld enzovoort. | Makkelijker te lezen en door te spitten. | Dat de informatie beschikbaar is langs het hockeyveld of onderweg daar naartoe. | Het wordt overal en altijd beschikbaar. | Altijd bij de hand. | Je hoeft de boekjes niet met je mee te dragen. | Een smartphone heb je altijd bij je. Neemt weinig ruimte in beslag en zit totaal niet in de weg tijdens het coachen. Dat is wel anders dan wanneer je met een paar boekwerken langs de kant staat. | Op veld beschikbaar, een je kunt spelers ook situaties laten zien. | Je hebt je mobiel altijd bij je. | Snellere uitleg richting spelers. | Je kan altijd. | Heel gemakkelijk. | Informatie opzoeken. | Dan kan je makkelijk vinden wat er goed is om te oefenen met je team. | Zoals aangegeven makkelijk bijdehand en makkelijk dan direct te laten zien wat je bedoeld en teamleden het niet goed begrijpen. | Makkelijk en snel. | Snelle informatievoorziening. | Altijd beschikbaar en altijd mogelijkheid om te updaten en dus te vernieuwen. | Makkelijk en overal toegankelijk. | Je kan altijd wat opzoeken. | Maar ik denk wel dat je moet oppassen dat dit niet ten koste van je aandacht voor de wedstrijd moet gaan! | Overal toegankelijk en altijd bij de hand. | Je kunt er snel en makkelijk bij. | Als de trainer/coach dat nodig heeft of het is vergeten. | kan hij of zij deze snel erbij pakken. | Onderweg kan je je voorbereiden. | Iedereen is digitaal. | kijkt even snel wat makkelijker. | Als je de info nodig hebt heb je deze altijd bij de hand. | Je bent niet afhankelijk van het boekje wat je kan vergeten. | Situaties en technieken direct laten zien. | Heb geen spartphone. | Meer voorbeelden. | Op het moment zelf een video zoeken en laten zien aan je team. | Zeer toegankelijk te gebruiken. | Op het veld makkelijk. | Mobiel toegankelijk info. | Overal te raadplegen. | Divers. | Altijd beschikbaar. | Je hebt het altijd bij de hand. | Lijkt me wel voordeel genoeg. | Via de smartphone maak je het gemakkelijk toegankelijk voor een breed publiek. De wereld digitaliseert. | Dus meegaan met de tijd helpt om de bijdehandjes actief in gebruik te houden. Filmpjes zijn tevens een goed initiatief. Prima om de spelers voor een wedstrijd of tijdens een training eens een filmpje laten zien die een techniek of tactiek benaderd. Zo maak je het voor de spelers ook interessant en nieuw. De spelers digitaliseren ook, dus die zijn filmpjes etc. gewend. | Altijd beschikbaar. | Veel mensen gebruiken de smartphone voor dit soort zaken. Het heeft wel de toekomst. | Dat je nooit iets kan vergeten je hebt altijd bij de hand en je kan de linken door sturen naar je team. | Te allen tijde te raadplegen. | Sneller, je kan de info niet kwijtraken want je kan het zo via je telefoon vinden. | Smartphone heb ik altijd bij mij. | Handig direct op te roepen. | Het is makkelijker te updaten en dat heeft veel voordelen in de toekomst voor de coaches. | Kan je voor de wedstrijd op de fiets nog even kijken en je kan het makkelijk delen met andere coaches. | Altijd digitaal bij de hand. | Snel bij de hand. | Hoef je niet steeds een boekje mee te nemen.

52. Bedankt voor het invullen van deze enquête. Zou ik voor het onderzoek contact met u mogen opnemen?



53. Dank je wel! Kan je jouw mailadres en/of telefoon nummer achterlaten a.u.b.?

willemtierlouw@hotmail.com | 06 2902 1772
dreespeter@gmail.com | 06 8191 7968
chris@chrisvandam.nl | 06 1997 7334
xander.meijs@ziggo.nl | 06 5190 0575
maximvonkerman@hotmail.com
sannejaardma@me.com
bas.van.der.mei@knhb.nl
f.timmers@tctubantia.nl
arkelw@ziggo.nl
ashleyruiz37@hotmail.com
eejvdb@gmail.com | 06 2299 6910
floris-roezen@hotmail.com
c.van.lennep@kpnplanet.nl | 06 2240 2365
sophietjekrakers@gmail.com
annelot@weusthuis.com
tx_nieuwboer@hotmail.com | 06 2375 8616
ihwoudsma@outlook.com | 06 5234 4446
leentimmers@live.nl
hjjansen@jansenchroom.nl
akkelienjellema@xs4all.nl
tessa.vanveen@hotmail.com
ronald.vanrietschoten@gmail.com
rjharreeah@gmail.com | 06 4408 6083
markklijnsma@gmail.com
abdml@hotmail.com
liekelu@gmail.com
iriskorvemaker@hotmail.com
sophie.uitdehaag@hotmail.com
maaike dewaalf@hotmail.com
j.f.b.jacobs1@gmail.com | 06 4794 1113
stijnvanbergeijk@gmail.com
sanne.jeukens@hotmail.com
Daantje978@hotmail.com | 06 8357 7389
M.daudey@gmail.com | 06 5114 3088

stille@home.nl | 0650213192
t.h.smit@casema.nl | 070-3933736
vedders@home.nl
suus_van_rooijen@hotmail.com
bjmgvanderputten@outlook.com
Teusnieboer@zonnet.nl
lvocaminada@icloud.com
frisovanbloois@gmail.com
Stephan.bottemanne@icloud.com
nienke.kok@gmail.com
Jeffrey.martijn@gmail.com | 06 9923 9494
nicolaasdenouden@hotmail.com
dvanderpeet@gmail.com
a.teulen@chello.nl
giovanni@hockeykeeperschool.nl
naudjan@gmail.com
petra@pinpointengineering.nl
pieter.a.a@gmail.com
 06 1354 2935
tc@graspiepers.nl | 06 4617 2060
 06 1956 8398
anouk.van.der.linden@knhb.nl | 06 2194 0878
Patriciavandenkieboom@gmail.com
Razit983@hotmail.com
info@intensivo.nl
 06 4244 8737
jan-karel@vandenbrink.com
Valerievanl@hotmail.com
ivarjager@gmail.com
kjeldcrucq@zeelandnet.nl
bas.jonker1@live.nl
evelinehockey@gmail.com
kimtalens@gmail.com

11.2 Sites/Apps

De doelgroep heeft aangegeven raad te plegen op enkele sites en applicaties om te helpen bij het coachen. Wat bieden deze sites aan en in hoeverre zijn zij vergelijkbaar met het materiaal dat de KNHB aanbiedt? Zijn er bijzonderheden die belangrijk zijn om mee te nemen tijdens het ontwikkelen (vormgeven en ontwerpen) van een Coach Bijdehandje applicatie? De voor en nadelen van deze sites en applicaties worden in deze bijlage besproken.

Hockey Academie, niet te vergissen met KNHB Academie, is een site opgericht door Online Sports Academy waar je als trainer/coach, technischecoördinator en technische manager terecht kunt voor technisch inhoud van trainingen en wedstrijden. De site biedt een tutorial aan die uitleg geeft over waar je bepaalde informatie op de site kan vinden en hoe je deze informatie kan toepassen, bijvoorbeeld ter voorbereiding van een training. Wekelijks wordt er een specifiek onderwerp behandeld en kan het onderwerp van de vorige week bezichtigd worden.

Voordelen:

- + Deze site is vooral handig voor trainers die inspiratie of hulp nodig hebben met het voorbereiden van een training. Door het toevoegen van een 'Site Tour', waarbij uitleg wordt gegeven hoe je de site optimaal kan gebruiken, wordt de gebruikersvriendelijkheid vergroot en wordt het eenvoudiger om direct de informatie die van toepassing is te vinden.

- + Wekelijks onderwerp

Nadelen:

- Erg behulpzaam voor trainers, maar minder voor Coaches
- En club moet zich aanmelden bij de site, pas daarna hebben leden beschikking tot alle informatie.

<https://www.hockeyacademie.nl/>

The Hockey Factory is een site opgericht voor hockeytrainers. Voor je toegang krijgt tot informatie moet je eerst registreren. Hier zit een financiële bijdrage aan verbonden. De site biedt allerlei trainingen en oefeningen aan. Ook is er een webshop waarbij je artikelen zoals, notitieboekjes en trainingsmateriaal kan kopen.

Voordelen:

- + Biedt een breed assortiment aan trainingen.
- + Verkoopt trainingsmaterialen en andere hockey gerelateerde artikelen.

Nadelen:

- De site zit er niet aantrekkelijk uit en lijkt vooral commercieel te zijn.
- Je moet inloggen om toegang te krijgen tot de informatie, hier zit een financiële bijdrage aan verbonden.
- Delen van de site zijn Nederlands terwijl andere delen in het Engels zijn.
- De trainingen die worden aangeboden zijn gemaakt voor kinderen tot twaalf jaar, hierdoor is het niet voor elke doelgroep geschikt.

<http://old.thehockeyfactory.nl/>

Hockey Coach is een online ontmoetingsplaats voor hockeycoaches. Het is opgericht door de bedenkers van The Hockey Factory en richt zich volledig op het coachen. De gebruiker vindt op de site artikelen over coachen, tactiek, tips & tricks en communiceren. Je kan een 'second opinion' aanvragen waarbij je een analyse van je team krijgt met aanbevelingen voor de coach en trainingsadviezen. Ook kan de gebruiker artikelen die het coachen gemakkelijk kopen via de aangeboden webshop.

Voordelen:

- + De site is geschikt voor coaches van alle doelgroepen, jong & oud en beginners tot topniveau.
- + De site biedt de mogelijkheid voor coaches om hun kennis en ervaringen te delen.
- + De bedenker van de site, Remco Hartgers, is docent bij de KNHB en geeft les in enkelen van de opleidingen die de KNHB Academie aanbiedt. Hierdoor komt de content en kennis van de site overeen met de content en kennis die de KNHB Academie wil verspreiden. Hierdoor kan de site dienen als aanvulling op de Coach Bijdehandjes.

<http://www.hockeycoach.nl/default.aspx>

Coaches Die Nooit Verliezen is een site dat zich richt op een betere en positievere manier van coachen. Hierbij ligt de focus niet op het kort termijn vooruitgang waarbij het individu centraal staat, maar op het langere-termijn progressie dat verder gaat dan het winnen van de aankomende wedstrijd. Het gaat hierbij over algemeen coachen en niet specifiek hockey. De site geeft links naar actuele artikelen die betrekking hebben tot deze nieuwe visie van coachen. Verder kan je op de site informatie vinden over artikelen, brochures en bijeenkomsten die betrekking hebben op het onderwerp coachen.

Voordelen:

- + De KNHB Academie wil vanaf volgend seizoen (september 2014) een nieuwe coaching visie introduceren waarbij de focus van het verbeteren van de technieken van een individu verplaatst wordt naar het hockeyen tijdens NIET balbezit. Deze visie komt overeen met de visie van de site Coaches Die Nooit Verliezen.
- + Gericht op het coachen.

Nadelen:

- Minder focus op hockey
- Algemene kennis en wetenschappelijke informatie die niet in alle gevallen aansluit op de praktijk.

<http://www.coachesdienooitverliezen.nl/>

Positief Coachen is een stichting die sportverenigingen ondersteunt om aan een positieve clubcultuur te werken die structureel kan blijven bestaan waardoor sporters zich optimaal kunnen ontwikkelen. De site richt zich vooral op clubs, ouders en bedrijven. De club verspreidt kennis o.a. d.m.v. een theatervoorstelling. Zij geven uitleg over vragen zoals wat je tegen je kind zegt voor een wedstrijd of na een verloren wedstrijd.

Voordelen:

- + Geeft coaches een goed beeld van positief coachen, wat moeten ze wel zeggen en wat niet.
- + Brengt kennis op creative wijze over bijvoorbeeld door filmpjes en theatervoorstellingen.

Nadelen:

- Niet geschikt om langs het hockeyveld door te nemen.
- Algemeen gericht, weinig focus op hockey.

<http://www.positiefcoachen.nl/>

Action Type Academy gaat over het verhogen van de Coach- en trainbaarheid van sporter en team. Door meer inzicht te krijgen in wat voor een coach je bent bijvoorbeeld jouw sportstijl, leerstijl, temperament en communicatiestijl en hoe je deze kenmerken tot kwaliteiten maakt. De site post sport en coach gerelateerde artikelen en verkoopt boeken met het gelijke onderwerp.

Voordelen:

- + Koppelingen naar interessante artikelen en informatie over sport en het coachen.

Nadelen:

- Algemene kennis, vooral informatief.
- Niet geschikt voor langs het veld, en niet informatief genoeg voor het coachen zelf.

<http://www.actiontype.nl/index.php>

Sport Zorg, zoals de titel al aangeeft, is gericht op de zorg in de sport. De site biedt een online blessure adviseur aan en adressen waar sportzorg aangeboden wordt. Ook kan je informatie vinden over een gezonde manier om je spieren te strekken voor of na het sporten. Daarnaast kan je jezelf testen om te zien of je op verantwoordelijke wijze sport of een test om te achterhalen of je op de hoogte bent van alle voorzorgsmaatregelen. De site gaat verder in over gezonden oefeningen, voeding en medisch onderzoek en keuring. Je kan zelfs informatie vinden over vergoedingen in de sportzorg.

Deze site is niet gericht op hockey of coachen, maar wel geschikt voor alle hockeycoaches. Het biedt een breed scala aan alles wat sportblessure verbonden is waardoor het een goede hulpbron is. Het is eenvoudig om te gebruiken en je kan snel een diagnose stellen zonder hulp in te schakelen. Maar je leert ook hoe je kan voorkomen dat er een blessure optreed.

Voordelen:

- + Biedt een digitale sportarts.
- + Biedt een blessure adviseur zodat je een zelfdiagnose kunt stellen.
- + Biedt een lijst met sportblessures, de oorzaak hiervan, hoe je het kan voorkomen en informatie over het herstel.

- + Geeft richtlijnen voor gezonde voeding en oefeningen.

- + Helpt door kennis te verspreiden over sportzorg en zelfs vergoedingen.

- + De site is overzichtelijk en zeer toepasselijk.

<http://www.sportzorg.nl/welkom-bij-sportzorg-nl/>

De **LISA-app** is een applicatie voor coaches, managers, spelers en de organisatie van hockeyclubs. Het is beschikbaar voor alle verenigingen die gebruik maken van het LISA-Ledeninformatiesysteem. Je moet je aanmelden op de app door in te loggen met dezelfde gegevens die je gebruikt om bij je clubsite in te loggen. De app biedt het laatste nieuws van hockey.nl, club nieuws en de club agenda. Het biedt een overzicht van alle teams van de club, inclusief standen, uitslagen en het wedstrijd programma. Je kan de aanwezigheid van spelers, bier/limonade-pot, verjaardagen, club routes en foto's bijhouden op de app.

Voordelen:

- + Je hebt gelijk toegang tot het wedstrijdformulier zonder opnieuw te moeten inloggen.
- + Beschikbaar in het Nederlands, Duits en het Engels.
- + Handig voor statistische gegevens en ledeninformatie.

Nadelen:

- De app is uitsluitend voor iPhone en iPad gebruiker
- Je moet lid zijn van een club die gebruik maakt van het LISA-Ledeninformatiesysteem.
- Deze app is voor algemeen gebruik en niet specifiek gericht op coaches.

Hockey.nl-app is tot stand gekomen in samenwerking tussen de Koninklijke Nederlandse Hockey Bond en Sanoma Media. De app is gratis beschikbaar en stelt de gebruiker op de hoogte van het laatste nieuws en hockeycompetitie. Je vindt op de app informatie over de hockeyverenigingen zoals clubtenu, wat handig is omdat je dan weet of je je tenue moet aanpassen i.v.m. het dragen van dezelfde kleuren. Maar ook vind je informatie over club routes, adres, telefoonnummers en spelregels.

Bovendien kan je aangeven in welk team je speelt en bij welke club zodat je gelijk toegang hebt tot de gegevens die voor jou van belang zijn. Maar je kan ook je favoriete teams invoeren zodat je gelijk toegang krijgt tot informatie over deze teams.

Ook zit er in deze app een Fluit Toolkit. Hiermee kan je heel eenvoudig de tijd van een wedstrijd bijhouden, de uitslag en of er kaarten zijn uitgedeeld. Deze toolkit is uiterst handig voor een coach.

Voordelen:

- + Coach krijgt gelijk toegang tot bepaalde informatie.
- + De Fluit Toolkit is uiterst handig voor een coach om eenvoudig de wedstrijd bij te houden.
- + Eenvoudig en overzichtelijk te gebruiken.

Nadelen:

- iOS 5.1 of nieuwer vereist om gebruik te maken van deze app.
- Deze app richt zich op alle hockeyers of hockey geïnteresseerde maar minder specifiek op de coach.

De **icoach field hockey** applicatie, geschikt voor de ipad, biedt de mogelijkheid om de ipad als whiteboard te gebruiken om zo posities en looplijnen van spelers uit te tekenen. Zo wordt het eenvoudiger om tactische instructies uit te leggen aan een team.

Nadelen:

- De app kost 4,49 euro wat gemiddeld gezien duur is voor een app.
- De app is in het engels beschikbaar waardoor het niet voor iedereen toegankelijk is.
- Recensies geven aan dat de app een 'matig gebruikersvriendelijke app' is en 'zonde van je geld'.
- Daarnaast is de app alleen geschikt voor 11-tallen en draait het beeld niet mee een dus is een printscreen is altijd gekanteld.

11.3 Guiding Principles

Om een ontwerp te creëren die gericht is op de gebruiker is het verstandig om de guiding principles van user experience aan te houden. Hier volgt een uitgebreide versie van de richtlijnen zoals aangegeven op de site van *UX Magazine*.

1. Blijf uit iemands weg

Zorg ervoor dat de gebruiker geen obstakels tegenkomt, de designs moeten overduidelijk zijn waardoor de gebruiker snel terecht komt bij de gewenste informatie.

2. Toon weinig opties

Verwijder alle "leuke opties" en richt je op de noodzakelijke opties zodat de gebruiker sneller tevreden is.

3. Beperk afleidingen

Zorg ervoor dat de gebruiker niet onnodig wordt afgeleid door aandacht te verdelen op verschillende opdrachten. Houdt de gebruiker gefocust door op één opdracht te richten.

4. Groepeer gerelateerde objecten

Als de gebruiker de pagina bekijkt moet het opslag duidelijk zijn wat de bedoeling is en wat er gebeurt op het moment dat je ergens op klikt. Houdt het design eenvoudig zodat de gebruiker niet op en neer moet scrollen om bepaalde gegevens te vinden.

5. Geef een 'Visuele hiërarchie'

Zorg ervoor dat de belangrijkste elementen het beste zichtbaar zijn. Maak onderscheid d.m.v. kleur, grootte, positie, contrast en vorm.

6. Zorg ervoor dat de gebruiker vind wat hij verwacht

Als de gebruiker iets aan klikt en informatie vind over iets anders dan hij verwacht had, is de kans groot dat hij zijn zoektocht staakt en elders informatie vandaan haalt. Je wil de gebruiker niet op het verkeerde pad zetten.

7. Verstrek wegwijzers

Zorg ervoor dat de gebruiker niet verdwaalt. Laat ze zien waar ze zijn, waar ze vandaan komen en waar ze naartoe gaan.

8. Biedt context

Geef de gebruiker de kans om te begrijpen wat zij zien door een ontwerp te bieden die ook op zich zelf kan staan. Wees duidelijk.

9. Vermijd jargon

Ga er niet vanuit dat de gebruiker alles kan begrijpen. Zorg ervoor dat er geen taal barrières zijn en gebruik herkenbare terminologieën.

10. Maak de dingen efficiënt

Bij UXD is het van belang het ontwerp als eerste efficiënt te maken voor de gebruiker alvorens dingen efficiënt te maken voor de computer.

11. Gebruik gepaste opties

Het verstrekken van vooraf gekozen/bepaalde opties is een manier om beslissingen te minimaliseren en de efficiëntie te verhogen.

12. Gebruik beperkingen adequaat

Het voorkomen van fouten is een stuk beter dan het herstellen ervan. Als je van tevoren weet dat er bepaalde beperkingen op de data-ingangen of potentiële doodlopende wegen zijn, zorg er dan voor dat de gebruiker niet de verkeerde weg inslaat. Door vast te stellen wat niet kan, kan je bekijken wat er wel mogelijk is. Zorg ervoor dat de beperkingen de moeite waard zijn. Ga niet beperken om dingen makkelijker te maken voor de machine.

13. Maak handelingen omkeerbaar

Niemand en niets kan alle fouten voorkomen, dus heb je een noodplan nodig. Zorg ervoor, dat als mensen fouten maken, zij instaat zijn om dit gemakkelijk vast te stellen. Denk hierbij aan de "ongedaan" maak knop.

14. Verminder wachttijd

Niemand vindt het leuk om te wachten. Doe wat je kunt om snel te reageren op verzoeken van mensen, anders krijgen zij het gevoel dat er niet naar ze geluisterd wordt.

15. Geef feedback

Als mensen dan toch moeten wachten, vertel ze dan waarom. Vertel ze de volgende stap. Een ontwerp is niet monoloog maar is een gesprek.

16. Gebruik emotie

Gebruikersvriendelijkheid is niet de enige maatregel voor een positieve gebruikerservaring. Een ontwerp dat doodsimpel, waanzinnig saai en koud is kan harder voelen om door te komen. Een ontwerp moet warmte, vriendelijkheid en verleiding uitstralen. Zorg dat de gebruiker zich betrokken en energiek voelt.

17. Less is more

Het is belangrijk dat alles in het ontwerp een doel heeft. Sommige dingen zijn puur functioneel, andere zijn puur esthetisch. Maar als zij niets toevoegen aan de algemene positiviteit van de ervaring, kan je ze beter weglaten.

18. Wees consistent

Navigatie-mechanisme, structuur en metaforen in het ontwerp moeten voorspelbaar en betrouwbaar zijn. Als dingen niet overeen komen tussen meerdere gebieden, kan de ervaring onsamenhangend, verwarrend en ongemakkelijk voelen. De gebruiker kan denken dat zij een belangrijke clue miste. Zorg voor consistentie en stabiliteit.

19. Maak een goede eerste indruk

Met het ontwerp wil je duidelijke verwachtingen stellen over wat je wel en niet kan bieden.

20. Zorg voor geloofwaardigheid en betrouwbaarheid

Doen wat je zegt dat je gaat doen. Niet meer beloven dan je kan leveren.

11.4 Soorten App's

Er zijn drie soorten applicaties. In dit document worden de applicaties toegelicht en worden de voor en nadelen besproken. Hieruit kan geconcludeerd worden welke applicatie zich het beste verleent voor de applicatie van het Coach Bijdehandje. Naast gegevens gevonden op het internet wordt deze informatie versterkt door kennis van experts van het bedrijf Elastique.

Native applicaties, ook wel mobile applicaties genoemd, is een platform afhankelijke versie van een toepassing voor een Smartphone. Deze applicaties worden gedistribueerd via een centrale Market of Store (Android Market/Apple Appstore).

Voordelen:

- + Er is maximaal gebruik van de beschikbare functionaliteit van het toestel mogelijk.
- + Integratie is mogelijk met andere apps.
- + Er is toegang mogelijk tot de bibliotheek van de media voor gebruik in eigen apps.
- + Het is dicht op de kern, positieve performance en user experience.
- + Je kan het ook offline gebruiken.

Nadelen:

- Het is platform afhankelijk. Dit betekent dat je meerdere varianten van de app voor verschillende Smartphones moet ontwikkelen.
- Het is timing en release afhankelijk, wat als Apple het afkeurt?
- De lifecycle van de applicatie is korter door veranderingen in development framework en specs van de

Smartphone. Apps worden bijgewerkt waardoor ze niet langer op de iPhone 4 werken alleen nog maar op de iPhone 5.

- Het is enorm kostbaar om zo'n app te maken. Dit kan zo'n 60.000 - 100.000 euro zijn.
- Je moet de applicatie elke keer updaten. (Maar dit geldt ook voor de andere applicaties.)

Een **web applicatie** is een mobiele versie van een website. Deze website is opgemaakt voor de smartphone resolutie en heeft dus de afmetingen van een mobiele scherm. De afmetingen van een mobiele scherm.

Voordelen:

- + Het mobiele platform wordt beheert als een website. Dit maakt het mogelijk om eenvoudig wijzigingen door te voeren.
- + Het is beschikbaar op de meeste Smartphones
- + Het is mogelijk om (beperkt) in te schakelen op specifieke beschikbare sensoren zoals de locatie en accelerometer.
- + Het is niet afhankelijk van een goedkeuring proces zoals bij de Appel Appstore.
- + Het is live, dus er is geen wachttijd.
- + Distributie is groter doordat iemand niet bekend met het Coach Bijdehandje, door de webbrowser alsnog de web-app kan vinden.

Nadelen:

- Er is beperkt toegang tot specifieke functionaliteit van het toestel.

- Er is geen opslag van data mogelijk op het toestel zelf.
- Er is geen distributie netwerk.
- Het heeft platform afhankelijke implementaties, zoals beperkte functionaliteit op oudere Blackberry's.
- Toepassingen zijn alleen te ontwikkelen middels HTML. 3D en alternatieve interfaces zijn beperkt tot niet beschikbaar.
- Een web-app is het meeste update werk.
- Een app met veel tekst, zoals het Coach Bijdehandje in niet overzichtelijk op alle toestellen.
- Push-berichten zijn niet mogelijk.
- Minste user experience van de drie app soorten.
- Gebruiker moet iedere keer link opzoeken. (Bookmark plaatsen is mogelijk, maar volgens onderzoek van Elastique doen weinig mensen dit.)

Er wordt steeds vaker gekozen voor een **hybride applicatie**. Hierbij worden de bovengenoemde applicaties gecombineerd. De basis van deze toepassingen is opgebouwd zoals een Mobiele Applicatie, echter wordt een deel van de toepassing gevuld met mobiele webpagina's. Dit geeft de vrijheid en flexibiliteit van een Web app en de kracht en user experience van een mobile app. Voorbeelden van hybride apps zijn die van de Albert Hein, de Appie en de OV-aap 9292ov.

Voordelen:

- + Het heeft de vrijheid van een Web app en de user experience van een mobile app.
- + Er is maximaal gebruik van de beschikbare functionaliteit van het toestel mogelijk. Denk hierbij aan de camera en gps van het mobiel.
- + Er is veel flexibiliteit.
- + Minimale uitbreiding zonder echte release.
- + Je hoeft het maar één keer te programmeren voor alle verschillende omdat het platform onafhankelijk is.

Nadelen:

- Hybride vormen lijken meer op een omgekeerde browser.
- Je moet twee omgevingen onderhouden dat betekent dat er op langer termijn meer kosten zijn.
- Een hybride app wordt verkocht als het beste van alledrie, maar dit blijkt niet altijd zo te zijn. Volgens *Paul Robben* van *Elastique* komt er veel meer bij kijken. Je hebt namelijk één software pakket voor alle hybride applicaties, *titanium* genoemd. Als titanium verdwijnt is er geen backup.
- Omdat het gebruik maakt van software van een web-applicatie zijn toepassingen zoals swipen, niet mogelijk.
- De kosten zijn lager maar je krijgt niet altijd wat je wil.

11.5 Interview Vragen

Vragen die aan Frans van de Geer, van de Basketball Bond zijn gevraagd zijn:

1. Biedt de Basketball Bond hulp aan de Basketbaal Coachen in Nederland?

Zo ja, in welke vorm wordt deze hulp geboden? (opleiding, brochure, boekjes, sites, applicaties...)

2. Bestaan er applicaties ter ondersteuning van het coachen?

Zo ja, welke onderdelen m.b.t. Coachen worden hierin besproken?

Zo niet, is hier behoefte aan? / Wordt onderzoek naar gedaan? / Wordt hiet naartoe gewerkt?

Wat zijn voor de Basketball Bond voordelen voor een applicatie?

3. Welke rol speelt digitalisering binnen de Basketball Bond?

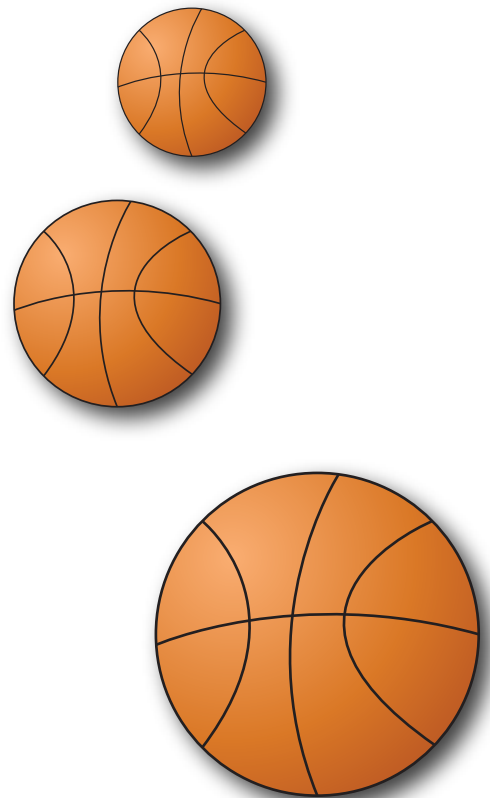
Wordt er onderzoek gedaan naar de behoefte van de doelgroep?

Is het belangrijk voor de Basketball Bond om te digitaliseren?

4. Wordt er gekeken naar communicatie methodes van andere bonden?

Wordt er gekeken naar de Hockeybond, of zijn de verschillen hiervoor te groot?

5. Welke rol speelt de Basketball Bond in het begeleiden van Basketball coaches?



12 Illustraties

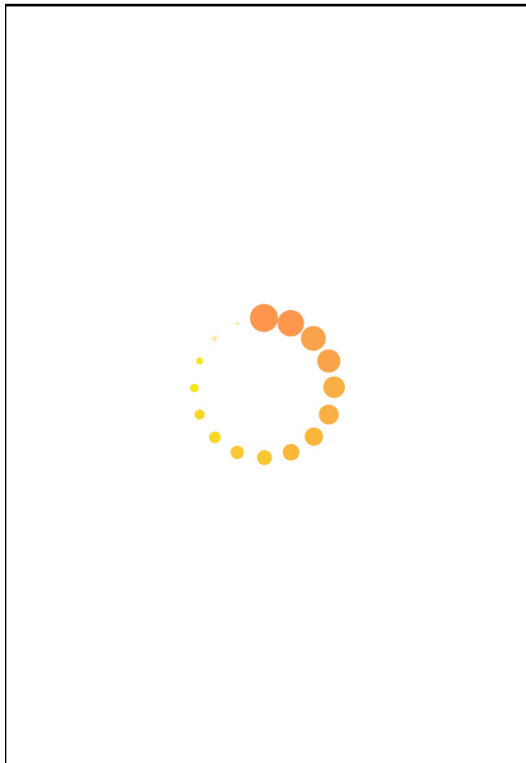
Bij illustraties vindt u de volgende onderdelen:

12.1 Flowchart

12.2 Eindproduct

12.1 Flowchart

12.2 Eindproduct



1 Laadscherm



2 Splashscreen



3 Inloggen (a)



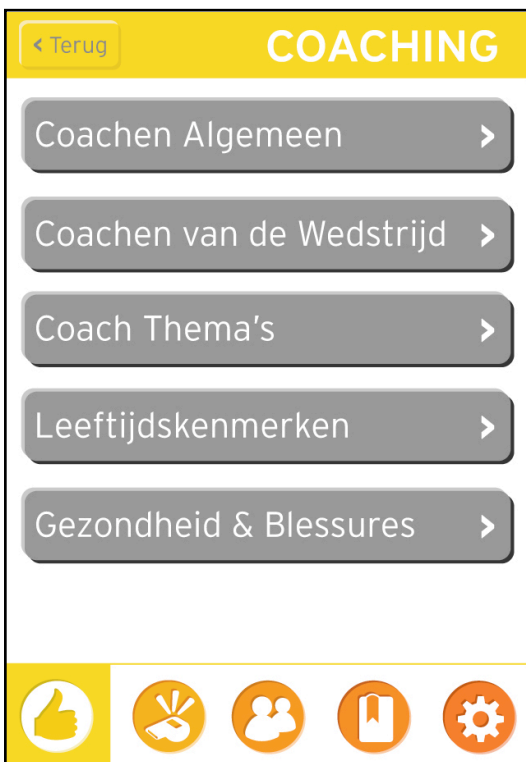
4 Inloggen (b)



5 Inloggen (c)



6 Homescreen



7 Coaching



8 Coachen Algemeen

Terug
COACHING

Coachen Algemeen

5 Vuistregels

Regel 1	Regel 1
Regel 2	Instrueer team en spelers volgens een gestructureerd opleidingsplan. Geef hierbij: Twee teamaanwijzingen (thema's): één voor aanvallen en één voor verdedigen. Twee persoonlijke, concrete aanwijzingen: zeg nooit wat een speler niet moet doen, maar zeg wat hij wel moet doen!
Regel 3	
Regel 4	
Regel 5	

Uitgangspunten

Aanvang Seizoen

9 5 Vuistregels (Regel 1)

Terug
COACHING

Coachen Algemeen

5 Vuistregels

Regel 1	Regel 2
Regel 2	Coach vragenderwijs. Herhaal de aanwijzingen en vraag spelers hiernaar (feedback). Dit bevordert het zelfstandig herkennen van situaties en keuzemogelijkheden.
Regel 3	
Regel 4	
Regel 5	

Uitgangspunten

Aanvang Seizoen

10 5 Vuistregels (Regel 2)



11 5 Vuistregels (Regel 3)



12 5 Vuistregels (Regel 4)



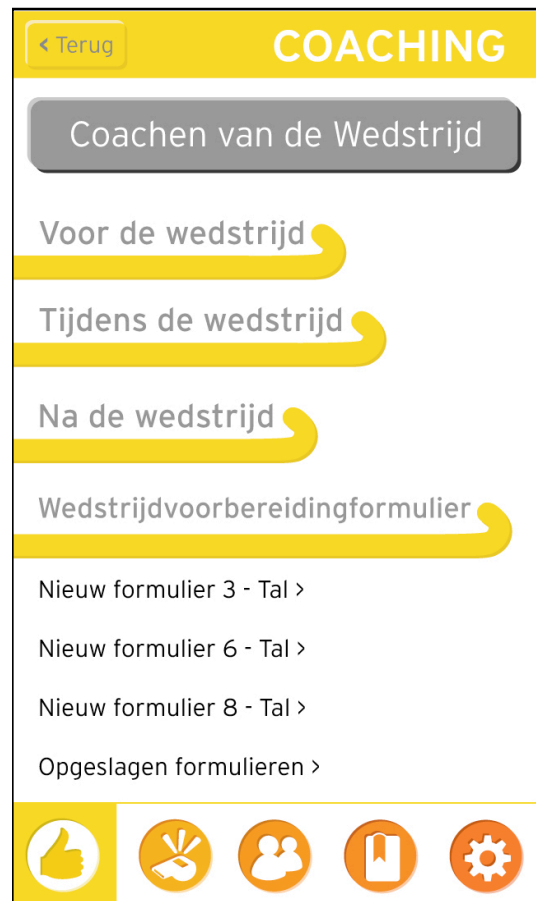
13 5 Vuistregels (Regel 5)



14 Coachen van de wedstrijd



15 Voor de wedstrijd



16 Wedstrijdvoorbereidingformulier (WVF)

[< Terug](#) **COACHING**

Nieuw Formulier | 3 - Tal

Wedstrijd

Datum

Opstelling:

Team 1

LV RV

A

Wissel

Team 2

V

LA RA

Wissel

Wissel-/doordraaischema ☐

Afspraken met spelbegeleiding/coaches ☐

Thema's ☐

Technisch accent ☐

Aanvallend ☐

Verdedigend ☐

Uitslagen wedstrijdjjes:

Team 1

Voor	Tegen
Voor	Tegen

Team 2

Voor	Tegen
Voor	Tegen

[Opslaan](#)

17 Nieuw WVF 3 - Tal

[< Terug](#) **COACHING**

Nieuw Formulier | 3 - Tal

Wedstrijd

Datum

Opstelling: < 2014 >

Team 1

M	D	W	D	V	Z	Z
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	23	24	25	26	27	28
28	29	30	31	1	2	3

LV

Wissel

Team 2

V

LA RA

Wissel

Wissel-/doordraaischema ☐

Afspraken met spelbegeleiding/coaches ☐

Thema's ☐

Technisch accent ☐

Aanvallend ☐

Verdedigend ☐

Uitslagen wedstrijdjjes:

Team 1

Voor	Tegen
Voor	Tegen

Team 2

Voor	Tegen
Voor	Tegen

[Opslaan](#)

18 Datum invoeren

COACHING

< Terug

Nieuw Formulier | 3 - Tal

Wedstrijd

Datum

Opstelling:

Team 1

LV RV

Wissel

Team 2

LA

Wissel

Wissel-/doord

Afspraken met

Thema's

Technisch ac

Aanvallend

Verdedigend

Uitslagen wedstrijdjjes:

Team 1

Voor Tegen

Voor Tegen

Team 2

Voor Tegen

Voor Tegen

Opslaan

Navigation bar: Thumbs up, Fan, People, Book, Gear

19 Speler invoeren

COACHING

< Terug

Opgeslagen Formulier(en)

Wedstrijd Datum

Wedstrijd Datum

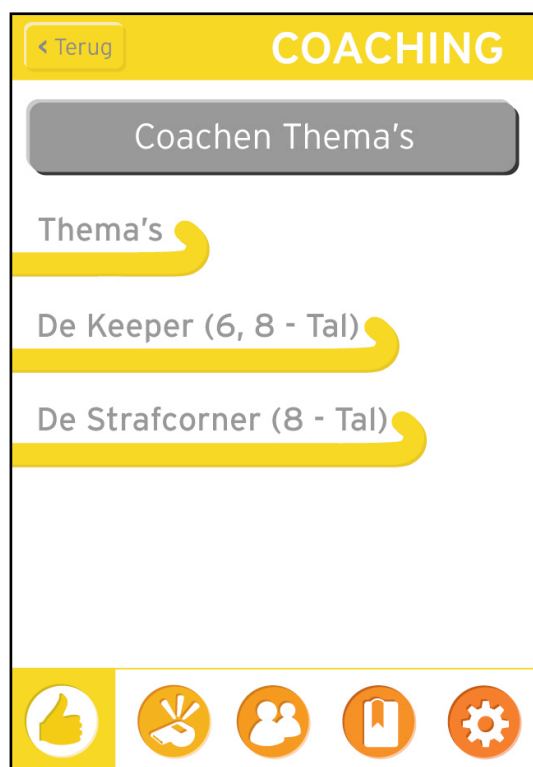
Wedstrijd Datum

Wedstrijd Datum

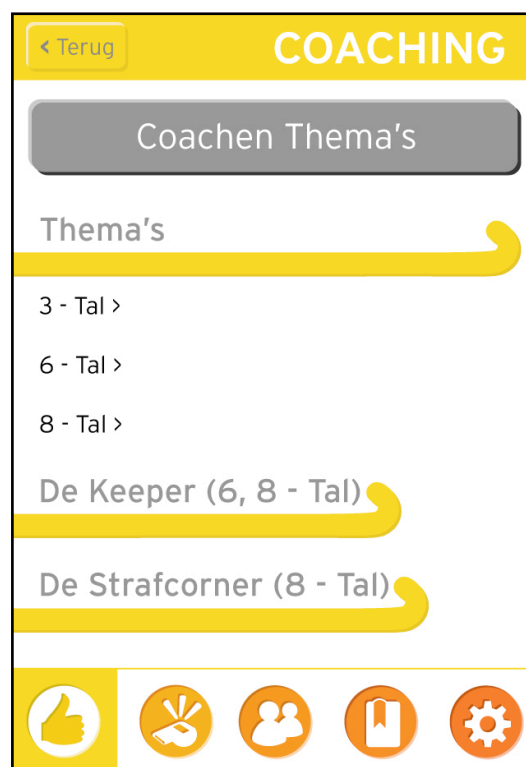
Wedstrijd Datum

Navigation bar: Thumbs up, Fan, People, Book, Gear

20 Opgeslagen WVF



21 Coach Thema's



22 Thema's



23 Thema's 3 - Tal

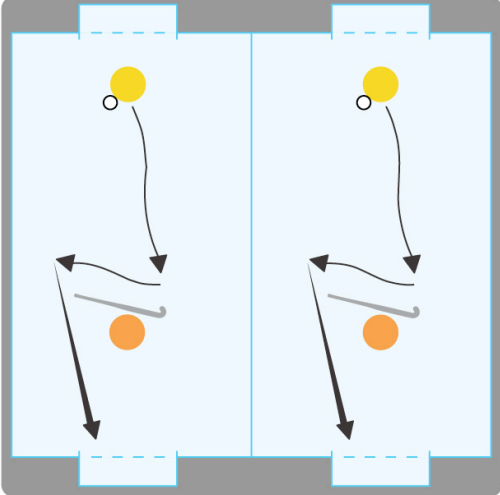


24 Thema's 6 - Tal

[< Terug](#) **COACHING**

Thema 1 | 3 - Tal

Aanvallen - duel aanvallen



[Afbeelding fullscreen >](#) [?](#)

Passeer over de backhand van de verdediger (oranje). Zo maak je gebruik van je sterke kant (forehand) en minder sterke kant van de verdediger (backhand).

Is daar geen ruimte? Dan loop je eerst naar de forehand van de verdediger. Je speelt de bal met je backhand naar rechts, om vervolgens over de backhand van de verdediger te versnellen.

Aanvang seizoen tot herfstvakantie

thema 1 thema 2 thema 3 [→](#)

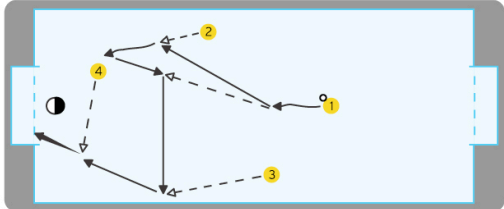
[👍](#) [👏](#) [👥](#) [📖](#) [⚙️](#)

25 Thema 1 (3 - Tal)

[< Terug](#) **COACHING**

Thema 5 | 6 - Tal

Aanvallen - aansluiten, meeschrijven en spel verleggen



[Afbeelding fullscreen >](#) [?](#)

De steunspeler (geel-1) speelt de bal naar rechts diagonaal (b), naar links breed (e).

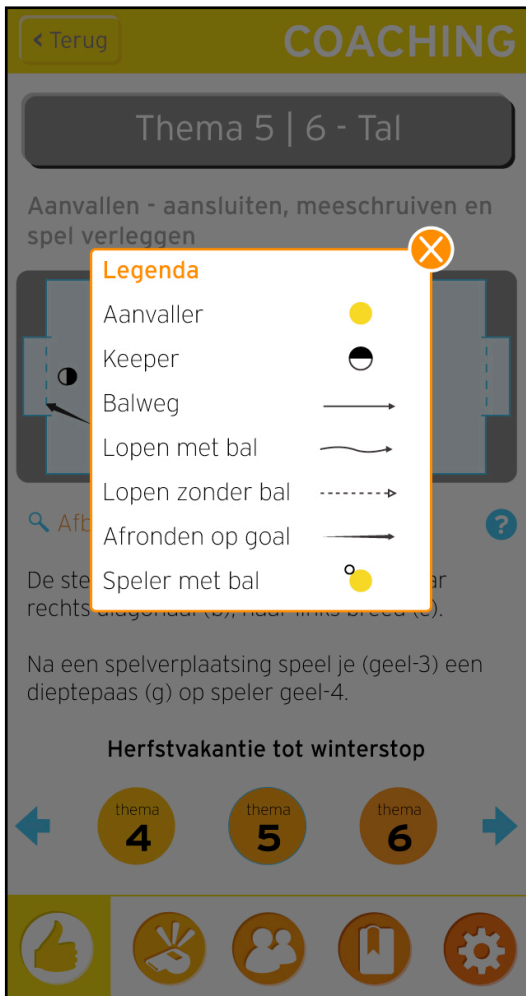
Na een spelverplaatsing speel je (geel-3) een dieptepaas (g) op speler geel-4.

Herfstvakantie tot winterstop

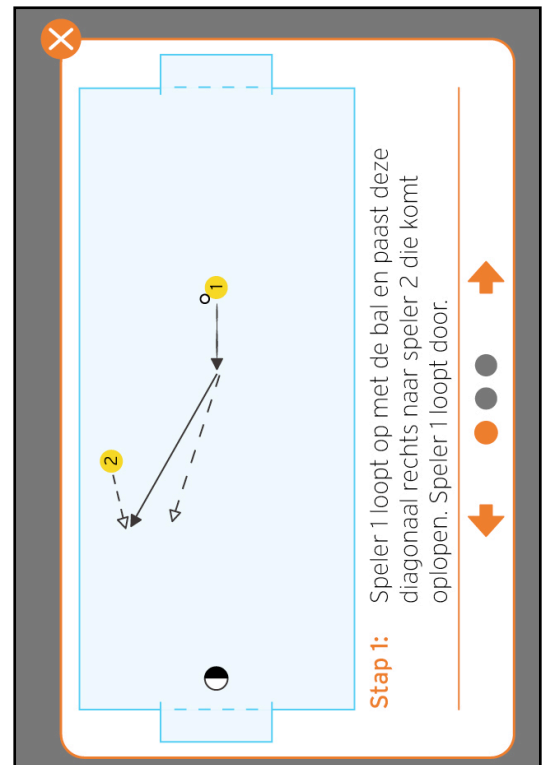
[←](#) thema 4 thema 5 thema 6 [→](#)

[👍](#) [👏](#) [👥](#) [📖](#) [⚙️](#)

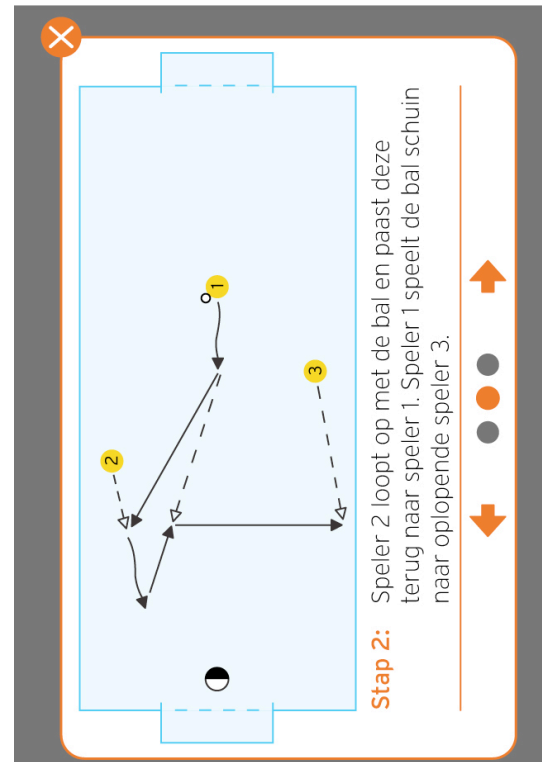
26 Thema 5 (6 - Tal)



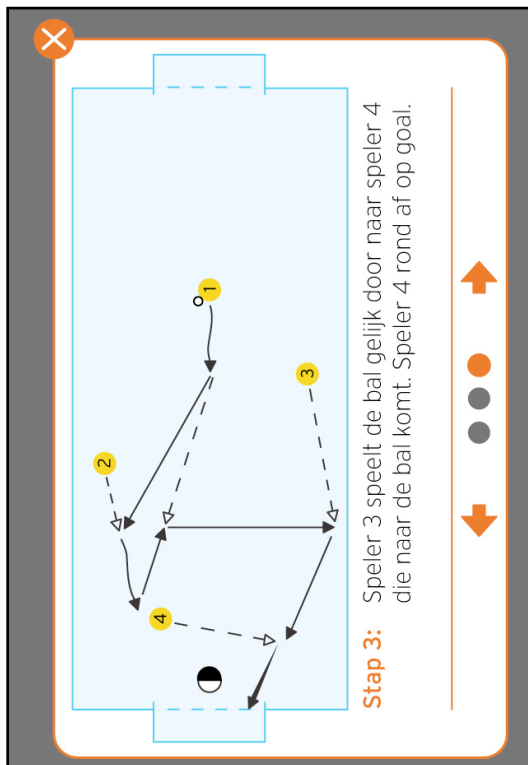
27 Legenda



28 Fullscreen oefening (stap 1)



29 Fullscreen oefening (stap 2)



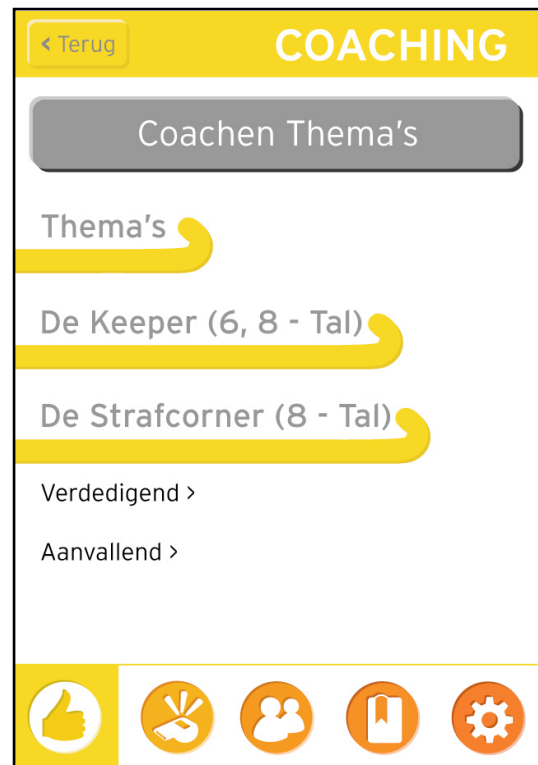
30 Fullscreen oefening (stap 3)



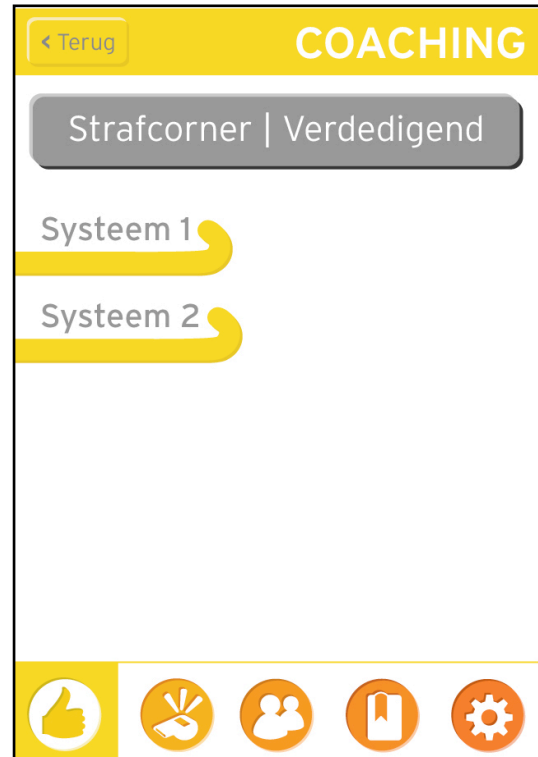
31 Pop-up Begrip



32 De keeper



33 De strafcornet



34 Verdedigende strafcornet

Terug
COACHING

Strafcorner | Verdedigend

Systeem 1

Afbeelding fullscreen >

Drie spelers starten links van de keeper en één speler rechts van de keeper.

De eerste uitloper (oranje-1) zet druk op de bal bij een direct schot en een afschuif naar rechts (vanuit de verdediger gezien.)

De tweede uitloper (oranje-2) loopt tot ongeveer halverwege het doel en de cirkelrand, links van de keeper. Hij zet druk op de bal bij een afschuij naar links (vanuit de verdediger gezien). Ook werkt hij de rebound weg in zijn zone.

De derde uitloper verdedigt de afschuij terug naar de aangever. Ook werkt hij de rebound weg in zijn zone, rechts van de keeper.

Voordelen:
Je hebt drie verdedigers op de forehandkant van de verdediging.

Systeem 2

35 Systeem 1 strafcorner verdedigend

Terug
COACHING

Strafcorner | Aanvallend

Rechtstreekse strafcorner

Aangeven

36 Aanvallende strafcorner

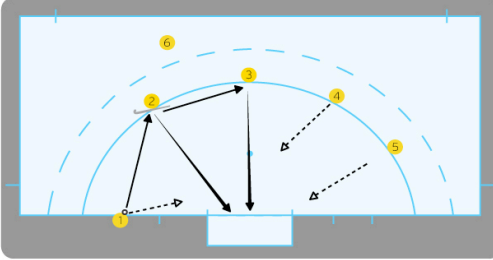
[< Terug](#) **COACHING**

Strafcorner | Aanvallend

Rechtstreekse strafcorner

Aangeven

Vanaf Rechts

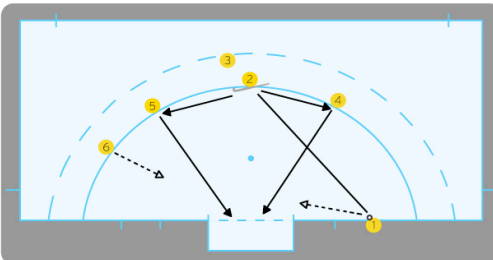


[Afbeelding fullscreen >](#) [?](#)

Voordelen:

- Het schot na stop (met forehand) is sneller.
- Uitlopers moeten op de backhandkant verdedigen.

Vanaf Links



[Afbeelding fullscreen >](#) [?](#)

Voordelen:

- Variaten spelen naar links is makkelijker.
- Aangeven met een push is verdekt (minder goed zichtbaar).
- Voorbereiding op de strafcorner zoals die bij 11-tallen wordt gespeeld.

37 Aangeven strafcorner aanvallend

[< Terug](#) **SPELREGELS**

3 - Tal >

6 - Tal >

8 - Tal >

Sportbegeleiding >

Sportiviteit & Respect >

38 Spelregels

[< Terug](#) **SPELREGELS**

3 - Tal

Algemeen

In het veld

Bal uitnemen

Oppassen!

39 Spelregels 3 - Tal

Terug

SPELREGELS

3 - Tal

Algemeen

Begin van het spel	Begin van het spel
Een 3 - Tal Team	Voordat de wedstrijd begint, tossen (loten) de aanvoerders.
Het Speelveld	
Wedstrijdsduur	Het team dat de toss wint, kiest voor de beginslag of voor een speelhelft.
De bal	De beginslag wordt genomen vanaf het midden van het veld en mag in alle richtingen worden gespeeld. Na de rust is de beginslag voor het andere team.

In het veld

Bal uitnemen

Oppassen!







40 Spelregels 3 - Tal Algemeen (1)

Terug

SPELREGELS

3 - Tal

Algemeen

Begin van het spel	Een 3 - Tal Team
Een 3 - Tal Team	Een team bestaat uit maximaal drie veldspelers. Er is geen keeper.
Het Speelveld	
Wedstrijdsduur	Een F-hockeyteam bestaat meestal uit minimaal zes spelers, waaruit u twee teams kunt vormen.
De bal	Er mogen wisselspelers zijn, die op elk moment kunnen worden ingezet. Eerst een speler eruit, dan een speler erin.

In het veld

Bal uitnemen

Oppassen!







41 Spelregels 3 - Tal Algemeen (2)

Terug

SPELREGELS

3 - Tal

Algemeen

Begin van het spel

Het Speelveld

Een 3 - Tal Team

Zie afbeelding >

Het Speelveld

De afmetingen an het speelveld is 23 bij 23 meter.

Wedstrijdsduur

De bal

De achterlijnen worden gevormd door de zijlijn van het 11:11-veld en de denkbeeldige lijn tussen de eerste doelpaal en de 23-meterlijn.

De zijlijnen worden gevormd door de achterlijn en de 23-meterlijn.

In plaats van een cirkel is er het 5 meter doelgebied. Dit wordt aangegeven door pylonen of mini-doelen.

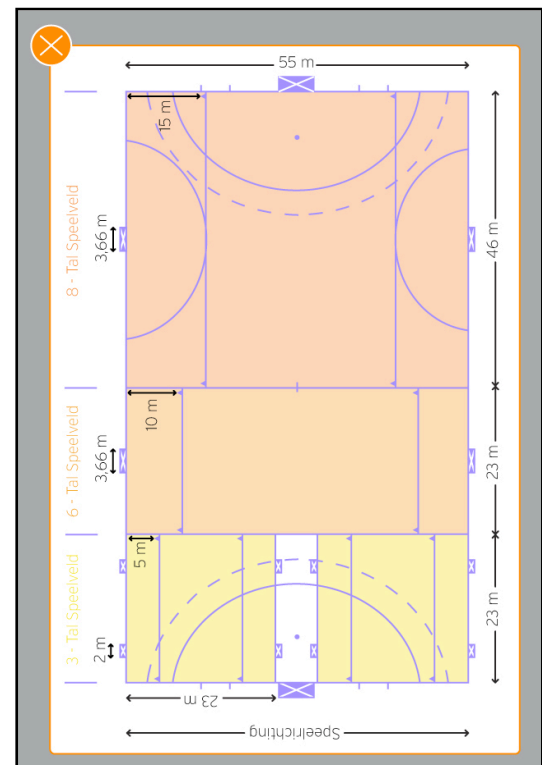
Elk team heeft twee doelen te verdedigen! Deze staan op de achterlijn, 4 meter van de zijlijn. De doelen worden gevormd door twee pylonen die 2 meter van elkaar staan.

In het veld

Bal uitnemen

Oppassen!

42 Spelregels 3 - Tal Algemeen (3)



43 Speelveld fullscreen

Terug

CONTACTEN

Trainer

>

Trainerscoördinator

>

Lijncoördinator

>

Teammanager

>

Spelerslijst

>

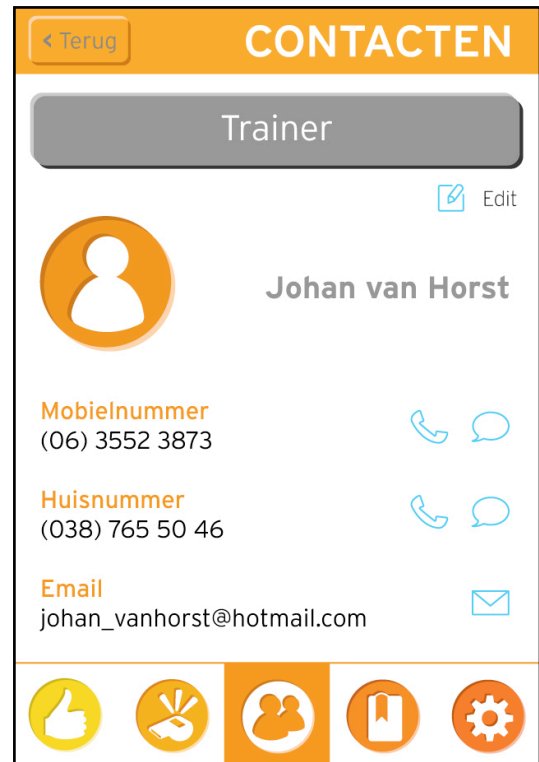
Trainingstijden Team

Dag Van Tot

44 Contacten



45 Trainingstijden team invoeren



46 Contacten - Trainer

[< Terug](#) **CONTACTEN**

Trainer

 Voornaam
Achternaam
[Edit](#)

Mobielnummer
Huisnummer
[+](#) Nummer toevoegen

Email
[+](#) Email toevoegen

Trainer verwijderen 

[Opslaan](#)

47 Contacten - Trainer wijzigen

[< Terug](#) **CONTACTEN**

Trainer

 Voornaam
Achternaam
[Edit](#)

Mobielnummer
Huisnummer
[+](#) Nummer toevoegen

Email
[+](#) Email toevoegen

Trainer verwijderen [Verwijderen](#)

[Opslaan](#)

48 Contact - Trainer verwijderen

CONTACTEN

Trainer

Voornaam

Achternaam

Mobielfnummer

Huisnummer

Foto maken

Foto uploaden

Annuleer

49 Foto toevoegen

CONTACTEN

Spelerslijst

+ Speler toevoegen

Saartje Lusthoven

Voornaam Achternaam

Voornaam Achternaam

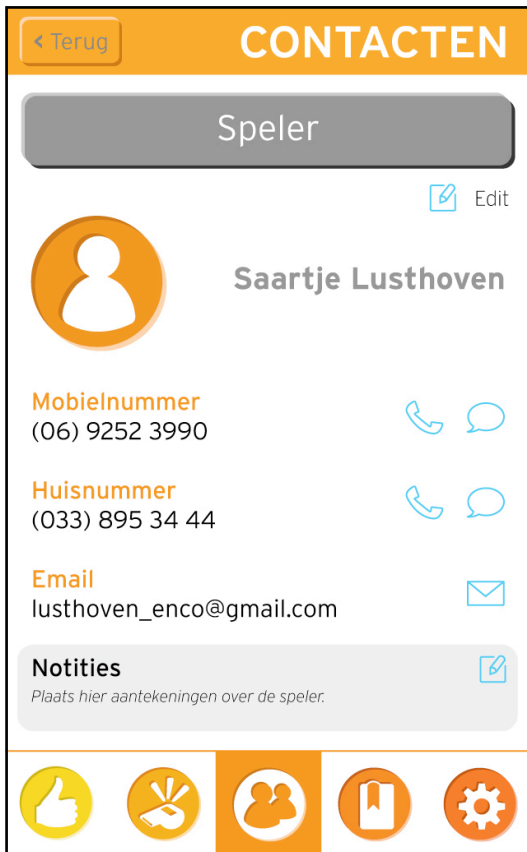
Voornaam Achternaam

Voornaam Achternaam

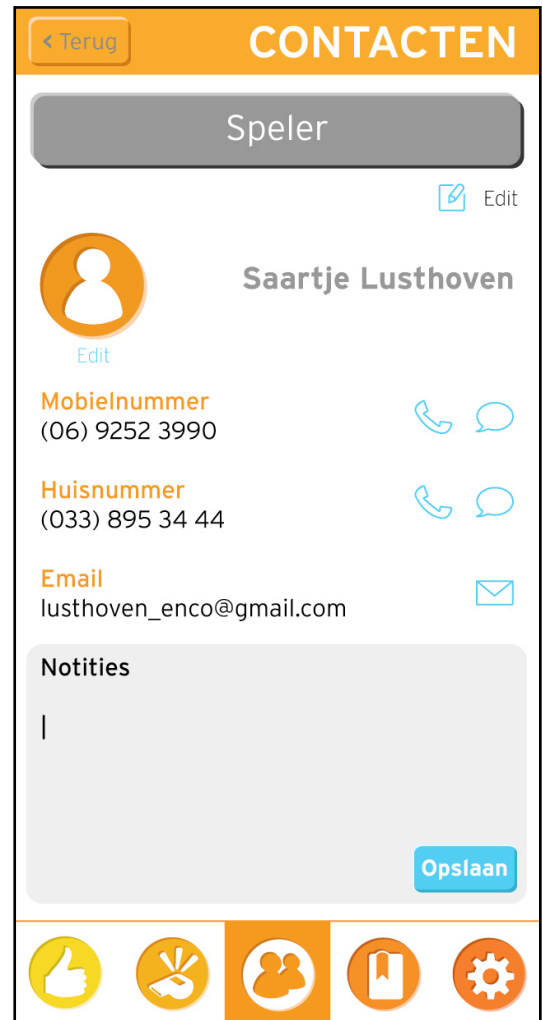
Voornaam Achternaam

Thumbs up, Hand, Group of people, Document, Gear

50 Contacten - Spelerslijst



51 Contacten - Speler



52 Contacten - Speler notities



53 Boekenlegger



54 Boekenlegger uitleg



55 Boekenlegger uitleg afbeelding



56 Mijn Boekenleggers



57 Instellingen



58 Instellingen - Reset