

Volleybalnet

Inleiding

Voor Smart Sport Things is er in de eerste sprint onderzoek gedaan naar hoe een les volleybal leuker gemaakt kan worden door middel van technologie. Smart Sport Things is een proces waarbij in korte tijd, vier dagen, een heel nieuw concept wordt bedacht en wordt uitgewerkt tot een prototype. Hierbij werken studenten met verschillende achtergronden met elkaar samen, voor meer informatie zie het document Smart Sport Things.

Het project is opgedeeld in 4 delen, brainstorming, concepting, prototyping en presenteren. Graag wil ik jullie aan de hand van deze indeling door dit document meenemen door ons proces.

Brainstormsessie en casus vorming

Het doel was om interesses te formuleren, een eerste casus beschrijven, hierover te brainstormen, en ten slotte de casus te herschrijven.

Tijdens de brainstormsessie zijn de volgende technieken gebruikt:

ABC Lawine, Veronderstellingen, Brainwriting, Superheld en Grensverlegging.

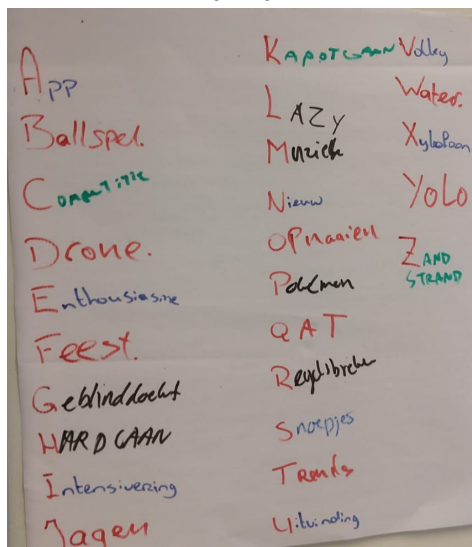
Steeds is er binnen een of anderhalve minuut tijd gebrainstormd alvorens er naar het volgende onderwerp gegaan werd.

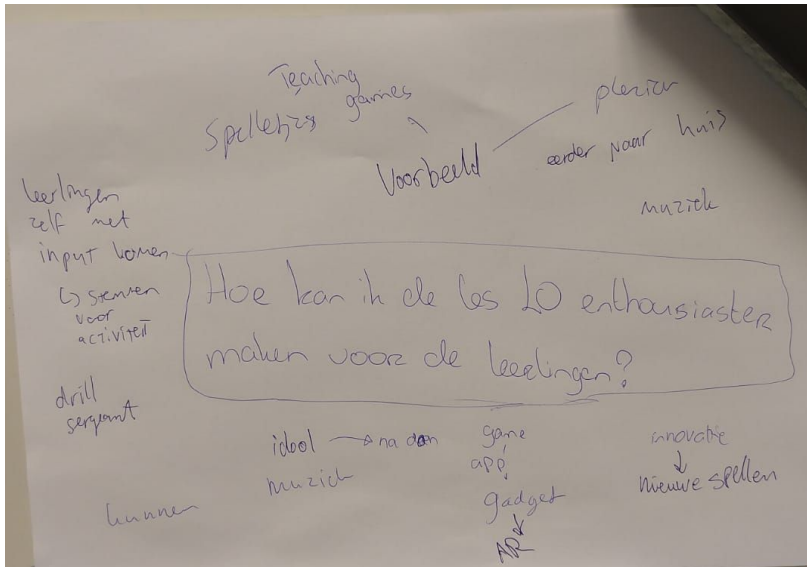
ABC Lawine

Voor elke letter in het alfabet, een antwoord. Gezamenlijk aan hetzelfde onderwerp.

Antwoorden hardop benoemen.

Zoals hierboven te lezen valt werd er geprobeerd om bij elke letter van het alfabet een antwoord te verzinnen wat relevant is aan de casus. Afgezonderd van het feit dat de letters Q, Z, Y er moeilijk zijn kwamen er naast een hoop onzin ook een aantal nuttige woorden uit.

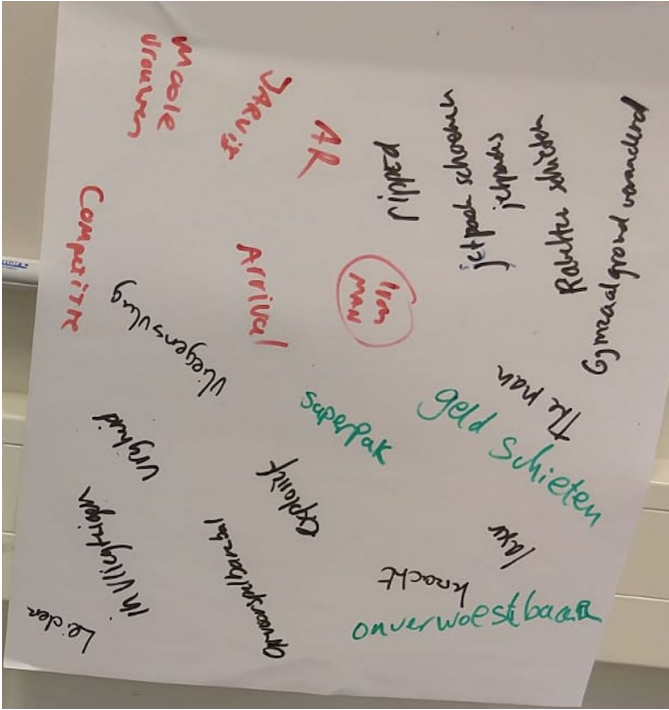




Superheld

Kies gezamenlijk per casus een superheld en bedenk allerlei manieren hoe deze superheld het probleem zou tackelen.

Deze brainstormtechniek was erg leuk. Voor ons probleem werd gekozen voor Ironman. Toen is er gekeken naar de eigenschappen van Ironman en hoe hij het probleem zou kunnen oplossen. Zo werd er gekeken naar zijn onsterfelijkheid, uithoudingsvermogen, sociale aspect.



Grensverlegging

Wat als je meer dan genoeg geld hebt? ... alle tijd van de wereld hebt? ... beschikking hebt over moderne technologie? ... er geen winst mee hoeft te maken?

Zoals de tekst hierboven al aangeeft, probeer te denken zonder limiet. Als alles mogelijk is hoe zou een gymles er dan uit kunnen zien? Hierbij hebben zijn er de gekste dingen

Het doel van deze doelgroep is plezier hebben en even ontspannen tussen alle serieuze lessen door. Een ander doel wat ook van belang is bij deze leerlingen is uiteraard het halen van 'goede' punten.

Winst

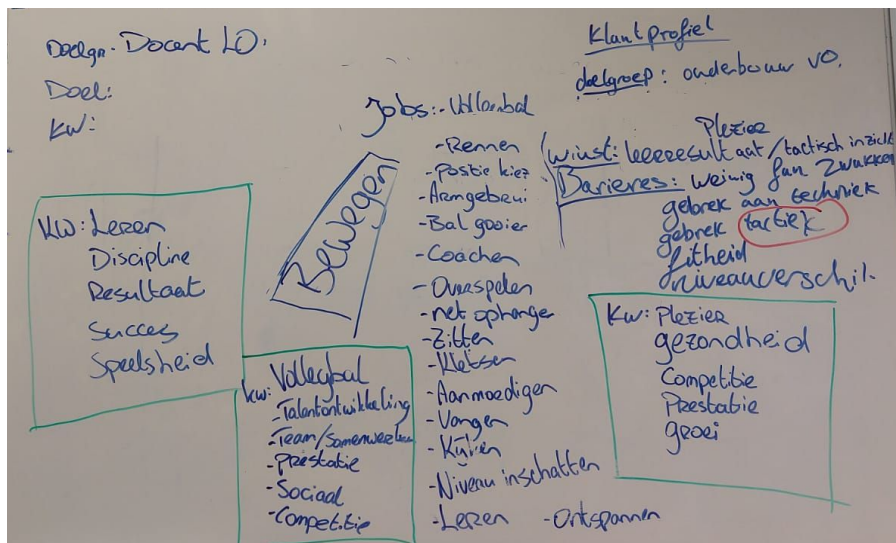
De winst bij een betere gymles voor leerlingen is; een beter leerresultaat, meer plezier wat uiteindelijk ook bijdraagt aan een beter tactisch inzicht.

Barrières

Mogelijke barrières kunnen zijn dat leerlingen een gebrek aan techniek of conditie hebben, weinig plezier ervaren of niveauverschil ervaren.

Kernwaarden

Bij het opstellen bij het klantprofiel kwamen we erachter dat we eigenlijk meerdere doelgroepen hebben. De hoofddoelgroep zijn uiteraard de leerlingen. Maar echter heb je ook docenten die weer een heel ander doel en winst voor ogen hebben dan leerlingen. En aangezien je het spel volleybal speelt kan er ook nog gedacht worden aan de volleybalbond, wat is hun doel en winst? Omdat we het probleem verder moeten trekken dan alleen de leerlingen erbij te betrekken hebben wij voor alle drie bovengenoemde groepen kernwaarden opgesteld.



Docent

Leren
Discipline
Resultaat
Succes
Speelsheid

Volleybal bond

Talentontwikkeling
Team/ samenwerken
Prestatie
Sociaal
Competitie

Leerling

Plezier
Gezondheid
Competitie
Prestatie
Groei

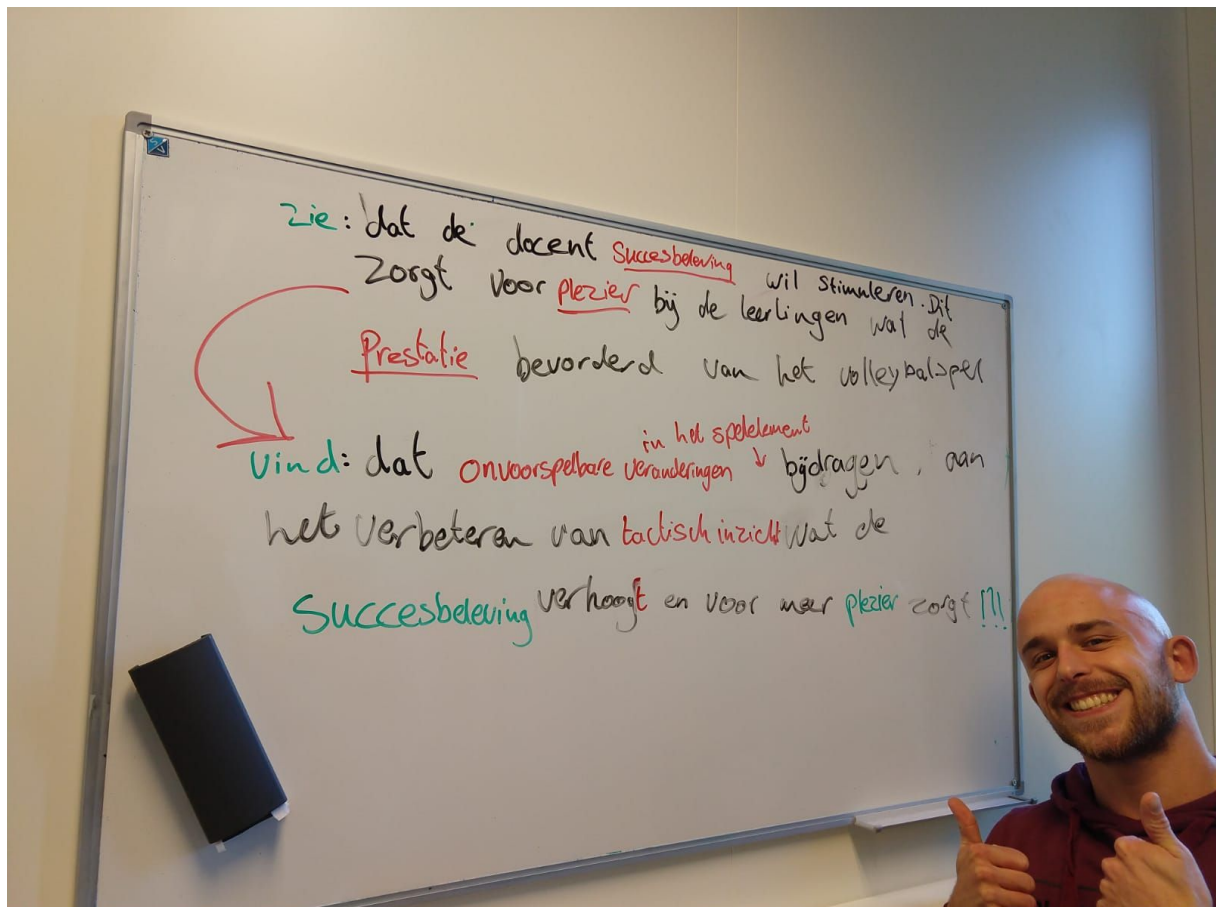
Hierdoor ontstond er een duidelijk overzicht en konden er overkoepelende verbanden gelegd worden. Zo werd zichtbaar dat prestatie, plezier en competitie vaker terugkwamen. Dit zijn dan ook de voornaamste kernwaarden waarop gericht werd in het vervolg van het project.

Ik zie

Bij dit onderdeel was het de bedoeling om op te schrijven hoe de situatie er momenteel uitziet, wat zie je? Hierbij heb gebruik kunnen maken van mijn mede groepsleden en toekomstige docenten LO. Zij zagen dat: "De docent succesbeleving wil stimuleren. Dit zorgt voor meer plezier bij de leerlingen wat de prestatie van het volleybalspel bevordert."

Ik vind

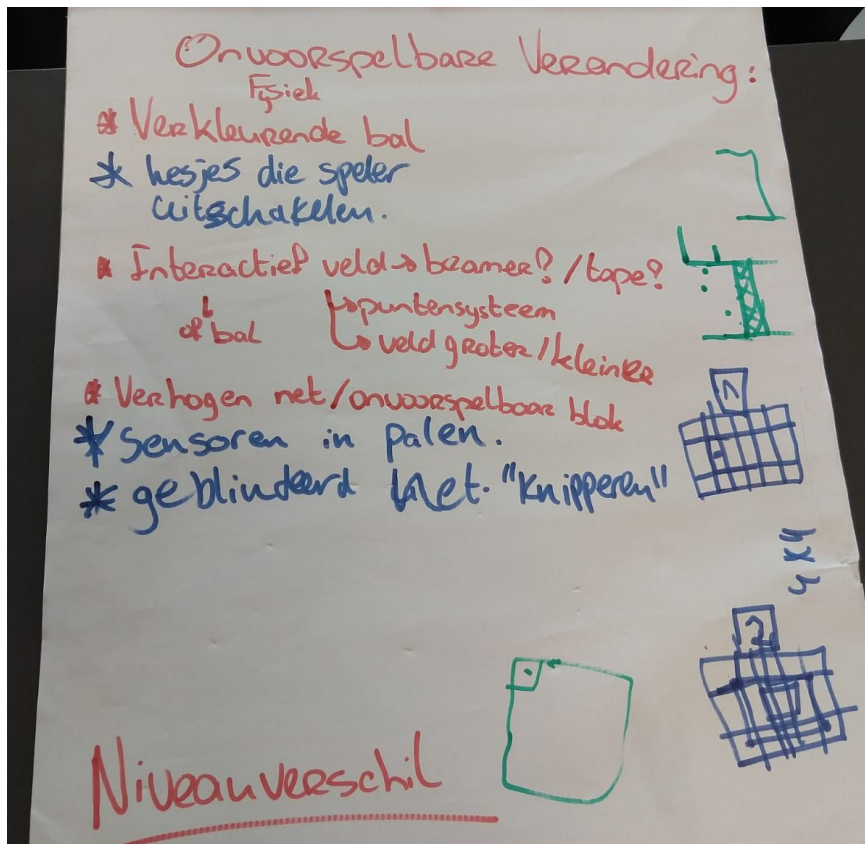
Nadat er een duidelijk beeld was ontstaan over de huidige situatie werd er nagedacht over een hypothese. Daarbij kwam dit naar voren, ik vind: "dat onvoorspelbare veranderingen in het spel bijdragen aan het verbeteren van tactisch inzicht wat de succesbeleving verhoogt en voor meer plezier zorgt."



Prototyping

De alweer een na laatste workshop was prototyping. Hierbij werd uitgelegd op welke manieren je snel een prototype kunt maken en hoe je deze kunt testen. Zodat we een eerste tastbare en testbare versie van ons concept hadden.

Vervolgens hebben wij aan de hand van 3 elementen (spelers, veld, net) zo veel mogelijke “onvoorspelbare” veranderingen op een rijtje gezet. Van deze mogelijkheden hebben we gekeken welke gebruikt kunnen worden zonder het spel teveel te veranderen of extra materialen toe te voegen.



Het idee wat we uiteindelijk zijn gaan testen was het “blinde net”, een net wat kan blinderen en op verschillende momenten weer doorzichtig is zodat de spelers op random momenten gedurende het spel feedback uit het andere veld krijgen en hierop moeten anticiperen door tactisch de juiste positie te kiezen. Ook verhoogd dit (zo denken we) de plezierbeleving zonder succesbeleving te creëren omdat het spel zo een stuk “spannender” wordt.

Aan de hand van de “ik zie” en “ik vind” vragen van de vorige sessie hebben wij allereerst een testkaart ingevuld waarbij beschreven wordt wat we gaan testen, wat onze verwachting, hoe we dit gaan meten en wanneer dit klopt. Om daarna vervolgens de learning card in te vullen waarbij gekeken wordt naar de resultaten. Hierbij wordt gekeken naar wat er geleerd van de test. Voor meer informatie zie de bijlage testformulieren.

Om ons product te testen zijn er vuilniszakken gekocht, deze zijn gescheurd en over het volleybalnet gehangen. Uit onze doelgroep zijn er vervolgens een aantal testpersonen gevraagd om ons product te komen testen. Hierbij zijn er drie metingen gedaan, een nulmeting, waarbij gewoon een potje volleybal gespeeld werd. Een meting waarbij we de vuilniszakken over het volleybalnet gehangen hebben. En ten slotte een meting waarbij random zakken af en toe werden opgelicht waardoor testpersonen door het net heen konden kijken.



Resultaten

De resultaten waren heel goed, al onze testpersonen hadden een positief gevoel bij het spelen met een geblindeerd net. Behalve dat iedereen blij was wat uiteraard mooi is, leverde ons prototype ook daadwerkelijk een betere positionering op wat is terug te zien op de camerabeelden. Zo werd duidelijk dat men wanneer het net geblindeerd is sneller geneigd is om zijn positie te wijzigen dan wanneer men de bal ziet komen. Ook viel ons op dat de speler die aan het net staat te allen tijde met zijn rug naar het net staat, zoals het bij echt volleybal ook hoort. Dit komt omdat het net geblindeerd is, voor de speler heeft het geen zin om tegen zwarte zakken aan te kijken, hij is gedwongen zich te draaien naar zijn teamgenoten.

Ook zijn we tot de conclusie gekomen dat de laatste test als buitengewoon onhandig werd ervaren. Dit omdat er iemand in het veld rondliep die de hele tijd aan het net zat.

Naast alle positieve berichten hoorden wij ook nog van een ex topvoetballer dat het hem een goed idee leek om bij een eventueel volgend prototype het net heel even open te laten wanneer de tweede bal (set-up) wordt gespeeld. Hierdoor heb je genoeg informatie om jezelf goed te plaatsen voor de verdediging.

Vervolgstappen

Het project was erg goed gegaan en met het opgeleverde product waren we ook uitermate tevreden, echter zijn er altijd dingen die beter kunnen in de toekomst. Vandaar dat we hebben nagedacht wat we bij een volgend prototype zouden kunnen verbeteren. Al vrij snel kwamen we op het idee om het volleybalnet te laten flikkeren, waardoor je snel informatie op kunt nemen bij de tegenstander voordat het weer geblindeerd wordt. Hierbij kan een dergelijke techniek toegepast worden die nu wel vaker wordt gebruikt bij kantoorruimtes die met een klik 'afgescheiden' en donker gemaakt kunnen worden van de rest.

Presenteren

Ten slotte kregen wij een workshop presenteren met hierbij do's en don't die je vooral wel of niet moet doen tijdens een presentatie. Ook kregen wij een aantal goede voorbeelden van pakkende presentatie en pitches. man met doekjes, obama.

Met deze tips hebben wij zelf nagedacht wat de beste manier zou zijn om ons concept te presenteren. Al vrij snel kwamen wij tot het idee om het niet in een doorsnee lokaal te presenteren maar in een gymzaal. Hierbij konden wij onze doelgroep voor de presentatie meteen kennis laten maken met het prototype door het zelf te testen. Nadat er een potje volleybal gespeeld is met een geblindeerd net gaven wij de presentatie. Deze hadden wij niet in een standaard powerpoint gemaakt, maar op de achterkant van de vuilniszakken hadden wij A2 papier vellen geplakt met daarop onze keywords.

Reflectie

Brainstormen

Tijdens de brainstormsessie heb ik geleerd om in een korte tijd heel veel en productief bezig te zijn. Ook heb ik kennis gemaakt met nieuwe brainstormtechnieken en heb ik geleerd waar een goede onderzoeksvraag aan moet voldoen.

Concepting

Bij concepting heb ik op een hele andere manier leren concepten. Door direct het klantprofiel op te stellen, schets je direct je doelgroep met hun problemen en hoe je deze kunt tackelen. Dit is een aanpak die ik in de toekomst vaker zal gaan gebruiken.

Ook het opstellen van ik zie en in vind, een soort missie en visie wat ik al vaker gedaan hebt maakt het makkelijker om een casusvraag op te stellen die goed testbaar is.

Prototyping

Prototyping zelf heb ik al vaker gedaan echter het gebruik van een testkaart en learning card was mij nog onbekend. Deze maken het testplan en de resultaten hiervan wel een stuk behapbaarder en dus makkelijker.

Al met al was het een heel productief en vlot proces waarbij we als groep heel snel van probleem tot oplossing in prototype vorm zijn gekomen.