

Beleidsmakers

Stimuleren van sportparticipatie met apps



Wat vinden beleidsmakers belangrijk in een sportapplicatie gezien hun ervaringen met sporters in hun verzorgingsgebied?

Onderzoek

Panel onderzoek onder beleidsmakers (n=7)

Wat vinden beleidsmakers belangrijke kenmerken in een sport-app voor de drie belangrijkste doelen?

Tabel 1 Belangrijkste kenmerken van een app naar doel, rangorde in absolute aantallen (n=7)

Top 5 kenmerken per doel

Voor sport-/beweegstimulering:

Doelen stellen	1
Instructie	2
Monitoring	3
Individueel vergelijken	4
Gebruiksvriendelijkheid	5

Voor trainingsbegeleiding:

Doelen stellen	1
Instructie	2
Monitoring	3
Individueel vergelijken	4
Gebruiksvriendelijkheid	5

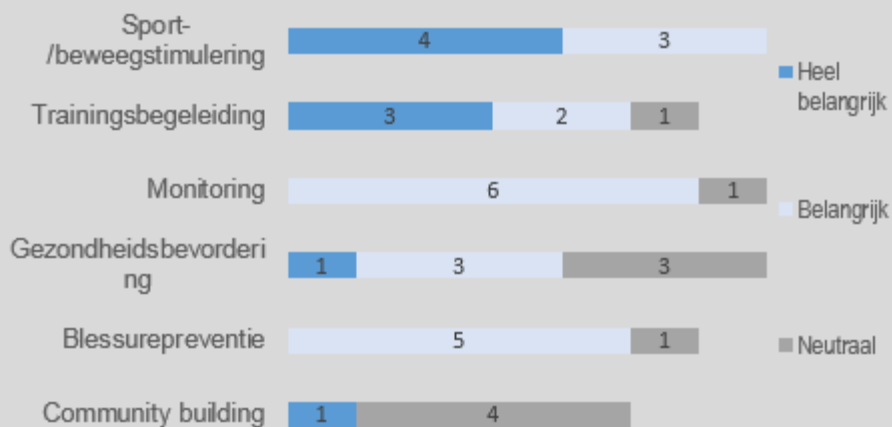
Voor monitoring:

Individueel vergelijken	1
Monitoring	2
Doelen stellen	3
Privacy	4
Delen en reageren	5

Met wat voor doel sport-apps inzetten?

De beleidsmakers vinden het inzetten van sport-apps voor sport-/beweegstimulering, trainingsbegeleiding en monitoring het vaakst (heel) belangrijk.

Figuur 1 Belang aspecten van apps, in absolute aantallen (n=7)



Andere appkenmerken belangrijk per sport?

Twee van de zeven beleidsmakers vinden dat voor hardloop-, wandel-, en fietsapps andere kenmerken belangrijk zijn, aangezien de doelgroepen verschillend zijn.

Wandel-/fiets-/hardloopapp: "Die zijn nog wel verschillend. Bij wandelen en fietsen zou ik meer inzetten op het sociale aspect, terwijl ik bij hardlopen meer zou focussen op prestatie en instructie." (beleidsmaker provincie)

Kenmerken apps

Een beleidsmaker ziet geen verschillen en de overige vier beleidsmakers hebben geen mening over de kenmerken van sport-apps voor de verschillende sporten. Zij vinden dat een aantal kenmerken in het algemeen van belang zijn voor een kwalitatief goede sport-app.

mulier instituut

Fontys

in holland

Stimuleren van sportparticipatie met apps

Vaststellen overeenstemming over wat beleidsmakers belangrijk vinden in een sportapplicatie gezien hun ervaringen met sporters in hun verzorgingsgebied door telefonische interviews



Apps vooral in georganiseerde sport

Beleidsvertegenwoordigers zien apps vooral voor de actieve sporters. Voor de beginnende of niet-actieve sporter zou een app alleen in combinatie met persoonlijke aandacht succesvol kunnen worden.

Voor iedereen één app...

Beleidsvertegenwoordigers geven aan dat voor iedereen een app niet haalbaar is. Er zal altijd differentiatie per sport gewenst zijn. Dit lijkt geen probleem voor gebruikers. Verschillende apps voor verschillende doelen lijkt dus een prima oplossing.

Samenwerking in ontwikkeling

Beleidsvertegenwoordigers zien initiatieven voor ontwikkeling van apps, maar wijzen daarbij vooral op het belang van (onafhankelijke) coördinatie om zo recht te doen aan alle belangen van betrokken partijen.

Basisfunctionaliteiten

Beleidsvertegenwoordigers geven aan dat de basisfunctionaliteiten voor actieve sporters en beginnende/niet-actieve sporters verschillend zijn, maar dat beide groepen wel behoefte hebben aan monitoring, een game en sociaal element in een app

“Verschillende sporten hebben vaak verschillende doelgroepen en dus verschillende apps. De meeste apps doen maar één ding goed, er is geen multisportapp en ik zie ook de meerwaarde daarvan niet” (beleidsmaker gemeente)

Wisselende sportbehoefte

Beleidsvertegenwoordigers zien de wisselende sportbehoefte niet als een probleem voor de ontwikkeling van apps. Zij zien dat verschillende apps voldoen aan verschillende behoeften, waar een koppeling tussen de apps uitkomst zou bieden voor een totaalbeeld voor de sporter en eventueel de beleidsvertegenwoordiger.

Gebruik meerdere apps

Beleidsvertegenwoordigers zien geen probleem in het gelijktijdig gebruik van meerdere apps. Zij zijn van mening dat de verschillende apps vooral aan moeten sluiten bij de doelen van de sporter. Het doel van beleidsvertegenwoordigers is meer sporten, de invulling is daarbij niet van groot belang.

Verdienmodel

Een verdienmodel is volgens beleidsvertegenwoordigers essentieel voor het succesvol exploiteren van een app. De opbrengst kan gezocht worden door het delen van data, samenwerking met commerciële partijen zoeken of het aantonen van sociale opbrengst.

“Het uitgangspunt zou moeten zijn dat er voor iedereen een geschikte app is, in plaats van één app voor iedereen” (beleidsmaker vereniging)



SiA

Fontys

Stimuleren van sportparticipatie met apps

Inzichten vanuit beleidsmakers



Introductie

Het NWO Raak-SIA project 'Voor iedereen een app?!' gaat over de rol die apps spelen in de organisatie van lichtgebonden beoefening van wandelen, lopen en fietsen. In dit project werken universiteiten en hogescholen samen met werkveldpartners om de mogelijkheden van sportapps te vinden en concrete toepassingen te ontwikkelen. In deze rapportage staat centraal het vaststellen van de overtuigingen vanuit de overheid en sportbonden door beleidsmakers over de kansen en mogelijkheden voor het inzetten van (sport-)apps.

Methode

Het onderzoek is verlopen middels twee stappen en twee panels van beleidsmakers. De eerste stap bestond uit een serie semigestructureerde interviews met een panel beleidsvertegenwoordigers om meer kennis te krijgen van hun inschatting voor de mogelijkheden van het inzetten van apps voor sportparticipatie bij hun organisatie. In het panel zaten vijf beleidsmakers van gemeenten en bonden. De uitkomsten van dit vooronderzoek vormen de input voor de gepresenteerde factsheets.

Na de verkenning was het doel om met behulp van een nieuw panel te komen tot een gemeenschappelijk beeld van beleidsmakers over de inzet van (sport-)apps voor sportparticipatie. Hiertoe is in een serie telefonische interviews en een vragenlijst expliciet gezocht naar de onderwerpen waarover consensus bereikt kon worden over het onderwerpen, en waar dat niet mogelijk was. Dit panel bestond uit zeven beleidsmakers vanuit gemeenten, kenniscentra, bonden en provincies [Factsheet 1](#) en [2](#) geven de resultaten weer van dit onderzoek.

Conclusie

Er is zeker behoefte aan een middel om mensen aan het sporten te krijgen en te houden. De beleidsvertegenwoordigers zien echter geen mogelijkheid voor het ontwikkelen van één app die in de sportbehoefte van alle verschillende groepen fietsers, lopers en wandelaars voldoet. Wellicht zou er wel een app kunnen komen die een overzicht kan geven van de data uit de verschillende apps die sporters gebruiken. Deze functie zou beter inzichtelijk moeten maken wie er sporten en bewegen in de openbare ruimte, zodat voldaan kan aan de behoefte van beleidsvertegenwoordigers om inzicht te krijgen in het gedrag van actieve en beginnende sporters in hun gemeente, provincie of sportbond.



SiA

Fontys

Methodes

De resultaten in dit fact sheet zijn gebaseerd op twee methoden: een online vragenlijst en semi-structureerde interviews (face to face of telefonisch). De gegevens zijn in 2017 verzameld.

Lijst met app kenmerken

In de online vragenlijst is respondenten een lijst met kenmerken van apps voorgelegd. Gevraagd is welke kenmerken van een hardloop-, wandel- of fietsapp volgens de respondent belangrijk zijn om de zes doelen te bereiken. De complete lijst met kenmerken en toelichting is hierna weergegeven.

Algemene info	Geeft algemene informatie over de effecten van onder andere sport en bewegen op gezondheid, gezondheidsrisico's, blessures en preventie.
Belonen/straffen	Bevat belonings- en/of bestraffingsmechanismes die worden ingezet om gestelde doelen te bereiken.
Doelen stellen	Biedt mogelijkheden voor het stellen van doelen en/of stelt automatisch algemene doelen.
Gaming	De app is een spel of bevat een spelelement met bijvoorbeeld een verhaallijn, een fantasie-omgeving.
Individueel vergelijken	De door het individu verzamelde data wordt vergeleken met eerder verzamelde persoonlijke data of gestelde doelen.
Instructie	Geeft instructie (tekstueel, video, afbeeldingen) over hoe de beweging uitgevoerd moet worden.
Mentale training	Bevat informatie en/of technieken vanuit mentale training (imagery, self-talk, stress-management) die de deelnemer kan toepassen.
Monitoring	De app registreert en monitort de activiteiten (GPS, route, hartslag, stappen) die de deelnemer doet.
Scheduling	De app heeft mogelijkheden om activiteiten in te plannen dan wel vanuit standaard schema's of eigen schema en/of integratie met agendafunctie.
Delen en reageren	De app heeft de mogelijkheid om berichten/activiteiten te delen (op social media) en anderen kunnen hierop reageren.
Sociale steun	De app heeft de mogelijkheid om berichten/activiteiten te delen (op social media) en anderen kunnen jou steunen door berichten, likes, kudo's
Sociaal vergelijken	De app vergelijkt jouw activiteiten en/of prestaties met anderen.
Terugblik op activiteiten	De app geeft een overzicht en/of terugblik op geregistreerde activiteiten.
Transfer	De app stimuleert om het gewenste gedrag toe te passen in andere situaties.
Privacy	De app heeft de mogelijkheid tot het instellen van verschillende gradaties van privacy.
Personaliseren	De app biedt mogelijkheden om de app te personaliseren/aan te passen naar voorkeur van de gebruiker.
Gebruiksvriendelijk	De app is gebruiksvriendelijk, denk hierbij aan gemakkelijk, overzichtelijk en snel.
Kosten	De kosten van app, zowel kosten voor aanschaf, abonnement als in-app-purchases.

Dit onderzoek is medegefinancierd door Regieorgaan SIA, onderdeel van de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk onderzoek.