



in samenwerking met



## Handleiding ontwikkelfase

### Why: Waarom is de ontwikkelfase noodzakelijk?

De ontwikkelfase is cruciaal omdat theoretisch sterke ideeën in de praktijk getest en gevalideerd moeten worden. Prototyping is een sleutelement in dit proces; het transformeert concepten naar tastbare producten of diensten die in de echte wereld getest kunnen worden. Dit proces is essentieel voor het identificeren en oplossen van problemen, het verfijnen van het ontwerp, en het begrijpen van de praktische toepasbaarheid en gebruikersinteractie met het eindproduct of de dienst.

### How: Hoe benaderen we de ontwikkelfase?

In de ontwikkelfase ontwerpen, testen, en verfijnen we concrete oplossingen die voortkomen uit de eerder gedefinieerde probleemstelling of kans. Dit proces begint met het creëren van prototypes, of voorlopige versies van het product of de dienst, om de haalbaarheid en effectiviteit van de oplossingen te testen. Deze fase valt onder de 'develop' en 'deliver' fasen van het double diamond model, waarin de focus ligt op het omzetten van ideeën naar werkbare oplossingen.

### What: Wat levert de ontwikkelfase op?

Het resultaat van de ontwikkelfase is het Minimum Viable Product (MVP), een product- of dienstversie met genoeg functies om klanten tevreden te stellen en waardevolle feedback voor toekomstige ontwikkelingen te verzamelen. Het MVP fungeert als een bewijs van concept, demonstrerend dat de oplossing levensvatbaar en waardevol is voor eindgebruikers.

### Achtergrondinformatie

In de ontwikkelfase van het innovatieproces worden creatieve ideeën omgevormd tot praktische toepassingen. De kracht van deze fase ligt in het concrete testen van deze innovaties met atleten, coaches, en fans, waardoor directe feedback verkregen wordt die cruciaal is voor verdere verfijning.

De interactie met de eindgebruikers staat centraal; hun ervaringen en inzichten zijn van onschatbare waarde voor het aanpassen en optimaliseren van de ontwikkelde concepten. Door het prototype in een realistische setting te testen, worden niet alleen de technische haalbaarheid en functionaliteit geëvalueerd, maar ook hoe goed het product aansluit bij de behoeften van de gebruikers in de sportwereld.

Het minimaliseren van risico's is een ander essentieel aspect van de ontwikkelfase. Voordat significante investeringen worden gedaan, helpt deze fase bij het beoordelen van de marktinteresse en technische uitvoerbaarheid, waardoor financiële en operationele risico's worden beperkt. Het uiteindelijke doel is om te zorgen dat de innovatie niet alleen vernieuwend en uitvoerbaar is, maar ook echte waarde toevoegt aan de sportcontext. Zo leidt de ontwikkelfase tot het creëren van een Minimum Viable Product (MVP), een essentiële stap die aantoont dat een idee niet alleen levensvatbaar is, maar ook klaar voor verdere ontwikkeling en implementatie in de sportsector.



in samenwerking met



### Voordelen

- **Afstemming op sporterbehoeften:** Directe betrokkenheid met de doelgroep zorgt voor ontwikkeling van producten/diensten die echte problemen oplossen of nieuwe kansen creëren binnen de sport.
- **Innovatie door samenwerking:** Samenwerken met technologiepartners, universiteiten of andere sportbonden kan leiden tot baanbrekende innovaties.
- **Marktvoordeel:** Innovaties kunnen sportbonden onderscheiden in een concurrerende markt, nieuwe leden aantrekken, en bestaande leden behouden.

### Nadelen

- **Tijdsinvestering:** Ontwikkelen en testen van innovaties kan tijdrovend zijn, wat mogelijk ten koste gaat van andere initiatieven.
- **Resource-intensief:** Vooral voor kleinere bonden kunnen de kosten en benodigde expertise voor ontwikkeling en testen een barrière vormen.
- **Marktvalidatie:** Er is een risico dat innovaties niet de verwachte acceptatie of effectiviteit in de praktijk bereiken.

### Werkmethodieken

- **Design Thinking in Sport:** Begrijpen van de eindgebruiker (sporters, fans, coaches) staat centraal; vanuit hun perspectief worden nieuwe sportdiensten of -producten ontworpen.
- **Agile Ontwikkeling voor Sporttechnologie:** Snelle iteraties en flexibele aanpassingen gebaseerd op feedback uit de sportgemeenschap zorgen voor de ontwikkeling van technologische innovaties zoals mobiele apps voor training en/of boeken van bijv. sportlessen.
- **Lean Startup voor Sportinitiatieven:** Minimaliseert risico's en kosten door met een MVP (Minimaal Viable Product) te starten, bijvoorbeeld een nieuw evenementformaat of lidmaatschapsmodel, en dit op kleine schaal te testen en te verfijnen op basis van feedback.



in samenwerking met



## Stap voor Stap binnen de ontwikkelfase

### 1. Vanuit de probleemdefinitie/kans omschrijving naar fase 3 in het Double Diamond Model Ontwikkelen (Divergeren = breder maken).

**Doel:** Deze fase markeert het begin van de tweede diamant, waarin oplossingen worden gegenereerd en ontwikkeld. Met het duidelijk gedefinieerde probleem als leidraad, worden in deze divergerende fase verschillende ideeën en concepten bedacht, ontworpen en getest. Het is een creatieve fase waarin prototyping en iteratieve ontwikkeling centraal staan, met als doel een reeks haalbare oplossingen te creëren. Betrek hierbij de Quadruple Helix.

**Aanpak:**

- **SCAMPER:** Gebruik de SCAMPER-technieken (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse) om bestaande ideeën te transformeren en nieuwe te genereren. Zie PDF voor meer informatie.

### 2. De ideeën omzetten naar prototype( s) Fase 4: Leveren (Convergeren = smaller maken)

**Doel:** In de laatste fase worden de ontwikkelde ideeën verfijnd en geconvergeerd tot een definitieve oplossing die geïmplementeerd kan worden. Deze fase omvat het selecteren van de beste oplossing, deze verder uitwerken, testen en klaarmaken voor productie of lancering. Het eindresultaat is een goed doordacht product, dienst of strategie die aansluit bij de behoeften van de gebruiker of markt.

**Aanpak:** Selecteer de meest veelbelovende oplossingen voor prototyping en testen. Verfijn op basis van feedback tot de beste oplossing overblijft. Hierbij kan je gebruik maken van de **prototype feedback loop**. Deze aanpak zorgt ervoor dat de uiteindelijke oplossing niet alleen innovatief is, maar ook praktisch en waardevol voor de eindgebruikers. Lees verder over de prototype feedback loop in PDF.

- **Aantal Prototypes Bepalen:** Op basis van de uitkomsten in de 3<sup>e</sup> fase van het double diamond model kan je nu twee of drie prototypen maken om verschillende benaderingen van je oplossing te testen. Creëer variaties met unieke thema's of doelgroepen (bijv. jeugd, senioren, recreatieve sporters).
- **Representatieve Groep Definiëren:** Zoek naar sporters, coaches, en andere belanghebbenden die een dwarsdoorsnede vormen van de gemeenschap die je wilt bereiken. Denk aan leeftijd, geslacht, sportniveau, en interesse in verschillende sportactiviteiten. De grootte kan variëren, maar voor initiële tests is een groep van 5-10 gebruikers vaak voldoende om waardevolle inzichten te verkrijgen. Bereik deze groep via sociale media, bestaande ledenbestanden, verenigingen, of samenwerking met marktonderzoeksbureaus.
- **Betrek het Quadruple Helix Team:** Werk samen met lokale overheden, scholen, universiteiten, en sporters/sportvereniging om je prototypes (bijv. nieuwe sportprogramma's) te beoordelen. Hun expertise kan unieke perspectieven en waardevolle feedback bieden.
- **Ontwikkel en Test Prototypes:** Een prototype is waardevol als het aantoont dat het:
  - Een duidelijk probleem oplost of een behoefte vervult voor de eindgebruiker.
  - Positieve feedback ontvangt op gebruiksvriendelijkheid en functionaliteit.
  - Betrokkenheid en interesse wekt bij de testgebruikers.



in samenwerking met



- **Analyseer Feedback en Itereer:** Pas je prototype aan op basis van de verzamelde feedback. Dit kan betekenen dat je de activiteiten, intensiteit, of zelfs de doelgroep van je aanbod aanpast.
- 3. Als een prototype consistent positieve feedback ontvangt, bouw dan een MVP, waar moet dat aan voldoen:**
- De kernfuncties bieden die nodig zijn om het primaire probleem van de gebruiker op te lossen.
  - Technisch stabiel en bruikbaar zijn.
  - Geschikt zijn voor feedbackverzameling voor verdere iteratie.
- 4. Test de MVP Uitgebreid:** De MVP dient breder getest te worden bij de doelgroep, de volgende indicatoren bepalen het succes van de MVP:
- Gebruikersbetrokkenheid: actieve gebruikers, gebruiksfrequentie.
  - Conversiepercentages: aanmeldingen, aankopen, of andere gewenste acties.
  - Feedback: positieve beoordelingen, aanbevelingen
  - Retentie: percentage gebruikers dat na een bepaalde tijd nog steeds actief is.
- 5. Stel bij op Basis van Feedback:** Als feedback suggereert dat verbeteringen nodig zijn, wees dan bereid om je aanpak te herzien. Dit kan betekenen het verder bouwen op andere prototypen of helemaal teruggaat naar de tekentafel om de kern van het probleem opnieuw te definiëren + gekozen oplossingen.

Als de stappen succesvol zijn doorlopen is er een MVP ontwikkeld dat aanslaat bij de doelgroep. De volgende fase in het innovatieproces is de haalbaarheidsfase. Waarin de businesscase van de innovatie wordt gebouwd.

#### Tips voor Succes

- **Focus op de Gebruiker:** Zorg ervoor dat je product of dienst echt inspeelt op de behoeften en wensen van sporters en andere stakeholders binnen de sport.
- **Wees Flexibel:** Sta open voor aanpassingen op basis van feedback. De sportwereld is dynamisch; wat vandaag werkt, is morgen misschien verouderd.
- **Bouw Partnerschappen:** Werk samen met lokale sportclubs, scholen, en andere organisaties om je product of dienst te testen en te promoten.
- **Meet en Evalueer:** Stel duidelijke doelstellingen en meet regelmatig je vooruitgang om te bepalen of je op de goede weg bent.

#### Bronnen voor Meer Informatie

- [ProductPlan.com](https://www.productplan.com) geeft een inzicht in productontwikkelingsstrategie. Hierin gebruiken ze de design thinking approach om samen met de doelgroep een product te ontwikkelen.
- [Sport England](https://www.sportengland.com) biedt innovatietooling aan om de innovatiecultuur van organisaties te versterken om zo het sportaanbod beter te laten aansluiten bij de wensen en behoeften van sporters.