CHALMERS

# Implementering av ungdomsfotboll i applikationen Forza Football

*En undersökning av dess relevans och efterfrågan*

Kandidatarbete i Teknisk design

OSCAR FREDRIKSSON, ANNA GRANSTRÖM, ERIK MARBERG,
JOHAN OLSSON OCH JOHANNA STENSON

CHALMERS TEKNISKA HÖGSKOLA
Göteborg, Sverige 2017

Institutionen för Produkt- och Produktionsutveckling
Avdelning Design & Human Factors

KANDIDATARBETE PPUX03

# Implementering av ungdomsfotboll i applikationen Forza Football

*En undersökning av dess relevans och efterfrågan*

Kandidatarbete i Teknisk design

OSCAR FREDRIKSSON, ANNA GRANSTRÖM, ERIK MARBERG,
JOHAN OLSSON OCH JOHANNA STENSON

HANDLEDARE: OSKAR REXFELT

EXAMINATOR: LARS-OLA BLIGÅRD

CHALMERS TEKNISKA HÖGSKOLA
Göteborg, Sverige 2017

Institutionen för Produkt- och Produktionsutveckling
Avdelning Design & Human Factors

Kandidatarbete PPUX03

**Implementering av ungdomsfotboll i appen Forza Football**
Kandidatarbete inom civilingenjörsprogrammet Teknisk Design

© OSCAR FREDRIKSSON, ANNA GRANSTRÖM, ERIK MARBERG, JOHAN OLSSON OCH JOHANNA STENSON.

Chalmers tekniska högskola
SE-412 96 Göteborg, Sverige
Telefon +46(0) 31-772 1000

Omslagsfoto: Oscar Fredriksson
Tryck: Chalmers Reproservice

# FÖRORD

Rapporten är resultatet av ett kandidatarbete på uppdrag från Forza Football som genomfördes under VT 2017 vid Institutionen för Produkt- och produktionsutveckling på Chalmers Tekniska Högskola. Arbetet ingår i kursen PPUX03 Kandidatarbete Teknisk Design och omfattar 15 högskolepoäng.

Vi vill inleda med att tacka vår företagskontakt Gustaf Rasmusson för sitt engagemang i arbetet samt för all hjälp han gett oss under projektets gång. Vi vill även tacka företaget Forza Football för deras varma välkomnande och ett mycket givande samarbete. Att ni var så många som kom och visade intresse och gav oss konstruktiv kritik på vår slutredovisning var mycket uppskattat!

Givetvis vill vi också tacka vår eminente handledare Oskar Rexfelt för allt stöd och vägledning. Våra handledningsmöten har alltid varit givande och de har fått arbetet att hela tiden bli lite bättre.

Vi vill självklart också tacka alla fotbollsfantaster, unga som gamla, som vi fått chansen att träffa genom olika typer av möten. Det har varit otroligt kul och vi kan konstatera att det finns många hjälpsamma människor inom fotbollens värld. Era åsikter och er kunskap har varit ovärderliga för oss!

Vi vill även rikta ett stort tack till projektgruppens anhöriga, särskilt Roger och Cia Marberg, Göran Granström, Jesper och Rickard Högberg samt Jelena Högberg Harju som alla varit till extra stor hjälp under arbetet.

Slutligen vill vi tacka våra opponering- och mentorsgrupper, alla TD-kandidater, klasskamrater, lärare och vänner som alla bistått med spännande idéer, konstruktiv kritik och mycket pepp!

Göteborg 31 maj 2017

Oscar Fredriksson, Anna Granström, Erik Marberg,
Johan Olsson och Johanna Stenson

# SAMMANFATTNING

Med en vision om att demokratisera fotbollen och bredda sin användarbas överväger företaget Forza Football att implementera ungdomsfotboll i deras existerande produkt, applikationen *Forza Football*. Projektet syftar till att undersöka om en sådan typ av implementering är intressant såväl som möjlig. Ett koncept som tar hänsyn till de krav som potentiella användare ställer presenteras också.

Studiens resultat och slutsatser är baserade på intervjuer, observationer, litteraturstudier, fokusgrupper och enkäter. För att uppnå målet flera iterationer av datainsamling genomförts under processen.

Studien visar tydligt på att det finns ett stort intresse för en implementering av ungdomsfotboll i Forza Football då tillgängliga tjänster inte lever upp till de krav användare ställer. Även den mest grundläggande formen av implementering, med ökad tillgänglighet av information kring ungdomsfotboll, anses ge värde och attrahera användare. Det finns dock också ett antal etiska och tekniska aspekter som är viktiga att ta hänsyn till. Framförallt handlar det om en press från omgivning och osund fixering vid att vinna samt att det idag finns mycket lite data kring ungdomars spelande att bygga funktioner på.

På grund av tekniska begränsningar rekommenderas en stegvis implementering där det första steget fokuserar på att skapa *tillgänglighet* av existerande data, det andra att *uppmuntra* och få ungdomar att fortsätta spela fotboll samt det tredje där ny data inkluderas för att öka värdet för användaren i syfte att skapa en *demokratisk* applikation där proffslag och ungdomslag står sida vid sida.

# ABSTRACT

With a vision of democratizing football and broaden their platform of users, the company Forza Football considers an implementation of youth soccer into their existing product, the app *Forza Football*. This study aims at investigating if this is viable and of any interest and a concept that takes into account the requirements of the probed users is furthermore to be presented.

The results and conclusions of this study are based on interviews, observations, literature studies, focus groups and surveys. To achieve the purpose, several cycles of data collection have been conducted.

The result clearly shows that there is a great interest for an implementation of youth football in Forza Football since the existing services do not meet user requirements. Even the most basic form of implementation, with improved accessibility of information about youth football, provides value and is something that is considered to attract users. However, there are also a number of ethical and technical aspects that are important to take into account. Especially the existence of pressure from parents and an overemphasis on winning, which is often a key factor in young players quitting their sport. It is also important to take in mind that youth soccer is associated with a deficient coverage of statistics.

Due to technical constraints, a step-by-step implementation is recommended where the first step focuses on creating *accessibility* of existing data. The next step is about *encouraging* the players and make something fun with the statistics. The third and last step is where new data is included to increase the value for the users in order to create a *democratic* app where pro and youth team stand side by side.

# EXECUTIVE SUMMARY

All over the world there are more than 22 million registered youth football players and football is considered to be one of the most popular sports. The coverage of professional football teams and players of today is extensive. Seconds after someone scores a goal in a game, fans on the opposite side of the world can get a notification on their smartphone. They are also able to see statistics regarding free kicks, possession, substitutions and assists of the game. The list can go on.

Forza Football is a live score smartphone app that covers all the important statistics of professional football. With more than 2.5 million active users each month the company behind the app have a vision to democratize football, by listening to the fans and making sure their voices are heard. They also want the step between coverage for youth football players and professional practitioners to decrease. 14 year old Maximilian should have the same tools and opportunities to follow his team as Zlatan Ibrahimović has to follow his Manchester United. Likewise, should their mothers have a platform where they can see how their sons' team performed in the last game. The mission given from Forza Football was to study whether a youth football implementation is a job worth undertaking - is this something found to be interesting among the stakeholders? And if so, what are the necessary requirements and limitations to take into account?

The project started with a mapping of the stakeholders - the people with an interest or concern with such an implementation. A benchmarking was also conducted, in order to distinguish current and potentially new competitors and to get an understanding of the market. The data collection of semi-structured interviews, surveys and observations and the succeeding analysis resulted in a list of requirements, which was continuously updated as more data and findings occurred. This list served as a foundation for the sessions where ideas regarding the framework and functions within the app were to be generated.

Since the dawn of the project, the ethical aspect of providing statistics on adolescents has been an important question. The coach has a responsibility of being a role model, the app has an equal responsibility in providing a spurring, and not offensive, forum for the players. The app should not be another reason why players drop out of the sport, quite the opposite, it should encourage children and teenagers to keep playing.

In order to be able to validate functions, the need of visualizations was considered necessary. During the first iteration cycle, basic sketches on papers were made. These were reworked and refined in Adobe XD based on feedback during user tests and input from focus groups. Visualizing in Adobe XD enabled the wireframes to be connected and high-end tests to be conducted.

The end result is not only a list of requirements of stakeholders as well as a list of functions. It is also a framework for what should be taken into consideration during an implementation of youth football in Forza Football. Three important areas of guidelines have been identified during the process: availability, encouragement and democratization. These may be seen as the ground pillars of what should inspire an implementation to gain the most in the long run.

The result also contains an example of how the implementation could look, visually. Based on the fact that the data on youth football available today is limited, the final concept can be seen as a timeline with three individual releases. The first release covering the information available on official football association sites today in a new format through the app, focusing on availability. Release two focuses on utilizing the already available data in order to create new, interesting features and functions that can encourage young players to continue playing football. The third and last release demands new sources of input. Considering the fact that most people have a smartphone today it is not unrealistic to believe that parents, relatives, friends and coaches would be able to help with this, since, based on the findings in this report, it could possibly bring a lot of value for the teams and players. By introducing new methods for gathering data, the difference between youth and professional player's decreases significantly, as a step towards democratizing football.

The study confirms that there is a great interest in implementing youth football in Forza Football. Not only did a survey covering 8000 people confirm that the tools to follow your own and your team's journey and progress available today are not optimal. All the contributing youth football players in this project have had a positive attitude to the idea of finding themselves in the same app as the players they read about on the internet or follow on the TV. Creating a forum where the user is able to simultaneously follow his or her favorite teams, no matter what level, is unique. There are services covering pieces of this idea, but not any with the same totality as this implementation would mean.

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING


1 INTRODUKTION 1

1.1 Bakgrund och uppdrag 1

1.2 Syfte 2

1.3 Mål och frågeställningar 2

1.4 Avgränsningar 3

1.5 Angreppssätt 3

2 SLUTRESULTAT 5

3 FORZA FOOTBALL 7

3.1 Applikationen 7

3.2 Demokratisering av fotboll 8

3.3 Framtida marknad 8

4 UNGDOMSFOTBOLL 9

4.1 Etiska aspekter 9

4.2 Relevanta fotbollshemsidor 12

5 METODER 13

5.1 Datainsamlingsmetoder 13

5.2 Analys- och utvärderingsmetoder 14

5.3 Kommunicerande metoder 15

5.4 Idégenereringsmetoder 15

5.5 Visualiseringsmetoder 16

5.6 Verktyg 17

6 GENOMFÖRANDE 19

6.1 Projektfaser 21

7 RAMVERK FÖR IMPLEMENTERING 31

7.1 Intressenter 32

7.2 Kravbilden 37

7.3 Utmaningar 41

7.4 Riktlinjer och vision 44

8 IMPLEMENTERING 47

8.1 Funktioner 47

8.2 Visualiserad implementering 51

9 DISKUSSION 63

9.1 Resultat 63

9.2 Genomförande 64

9.3 Utmaningar och begränsningar 66

9.4 Framtida utvecklingsarbete 67

10 SLUTSATS 69

REFERENSER

APPENDIX

# 1
# INTRODUKTION

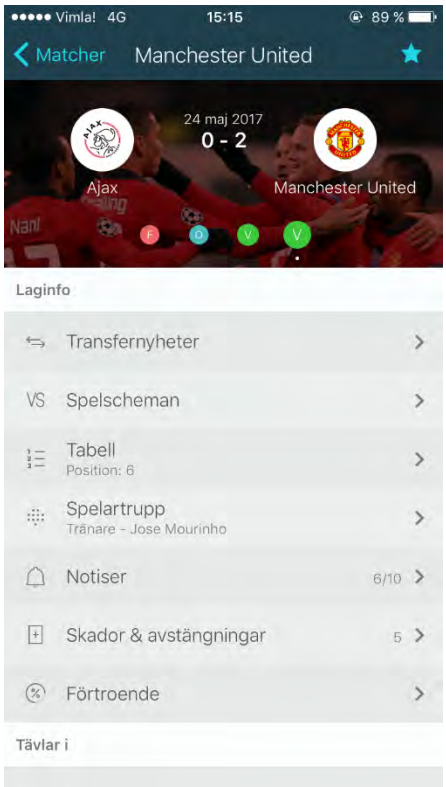
Fotboll är en väletablerad sport med miljontals aktiva spelare i alla åldrar. Många spelare blir introducerade till sporten i tidig ålder och där ligger ett stort fokus ligger på att ha kul. Till skillnad från proffsfotbollen så finns det dock en avsaknad av appar som följer ungdomars fotbollsspelande. I introduktionen presenteras uppdraget att undersöka möjligheterna att implementera ungdomsfotboll i en applikation för proffsfotboll och bakgrunden till det uppdraget. Även syfte, mål och frågeställningar klargörs och avsnittet avslutas med en övergripande förklaring över hur arbetet gått till.

## 1.1 BAKGRUND OCH UPPDRAG

Fotboll anses vara världens mest populära sport med 265 miljoner spelare i över 200 länder. Totalt sett är 4 % av världens population aktivt involverade inom fotboll där 10 % motsvaras av kvinnor och 90 % av män. Sporten är också den med flest följare, ett exempel är VM-finalen år 2014 som sågs av över 1 miljard människor (FIFA, 2007).

Enligt FIFA (2007) fanns det år 2007 cirka 22 miljoner registrerade ungdomsspelare i världen och ungdomsfotboll är en verksamhet som engagerar enormt många människor världen över. Det är vanligt att barn börjar spela fotboll i tidig ålder - det ger socialt umgänge, motion och ett stort fokus ligger på att ha kul. I en undersökning gjord av Athletic Footwear Association påstod 65 % av 20 000 ungdomar att de började med idrotten för att spendera mer tid med kompisar (Wilson, 2013, 17 augusti). Idag finns många olika plattformar för att ta del av information kring ungdomsfotboll men de har alla olika syften vilket skapar en komplexitet som upplevs resultera i en otillgänglighet.

Projektets uppdragsgivare, Forza Football, är ett teknikföretag vars huvudprodukt idag är en applikation till smartphones och datorer med samma namn som företaget, se figur 1.1.




**Figur 1.1** - *Exempel på lagsida i appen Forza Football.*

Baserat i Göteborg arbetar företaget utifrån en vision om att demokratisera fotboll vilket syftar till en vilja att göra alla fotbollsfans röster hörda och att ge alla samma möjlighet att påverka kulturen. Enligt G. Rasmusson (personlig kommunikation, 19 januari 2017) är Forza Football en app som idag levererar fotbollsresultat och matchstatistik kring proffsfotboll till ungefär 2,5 miljon användare i månaden över hela världen.

För att utvidga användarbasen och samtidigt följa sin vision om att demokratisera fotbollen vill Forza Football göra flera av användarna delaktiga i appen. Ur den önskan växte en idé fram om att integrera ungdomsfotboll i samma plattform där de professionella spelarna presenteras idag. Uppdraget Forza Football formulerat innebär huvudsakligen att undersöka intresset och möjligheten att genomföra nämnd integrering. En central uppgift är att kartlägga de krav som uppkommer i samband med en implementering samt att verifiera om kraven är relevanta och möjliga att tillgodose.

Tanken med att implementera ungdomsfotboll i en applikation som redan täcker proffsfotboll anses sätta Forza Football i en unik position på marknaden. Det framgår att det idag inte finns någon plattform som presenterar ungdomsfotboll på ett sätt som anses jämställt med proffsfotboll.

## 1.2 Syfte

Syftet med arbetet är att utreda om en implementering av ungdomsfotboll i applikationen Forza Football är möjlig och önskvärd att genomföra. Genom en brukarorienterad process ska intressenters behov och krav identifieras och resultera i en övergripande konceptuell design. Det sistnämnda för att visa på vad Forza Football bör fokusera på för att uppfylla nya användares krav.

## 1.3 Mål och frågeställningar

Projektets huvudsakliga målsättning är att klargöra om en integrering av ungdomsfotboll är önskvärd genom att identifiera intressenter samt kartlägga deras krav. Målsättningen går i linje med den centrala frågeställningen:

- Är en implementering av ungdomsfotboll intressant att genomföra?

För att svara på ovanstående frågeställning formuleras ett antal mer konkreta frågeställningar vilka berör de aspekter som kan påverka en implementering:

- Finns det begränsningar som bör beaktas?
- Vilka krav ställer intressenter på en implementering av ungdomsfotboll?
- Vilka funktioner kan genereras utifrån identifierade krav och begränsningar?
- Hur kan en implementering av ungdomsfotboll ske i applikationen?

## 1.4 Avgränsningar

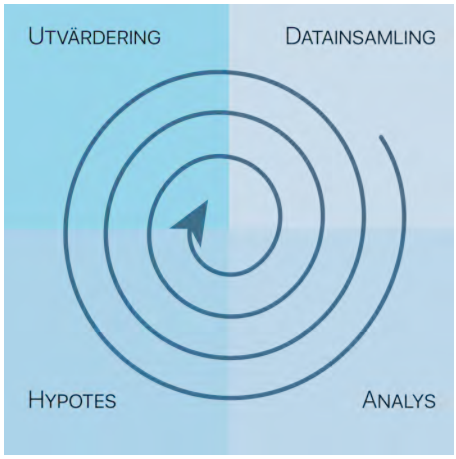
I samråd med uppdragsgivaren har datainsamlingen primärt fokuserat på Göteborgsregionen. Det beslutet togs för att underlätta datainsamling och validering men också för att Göteborg är ett stort distrikt som kan representera ungdomsfotboll i Sverige. Sveriges fotbollsförbund (SvFF) agerar nämligen som övergripande organ för att främja och administrera Sveriges alla fotbollsdistrikt vilket gör att de bör hålla samma nivå och ha liknande mål med sporten.

Arbetet avser endast att ta fram ett interagerbart gränssnitt som möjliggör realistisk utvärdering och feedback, inte att programmera en fungerande applikation.

## 1.5 Angreppssätt

Då Forza Footballs önskan framförallt var att få tillgång till en omfattande behov och kravstudie, har datainsamling utgjort en central del av projektets samtliga faser. Det inledande arbetet var en nulägesanalys där en uppfattning av applikationens tilltänkta intressenter skapades. Deras behov och krav har eftersökts och analyserats. Hypoteser kring vad implementeringen av ungdomsfotboll kan innebära har kontinuerligt ställts och utvärderats med olika visuella framställningar för att generera en djupare bild av kraven. Arbetet har resulterat i två delar, en kartläggning av ramverket för en möjlig implementering samt hur den kan komma att se ut och vilken innebörd det har för intressenterna.

Arbetsprocessen har varit iterativ i vilken iterationerna har blivit kortare desto längre arbetet framskridit, se figur 1.2. Iterationerna har passerat fyra områden, alla med skillnader i arbetssätt och vilka metoder som använts men med det gemensamma syftet att svara på frågan om en implementering av ungdomsfotboll är intressant att genomföra. De fyra områdena är:




**Figur 1.2** - *Visualisering av den iterativa arbetsprocessen.*

**Datainsamling** - bygger på aktiv insamling av data, ex. intervjuer.
**Analys** - samlad data sammanställs och analyseras, ex. KJ-analys.
**Hypotes** - hypoteser formuleras med analyserad data som grund, ex. funktionslistning.
**Utvärdering** - hypoteser testas och genererar ny data, ex. fokusgrupp.

# 2
# SLUTRESULTAT

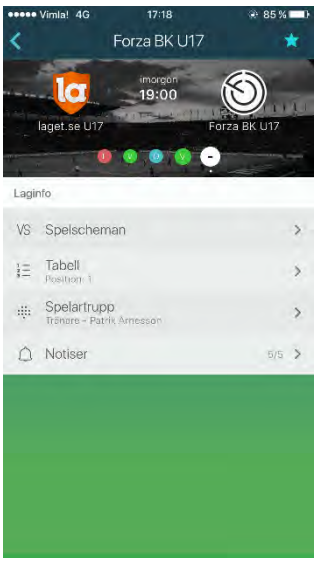
Genomförd studie fastställer att en implementering av ungdomsfotboll i Forza Football är av stort intresse och skulle skapa en unik plats på marknaden. På grund av påtagliga brister hos dagens befintliga tjänster där information om ungdomsfotboll presenteras anses en förmedling av befintlig statistik skapa ett stort värde och attrahera nya användare. En implementering ses också ha möjlighet att bidra till en ökad gemenskap inom lagen och uppmuntra alla spelare till fortsatt spelande, oavsett position, ålder och ambition. I framtaget förslag samlas relevant information i ett forum och presenteras likt proffsfotbollen, vilket kan skapa en potentiell go-to-tjänst för ungdomsfotboll.

Studien resulterade i ett ramverk för implementeringen samt rekommendationer för hur implementeringen bör hanteras, se figur 2.1. Ramverket för implementeringen beskriver de viktigaste intressenterna spelare, tränare och föräldrar och utifrån deras gemensamma krav har skapades en bild av vad produkten bör ge dem. Områden där Forza Football anses kunna skapa störst värde är *tillgänglighet, uppmuntran och demokratisering.*

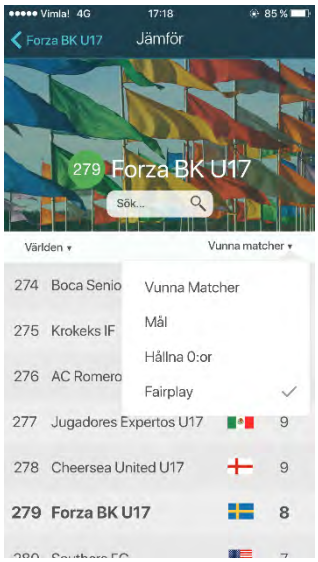
**Figur 2.1** - *Visualisering av resultatets två delar. Ramverket utgör en grund för implementeringen.*

Det finns också etiska såväl som tekniska utmaningar vilka påverkar den information som kan och bör presenteras i appen. Vid intervjuer framkom olika åsikter kring vilken statistik som ska delges unga spelare, att det finns en press från omgivningen som får ungdomar att sluta under ungdomsåren samt att finns ett osunt fokus på att vinna. Gällande tekniska begränsningar så handlar det om en brist på tillgänglig data, det finns lag och serier vilka har begränsad data eller helt saknar information kring sitt fotbollsspelande. Det är en aspekt att ha i åtanke då en alltför påtaglig avsaknad av information kan sänka helhetsintrycket märkbart. Att fokusera på att skapa en applikation som motiverar och stärker spelare utifrån data som existerar är viktigt.

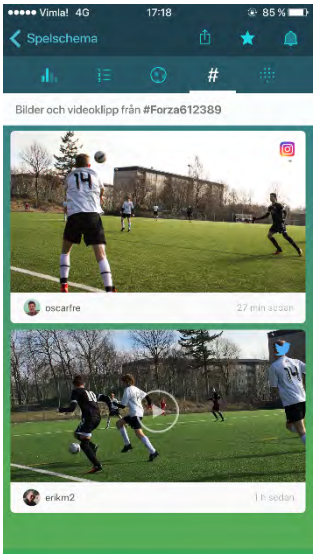
Framtaget förslag på implementerings presenteras som en tidslinje med släpp i tre olika steg. Det grundas i att framtagna funktioner har olika möjligheter till implementering, och ställer olika krav på datainsamling. I och med att det är en implementering i den redan existerande applikationen Forza Football ska det följa nuvarande grafiskt uttryck.




**Figur 2.2 -** *Steg 1, Lagsida*




**Figur 2.3 -** *Steg 2, Funktion för att jämföra sitt lag med andra*




**Figur 2.4** - *Steg 3, Funktion för bilder och videor*

Steg 1 fokuserar på att skapa tillgänglighet. Versionen ligger närmast i tiden och innebär i princip en portning av den statistik som finns tillgänglig genom Svenska Fotbollsförbundet. Eftersom det framkommit att det är omständligt och inte helt lätt att hitta information om hur laget har presterat skulle det ge ett stort värde för användaren med en applikation till mobilen som tillhandahåller det, på ett betydligt smidigare sätt. Här finns funktioner som redan är tillgängliga hos fotbollsförbundet idag, såsom spelschema, tabell och spelartrupp, se figur 2.2.

I steg 2 ligger fokus på uppmuntran och är en vidareutveckling av steg 1, se figur 2.3. Steg 2 kräver inte någon ny form av datainsamling utan bygger på att utnyttja den redan befintlig data på nya sätt. Här skapas nya funktioner som tros kunna få ungdomsspelarna att se ett högre värde i Forza Football, i och med dess uppmuntrande karaktär. Det här i samband med att de får nya roliga verktyg som ska sporra deras vidareutveckling och fortsatta fotbolls-spelande.

Steg 3 fokuserar ytterligare på demokratisering genom att ställa större krav på data-insamlingen. I den här versionen begränsas inte funktionerna av den statistik som finns till-gänglig genom Svenska Fotbollsförbundet. Det möjliggör nya, innovativa funktioner, se figur 2.4. Att involvera föräldrar och tränare i datainsamlingen är en viktig aspekt för att möjliggöra det här. Att ge ungdomslagen tillgång till statistik och information som finns kring de professionella lagen idag har visat sig kunna vara mycket värdefullt.

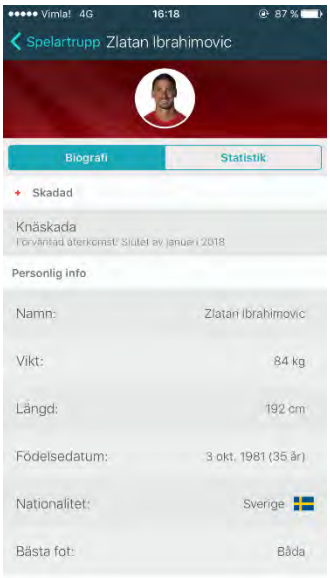
# 3
# Forza Football

Forza Football är ett litet teknikföretag som har utvecklat fotbollsrelaterade applikationer och hemsidor sedan år 2010. Appen Forza Football är idag deras största produkt med användare i alla världsdelar. Baserat i Göteborg arbetar företaget mot visionen att demokratisera sporten och göra den mer tillgänglig för alla (www.forzathebrand.com). De strävar efter att göra röster från fotbollsfans hörda i kombination med att förse dem med innovativa digitala produkter.

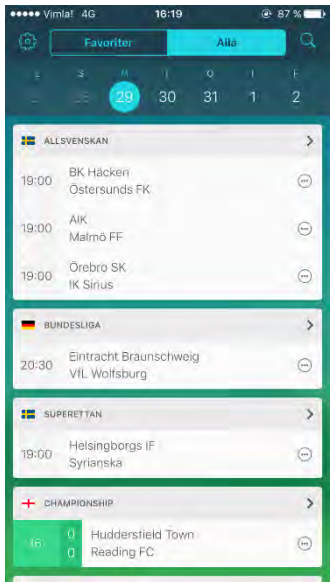
> “Our business is all about making football more accessible for the fans. In order to achieve this we need to deliver the best football apps in the world together with other initiatives that influence the world of football and make the sport more accessible, affordable and democratic.”
>
> - Forza Football

## 3.1 Applikationen

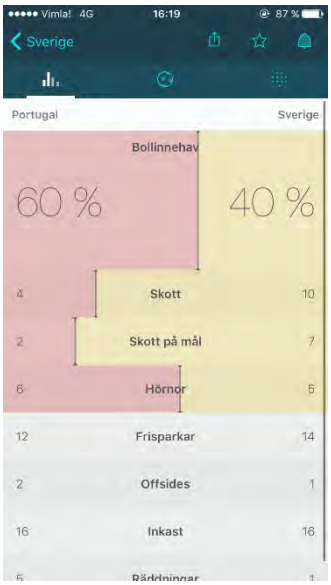
Forza Football är en gratis applikation till iOS, Android och Windows 10 vars primära syfte är att leverera statistik och information om fotbollsfans favoritlag runt om i världen, se figur 3.1–3.3. Appen släpptes i februari år 2012 och har sedan dess laddats ned över 10 miljoner gånger (www.footballaddicts.com). Enligt G. Rasmusson (personlig kommunikation, 19 januari 2017) täcker den idag mer än 800 fotbollsligor och cuper, med 2,5 miljoner aktiva användare varje månad. Företagets huvudsakliga intäkter kommer från bettingsajter direkt i appen samt reklam från välkända varumärken.




**Figur 3.1** - Spelarprofil




**Figur 3.2** - Dagsöversikt




**Figur 3.3** - Matchstatistik

Övergripande funktioner som görs tillgängliga är livescore, matchresultat, ligabevakning, laguppställningar och laginformation. Appen bygger på att användare väljer favoritlag och ligor vilket skapar en bild av den fotboll de är intresserad av. Genom notiser hålls användare uppdaterade kring lag och ligor vilket medger en möjlighet till interaktion utan att öppna applikationen. Det erbjuds ytterligare funktioner som laguppställning inför matcher och videohöjdpunkter. Det är även möjligt att fördjupa sig i mer detaljerad statistik kring spelare och lag som exempelvis antal spelade matcher, gjorda mål, bollinnehav och antal vunna matcher.

## 3.2 DEMOKRATISERING AV FOTBOLL

Enligt Nationalencyklopedin är den rent språkliga definitionen för demokrati:

> "demokrati' (grekiska dēmokrati'a 'folkvälde', av demo- och efterleden -krati'a '-välde', av krate'ō 'härska') har den språkliga betydelsen folkmakt eller folkstyre."
>
> - NATIONALENCYKLOPEDIN

För Forza Football (www.forzathebrand.com) handlar demokratiseringen av fotboll om att sporten bör vara tillgänglig för alla och att makten ska ligga hos folket. Det finns en strävan att göra fotbollskulturen inbjudande för alla individer då den har ett stort inflytande på många människor. Enligt G. Rasmusson (personlig kommunikation, 19 januari 2017) har företaget bland annat, genom opinionsundersökningar i appen, dragit uppmärksamhet till viktiga frågor såsom intolerans mot homosexualitet inom sporten. De har också utmanat fotbollens etablerade organisationer genom att göra användarnas åsikter hörda, där exempelvis fansen har fått rösta fram världens bästa fotbollsspelare.

## 3.3 FRAMTIDA MARKNAD

En implementering av ungdomsfotboll i Forza Football placerar företaget i en unik position på marknaden. Genomförd benchmarking, sammanfattad i 4.4 (helhet i bilaga 1) visar att det saknas en plattform där ungdomsfotboll presenteras på ett sätt som anses jämställt med proffsfotboll. Det finns däremot flertaliga sidor där information om ungdomsfotboll presenteras men de är sällan fullständiga eller särskilt användarvänliga. Forza Football anses ha möjlighet att anpassa funktioner som finns för proffsfotbollen idag till ungdomsfotbollen i framtiden för att skapa en applikation som upplevs vara lika för alla och där information kring ungdomars fotbollsspelande blir mer tillgängligt.

Att implementera ungdomsfotbollen anses skapa möjligheter till en bredare användning av appen då det ses kunna locka fler människor med olika typer av motiv. Det leder till att Forza Footballs användarbas expanderar och varumärket ges en större spridning.

# 4
# UNGDOMSFOTBOLL

I följande kapitel presenteras information rörande ungdomsfotboll och faktorer som kan påverka tilltänkt implementering. Det redogörs för viktiga etiska aspekter, både positiva och negativa och i det sista avsnittet presenteras en sammanställning av genomförd benchmarking med fokus på nya potentiella konkurrenter.

## 4.1 ETISKA ASPEKTER

Kring ungdomsfotboll finns både positiva och negativa etiska aspekter vilket leder till att Svenska Fotbollsförbundet har satt upp riktlinjer kring ungdomsfotbollen. I och med sportens utbredning agerar fotbollen en viktig del i ungdomars fysiska hälsa såväl som deras sociala fostran. Det är viktigt att poängtera att det också finns en del värdekonflikter inom ett lag samt press från omgivningen som är viktig att ta hänsyn till.

### 4.1.1 SVENSKA FOTBOLLSFÖRBUNDETS RIKTLINJER

Enligt Svenska Fotbollsförbundet (2014) utgör barnfotboll, 6-12 år, och ungdomsfotboll, 13-19 år den största delen av svensk fotboll. Verksamheten förväntas dock förändras då ungdomarna förflyttar sig uppåt i åldrarna. Riksidrottsförbundet (2017) påpekar att gränserna mellan verksamheterna inte är statiska, människor utvecklas olika snabbt och har därför olika förutsättningar under uppväxten. Svenska Fotbollsförbundet har i materialet *Fotbollens spela, lek och lär* (2014) formulerat riktlinjer och bestämmelser för ungdomsfotbollen. Det för att skapa underlag för diskussion och attityder inom sporten. Grundpelaren för ungdomsfotboll anses vara följande:

> *"Barn- och ungdomsfotbollen bör i första hand se till så att alla får:*
> - *möjlighet att spela fotboll i den utsträckning de vill*
> - *uppleva glädje och kamratskap*
> - *utvecklas personligt och idrottsligt utifrån sina egna förutsättningar*
> - *möjlighet att utveckla ett livslångt fotbollsintresse."* (s. 5)

### 4.1.2 SAMHÄLLSFOSTRAN

Svenska Fotbollsförbundet (2014) presenterar följande siffror kring förändringen i svenska ungdomars fotbollsspelande:

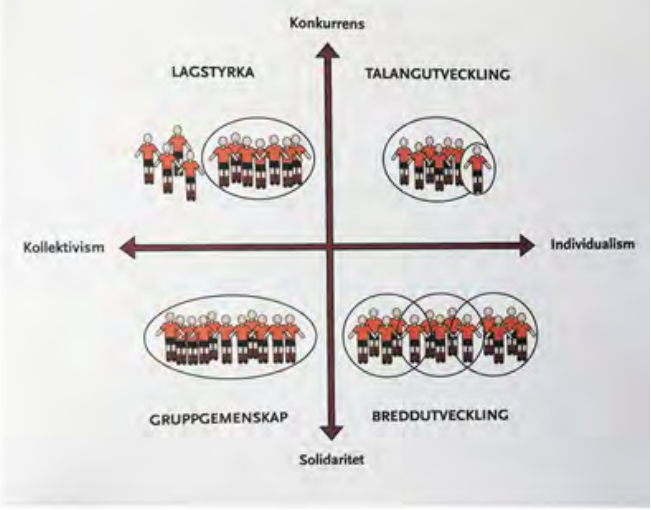
> *"48 % av alla 9-åriga pojkar och 35 % av alla 14-åriga pojkar spelar fotboll.*
> *20 % av alla 11-åriga flickor och 17 % av alla 14-åriga flickor spelar fotboll."*

Många barn börjar spela fotboll i tidiga åldrar. Sporten ger socialt umgänge och motion med ett stort fokus på att ha kul. Enligt Wilson (2013, 17 augusti) har en undersökning gjorts på 20 000 barn, där 65 % påstår att de började med en idrott för att spendera mer tid med vänner. Endast 20 % börjar i en sport för att förbättra sina färdigheter.

Fotboll anses ge ett antal positiva effekter för samhället. Idrottens disciplin och aktivitet ger ungdomar en förbättrad fysisk hälsa och kroppskännedom. Gemenskapen innebär att de får övning i socialt samspel och regler inom idrotten ger lärdom om begrepp som fair play. Det här har resulterat i att det satsas på idrott finansiellt då staten anser att idrotten ger goda förutsättningar för en bättre folkhälsa och utgör en viktig del i social fostran (Sundqvist, 2013).

### 4.1.3 Värdekonflikter

Enligt Sundqvist (2013) finns det två värdekonflikter inom ungdomsfotboll som har stor inverkan på ungdomars fotbollsspelande. Kombinerat skapar de en ideologisk karta, se figur 4.1. Värdekonflikterna påverkas av två typer av motsättningar, den första står mellan maximerad lagstyrka (konkurrens) och maximerad gruppgemenskap (solidaritet) och en andra mellan fokus på laget (kollektivism) och fokus på den enskilda spelaren (individualism).




**Figur 4.1** - *Ideologisk karta över värdekonflikter som existerar inom ungdomsfotboll. Illustrerad av Sundqvist (2013).*

Kartan framtagen av Sundqvist (2013) genererar fyra övergripande ideologier:

- **Lagstyrka**: Målsättning att ur en grupp spelare välja ut ett starkt lag. Mottot är "Laget går före jaget!".
- **Gruppgemenskap**: Målsättning att alla får vara med, ingen konkurrens om platserna. Mottot är "En för alla, alla för en!".
- **Breddutveckling**: Målsättning att allas talang ska utvecklas. Mottot är "Laget hjälper laget!".
- **Talangutveckling**: Målsättning att få de starkaste spelarna att utvecklas. Mottot är "En för en och ingen för alla!".

### 4.1.4 PRESS FRÅN OMGIVNINGEN

När föreningar konkurrerar med sin omgivning skapas ofta en elitinriktad verksamhet vilken kan komma att kräva specialisering i tidiga åldrar. Enligt Centrum för idrottsforskning (2011) finns ett antal negativa aspekter som kan uppkomma i intensiva verksamheter:

> *"Negativa aspekter som kan uppstå då barn deltar i en alltför intensiv och elitinriktad idrotts verksamhet:*
>
> - *Barnen tillåts sällan att vara barn och utvecklas i egen takt.*
> - *Barnen kan gå miste om viktiga sociala kontakter och att göra erfarenheter som andra barn gör.*
> - *Barnen riskerar att offra ett normalt familjeliv.*
> - *Barnen är utsatta för stor psykologisk och fysiologisk påfrestning och stress.*
> - *Barnen riskerar att missa adekvat utbildning.*
> - *Barnen kan bli så involverade i fotboll att de känner sig främmande i andra sammanhang och får svårt med situationer utanför idrotten." (s.18)*

Vid högre åldrar sätts fler krav på spelarna och många lag börjar med elitsatsning redan vid 13 års ålder. Antalet träningar ökar i samband med elitsatsning vilket tenderar att händelser utanför fotbollen bortprioriteras. Vasell (2016, 13 november) skriver i Göteborgsposten att avhoppen från klassiska lagsporter ligger på runt 20% och lägsta åldern för när barn lämnar idrotten har sjunkit till 10 år sedan 2015**,** vilket är oroväckande. Den största anledningen påstås vara påtryckningar från vuxna som tillsammans med en vinna- eller förlora attityd ökar risken att det personliga värdet på planen enbart baseras på resultat.

Att ungdomsidrotten är resultatorienterad skapar en miljö som inte är lämpad för långsiktig lag- och personutveckling. Många gånger ligger huvudfokus för unga spelare på "vann ni?" istället för "förbättrades ni?". Zigarelli (2011) beskriver en möjlig hemlighet bakom de mest framgångsrika programmen för collegefotboll i USA sedan 2000 med att de spelade mot ett högre syfte än det att vinna. Genom att rikta fokus mot kortsiktiga mål som spelarna har bättre kontroll över kan fokus tas från resultat. För att uppnå det, säger grundaren för Play Better (www.goplaybetter.com) Willie Cromack, att "mål, vinst och belönings" mentalitet måste förändras. Om processen stöds av både tränare och föräldrar skulle det kunna leda till stora utvecklingsmässiga förändringar för spelare. Det framgår även att ett skifte av fokus som inriktar sig på att belöna framsteg har stor effekt på spelarna. Enligt O'Sullivan (2014) började exempelvis Cromacks lag att spela bättre genom att sätta upp tekniska mål, där fokus låg på att klara av 100 passningar på en match eller spela tillbaka till målvakten 20 gånger. Genom de målen frångick spelarna fokus på att vinna, vilket resulterade i att spelarna utvecklas och därmed långsiktigt presterade bättre även rent resultatmässigt.

## 4.2 RELEVANTA FOTBOLLSHEMSIDOR

De hemsidor för ungdomsfotboll som har relevans för projektet presenteras i korthet, grupperade efter funktion. Mer omfattande benchmarking finns som bilaga 1.

### 4.2.1 SAMMANSTÄLLNING AV BENCHMARKING

**Laghemsidor** - *Laget.se, Svenskalag.se*
Hemsidor som Laget.se och Svenskalag.se låter lag och föreningar göra egna hemsidor som de kan anpassa efter lagets behov. De kan göra scheman för laget där de fyller i träningar, matcher och cuper. De kan också visa truppen samt ha kontaktuppgifter till ledare. För att kunna följa sin serie kan de koppla en tabell till förbundet som uppdateras automatiskt.

**Officiella fotbollförbund** - *SvFF, Fogis.se, Göteborgs FF*
Svenska fotbollsförbundet har en officiell hemsida, Fogis.se, där matchresultat och match-ändringar rapporteras. Göteborg har en egen hemsida, gbgfotboll.se, där lag i och runt staden hittar sina serier, resultat, domare och utbildningar till tränare och spelare. Liknande hem-sidor finns i alla fotbollsdistrikt.

**Talangforum** - *Tonsser*
Tonsser är en fotbollsapp vilken syftar till att ungdomar ska kunna dela med sig av sina prestationer och talanger för omvärlden. Det är även tänkt att ens publicerade prestationer ska kunna hjälpa en att bli upptäckt av talangscouter. Tjänsten bygger stora delar av sitt innehåll på att spelare kopplar upp sig med facebook eller telefonnummer.

**Livescore och nyhetsrapportering** - *Livescore.com, Eurosport livescore, m.fl*
Liverapportering av matcher finns i många produkter som Livescore, Fotbollskanalen.se och vanlig media som Aftonbladet.se. De täcker olika många ligor men standard är Europas stora ligor som Champions League och Premier League. I de apparna kan användaren få notiser om delar av matcher som de valt att följa. Likt Forza Football erbjuder tjänster som Fotbollskanalen.se videohöjdpunkter från de matcher de täcker.

### 4.2.2 SUMMERING AV BENCHMARKING

Sammantaget visar genomförd benchmarking att det finns flertalet konkurrenter på mark-naden. En del redan i dagsläget, då de utgår från samma huvudfokus, i form av liverappor-tering av resultat och statistik kring fotbollsmatcher på professionell nivå. Andra nya konkurrenter tillkommer till följd av en implementering av ungdomsfotboll vilka kommunicerar matchtider, resultat och annan nyttig information till ungdomsspelare. En potentiellt stor tillkommande konkurrent är en tjänst som helt fokuserat på den individuella ungdomsfotbollsspelaren och syftar till att underlätta att bli funnen av talangscouter. Värt att poängtera är dock att ingen tycks ha samma utgångspunkt och idé som Forza Football, att samla professionella fotbollsspelare och ungdomsspelare i samma forum och under samma premisser.

# 5
# METODER

Metoderna som använts i projektet har syftat till att samla in och analysera data angående vilka aspekter som kan påverka en implementering av ungdomsfotboll i appen Forza Football. Metodernas användning är anpassade efter designarbete och beskrivs därefter. En del har anpassats ytterligare till projektet genom en modifikation eller kombination av flera metoder. Idégenerering- och visualiseringsmetoder har utnyttjats för att möjliggöra olika typer av utvärderingar.

## 5.1 DATAINSAMLINGSMETODER

### Intervjuer

Intervjuer är en viktig del för att samla kvalitativ information. I en designprocess utgörs intervjuer av möten med användare i syfte att ta del av åsikter och attityder kring olika frågor eller informationssamling från experter inom något område. Metoden kan användas vid olika skeden under designprocessen med olika avsikt. Inledningsvis kan en intervju ge information kring hur nuvarande produkter används, hur användarna beter sig och vad som driver dem. Under senare delar av processen kan användare involveras för att ge feedback på utvecklade koncept (Wikberg, Nilsson et al. 2015).

Det finns tre olika typer av strukturer vad gäller intervjuer. En strukturerad intervju utgår från förutbestämda frågor i ett färdigt manus, medan semistrukturerade och ostrukturerade intervjuer snarare behandlar bestämda frågeområden. För de två sistnämnda finns en större möjlighet till en fri diskussion vilket i högre grad lämnar utrymme för intervjuobjektet att styra vilka ämnen som tas upp. Oavsett grundläggande strukturell uppbyggnad så rekommenderas att frågeformulär byggs upp efter en trattstruktur. Det innebär att intervjun går från mer generella frågor till att mynna ut i mer specifika. Intervjuer ger en god bas till att förstå de grundläggande premisserna för ett område och gör det även möjligt att ta del av personers resonemang samt ställa följdfrågor (Kurskompendium Appendix, 2015).

### Enkät

En enkät är en kvantitativ datainsamlingsmetod och består av en lista med frågor som syftar till att erhålla specifik data från en viss grupp människor. Enkäter kan genomföras via telefon, e-post, internet eller i pappersform. Frågorna kan vara öppna, där skriftliga svar krävs, såväl som slutna med förutbestämda alternativ. Det är ett effektivt verktyg för att att samla in åsikter och utvärdera svar från många personer (Kurskompendium Appendix, 2015).

### Observationer

Observationer utförda under en designprocess utgår från att iaktta beteenden, rörelsemönster eller reaktioner. Metoden är ämnad att stödja förståelsen kring vad som påverkar användarupplevelsen och den är viktigt för att upptäcka aspekter som användaren inte själv är medveten om eller inte kan/vill prata om. Det kan genomföras med deltagares vetskap, så kallad öppen observation eller som dold observation där deltagarna inte vet att de är observerade. Om observationen görs i direkt anslutning till inträffad händelse kallas det för en direkt observation, en indirekt observation görs istället i efterhand av händelsen. (Kurskompendium, 2015; Kurskompendium Appendix, 2015).

### Litteraturstudie

En litteraturstudie är en undersökning av litteratur utifrån ett vetenskapligt syfte. Studien avser att söka, erhålla och analysera litterärt material. Litteraturen som granskas hämtas från exempelvis webbsidor, uppslagsverk och vetenskapliga artiklar. Det görs med syfte att ta del av redan existerande kunskap, vilken kan utnyttjas för den egna processen (Bligård, 2017).

## 5.2 Analys- och utvärderingsmetoder

### Benchmarking

Benchmarking (www.bpir.com) innebär att information samlas in kring konkurrerande produkter på marknaden i syfte att skapa en bild av hur läget ser ut. Metoden kan också implementeras för att utvärdera hur väl en skapad produkt står sig mot andra liknande produkter på marknaden. Det är ett effektivt sätt att undvika att skapa något som redan finns och kunna lägga resurser på att skapa något som sticker ut bland konkurrenter (BPIR, 2017).

### KJ-analys

En KJ-analys har som syfte att strukturera och bearbeta stora mängder kvalitativ data från en brukarstudie med syfte att skapa en helhetsbild av data. Det underlättar dessutom presentation av data. Nyckelord och meningar plockas kritiskt ut ur insamlad data för att sedan kategoriseras efter hur de relaterar till varandra. När all data kategoriserats, identifieras fokusområden och en relation mellan områdena blir lättare att se vilket genererar i en helhetsbild. Analysen genomförs med fördel i grupp då tillhörande diskussion är viktig för förståelse av de problem eller fokusområden som identifierats (Kurskompendium Appendix, 2015).

### Funktionslistning med modifikation

Metoden grundar sig i en vanlig funktionslistning där funktionerna delas upp i huvud-, del- och stödfunktioner. De olika funktionerna listas och beskrivs sedan innan de bedöms som nödvändig, önskvärd eller onödig. Till projektet har den här sortens funktionslistning modifierats. För att utveckla nya funktioner i en app är det viktigt att lista alla de befintliga funktionerna. Det ger en överblick över vad som finns i nuläget, hur funktionerna fungerat tidigare och vilka funktioner som saknas. I projektets fall har funktionerna delats upp i olika kategorier efter vilka områden de rör, om informationen finns att tillgå idag och/eller om det är nya funktioner (Söderberg, s.8, 2015).

### Viktning

Varje behov och krav som identifierats viktas på en vald skala utifrån hur stor relevans de anses ha. Det är ett sätt att prioritera krav utifrån mer än enbart hur frekvent de förekommit i insamlad data. Ett behov kan vara nämnt vid enbart enstaka tillfälle men anses så pass viktigt att det bör vara högprioriterad (Kurskompendium Appendix, 2015).

### Fokusgrupp

Användare från målgruppen sätts samman i mindre grupper och diskuterar ämnen utifrån frågeställningar och scenarier. En fokusgrupp kan ha flera olika syften och kan därmed användas i flera steg i processen. I tidigt skede används fokusgrupper för att ge information om lösningar och åsikter gällande användandet i dagsläget. I senare del av processen används metoden för att ge feedback på utvecklade koncept och lösningar. Genom att använda sig av fokusgrupper ges möjlighet till att deltagare kan bygga vidare på varandras frågor och input vilket får nya insikter att växa fram. Det är viktigt att vara medveten om att information som kommer av en fokusgrupp främst är på generell nivå. (Wikberg, Nilsson et al. 2015).

## 5.3 Kommunicerande metoder

### Kravspecifikation

Krav som arbetats fram under en utvecklingsprocess kan listas i kategorier: mål, krav och riktlinjer. Kraven arbetas fram från behov och restriktioner som upptäcks under brukarstudien. I kategorin mål listas mätbara resultat som produkten ska uppnå vid användning. Kategorin krav anger ramarna för utvecklingsarbetet och byggs upp av användarnas krav. Riktlinjer är information som funnits under processen som bör styra utformningen. Riktlinjer går inte att beskriva på ett lika detaljerat sätt som krav och mål (Bligård, 2017).

### Persona

En persona används för att kommunicera en användare från målgruppen genom en fiktiv beskrivning. Beskrivningen bygger på material som samlats in om användarna genom exempelvis intervjuer och observationer, vilket gör en persona mer representant för hela målgruppen. (Wikberg, Nilsson et al. 2015).

## 5.4 Idégenereringsmetoder

### Morfologisk matris

Den morfologiska matrisen används för att testa olika kombinationer av en produkts olika delfunktioner. För att kunna genomföra metoden måste en funktionsanalys vara gjord för att kunna identifiera de olika funktionerna. Det måste även ha tagits fram olika lösningar för varje delfunktion. En morfologisk matris är ett strukturerat sätt att stimulera hjärnan att bortse från det stora problemet och bryta ner det i mindre delproblem. De framtagna delfunktionerna listas till vänster i matrisen medan de möjliga lösningarna till varje delfunktion listas till höger. Genom att kombinera de olika lösningarna på varje delfunktion kan olika koncept på helhetslösningar tas fram. (Bligård, 2017; Wikberg, Nilsson et al. 2015).

### PVOS - På Vilka Olika Sätt

Metoden går ut på att identifiera många olika sätt att lösa ett problem på. Metoden är ett bra hjälpmedel för att öppna upp för kreativt tänkande utan hämningar. PVOS påminner till viss del om tankesättet bakom en morfologisk matris men utan huvudfokus på delfunktionerna. En PVOS kan genomföras antingen enskilt eller i grupp. Det finns dock fördelar med att sammanställa idéerna i grupp och på så sätt lämna utrymme till vidareutveckling på de olika alternativen (Söderberg, 2015).

### Brainstorming

Brainstorming är en av de vanligaste och mest välkända metoderna och går ut på att i en öppen och avslappnad miljö få chans att tänka fritt och generera fram ett stort antal idéer. Oftast genomförs brainstorming i grupp vilket medför att en idé snabbt kan vidareutvecklas och byggas vidare på av en annan gruppmedlem. Tanken är att brainstorming ska fungera som ett verktyg för att öppna upp för möjligheter och bryta ner felaktiga antagande gällande problemet. Kvantitet är viktigare än kvalitet, det är därför viktigt att idéer varken kritiseras eller hyllas under själva processen då det kan hämma kreativiteten och få helt motsatt effekt (Wikberg, Nilsson et al. 2015).

## 5.5 VISUALISERINGSMETODER

### Prototypframställning

Att ta fram prototyper innebär att en fysisk eller digital modell byggs upp för att möjliggöra tester av ett koncept. I många fall fungerar prototypen som en slags lärdomsmodell som i utvärderande syfte används för att vidareutveckla koncept och ligga till grund för den slutliga designen. Genom att ta fram flera prototyper möjliggörs testning av olika variationer och kombinationer - olika möjliga lösningar med andra ord. Prototyper lämpar sig speciellt bra för att testa funktionalitet, förståelse och upplevelse av gestaltningen. Testpersonen ska på ett eller annat sätt kunna interagera med modellen och testa en eller fler funktioner, vilket är det som främst skiljer en prototyp från en mockup. En prototyp skiljer sig även från en färdig produkt och säger heller inget om var i utvecklingsprocessen en produkten befinner sig (Wikberg, Nilsson et al. 2015).

### App-wireframes

En wireframe är en visuell guide som visar en applikations skelett. En wireframe kan liknas vid en instruktionsbok som beskriver hur produkten, i det här fallet en app, ska byggas ihop. Den innehåller oftast enklare layouter och interaktionselement som navigeringsverktyg, men saknar i de flesta fall typografer och färger. Det centrala är struktur och logik hos användaren. Genom att skala av produkten hamnar fokus lättare på just funktion och användbarhet snarare än på det rent visuella utseendet (Sidhu Koskela, 2017). I användandet av wireframes ligger fokus helt enkelt på vad varje sida gör, inte hur de ser ut.

## 5.6 VERKTYG

I studien har specifika digitala verktyg använts för att underlätta datainsamlingar och visualiseringar, främst för att skapa en högfungerande prototyp. Nedan nämns och beskrivs verktygen i korthet.

### XD - Adobe

Ett prototypverktyg för appar och hemsidor som är uppbyggt och anpassat efter användarna.

### Possession Free - Tritera Incorporated

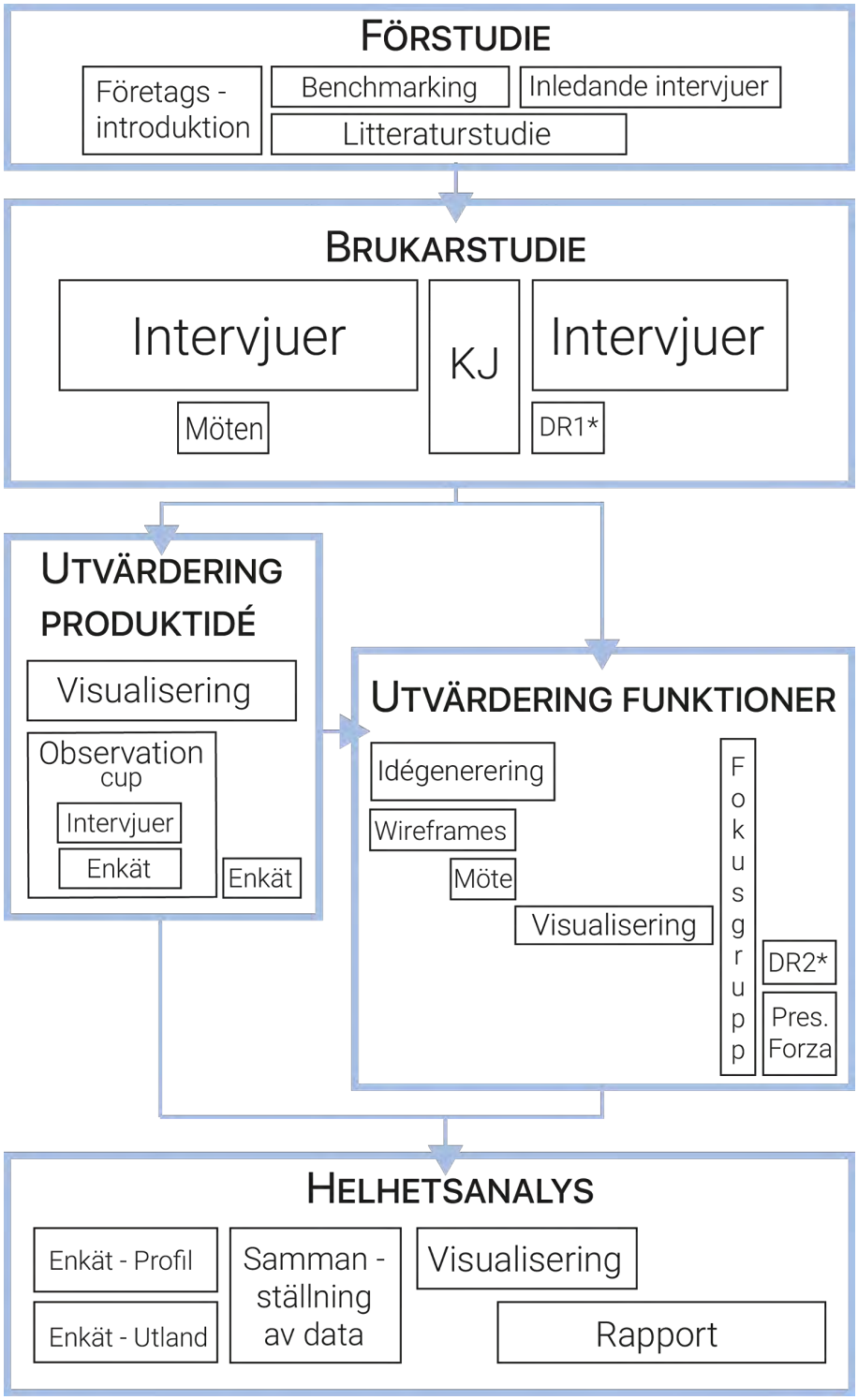
En applikation till mobiler som möjliggör datainsamling i form av matchstatistik. Användaren kan under en pågående match logga exempelvis bollinnehav, mål, skott på mål, hörnor.

### QuestionPro

Ett verktyg för att göra enkäter online med avancerad logik. Både under tiden och efter enkäten är aktiv kan svar analyseras.

# 6
# GENOMFÖRANDE

Arbetsprocessen har sträckt sig genom fem övergripande faser, alla med olika syften. En överblick av de fem faserna illustreras i figur 6.1.




**Figur 6.1 -** *Överblick över projektfaserna. De svarta boxarnas placering i horisontell led visar på när varje händelse ägde rum i förhållande till varandra.*DR står för Delredovisning*

De fem faserna presenteras nedan följt av deras övergripande resultat:

- **Förstudie** - en nulägesanalys av vilka områden som påverkar projektet.
- **Brukarstudie** - insamling av majoritet av data för att kartlägga intressenters behov och krav.
- **Utvärdering produktidé** - utvärdera hypoteser kopplade till intresset för en implementering av ungdomsfotboll.
- **Utvärdering funktioner** - utvärdera hypoteser kopplade till vilka funktioner som kan skapa störst värde till applikationen.
- **Helhetsanalys** - sammanfatta och forma den helhetsbild som arbetets samtliga delar skapat.

Under arbetet har två större områden, **ramverk för implementering** och **implementering**, vuxit fram, se figur 6.2. De förhåller sig till varandra på så sätt att ramverket sätter rekommendationer och riktlinjer för hur en implementering bör och kan gå till.

**Figur 6.2 -** *Figuren illustrerar resultatets två delar där ramverket ligger till grund för implementeringen.*

Ramverket för implementeringen har kartlagts genom intervjuer och observationer i den iterativa analysprocessen. Det består av olika utmaningar, etiska och tekniska, samt en beskrivning av projektets intressenter med deras krav på en kommande produkt. I ramverket formuleras ett antal riktlinjer för det tilltänkta innehållet i applikationen.

Implementeringen består av en funktionslistning samt ett konceptuellt och visuellt underlag för hur en implementering kan gå till och se ut. Arbetet har främst utgjorts av idégenerering, visualiseringar i form av skisser och wireframe-modeller samt utvärderingar av dem i möten med intressenter.

## 6.1 Projektfaser

Projektets fem fasers syfte och genomförandet presenteras.

### 6.1.1 Förstudie

Förstudien syftar till att skapa en bild av företaget bakom applikationen samt ta reda på vilka möjliga vägar uppdraget kan ta. Med andra ord, en kartläggning av slutproduktens potentiella plats på marknaden, intressenterna och deras potentiella behov samt de utmaningar och begränsningar en implementering påverkas av.

#### Företagsintroduktion

Under ett uppstartsmöte bildades en uppfattning om företaget bakom appen Forza Football. Projektets företagskontakt redogjorde för deras värderingar med fokus på deras vilja att demokratisera fotboll. De poängterade att implementeringen av ungdomsfotboll i appen är ett steg mot visionen i kombination med att attrahera en bredare användarbas.

#### Benchmarking

Genom benchmarking skapades en inblick i Forza Footballs nuvarande funktioner och hur de konkurrerar mot andra appar. En sammanställning finns i 4.2.1. Den skapade också en viktig framtidsanalys kring nya, potentiella konkurrenter i och med en implementering av ungdomsfotboll. Officiella fotbollsförbundssidor, laghemsidor och fotbollsforum var viktiga i granskningen då de ansågs ha inverkan på vad som bör undersökas samt vilket typ av fokus Forza Football bör välja i och med en eventuell implementering av ungdomsfotboll.

#### Inledande intervjuer

Då projektet var beroende av information från framtida brukare genomfördes inledande intervjuer med personer från två olika lag i Göteborg, se tabell 6.1. Syftet var framförallt att ge en första inblick i intresset för den tilltänkta applikationen samt att avgöra för vem statistik anses vara värdefullt eller problematisk.

**Tabell 6.1** – *Presentation av intervjuobjekt under fasen Förstudie.*

| Intervju | Deltagare | Miljö | Typ | Ålder |
|---|---|---|---|---|
| | Tränare | Idrottshall hos Angereds MBIK | Inledande semistrukturerad intervju | 22 år |
| | Tränare | Idrottshall hos Angereds MBIK | Inledande semistrukturerad intervju | ~ 30 år |
| | Spelare | Idrottshall hos Angereds MBIK | Inledande semistrukturerad intervju | 14 år |
| | Tränare | Klubbstuga hos Eriksbergs IF | Inledande semistrukturerad intervju | ~ 40 år |
| | Spelare | Klubbstuga hos Eriksbergs IF | Inledande semistrukturerad intervju | 13 år |
| | Spelare | Klubbstuga hos Eriksbergs IF | Inledande semistrukturerad intervju | 13 år |

Intervjumallar för semistrukturerade intervjuer förbereddes och testades genom inledande intervjuer med två tränare och en spelare hos ett P12-lag (pojkar 12 år) i Angered MBIK samt med två spelare och en tränare i Eriksbergs IF P03. Mallarna uppdaterades och omarbetades kontinuerligt (samtliga intervjumallar i bilaga 2).

#### Litteraturstudie

Då projektet handlade om att göra offentlig data om barn och ungdomar mer synlig finns ett ansvar att ha etiska aspekter i åtanke och låta det vara en viktig del i projektet. För att möjliggöra det här studerades litteratur om ungdomsfotboll med syftet att skapa en teoretisk bild av ämnet som också kom att ligga till grund för kommande intervju med etiskt fokus.

### 6.1.2 Brukarstudie

Brukarstudien syftar till att skapa en bild, genom datainsamling- och analysmetoder, av vad intressenter kan tänkas ha för krav på en implementering av ungdomsfotboll i applikationen Forza Football. Syftet var även att ta fram en funktionslista och konkretisera vilka etiska och tekniska begränsningar eller utmaningar som kan påverka en implementering.

#### Intervjuer med spelare

Semistrukturerade intervjuer (se tabell 6.2 för en övergripande lista över intervjuobjekten) hölls med spelare från två lag: Eriksbergs IF Damjunior/Dam och Mossens BK F15. Spelarna som intervjuades var i åldrarna 13 till 18 år då det framkommit att statistik, som exempelvis antal spelade matcher och gjorda mål, förs på matcher först när spelarna fyllt 13 år. Efter åtta spelarintervjuer upplevdes en mättnad i svaren. Fokus under intervjuerna låg på att utreda inställning och intresse för statistik, då tillgänglighet till statistik samt etiska aspekter framkom kunna utgöra viktiga begränsande faktorer under förstudien.

#### Intervjuer med tränare och föräldrar

Två viktiga intressenter som ansågs till stor del beröras av projektet var föräldrar och tränare eftersom de har nära kontakt med de individer som kommer att exponeras i produkten. Semistrukturerade intervjuer hölls med ytterligare en fotbollstränare samt tre föräldrar till ungdomar som spelar fotboll. Här låg stort fokus på de etiska aspekterna men undersökte även vad intressenterna önskar se gällande ungdomsfotboll.

#### Intervjuer domare och nuvarande användare av Forza Football

Ytterligare intervjuer hölls med en domare samt en nuvarande Forza Football-användare, båda med fotbollsbakgrund. Syftet att prata med vana användare som också spelat fotboll i sin ungdom grundade sig i att de ansågs kunna komma med värdefull, objektiv data. Dels för att de har tidigare erfarenhet av att tillhöra ett fotbollslag och vara en del av ett seriespel, men också för att de är välbekanta med den nuvarande appen och vet vilka funktioner som finns i den idag. Att prata med en fotbollsdomare grundade sig i tanken att etablera en uppfattning om vilka krav som sätts på dem kring loggning av statistik under matcher för att förstå tekniska begränsningar och bristen på tillgänglig data.

### Intervju med etiskt fokus

En intervju med fokus på etiska frågor genomfördes med filosofen och författaren till boken *Så funkar ungdomsfotboll,* Fredrik Sundqvist. Fokus låg på att Sundqvist fick berätta om sin syn på ungdomsfotboll, både ur en förälders och tränares perspektiv, och hur hans beteende förändrades under sin tid som tränare. Sundqvists inställning till statistik uppfattades till viss del som negativ innan intervjun, men i efterhand visade det sig handla om en negativ inställning till elitsatsning i yngre åldrar. Intervjun kom att behandla vilken information som är lämplig respektive olämplig att presentera för barn och ungdomar, samt vilka individer som kommer att påverkas mest av slutversionen av applikationen. Det upplevdes viktigt att ha i beaktning då de här individerna befinner sig i ett tidigt stadie i sitt liv, där de fortfarande utvecklas och skapar sig en identitet.

**Tabell 6.2** - *Presentation av intervjuobjekt under fasen Brukarstudie.*

| INTERVJU | Deltagare | Miljö | Typ | Ålder |
|---|---|---|---|---|
| | Spelare | Klubbstuga hos Eriksbergs IF | Semistrukturerad intervju | 18 år |
| | Spelare | Klubbstuga hos Eriksbergs IF | Semistrukturerad intervju | 15 år |
| | Spelare | Klubbstuga hos Eriksbergs IF | Semistrukturerad intervju | 17 år |
| | Spelare | Klubbstuga hos Eriksbergs IF | Semistrukturerad intervju | 14 år |
| | Spelare | Klubbstuga hos Eriksbergs IF | Semistrukturerad intervju | 16 år |
| | Spelare | Klubbstuga hos Mossens BK | Semistrukturerad intervju med medierande bilder | 14 år |
| | Spelare | Klubbstuga hos Mossens BK | Semistrukturerad intervju med medierande bilder | 13 år |
| | Spelare | Klubbstuga hos Mossens BK | Semistrukturerad intervju med medierande bilder | 14 år |
| | Tränare/Förälder | Serneke Arena | Semistrukturerad intervju | ~ 40 år |
| | Förälder | Serneke Arena | Semistrukturerad intervju | ~ 45 år |
| | Förälder | Telefonintervju | Semistrukturerad intervju | ~ 50 år |
| | Domare | Chalmers | Semistrukturerad intervju | 23 år |
| | Expertanvändare med fotbolls bakgrund | Chalmers | Semistrukturerad intervju | 22 år |
| | Etisk expert filosof och författare inom fotboll | Hemma hos experten | Semistrukturerad intervju med fokus på etik | ~ 50 år |

#### KJ-analys

För att samla och strukturera information från intervjuer, litteratur och benchmarking utfördes en KJ-analys. Intervjuer transkriberades och värdefulla kommentarer och svar plockades ut. För att kunna spåra kommentarerna, då olika intressenter ansågs kunna ha olika krav, färgkodas varje intervjuobjekt. Kommentarerna sorterades i gemensamma områden vilka sedan låg till grund för vilka typer av funktioner som kan komma att bli intressanta att utvärdera, samt vilka områden som utgör begränsningar eller utmaningar. En sammanställning av KJ-analysen finns som bilaga 3.

#### Delredovisning 1

Ett moment i kursen var att hålla en presentation för de andra kursdeltagarna. Innehållet i presentationen beskrev de problem som projektet identifierat samt en reflektion över hur arbetet framskridit. Syftet var att ta hjälp av de andra projektgrupperna samt handledare för att reda ut vilka aspekter som tycks vara relevanta för arbetet.

#### Möten

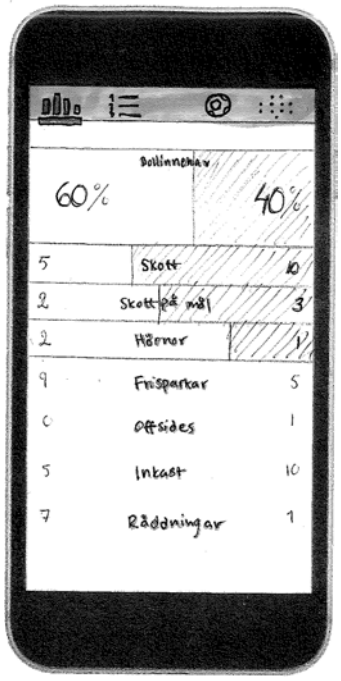
Kontinuerliga handledningsmöten hölls för att få nya synvinklar på problem och för att underlätta beslutsfattanden. Även möten med företagskontakten på Forza Football hölls frekvent, dels för att hålla företaget uppdaterat om arbetet men också för att få värdefull input på idéer och företagets ställningstaganden till olika problem och begränsningar.

### 6.1.3 Utvärdering produktidé

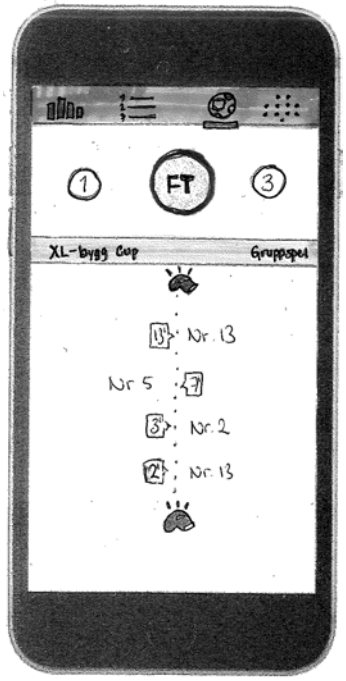
Som visualiserat i figur 6.1 delades arbetet upp i två riktningar. Den första, kortare fasen, syftar till att undersöka hypotesen om att ökad tillgänglighet av information skapar värde. Det anses kunna verifiera att implementeringen av ungdomsfotboll i Forza Football är värd att genomföra. Fasen fokuserar på att, med visuellt material, presentera funktioner som redan idag finns för proffsfotbollen, dock omformulerade till ungdomsfotbollens krav.

#### Visualisering

Funktioner som ansågs viktiga för det realistiska konceptet visualiserades som enklare skisser. Fokus låg på att skapa flera alternativ på hur information kunde visas för att det skulle vara lättare för spelarna att reagera på det, att be dem jämföra mellan alternativ var en typ av medierande objekt under intervju. Enkla skissade prototypbilder skapades som ett ytterligare medierande objekt inför utvärdering av funktioner. En viktig metod som användes byggde på att visualisera realistisk data, alltså data som loggats kring det laget som får titta på funktionerna. Det skapar en mer trovärdig bild av att funktioner går att implementera och reaktionerna från de som statistiken berör kan anses vara mer ärlig. *Possession Free*, en app i vilken matchstatistik såsom bollinnehav, skott, skott på mål, räddningar, hörnor och passningar kan loggas, användes som verktyg för insamling av data. Den statistik som loggats fördes sedan över till skisser, se figur 6.3 och 6.4, med liknande upplägg som i Forza Football appen för att kunna diskuteras med spelare.




**Figur 6.3 –** *Loggad matchstatistik presenterad i skissad visualisering*




**Figur 6.4 –** *Loggade matchhändelser presenterade i skissad visualisering*

## Observation

En observationsstudie utfördes på en cup i Ulricehamn, se figur 6.5 med syfte att utvärdera idéer. Visualiserat material användes som medierande objekt i intervjuer med ungdomar i åldrar 12-15. Intervjuerna gjordes mellan matcher, på läktaren där skissade förslag på information användes som medierande objekt vid samtal med spelarna. Tillfrågade individer reagerade mycket positivt på idén, vilket gav en bild av hur värdefull implementeringen kan vara i sin grundligaste form. Realistisk data samlades in under två matcher och presenterades för delar av de fyra involverade lagen, återigen se figur 6.3 och 6.4. Presentationen skedde i form av ostrukturerade intervjuer.

**Tabell 6.3** - *Presentation av intervjuobjekt under fasen Utvärdering av produktidén.*

| INTERVJU | Deltagare | Miljö | Syfte | Ålder |
|---|---|---|---|---|
| | Spelare | Cup Ulricehamn | Ostrukturerad gruppintervju med medierande objekt | 12 - 13 år |
| | Spelare | Cup Ulricehamn | Ostrukturerad gruppintervju med medierande objekt | 12 - 13 år |
| | Spelare | Cup Ulricehamn | Ostrukturerad gruppintervju med medierande objekt | 15 år |
| | Spelare | Cup Ulricehamn | Ostrukturerad gruppintervju med medierande objekt | 15 år |
| | Spelare | Cup Ulricehamn | Semistrukturerad gruppintervju med medierande objekt | 12 - 13 år |

### Enkäter

Två enkäter, tabell 6.4, togs fram med olika fokus, en för spelarprofil och en för lagets profil.

- **Spelarprofil** - Fokus på olika typer av personlig statistik (bilaga 4). Frågorna handlade om vad spelare vill visa upp om sig själva samt se om en motståndare. Den presenterades i pappersformat med förvalda förslag på statistik som finns i Forza Football idag, bl.a. antal spelade matcher och gjorda mål, där den statistik som prioriterades högst skulle ringas in. Enkäterna fylldes i under cupen.
- **Lagets profil** - Fokus på olika typer av statistik kring ett lag (bilaga 5) och kan vara allt ifrån lagets antal spelade matcher till varningsfria matcher. Frågorna handlade om vad spelare vill visa om sitt eget lag, som sitt lags prestationer samt vad de vill se om motståndarlagen. Enkäten skapades som ett Google Form (Googles enkätverktyg) och skickades ut i digital form till 8 lag av blandade åldrar, kön och serienivå.

**Tabell 6.4** - *Presentation av de utskickade enkäterna under fasen Utvärdering av produktidén.*

| ENKÄT | Deltagare | Medium | Syfte | Antal svar |
|---|---|---|---|---|
| | Spelare | Papper | Utvärdera spelarprofil | 32 |
| | Spelare | Google forms | Utvärdera lagprofil | 41 |

**Figur 6.5 –** *Intervjuer under observation utförd på en cup i Ulricehamn.*

**Figur 6.6 –** *Observation och insamling av realistisk data under en match på Hisingen.*

## 6.1.4 UTVÄRDERING FUNKTIONER

Som visualiserat i figur 6.1 delades arbetet upp i två riktningar. Den andra fasen syftar främst till att verifiera funktioner. Här undersöks mer innovativa sätt att visa information på för att skapa högre värde utifrån de begränsade förutsättningar som ges ungdomsfotbollen. Utifrån de krav och riktlinjer som sammanställts var syftet att skapa funktioner att utvärdera genom idégenerering, strukturering och visualisering av digitala prototyper

### Idégenerering

Målet med idégenereringen var att ta fram nya funktioner som skulle kunna ersätta de som faller bort på grund av tekniska begränsningar. Med de tre riktlinjerna tillgänglighet, uppmuntran och demokratisering som bas genomfördes brainstorming- och PVOS-sessioner kombinerade med morfologiska matriser för att fram förslag på funktioner. De olika funktionerna delades sedan upp och visualiserades som enkla konceptbilder.

### Struktur genom wireframes

För alla funktioner skapades även wireframes. Det gjordes för att underlätta för arbetet med att skapa en digital prototyp, samt för att få en överblick över vilka delar som borde finnas med och i vilken prioritetsordning funktionerna borde placeras ut. Prioriteringen gjordes utefter upplevd efterfrågan i kombination med försök att få den grenen av appen att likna den nuvarande.

### Möte med Forza

Idéer och wireframes togs med till ett möte med gruppens företagskontakt och en ytterligare anställd på företaget som har ansvar för de tekniska delarna av appen. Struktur och nya funktioner presenterades och diskuterades. Mötet handlade om implementeringen och vad som skapar värde för användarna.

### Visualisering

Med hjälp av programvaran Adobe XD skapades en interagerbar prototyp, ett exempel ur den presenteras i figur 6.5. Eftersom projektets fokus låg på att verifiera intresset av den potentiella applikationen, inte att göra en redesign, utgick designarbetet från screenshots från den befintliga appen och dess designspråk. För de helt nya funktionerna fanns det inget tydligt ramverk att gå efter, där togs istället inspiration från det nuvarande designspråket för att ta fram ett förslag som upplevdes passa in. Med hjälp av moduler skapade i XD och bilder retuscherade i Adobe Photoshop och Illustrator byggdes en app upp som demonstrerade hur en implementering av ungdomsfotboll i Forza Football skulle kunna tänkas se ut. En av styrkorna med att göra det i XD var att det gick att ladda in prototyperna direkt i mobiltelefonen, vilket var ypperligt vid de utvärderande fokusgrupperna.

**Figur 6.5 –** *En bild med matchstatistik som visar på hur den interagerbara prototypen såg ut.*

### Realistisk data - träningsmatch

I och med att det verifierats att realistisk data, alltså data som loggats kring det laget som utvärderar funktioner, ger mer genuina reaktioner var det viktigt för prototypen. Precis som under cupen i tidigare fas loggades matchstatistik, den här gången under en träningsmatch mellan Hisingsbacka FC och Mossens BK, med hjälp av appen *Possession Free,* se figur 6.6. Statistiken fördes sedan in i prototypen, återigen se figur 6.5.

### Fokusgrupper

Upplägget bestod av fyra delar: presentation av projektet, presentation av viktiga områden som tillgänglighet och uppmuntran, presentation av olika delar i appen och slutligen idégenerering och enkät. Att presentera viktiga identifierade områden gav möjlighet för de medverkande att fundera och diskutera vad de själva hade velat se i appen, innan de fått ta del av den framtagna prototypen. De olika större funktionerna presenterades, testades och diskuterades. Under varje del fanns medierande objekt, som tomma mallar, listor, fysisk app till hjälp för vidare diskussion, samtligt material finns i bilaga 6. Vid frågor om hur de medverkande hade velat att funktionerna såg ut fanns det möjlighet att både måla och skriva ner sina tankar.

Fokusgruppen avslutades med en enkät där funktioner rankades. Två fokusgrupper hölls men med viss skillnad i fokus. Den första var med två vana användare med bakgrund inom fotboll. Den fokuserade på att utvärdera funktioner men också att testa upplägget inför fokusgruppen som skulle hållas med spelare. Två personer berättade och diskuterade med de som medverkade och en person dokumenterade det som sas. Den andra fokusgruppen hölls med tre spelare från Hisingsbacka FCs P01-lag och genomfördes på samma sätt som den med vana användare. Mötet med spelarna var dock problematiskt då fokusgruppen var utformad för fyra spelare men enbart tre dök upp, det löste sig men kan haft en viss påverkan på resultatet.

**Tabell 6.5** - *Presentation av fokusgrupp under fasen Utvärdering av funktioner.*

| | Deltagare | Miljö | Syfte | Ålder/Antal |
|---|---|---|---|---|
| FOKUS-GRUPP | Före detta spelare | Chalmers | Testa upplägg av fokusgrupp, verifiera intresse av funktioner | 21&22 år / 2 st |
| | Spelare | Chalmers | Verifiera intresse av funktioner | 15 år / 3 st |

### Delredovisning 2

Syftet med att presentera framtagna koncept var att återigen ta del av åskådarnas konstruktiva kritik. Här låg fokus på att få input på större områden som identifierats som bra att fokusera på vid implementering för att skapa värde. Även en tanke kring att appen kan växa fram och utvecklas med tiden vartefter mer statistik samlas in och blir tillgänglig presenterades.

#### Presentation för Forza Football

Med syftet att avgöra vilket fokus projektet bör ha i slutet hölls en presentation av framtagna funktioner för uppdragsgivaren. Teamet som är ansvariga för vad företaget bör fokusera på framöver var närvarande. Under presentationen visades koncept med olika versioner och tillhörande funktioner. I samband med varje funktion presenterades bakomliggande krav och frågeställningar som legat till grund för utvecklingen. Efter presentationen hölls en diskussion om hur arbetet bör fortsätta.

### 6.1.5 Helhetsanalys

Den sista fasens syfte var främst att skapa en god helhetsbild av de behov och krav som identifierats under hela arbetets gång. Att sammanställa fullständig krav- och funktionslista med tillhörande riktlinjer ingick också i den här fasen. Syftet var även att vidare undersöka behovet kring spelarprofiler vilket upplevts saknas i föregående fas.

#### Enkät med fokus på spelarprofil

Då Forza Football, som tidigare nämnts, uttryckt en önskan om vidare utforskning av spelarprofiler togs en ny, mer omfattande enkät med fokus på att utvärdera vilken information eller funktioner spelare önskar se i en egen spelarprofil (bilaga 7). Enkäten skickades ut till mellan tre och sju lag i 15 olika fotbollsklubbar se tabell 6.6.

#### Enkät utomlands

För att kunna validera intresset kring en implementering av ungdomsfotboll även utomlands togs ytterligare en enkät fram (bilaga 8). Enkäten fokuserade på att bekräfta framtagen problembild kring brist på tillgänglighet och skickades ut genom applikationen Forza Football till användare som hade den inställd på något av språken svenska eller engelska. Det genererade 8502 svar världen över. Med handledning från uppdragsgivaren var framtagningen av enkäten mycket noggrann för att undvika ledande frågor. Syftet var att bekräfta hypotesen kring att befintliga tjänster inom det här området är bristande eller svåråtkomliga. Vilket ytterligare skulle ge stöd till slutsatsen på given huvudfrågeställning, om en implementering anses intressant att genomföra även utomlands.

**Tabell 6.6** - *Presentation av utskickade enkäter under fasen Helhetsanalys.*

| Enkät | Deltagare | Medium | Syfte | Antal svar |
|---|---|---|---|---|
| | Spelare | Survey Monkey | Utvärdera personlig profil | 2 |
| | Användare av Forza Football | Forza Football | Bekräfta problembild utomlands | 8502 |

### Sammanställning av data

En slutgiltig analys genomfördes med all genererad data för att kunna skapa en bild av slutgiltiga krav och riktlinjer rörande vad en implementering bör fokusera på. Data delades upp i olika områden där de olika intressenternas behov och krav särskildes för att kunna skapa en tydligare bild över vilken intressent som har vilken typ av behov. En sammanställd funktionslista skapades också.

För att på ett enkelt och tydligt sätt kunna redovisa vilka delar av appens nuvarande funktioner som behövs skalas av och vilka nya funktioner som tagits fram under projektet gjordes visualiseringar i form av digitala illustrationer med hjälp av Adobe XD, Photoshop, Illustrator och Sketch. Forza Football delade med sig av sin befintliga symbolbank för iOS-appen men fick kompletteras genom att skapa symboler till de nya funktionerna. Högkvalitativa bilder och wireframe-serier på de mest relevanta delarna av slutkonceptet togs fram och kopplades samman i Adobe XD för att möjliggöra interaktion och enkelt skapande av en användningsvideo till slutpresentationen.

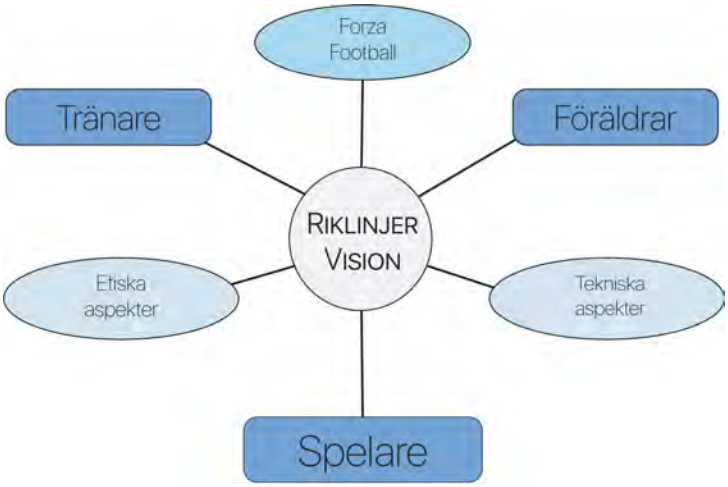
# 7

# RAMVERK FÖR IMPLEMENTERING

Det första området studien resulterat i är ett ramverk för implementering av ungdomsfotboll i Forza Footballs app. Det består av de intressen, möjligheter, utmaningar och i vissa fall även begränsningar, som identifierats, se figur 7.1.

**Figur 7.1 -** *De två områden studien resulterat i. Fokus på ramverket för implementeringen.*

Ramverket baseras på ett antal områden vilka påverkar vad en implementering av ungdomsfotboll i Forza Football kan innebära, se figur 7.2. Forza Footballs åsikter är en del, bland annat med visionen om att demokratisera fotboll vilket är beskrivet i kapitel 3. Intressenter som identifierats ha krav på vad som visas i applikationen utgör en stor del i att förstå om en implementering i Forza Football är intressant. Utöver det finns ett antal etiska utmaningar kopplade till implementeringen vilka kräver eftertanke vid utveckling av produkten. Också tekniska begränsningar presenteras vilka påverkar om implementeringen kan ge användare något värde. Utifrån en sammanfattande bild av de här områdena kommuniceras till sist riktlinjer samt en vision som utgör kärnan av ramverket.




**Figur 7.2 –** *De områden som påverkar formulering av riktlinjer och vision.*

## 7.1 Intressenter

Under förstudien identifierades tre viktiga grupper av intressenter för implementeringen av ungdomsfotboll, spelare, tränare och föräldrar. Grupperna är inte homogena utan består i sin tur av individer med olika typer av ideologier och tankar kring ungdomsfotboll. I gruppen föräldrar har släkt och vänners krav ansetts vara representerade då de bör vara ute efter liknande information. För att kunna förstå vilka typer av krav intressenterna kan ställa på en implementering av ungdomsfotboll beskrivs dem i det här avsnittet. I och med att föräldrar och tränare redan idag styr väldigt mycket kring ungdomsfotboll har spelare satts som primäranvändare. I kapitlet ingår även en redogörelse för nuvarande användare av Forza Football, där även utlandet tas i beaktning.

### 7.1.1 Spelare

I spelarfronten kan primärt två huvudgrupper av spelare urskiljas, den sociala och den resultatinriktade spelaren. Oavsett ålder finns det spelare som satsar hårt på sporten och de som spelar mest för det sociala umgänget. I figur 7.3 presenteras en linje på vilken spelare kan placeras utefter hur fokuserade de är på gemenskap eller på det individuella spelandet. Viktigt att ha i åtanke är att det här är två extremer och likt kartan över värdekonflikter av Sundqvist presenteras i avsnitt 4.1.3 kan spelare befinna sig längst hela linjen. Vanligt är att spelare förflyttar sig längs linjen när de blir äldre och det kan då ske åt båda håll. För att skapa en bild av hur de här olika typerna av spelare kan förväntas resonera presenteras två personor i figur 7.4 och 7.5.

**Figur 7.3 –** *Visualisering över den linje spelare kan placeras på med två typer av extremer utplacerade.*

Dagens statistik, som exempelvis antal gjorda mål och placering i tabell, är svår att få tag på vilket dock finns att ta del av hos de lokala fotbollsförbundens hemsidor (i Göteborg, gbgfotboll.se). Därifrån får spelarna själva leta sig fram till rätt serie genom att välja rätt ålder, för att sedan hitta tabellen för sitt lag. Annan information om spelarnas fotbollsspelande, såsom matchscheman med tid och plats för respektive match, kan också hittas på fotbollsförbunds hemsidor. Den här typen av information går även i de flesta fall att få tag i på respektives lags hemsida. Lagen använder dock olika typer av hemsidor (exempel ges i avsnitt 4.2 om relevanta fotbollshemsidor) och ofta har spelare uttryckt saker som att "*Så det är inte så att jag följt serien för jag tycker det är komplicerat att gå in och kolla.*". Att informationen inte finns samlad eller lättillgänglig upplevs bidra till förvirring.

Spelarnas behov av statistik skiljer sig åt. I dagsläget tenderar de spelare som satsar mer på fotbollen att finna ett större behov av statistiken medan de sociala spelarna främst vill se på statistik rörande laget. Större delen av de spelare som ingått i studien, vare sig de har mer av den resultatinriktade spelarens tendenser eller inte, är dock främst delaktiga och intresserade av information som berör hela laget, som en 16 årig relativt satsande spelare uttryckte kring vad som är viktigast, laget eller individen "*Det är ju lag, det är ju en lagsport så det är ju nummer ett. Hade det varit spelare hade man fått gå i friidrott eller något så för mig är det laget.*". Statistik kopplat till just laget var det som under intervjuer och enkäter uttrycktes falla i allas intresse. Dessutom upplevdes det som önskvärt att, oavsett spelartyp, kunna se hur laget presterat när spelaren själv inte medverkat.

Ytterligare ett område där många spelare uttryckt intresse är kring konstruktiv kritik och uppmuntran. Det anses finnas ett stort värde i att kunna få ta del av information som gör att det är en positiv upplevelse att gå in och titta på sig själv, många spelare nämnde också ett intresse av att kunna dela med sig av information kring sitt fotbollsspelande på olika sätt. Slutigen var alla överens om att mycket av fotbollen handlar om samhörighet, som en 15 årig spelare sa på frågan vad som är det bästa med fotboll "*Vännerna, man får liksom spela tillsammans med kompisarna. Det är det jag gillar mest.*"

**Figur 7.4 –** *Persona för den så kallade sociala spelartypen.*

**Figur 7.5 –** *Persona för den så kallade resultatinriktade spelartypen.*

### 7.1.2 Tränare

Tränaren är personen som bär ansvaret för att samla laget för träningar. För att få en bild av hur en tränare kan resonera presenteras en persona i figur 7.6. Tränare för träningsnärvaro, kallar lag till matcher och likt spelare har tränare olika ambitionsnivå. För somliga är det viktigaste att barnen har kul medan andra lägger stor vikt vid att laget ska vinna. Gemensamt är en vilja att uppmuntra och peppa spelarna, även om det finns olika sätt att se på hur det görs på bästa sätt. Det finns ett brett spektrum av tränare med olika inställningar till statistik och till hur ett lag ska ledas. Majoriteten av tränarna är dock engagerade och drivna med en vilja att skapa goda förutsättningar, både för laget och individen, alltså en kombination av resultatfokus och inriktning på det sociala samspelet.

Gemensamt är att alla uttrycker vikten av att låta åldern på spelarna i laget styra vad som är befogat att visa i statistik för dem, många tycker gränser går runt 13-14 års ålder. Det finns en vilja att både skydda och motivera spelarna och vanligt är att tränare ser att det är viktigt att hjälpa spelarna sätta upp relevanta mål för att motivera dem att fortsätta i sporten, en tränare nämnde att "/.../*så länge man hade ett mål och man kände att det var uppnåeligt, så hade man en riktig drivkraft. Men ju äldre man blev, såg man att det blev svårare och svårare. Då slocknade den här lågan mer och mer.*" En problematik tränare ser är främst att resurserna för insamling av data inte räcker till. De önskar därför att erhålla statistik på ett enklare sätt och om möjligt ta del av ytterligare statistik, i form av bollinnehav och skott på mål, för att använda i utvecklingssyfte.

**SAMIR**
tränare

**Persona.** Samir började som tränare när tvillingarna var 5 år gamla och har hängt med sedan dess. Han har alltid varit intresserad av fotboll och för Samir är det viktigt att det finns en god stämning inom laget, att alla känner sig delaktiga. Han tycker alltid att det är lite jobbigt med uttagning till matcher då han pendlar mellan sin strävan att vara en rättvis tränare och viljan att vinna matchen. Han brukar lösa det genom att basera uttagningarna på träningsnärvaro, dels för att kunna förhålla sig till något men även för att det förhoppningsvis uppmuntrar spelarna till att dyka upp. Däremot försöker han hålla så mycket information som möjligt om matchuttagningar och speltid från föräldrarnas ögon, som inte är tillräckligt insatta enligt honom. Samir tycker att statistik är något av det roligaste som finns, speciellt inom sport, och har stenkoll på tabellen och motståndarlagens målgörare. Han minns hur lycklig han var den dagen tvillingarnas lag vann den viktigaste matchen under säsongen och på så sätt lyckades hålla sig kvar i serien.

**Figur 7.6 –** *Persona för en tränare.*

### 7.1.3 Förälder

Föräldrar bär ett stort ansvar att uppmuntra sina fotbollsspelande barn i med- såväl som motgång. De kan i många fall vara avgörande om en spelare fortsätter med fotbollen. För att skapa en bild av hur en förälder tenderar att resonera presenteras en persona i figur 7.7.

**Susanne**
förälder

**Persona.** Susanne ser sig själv som en stöttande fotbollsmamma och anser att det är viktigt att visa att man finns där både i vinst och förlust. Hon försöker att inte ställa för mycket frågor kring en förlust men kan komma på sig själv ibland med att kläcka ur sig saker som "det är viktigt att hålla sina markeringar i backlinjen för att inte släppa igenom motståndarna". En gång varannan månad har Susanne ansvar för klubbens kiosk. Det är inte jätteroligt att tillägna en hel lördag åt korv- och godisförsäljning, men hon inser också att det är viktigt att ställa upp så att klubben får in pengar. Susanne är väldigt sällan med på träningarna men tycker att tränaren ibland har konstiga prioriteringar när det kommer till vilka som får spela match eller inte. Hon har frågat några gånger varför hennes barn får spendera så mycket tid på bänken men aldrig riktigt fått något bra svar.

**Figur 7.7 –** *Persona för en förälder.*

När det gäller barn- och ungdomsfotboll är det inte ovanligt att föräldrar hjälper till att skjutsa till träningar och matcher. Många föräldrar uttrycker dock att de ofta har problem att hitta till planerna. *"Man får ett namn på planen men ingen adress så man får sitta och googla en stund för att kunna hitta dit."* sade en förälder i en intervju. Vissa fotbollslag har även ett rullande schema med så kallade föräldra-uppdrag. Det kan vara allt från att arbeta i klubbens kiosk eller agera linjedomare under en match.

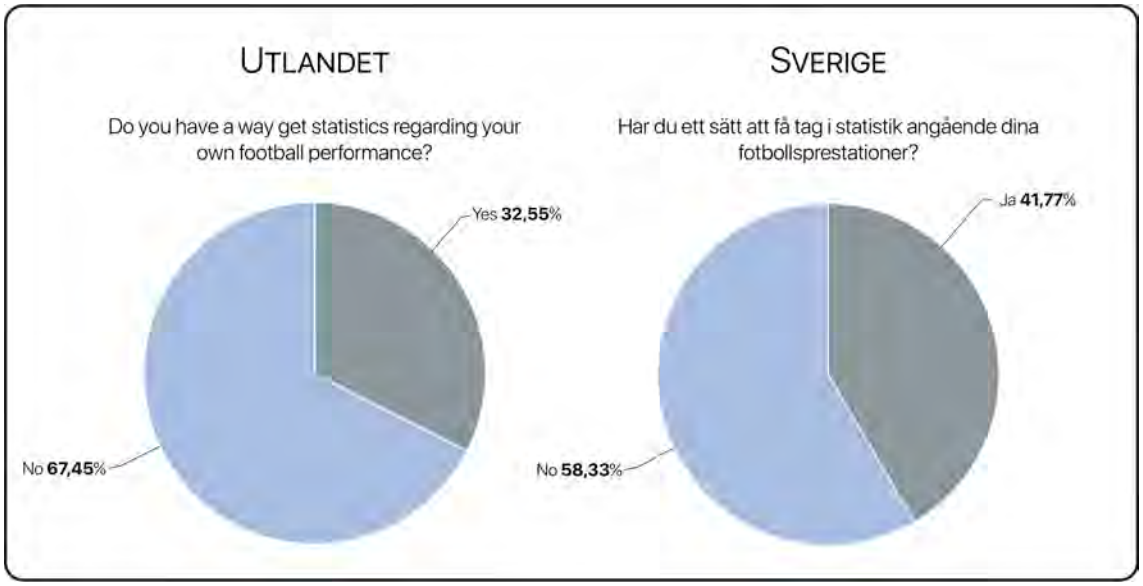
Föräldrar vill alltid sitt barns bästa vilket kan visa sig på en rad olika sätt och de upplever att deras viktigaste uppgift är att se till att barnen trivs och mår bra. Många föräldrar försöker stötta och prata om vad som går bra eller dåligt men trots sin välvilja kan de ibland omedvetet påpeka saker som spelaren inte hade noterat. Det kan ibland bidra till upplevd nedstämdhet och press hos barnet.

Fotbollsintresserade föräldrar är ofta involverade i sitt barns fotbollsspelande och utveckling vilket kan gå överstyr. Det yttrar sig ibland i att spelare upplever stor press då barn gärna vill att deras föräldrar ska vara stolta över dem och försöker därför leva upp till förväntningar. Det är en anledning till att en del tränare inte tycker att föräldrar nödvändigtvis ska kunna ta del av all statistik kring sitt barn. Föräldrarnas krav går ofta hand i hand med den sammantagna bilden av tränaren, men en önskan om större hänsyn till etiska aspekter uttrycks då det kan upplevas känsligt att deras barn exponeras i en app. Grundat i en vilja att kunna uppmuntra sina barn efterfrågar majoriteten av föräldrar tillgång till information som de missar om de inte kan vara närvarande på träning eller framförallt matcher och cuper.

### 7.1.4 YTTERLIGARE VIKTIGA INTRESSENTER

Det finns 3 miljarder fotbollsfans vilka är potentiella användare av appen enligt G. Rasmusson (personlig kommunikation, 19 januari 2017). Främst är de här fansen intresserade av proffslagen i de större ligorna som exempelvis Premier League eller La Liga. I och med att användarna i stor mån inte intresserade av att följa ungdomsfotboll bör det eftersträvas att en potentiell implementering av ungdomsfotboll inte stör nuvarande användare.

I och med att Forza Football finns över hela världen finns en hypotes om att även ungdomar i utlandet saknar en tjänst där de på ett smidigt kan följa sin och sitt lags prestationer. Enkäten som skickades ut i appen hade som syfte att verifiera den hypotesen, för en del av resultatet se figur 7.8. Majoriteten av svaren kom från Sverige, USA och Storbritannien och de 8000 svaren bekräftade till viss del hypotesen då svaren från utlandet tyder på att deras tjänster är lika bristande eller något sämre än de som finns i Sverige.




**Figur 7.3 –** *Enkätsvar på frågan "Har du ett sätt att få tag i statistik angående dina fotbollsprestationer?"*

## 7.2 KRAVBILDEN

Kravbilden är relativt komplex då intressenterna har olika synvinkel på vad en implementering bör leda till. Nedan presenteras tre viktiga kategorier av krav samt en redogörelse för de viktigaste sammanfallande respektive motsägande krav som identifierats och hur de ligger till grund för flera av de riktlinjer som kommer att presenteras i avsnitt 7.4. Fullständiga kravlistor med färgkodade krav finns som bilaga 9.

### 7.2.1 KATEGORIER AV KRAV

Analyserad data från intervjuer, observation och fokusgrupper generade tre övergripande kategorier av krav:

- **Etik** (orange) - Krav kopplade till säkerhet och trygghet för de användare som kan komma att bli exponerade i applikationen. Kraven fokuserar på intressenters syn på vad som är lämpligt att visa i appen. *Vad är ok?*
- **Funktioner** (grön) - Krav kopplade till vad applikationen borde tillföra funktions- och informationsmässigt för att skapa värde för användaren. *Vad kan utföras?*
- **Upplevelse** (blå) - Krav kopplade till hur intressenter tycker att applikationen ska upplevas vid användning, både kopplat till utformning men främst kring den typ av information som presenteras. *Hur känns det?*

Kategorierna finns representerade hos alla grupper av intressenter. Mängden krav inom varje kategori skiftar och krav är numrerade efter hur stor uppmärksamhet de fått under arbetets gång där alla skeden är inräknade, i bilaga 9 går hela kravlistan att ta del av. Spelarnas funktionskrav utgör en stor del då de förväntas vara en stark grupp av användare. De ställer också flera viktiga krav kopplade till upplevelse medan föräldrar och tränares krav främst återfinns inom kategorierna etik och upplevelse. För att få en känsla för vilka typer av krav som ställts visar tabell 7.1 på urval av återkommande och viktiga krav inom varje kategori för respektive intressent.

**Tabell 7.1** – *Ett urval av viktiga och återkommande krav från respektive intressent.*

| | Spelare (Båda spelartyper) | Tränare | Förälder |
|---|---|---|---|
| ETIK | **Särbehandling skall vara minimal**<br>- Alla spelare ska få samma uppmärksamhet | **Ta hänsyn till vilken åldersgrupp laget spelar i**<br>- Åldersgruppen avgör vilken statistik spelarna får ta del av | **Undvika att personlig information är offentlig**<br>- Personlig information skall ej finnas tillgänglig för allmänheten, ex. personnr. |
| FUNKTION | **Samla information på ett och samma ställe**<br>-ex. matchresultat, tabell, målgörare etc. skall vara samlat på en plattform för ökad tillgänglighet | **Verktyg att backa upp vad de behöver träna mer på**<br>- Visa lagets styrkor och svagheter | **Information skall finnas lättillgänglig**<br>-Relevant information för föräldrar skall vara enkel att ta del av, ex. planens adress, matchstart etc. |
| UPPLEVELSE | **Öka engagemanget inom laget**<br>- Appen skall uppmuntra till ett engagemang inom laget och få alla att känna sig delaktiga | **Fokusera på att ge konstruktiv kritik**<br>- Spelare behöver feedback från tränare för att kunna utvecklas | **Fokus skall ej ligga på resultat**<br>- Lyfta fram andra positiva prestationer (barn skall få vara barn) |

### 7.2.2 Sammanfallande krav

I kravlistan finns en mängd krav som sammanfaller med varandra, både inom såväl som mellan intressenterna. Nedan presenteras fem viktiga områden som avslutas med att presentera viktiga riktlinjer som växt fram, vissa allmänna, andra mer specifika för appen.

#### Ökad tillgänglighet

Att informationens tillgänglighet är viktig för alla intressenter framgick under intervjuer med alla grupper av intressenter. En spelare uttryckte: *"Jag personligen är jättedålig på sånt men jag vet faktiskt inte hur vi håller koll på det* [tabellen under säsongen]. *För finns nog inget sånt bra /.../ men då måste man in på internet och det är inte jag bra på. Eller jag är bra på det men jag vet inte vart jag ska kolla."*. Relevant information efterfrågas vara samlad på ett och samma ställe för att underlätta för både spelare och föräldrar. Spelarna verkar inte motiverade nog att använda existerande tjänster för att ta reda på information själva trots att de är intresserade. Ansvaret lämnas på föräldrar och tränare, som också de upplever att hemsidor som finns är krångliga. Kravet att samla data på ett ställe sammanfaller även väl med kraven om att informationen dessutom bör vara lättillgänglig. En spelare beskrev angående att få information i en app: *"Det hade ju uppenbarligen blivit lättare att kolla det då. Om man är lite lat så hade man nog gjort det mer"*. Det här gäller ny information såväl som offentlig information från Svenska Fotbollsförbundet.

Riktlinjer

- Samla information på ett och samma ställe.
- Underlätta för människor i spelarens omgivning att följa deras spelande.
- Appen ska vara en tjänst där alla kan ta del av information enkelt.
- Appen och dess information ska bidra till ett ökat intresse för sporten.

#### Laget i fokus

Ett krav från tränarnas sida var att undvika att lyfta fram specifika spelare, som talar mycket för vikten av att fokus ligger på laget. På frågan vad det bästa med fotboll var svarade en spelare från Eriksberg: *"/.../ att man spelar som ett lag, asså man gör allting tillsammans, visst det är någon som är lite bättre än någon annan, men man pushar varandra, man är som ett lag. Det är inte bara en person, utan lixom flera. Man gör det tillsammans hela vägen."* och en annan spelare uttryckte *"/.../ Gemenskapen är rolig också. Just att man är ett lag som spelar."* vilket visar på att samma mentalitet finns inom spelarna. Även om den enskilda utvecklingen också spelar roll för många spelare är det laget som tycks vara viktigast. Också föräldrar och tränare uttrycker vikten av att fokusera på laget: "*Man vinner tillsammans och man förlorar tillsammans*".

Riktlinjer

- Laget bör komma före individen.
- Appen ska främja och uppmuntra gemenskap.
- Appen bör undvika att främja elitfokus.
- Appen bör bidra till en miljö där ungdomar kan utvecklas som sociala individer.
- Appen ska uppmuntra och lyfta fram alla spelare, oavsett ålder, position och ambition.

### Återkoppling

Konstruktiv kritik och återkoppling är en viktig del inom fotbollen vilket alla tre intressentgrupper var tydliga med, en spelare sade: *"/…/ veta vad man hade gjort bra och vad man hade kunnat göra bättre. Man vill veta både positivt och negativt"*. För spelarna handlar det om en möjlighet att bli en bättre spelare medan tränarnas och föräldrarnas intresse ligger i att stötta spelarna i deras utveckling. I kombination med krav på olika typer av feedback framgår det även att återkoppling efter spelad match är viktigt för både spelare och tränare. Båda intressenter ser ett värde i en snabb återkoppling efteråt, en fördel en tränare såg med projektet var: *"/…/man kan få resultatet lite snabbare och kunna se laguppställningar mer direkt"*.

Riktlinjer

- Appen ska medge stöttning i vinst såväl som förlust.
- Appen ska hjälpa ungdomar att följa sin dröm.

### Statistik ska uppmuntra

Tränarna vill att fotboll ska vara en plats där ungdomar kan utvecklas som sociala individer och där engagemanget inom laget är stort. De föräldrar som intervjuats har också gjort det tydligt att ungdomarna ska känna en trygghet inom laget och att rätt prestationer ska lyftas fram. En förälder sade i en intervju att *"Det är superviktigt att man inte lyfter fram 'nisse som fått många röda kort' eller 'calle som är megastjärnan'",* med anledningen att det dels redan existerar mycket hets, samtidigt, som en tränare också påpekade, då "*megastjärnorna*" i ett lag redan får väldigt mycket uppmärksamhet. Det finns dessutom krav från spelare och tränare att hänsyn måste tas till hur statistik illustreras. Statistiken ska inte kunna misstolkas som något negativt, oavsett vilken typ av statistik som presenteras, samtidigt som åldersgruppen på spelarna bör ha stor inverkan på vilken statistik som visas. En tränare uttryckte *"*[vi] *vill inte lägga för mycket press på dem för de är fortfarande ganska små"*. Tränare och föräldrar anser också att appen inte får bli ett verktyg där pressen på ungdomarna riskerar att öka. *"Att man ökar på den hets som redan finns."* var något som skulle göra föräldrarna "rosenrasande".

Riktlinjer

- Statistik ska inte skapa splittring inom laget utan snarare öka tryggheten.
- Appen ska bidra till en positiv stämning inom laget.

### Mer än att vinna

Ur det sammanfallande kraven finns tendenser mot att positiva aspekter bör lyftas fram. Både spelare och föräldrar uttrycker att händelser utöver vinster kan vara minst lika viktiga. Även om en match resulterade i förlust finns det positiva saker spelarna kan ta med sig från matchen, en spelare sa följande om bollinnehav: "*det hade varit så bra, även fast vi förlorade så kan vi använda det och se vad vi behöver bli bättre på*".

Riktlinjer

- Framhäva andra prestationer än enbart vinster.

### 7.2.3 Motsägande krav

Det finns en del krav som motsäger varandra vilket samlats i två. Båda områden avslutas med att presentera viktiga riktlinjer som växt fram, vissa allmänna, andra mer specifika för appen.

#### Laget vs. jaget

I intervjuer framkom att spelare som satsar hårt på fotbollen och har som mål att få spela elitfotboll är intresserade av att visa upp sig. *"Är man bra blir det ju lättare att bli scoutad"* sade en spelare som sågs som resultatinriktad. Att framhäva individer som presterar bra ser de som något väldigt positivt och naturligt inom sporten. Förhoppningen är att de ska bli upptäckta av talangscouter och vill ha en plattform för det. Spelarna som har fokus på det sociala ser inte samma nytta med att visa statistik om den enskilda spelaren. De anser att fokus bör ligga på laget och motiverade det med att *"/.../det är ju en lagsport"*. Tränare och föräldrar är också överens om att laget kommer i första hand och att individer inte bör pekas ut *"Mål är så lätt att mäta och det är inte alltid divan som gör massa mål som förtjänar att få all uppmärksamhet"*. I själva verket kan den viktiga spelaren vara en back som aldrig är den som gör mål men alltid gör den största insatsen på planen, något som inte syns i målprotokollet. De anser att pressen på ungdomarna inte bör ökas genom individfokus. Fokus ska ligga på att bli en så bra fotbollsspelare som möjligt efter sina egna förutsättningar.

Riktlinjer

- Laget bör komma före individen.
- Statistik ska inte skapa splittring inom laget utan snarare öka tryggheten.
- Appen bör undvika att främja elitfokus.

#### Kontroll över tillgänglighet

I alla tre intressentgrupper finns en vilja att kontrollera vad som ska vara tillgängligt. Motsättningen finns mellan spelare och de vuxna. Det är tydligt att både föräldrar och spelare vill ha kontroll över vilken information om spelaren som visas och inte visas. Kraven syftar då ofta på information som vikt, längd och profilbilder. Föräldrar är oroliga vem som får tillgång till informationen eftersom *"det finns en del fula fiskar på nätet"*. Ett annat krav från föräldrar är att känslig personlig information som personnummer eller kontaktuppgifter *inte* ska finnas online. Spelarna däremot tycks inte bry sig på alls samma sätt utan upplever det positivt att få visa upp sig. En annan motsättning på samma ämne är mellan föräldrar och tränare. Föräldrar vill gärna kunna se all statistik kring matcher, vilket tränare inte alltid önskar att de får ta del av *"Som tränare skulle jag vilja veta allt egentligen men jag skulle inte vilja att föräldrarna och barnen skulle se så speciellt mycket alltså."*. Tränarna anser att föräldrar inte bör ha tillgång till all information eftersom det kan användas av föräldrar för att sätta press på att deras barn ska prestera bättre och på så vis få dem att tappa lusten inför idrotten.

Riktlinjer

- Appen och dess information ska bidra till ett ökat intresse för sporten.
- Känslig information bör vara hemlig eller på något sätt kontrollerbar.

## 7.3 UTMANINGAR

Här redogörs för etiska och tekniska utmaningar relaterade till ungdomsfotbollen vilka kan påverka en implementering i appen Forza Football. Vissa har en mer begränsande karaktär medan andra främst utgör aspekter värda att reflektera över vid en implementering för att skapa de bästa förutsättningarna. Varje område avslutas med att presentera viktiga riktlinjer som växt fram utifrån dem, vissa allmänna, andra mer specifika för appen.

### 7.3.1 ETISKA ASPEKTER

De etiska utmaningarna är de områden vilka är viktiga att ta hänsyn till och reflektera över vid utveckling av funktioner. Ytterligare etiska aspekter finns att ta del av i kapitel 4, dock utan kommentarer från intressenter.

#### Att visa statistik

En viktig fråga är vad som är etiskt rätt att visa för barn i form av statistik. Det är vanligt med en första misstänksamhet när det kommer till att utsätta barn för statistik, då den lätt kan tolkas negativt. Som en tränare uttryckte, *"De kanske är jätteduktiga men så ser man att man har dålig räddningsprocent. Det behöver inte betyda att han är dålig, det kan ju var att de som skjuter, skjuter jättebra."*. Kommentarer kring det här har också kommit spontant under delredovisningar och under flera av de semistrukturerade intervjuerna med tränare, föräldrar och spelare. Under intervju med etiskt fokus påpekas att ålder är en viktig aspekt att ta hänsyn till och som påverkar hur och när statistik bör visas. Upp till 13 års ålder ansåg majoriteten att statistik bör undvikas vilket går i linje med vad en tränare sa, *"Jag gillar nog inte statistik, i alla fall inte förrän de är 13-14 år. För det finns ju liksom ingen anledning innan."*. Däremot när de väl kommit upp till 13 års ålder var många mer positiva till vad statistik kan ge, då i form av coachning och spelarutveckling.

Riktlinjer

- Statistik ska inte skapa splittring inom laget utan snarare öka tryggheten.
- Gränsen för när statistik bör visas för ungdomar är 13-14 års ålder.

#### Motsättningar mellan lag och individ

Om fokus ska ligga på laget eller jaget har varit en central aspekt. Ett exempel som talat för laget är att målproduktion oftast kopplas till offensiva positioner, vilket innebär att de defensiva spelarna sällan framhävs och efter analys av data samt utifrån observation har det synts att viljan att framhäva laget ofta anses viktigare än att framhäva individer.

Riktlinjer

- Laget bör komma före individen.

### Undvika rekrytering av talanger

En anledning till att inte fokusera på individer är också då det uttryckts önskan kring att inte underlätta rekryteringsarbetet för talangscouter. Det är ett beslut som gynnar många fler spelare än om fokus skulle ligga på att underlätta för talangscouter och följer tanken om att demokratisera fotboll och fokusera på uppmuntran. Det bör nämnas att scouter redan idag ofta har god koll på talanger i unga åldrar vilket också talar emot att underlätta ytterligare för dem i den mån det går.

Riktlinjer

- Appen bör undvika att främja elitfokus.
- Appen bör undvika att fungera som verktyg för talangscouter vid rekrytering.

### Extern press

Att uppmuntra spelare till att fortsätta med fotbollen är en viktig aspekt, enligt Vasell (2016, 13 november) anses en stor anledningen till att många barn slutar i organiserad idrott vara trycket från vuxna. Det har i intervjuer framkommit att det finns en fin gräns mellan uppmuntran och press samt att det kan ha stort avgörande på spelaren. En tränare i Eriksbergs P03 lag belyser just den problematiken under en intervju: *"Vi har spelat bra och lyckats bra med det vi tränat på, men vi förlorar matchen. Barnen är glada och kommer till föräldrarna som påpekar att de förlorat matchen. Och så blir barnen ledsna eller inte alls så positiva längre"*. Det är viktigt att appen primärt bör vara utformad för spelare samt att applikationen varken pressar spelare eller ger extra belägg till press från föräldrar.

Riktlinjer

- Appen och dess information ska bidra till ett ökat intresse för sporten.

## 7.3.2 Teknisk aspekter

Avsnittet handlar om de tekniska svårigheter som uppkommer med en implementering av ungdomsfotboll. Främst kopplat till tillgänglighet av data och komplexitet i strukturer.

### Begränsad täckning

Det förväntas att finnas lag och serier där loggning av grundläggande matchstatistik, som målgörare och varningar, sker i begränsad utsträckning alternativt att det aldrig loggas. Avsaknaden av statistik skapar en begränsad täckning för vissa lag då de knappt får någon information om sitt spelande. Andra har god täckning och kan ta del av en stor mängd information och den variationen skapar en obalans. Blir avsaknaden av information allt för påtaglig i och med en implementering av ungdomsfotboll sjunker helhetsintrycket, vilket kan skada varumärket Forza Football. Det är därför viktigt att, i så stor utsträckning som möjligt, utnyttja den data som finns genom fotbollsförbundet samt bygga funktioner som inte kräver en heltäckande insamling av data.

Riktlinjer

- Brist på tillgänglig data måste tas hänsyn till vid en implementering.

### Krav på inmatning av data

För att möjliggöra en attraktiv app även för ungdomar krävs att datainmatning sker i en högre grad. Endast den statistik som täcks av fotbollsförbunden och som förs av domarna i dagsläget upplevs inte tillräcklig. För att möta kraven på mer data har tre alternativ beaktats:

**Högre domarkrav -** att kräva av domarna att exempelvis notera frisparkar, straffar, hörnor och offsides för att på så sätt kunna förmedla även det genom appen.
**Crowdsourcing -** att låta publiken hjälpa till med datainsamlingen. Under fotbollsmatcherna tittar flertalet föräldrar och andra anhöriga på och det kan hjälpa laget avsevärt att låta dem logga statistik under matcher som bollinnehav, skott och skott på mål genom en separat app, kopplad till Forza Football.
**Spelarinlogg -** för att möjliggöra mer omfattande och mer personliga spelarprofiler hade inloggning kunnat implementeras. Spelarna hade då kunnat lägga in bilder på sig själva, specificera bästa fot och position. Det för att kunna efterlikna de professionella fotbollsspelarnas profiler ytterligare.

Riktlinjer

- Gapet mellan ungdoms- och proffslag bör minska.

### Komplexa klubbstrukturer

Ett potentiellt problem med ungdomsfotboll är att en spelare kan spela i flera lag inom klubben. Ett lag kan ha både första-, andra- och tredjelag där spelarna ibland skiftar mellan de olika lagen. Det sker både på yngre och äldre nivåer där orsaken framförallt handlar om att möjliggöra speltid för alla i laget oavsett spelarnivå. En annan orsak är att spelare antingen är för bra för sin åldersgrupp, eller att de äldre lagen är i behov av spelare. Problematik som tillkommer i och med det här är dels hur lagen ska kategorisera i appen samt hur det avgörs vilket lag vilka spelare tillhör.

Riktlinjer

- Dagens app och deras nuvarande användare ska inte ta skada av en implementering av ungdomsfotboll.

## 7.4 Riktlinjer och vision

Här presenteras tre övergripande huvudriktlinjer för en implementering av ungdomsfotboll. Områdena är tillgänglighet, uppmuntran och demokratisering och de följs av ett antal mer konkreta riktlinjer. Slutligen presenteras också en vision. Att inspireras av de här anses vara av stor vikt då det kan ge högt värde till användarna såväl som till Forza Football.

### 7.4.1 Riktlinjer

Huvudriktlinjerna illustreras i figur 7.10 och nedan följer en förklaring för varje område:

**Tillgänglighet:** Hur kan applikationen underlätta för intressenterna att få tillgång till den information och statistik som de är intresserade av?
**Uppmuntran:** Hur kan statistik användas på ett uppmuntrande sätt, som skapar ett klimat som gör att ungdomar vill spela fotboll fastän de har olika mål med sitt spelande?
**Demokratisering:** Hur kan steget mellan ungdomar och professionella fotbollsspelare minska med hjälp av att integrera deras fotbollsspelande i applikationen?

**Figur 7.10** – *Illustration av de tre huvudriktlinjerna.*

Mer konkreta riktlinjer, allmänna och specifika för appen, vilka arbetats fram utifrån krav och begränsningar presenteras i tabell 7.2 och 7.3 med en redogörelse för vad som påverkat deras uppkomst.

**Tabell 7.2** – *Allmänna riktlinjer för en implementering av ungdomsfotboll.*

| RIKTLINJER | Allmänna | Källa |
|---|---|---|
| | Gapet mellan ungdoms- och proffsspelare ska minska | Forza Football, Tekniska aspekter |
| | Dagens app och deras användare ska inte ta skada av en implementering av ungdomsfotboll | Forza Football, Tekniska aspekter |
| | Implementering av ungdomsfotboll ska globaliseras | Forza Football |
| | Statistik ska inte skapa splittring inom laget utan snarare öka tryggheten | Spelare, Tränare, Föräldrar, Etiska aspekter |
| | Funktioner bör likna de som finns i Forza Football idag | Spelare |
| | Fokus bör ligga på stundande match | Spelare, Tränare |
| | Information ska samlas på ett och samma ställe | Spelare, Tränare, Föräldrar |
| | Underlätta för människor i spelarens omgivning att följa deras spelande | Spelare, Föräldrar |
| | Framhäva andra prestationer än bara vinster | Etisk aspekter, Tränare, Föräldrar, Spelare |
| | Laget ska komma före individen | Spelare, Tränare, Föräldrar, Etiska aspekter |

**Tabell 7.3** – *Riktlinjer specifika för appen vid en implementering av ungdomsfotboll.*

| RIKTLINJER | Gällande appen | Källa |
|---|---|---|
| | Appen.... | |
| | ...ska uppmuntra och lyfta fram alla spelare, oavsett ålder, position och ambition | Etiska aspekter, Spelare |
| | ...ska främja och uppmuntra gemenskap | Etisk aspekter, Tränare, Spelare |
| | ...ska medge stöttning i vinst och förlust | Föräldrar, Tränare |
| | ...ska vara en enkel kanal där alla kan ta del av information | Spelare, Tränare, Föräldrar |
| | ...ska hjälpa ungdomar att följa sin dröm | Tränare |
| | ...ska bidra till en positiv stämning inom laget | Tränare, Spelare |
| | ...ska bli en go-to-tjänst | Forza Football |
| | ...bör undvika att fungera som ett verktyg för talangscouter vid rekrytering | Etisk aspekter, Föräldrar |
| | ...bör inte främja elitfokus | Etisk aspekter |
| | ...bör bidra till en miljö där ungdomar kan utvecklas som sociala individer | Etisk aspekter, Tränare, Föräldrar |
| | ...och dess presenterade information ska inte bidra till att spelarna tappar intresse för fotbollen | Etisk aspekter |
| | ...och dess funktioner ska uppmuntra till ett fortsatt användande | Etisk analys, Forza Football |

### 7.4.2 Vision

Med inspiration från riktlinjerna har en vision för implementeringen av ungdomsfotboll i Forza Football formulerats.

> En implementering av ungdomsfotboll i Forza Football ska bidra till en ökad gemenskap inom lagen och uppmuntra alla spelare till fortsatt spelande, oavsett position, ålder och ambition. Relevant information ska samlas på ett ställe och presenteras likt proffsfotbollen och på så sätt bli en go-to-tjänst för resultat och matchstatistik även för ungdomsfotboll. Med fokus på tillgänglighet, uppmuntran och demokratisering ska en implementering möjliggöra att gapet mellan ungdoms- och proffsfotboll minskar och uppmuntra till konstruktiv kritik där laget framhävs framför den enskilda spelaren.
>
> - Vision

# 8

# IMPLEMENTERING

Det andra området studien genererat är den implementering av ungdomsfotbollen som ramverket kartlagt möjligheter och utmaningar för, se figur 8.1.

**Figur 8.1 -** *De två områden studien resulterat i. Fokus på implementeringen.*

En hypotetisk funktionslista har vuxit fram och utvärderats flera gånger genom teori såväl som intervjuer och fokusgrupper. Kapitlet presenterar en överblick över de funktioner som identifierats vara viktiga för en implementering. Ur det följer en rekommendation för hur implementeringen av ungdomsfotboll bör hanteras samt ett förslag på hur det kan presenteras visuellt.

## 8.1 FUNKTIONER

Nedan presenteras en redogörelse över de framtagna funktionerna. Uppdelningen är i *borttagna* och *grundläggande* funktioner, funktioner med *mervärde* samt *ej kategoriserade* funktioner. En förklaring av funktionsuppdelningen presenteras följt av ett urval av funktioner kommenteras ur de tre förstnämnda kategorierna.

### 8.1.1 FUNKTIONSUPPDELNING

Utifrån de behov, krav och begränsningar som identifierats och formulerats i ramverket för implementeringen har funktioner kategoriserats i fyra övergripande områden:

- **Borttagna funktioner** - Vissa av de funktioner som återfinns i Forza Football idag har valts att tas bort från implementering av olika skäl vilka beskrivs i tabell 8.1.
- **Grundläggande funktioner** - De funktioner med data hämtad från fotbollsförbundssidorna som skapar ett grundläggande värde för applikationen

tack vare att data samlas i en och samma plattform för att på så vis förbättra tillgängligheten.

- **Funktioner med mervärde** - Funktioner som setts ge ytterligare ett värde till applikationen men som inte finns tillgängliga idag. Det är både nya och omarbetade och mycket av data som krävs för funktionerna saknas i dagsläget vilket skapar ett behov av att samla in data utifrån, exempelvis genom crowdsourcing.
- **Ej kategoriserade funktioner** - Vissa funktioner kräver mer undersökning eller utvärdering av intresse och har därför inte kategoriserats. De anses dock troligtvis vara lämpliga att implementera.

Det finns en fullständig funktionslista i bilaga 10 som har färgkodats för att ge en enkel överblick över de ovan nämnda kategorierna. Funktionslistan är indelad i huvudgrupperna; funktioner som finns i Forza Football idag, funktioner med data gällande ungdomsfotboll som finns att tillgå idag, nya funktioner samt källan till varje funktions data och i vilket steg en möjlig implementering är aktuell.

### 8.1.2 Borttagna funktioner

En del funktioner har valts bort av olika anledningar, se tabell 8.1, där etiska och tekniska utmaningar och begränsningar är två stora områden som påverkat. Några av de funktioner som finns i Forza Football idag är tekniskt sätt inte möjliga eller anses onödiga, exempelvis transfernyheter, snittålder och snittlängd. För att inte skapa en app som känns tunn på data har därför funktioner som de här valts att plockas bort ur implementeringen av olika skäl.

**Tabell 8.1** – *Tabell med de funktioner som är borttagna från ungdomsimplementeringen med motivering varför.*

| Matcher | Forza Football idag | Varför tas den bort? |
|---|---|---|
| | Byten | Ej intressant då ungdomsfotboll har obegränsat antal byten |
| | Skador | Inget intresse funnet under studien |
| | Snittlängd | Spelarna inom ungdomsfotboll växer fortfarande |
| | Snittålder | Lag spelar i åldersklasser. Snittålder ej relevant |
| | Hörnor | Saknas efterfrågan |
| | Frisparkar | Saknas efterfrågan |
| | Offsides | Saknas efterfrågan |
| | Inkast | Saknas efterfrågan |
| Laget | Transfernyheter | Spelare i ungdomslag byter sällan klubb. Inget intresse funnet under studien |
| | Skador/avstängningar | Etiskt olämpligt |
| | Tävlar i | Saknar värde |
| Spelare | Antal spelade matcher från start | Ungdomsfotboll har obegränsat antal byten. Vem som spelar från start är ej relevant. Etiskt olämpligt |
| | Spelade minuter | Ungdomsfotboll har obegränsat antal byten. Etiskt olämpligt |
| | Byten in/ut | Saknas efterfrågan |

### 8.1.3 Grundläggande funktioner

Funktioner som återfinns via Svenska Fotbollförbundets hemsida anses vara grundläggande, då det utgör officiell data som spelare kan ta del av redan i dagsläget. Det berör framförallt funktioner som datum och tid för matcher, matchresultat, serieinformation och matchstatistik. Saknas den här typen av funktioner, eller att täckningen är mycket låg, förväntas värdet av produkten att minska.

**Tabell 8.2** – *Tabell med de funktioner som behöver implementeras i Forza Football för att appen ska skapa samma värde för ungdomsfotbollsspelarna som fotbollförbundets hemsidor.*

| Matcher | Forza Football idag | Forza Football med ungdom | Datainsamling |
|---|---|---|---|
| | Datum och tid | Datum och tid | FOGIS |
| | Slutresultat (vem gjorde mål och när) | Slutresultat (vem gjorde mål och när – begränsad) | FOGIS |
| | Halvtidsresultat | Halvtidsresultat | FOGIS |
| | Pågående/Avslutad match | Pågående/Avslutad match | FOGIS |
| | Laglogos | Laglogos | FOGIS |
| | Omgång | Omgång | FOGIS |
| | Målgörare | Målgörare | FOGIS |
| | Tidigare möten | Tidigare möten | FOGIS |
| | Laguppställning | Spelartrupp (ej positioner) | FOGIS |
| Laget | Senaste resultat (mot vilka, när, antal mål) | Senaste resultat (genom tabellen) | FOGIS |
| | Spelschema | Spelschema (genom tabellen) | FOGIS |
| | Tabel | Tabel | FOGIS |
| | | Alla matcher/resultat registrerade för laget | FOGIS |
| Spelare | Namn | Namn | FOGIS |
| | Födelsedatum | Födelsedatum | FOGIS |
| | Lag | Lag | FOGIS |
| | Antal spelade matcher | Antal spelade matcher | FOGIS |
| | Antal mål | Antal mål | FOGIS |

### 8.1.4 Funktioner med mervärde

För att följa Forza Footballs vision i att demokratisera fotbollen och minska känslan av steget mellan ungdoms- och proffsfotboll, bör implementeringen sträva efter att likna den redan i dagsläget existerande appen och ge ungdomsspelarna så många som möjligt till liknande funktioner som de professionella spelarna har. Dock finns det flertalet funktioner som inte är realistiska att implementera sett till nuvarande täckning av ungdomsfotboll och de riktlinjer som tagit fram. För att inte förlora användarvärde har även nya funktioner tagits fram specifikt för ungdomsfotbollen, för att fylla tomrummet som skulle uppstå om alltför många funktioner jämfört med den professionella delen av Forza Football försvinner. Huvudfokus i de nya funktionerna har varit uppmuntran och demokratisering. Funktionerna önskas även bidra till fortsatt fotbollsspelande och ökad samhörighet inom laget.

**Tabell 8.3** – *Tabell med de funktioner som skulle skapa ett ännu större värde för ungdomsfotbollsspelarna och minska gapet mellan dem och de professionella spelarna.*

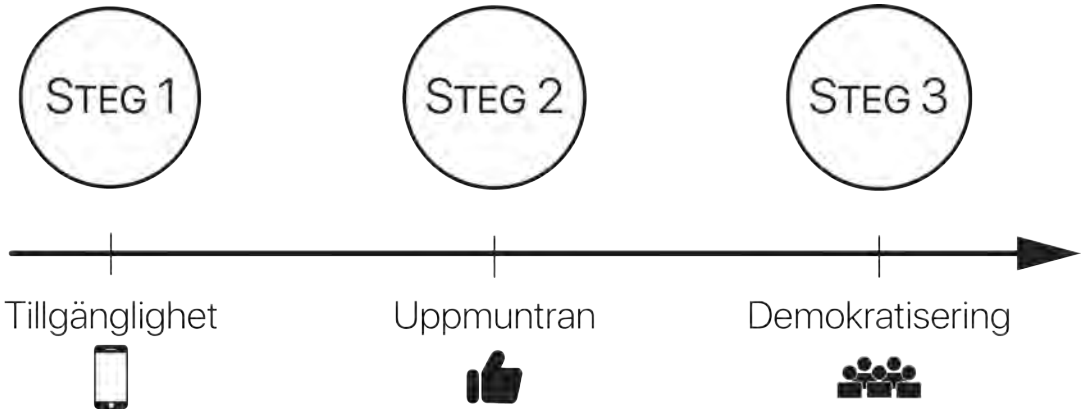
| Matcher | Forza Football idag | Forza Football med ungdom | Datainsamling |
|---|---|---|---|
| | Formkurva (win/lose-streak) | Formkurva (win/lose-streak) | FOGIS |
| | Bollinnehav | Bollinnehav | Crowdsourcing |
| | Skott | Skott | Crowdsourcing |
| | Skott på mål | Skott på mål | Crowdsourcing |
| | Räddningar | Räddningar | Crowdsourcing |
| | Publiksiffra | Publiksiffra (begränsad) | Domare |
| | Highlights | Hashtag | Crowdsourcing |
| | Snabbåtkomst till senaste 4 matchern | Snabbåtkomst till senaste 4 matchern | FOGIS |
| Laget | Hemmaplan | Hemmaplan (karta och underlag) | FOGIS |
| | | Jämföra med lag | FOGIS |
| | | Utmärkelser | FOGIS |
| | Tävlar i | Cuper | FOGIS |
| Spelare | Position | Position | Inlogg |
| | Bästa fot | Bästa fot | Inlogg |
| | Lag | Jämföra med proffs | FOGIS / Forzas data |

## 8.2 Visualiserad implementering

Implementeringen av ungdomsfotboll har många möjligheter men påverkas också av en del begränsningar. Här presenteras rekommendation för en implementering i flera steg samt mer ingående förklaring av varje stegs funktioner.

### 8.2.1 Rekommenderad implementering

Genomförd datainsamling konstaterar att det finns ett stort intresse för en applikation likt Forza Football för ungdomsfotboll. Utifrån kategoriseringen av funktioner samt det faktum att det existerar utmaningar, såväl tekniska som etiska, bör implementeringen ske gradvis genom ett antal steg visualiserat i figur 8.2.




**Figur 8.2 –** *Visualisering av tanken med en successiv implementering.*

En successiv uppbyggnad av implementeringen ger möjlighet till kontinuerliga utvärderingar av de nya funktionerna. Stegen är placerade i tidsordning efter analys av dess möjliga implementerbarhet, det arbete som kan komma att krävas av Forza Football har också beaktats. Varje steg bygger på tidigare implementation och stegen utesluter med andra ord inte varandra. Rekommenderade steg är:

*Steg 1. Samla officiellt tillgänglig data i ett forum*

De tjänster som idag ger information om ungdomsfotboll har visat sig missa en hel del grundläggande behov kring tillgänglighet av data. Det gör att kravet på implementering steg 1 bör fokusera på att göra existerande data tillgänglig. Det är ett steg som kan skapa högt värde och tilltala en bred användarbas.

*Steg 2. Använda tillgänglig data men presentera den på nya sätt.*

Funktioner för implementering steg 2 bygger på att data som redan finns i dagsläget används på nya sätt. Det innebär funktioner som strävar efter att öka uppmuntran kring sporten men också gör appen fylligare då en del funktioner för proffsfotbollen inte anses relevanta för ungdomsfotbollen. De här tros kunna locka ytterligare användare.

*Steg 3. Låta användarna stå för en inrapportering av ny data som ger värde.*

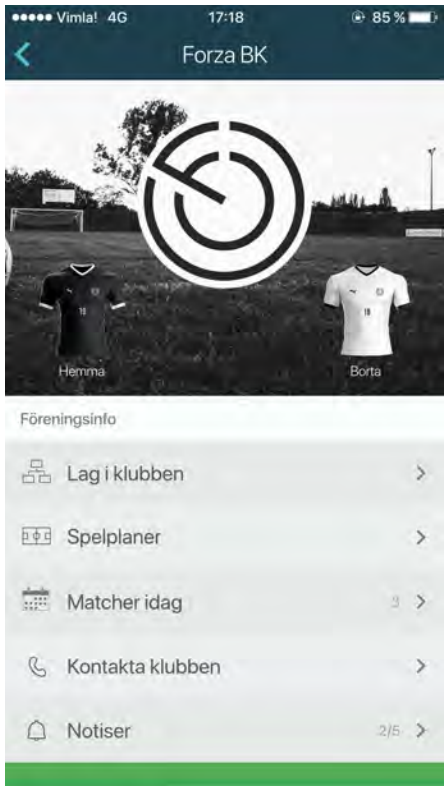
I steg 3 av implementeringen ställs högre krav på datainsamlingen. Framtagna funktionerna har inte låtit sig begränsas av den i dagsläget befintliga datan via fotbollsförbundet. Funktionerna för steg 3 anses ge stort värde för ett hela laget, det är ett viktigt steg i att likställa proffsfotboll och ungdomsfotboll och därför en del i visionen att demokratisera fotbollen.

### 8.2.2 Samla tillgänglig data i ett forum – Steg 1

Steg 1 handlar om att samla existerande data och göra den mer lättillgänglig. Det är en grundläggande implementering, vilket motiveras mycket i och med påtagliga brister hos nuvarande tjänster som presenterar information om ungdomsfotboll. Nedan presenteras och motiveras funktioner och avsnittet avslutas med en sammanfattning av dess värde.

#### Föreningssida

Utgångspunkten är en föreningssida, se figur 8.3, utifrån vilken det är möjligt att gå vidare till ett specifikt lag inom klubben. Föreningssidor skiljer sig något från upplägget i Forza Football idag där användaren söker direkt på det lag de letar efter. Här samlas istället alla tillkomna ungdomslag under respektive klubb, utan det tillägget skulle det nämligen bli väldigt rörigt då många föreningar har en hel drös av ungdomslag att söka efter, där många lag kan heta samma sak som i andra regioner. Hade det fungerat som i appen idag hade en sökning på exempelvis Hisingsbacka FC genererat i minst 16 sökresultat. Listorna blir snabbt långa och krångliga att gå igenom, vilket kan påverka de redan befintliga användarna negativt. Förslag är att det utifrån föreningssidan också går att se information om klubbens spelplaner, ta del av väginstruktioner via gps, klubbrelaterade matcher, information om lagets hemma- och bortaställ, och tillgång till deras kontaktinformation då det underlättar för berörda användare.

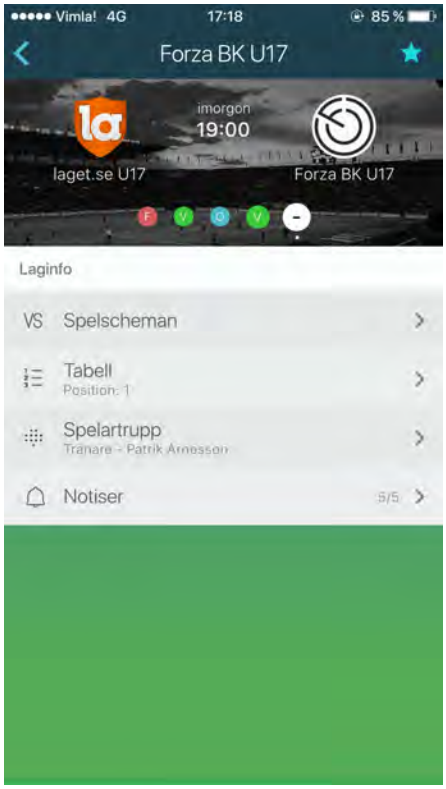



**Figur 8.3** – *Hur en föreningssida kan se ut där alla klubbens lag samlas.*

## Lagsida

Från föreningssidan tas användaren vidare till en specifik lagsida, se figur 8.4. Där samlas många av de funktioner som uttryckts ge värde för användaren. Fokus har legat på laget och att som lag kunna samla sin information på det här tillgängliga sättet är eftertraktat. Det är främst de här funktionerna som har utvärderats och verifierats under observation, fokusgrupper och intervjuer. Till steg 1 av implementeringen kan följande funktioner tillgodogöras från lagsidan:

Notiser för laget, spelartrupp, spelschema och tabell, matchresultat och grundläggande matchstatistik (målgörare, tid för mål och varningar, ställning första halvlek, slutresultat), överblick av lagets form (om de vunnit, förlorat eller spelat lika de senaste matcherna), snabb åtkomst till matchstatistik för de senast spelade matcherna och information kring kommande match (tid, plats, lagens formkurva, resultat från deras tidigare sammandrabbningar). Belägg och motivering för nämnda funktioner och områden presenteras nedan.




**Figur 8.4** – *En lagsida i den grundläggande implementeringen i steg 1.*

## Notiser

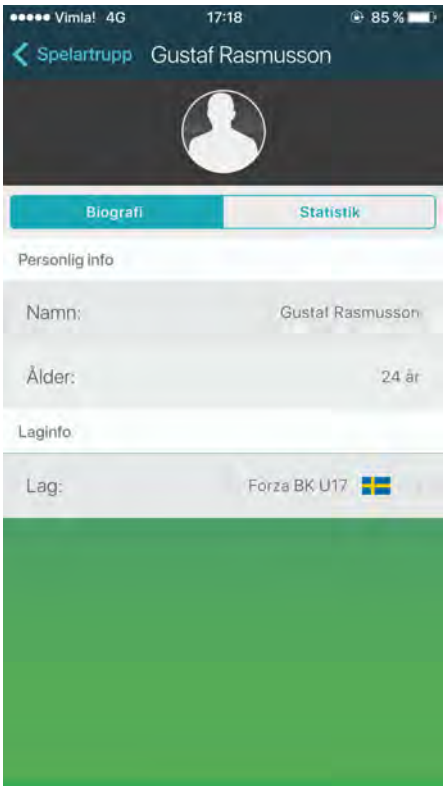
Notiser är en funktion som främst är tänkt för anhöriga till lagets spelare. Med notiser är det möjligt att få reda på när en match startar, när en match slutat och när ett slutresultat rapporterats in. Det går också att få en påminnelse innan match, vilket kan vara användbart för spelare till matchen. Funktionen har sin inspiration från dagens applikation och ett intresse för funktionen i en implementering av ungdomsfotboll finns då det i intervjuer efterfrågats bättre tillgänglighet av information.

## Spelartrupp

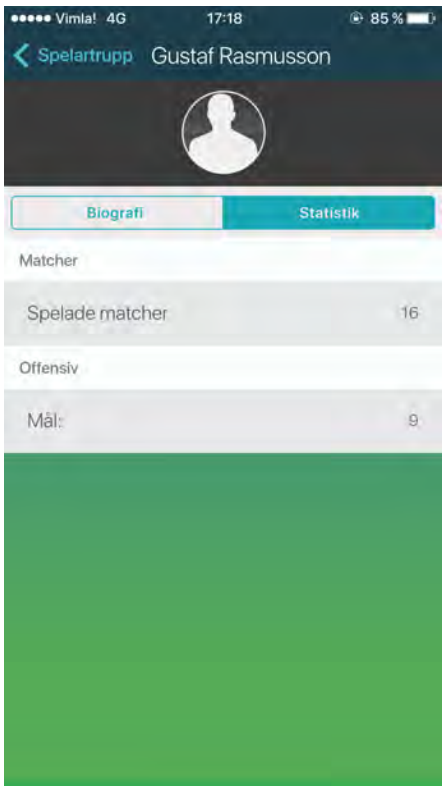
Vid en enkätundersökning på 41 ungdomsspelare, övervägande delen 13-16 år, var spelartrupp något som 85 % var intresserade av att visa för allmänheten. Det var högst rankat bland samtliga alternativ (se enkätresultat i bilaga 5) och anses som något självklart att implementera i steg 1. I nuläget finns dock inte mycket information kring ungdomsspelare, och av den anledningen kan spelartruppen främst ses vara ett uppradande av namn i laget. Att ha sitt namn i en välkänd app är dock tillräckligt för att många ska känna sig betydelsefulla.

### Spelarprofil

Det finns en tanke med att även ha spelarprofiler, se figur 8.5 och 8.6. Utifrån den statistik som finns tillgänglig från förbundssidor idag kan namn, eventuell ålder, antalet spelade matcher och mål implementeras. Det kan i sin tur öppna upp för att tidigare nämnd notis-funktion kan riktas mot individer, vilket kan vara relevant för personer i spelarnas omgivning. För att få ungdomsspelare att känna ytterligare tillhörighet i appen utformades de här spelar-profilerna i likhet med den existerande appen där de professionella spelarna har en varsin profilsida. Det här är något som vissa typer av spelare eftersöker och det ses även kunna lägga en grund för vidareutveckling i fortsatta steg.




**Figur 8.5** – *Hur den första delen av en spelarprofil skulle kunna se ut i steg 1.*




**Figur 8.6** - *Hur den andra delen av en spelarprofil skulle kunna se ut i steg 1.*

### Spelschema och tabell

Spelschema och serietabell är ytterligare två viktiga funktioner för steg 1. Utan dem tappar appen mycket av sitt värde för användaren. Att snabbt och enkelt kunna se tiden för sina kommande matcher och vilken plats laget ligger i tabellen är ett krav som legat i fokus hos spelarna. En spelare sade under intervju att: "[tabellen] *skulle vara bra att ha. Så skulle de bli enklare att gå in och titta då. Och enklare för föräldrar och släktingar att se*". Från ungefär 15 år och uppåt finns en skytteliga i anslutning till serien. Beslut om när spelare är mogna för olika sorters statistik kan överlåtas till Sveriges Fotbollsförbund och funktionen kommer därmed finnas tillgänglig när data finns att hämta officiellt. Att låta förbunden stå för vilken data som finns tillgänglig är ett sätt att hantera de etiska aspekter kring vad som är bör visas för yngre spelare. Forza Football kan ses vara en kanal som främst förmedlar redan existerande data.

### Resultat och matchstatistik

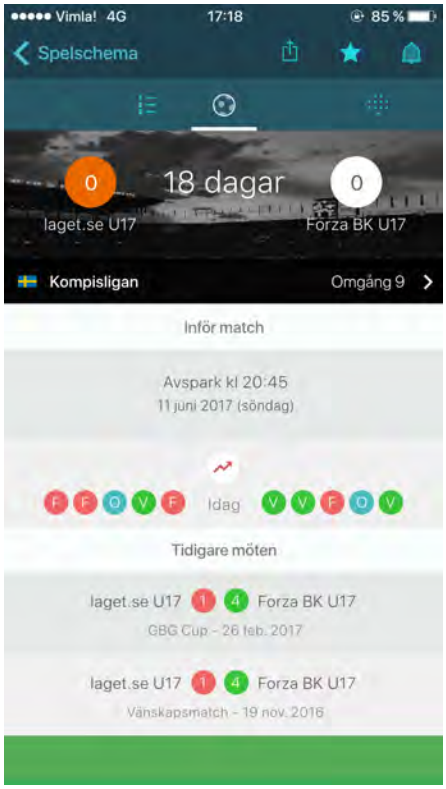
Resultat och matchstatistik har visat sig vara av stort intresse oavsett hur matchen slutat. Spelarna tenderar att dra analyser till sin fördel och hitta positiva aspekter från matchen. I dagsläget finns främst halvtidsresultat och slutresultat tillgängligt. Funktionen kan uppdateras i steg 3.

### Överblick av lagets form och snabb åtkomst av matchstatistik

I dagsläget är det svårt att sammanställa resultat från sina senaste matcher. På förbundssidor saknas möjligheten att filtrera matcherna efter sitt lag och det är endast möjligt att se resultat för alla matcher i serien. Att få en överblick är något som användare efterfrågat och uttryckt skulle hjälpa mycket, bland annat för utveckling av laget. Att få den överblicken anses vara svårt idag sett till tid och arbete så den här funktionen skulle därmed underlätta mycket.

### Information kring kommande match

Tid och plats är viktigt att veta inför en match, inte minst för föräldrar och andra som vill se matchen, se figur 8.7. Förbundssidor är som tidigare nämnt omständliga och även lagens egna lagsidor upplevs vara tidskrävande att komma åt. I steg 1 förväntas den informationen återfinnas i direkt anslutning till lagsidan. Bakgrundsinformation kring motståndarlaget är något som intresserar såväl spelare som tränare. Om det inte förts anteckningar på egen hand är det med dagens verktyg svårt att få en bra överblick över motståndet. Genom att presentera tidigare möten får användarna ett enkelt sätt att se hur de presterat mot laget tidigare. Att visa båda lagens formkurva är också något som bidrar till en analys av motståndarlaget och möjlighet för de mötande lagen att kunna anpassa sitt spel.




**Figur 8.7** – *Information kring kommande match där bland annat lagens form syns.*

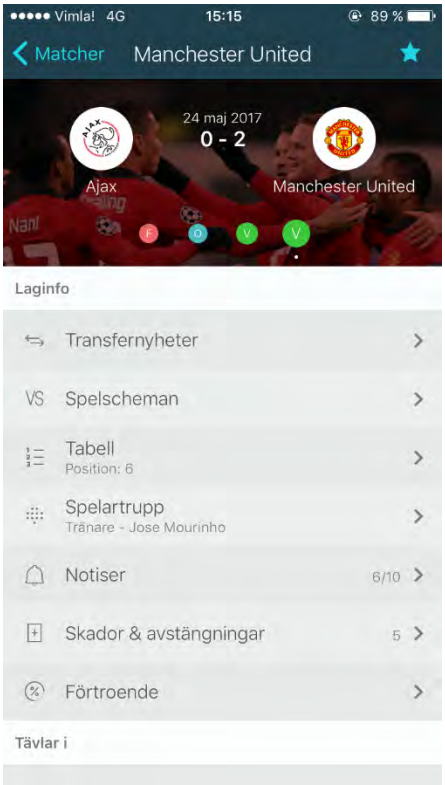
### Kartfunktion

Det uppkom under flera intervjuer att föräldrar har svårigheter i att hitta till fotbollsplanerna där matcherna spelas. Genom att integrera en kartfunktion, se figur 8.X, kommer föräldrar och tränare som ska samköra till fotbollsmatcherna eller intresserade anhöriga och supportrar kunna se vart matchen ska spelas direkt i appen. Om kartan kopplas till exempelvis Google maps finns även möjligheter till vägbeskrivningar vilket skulle underlätta ytterligare.

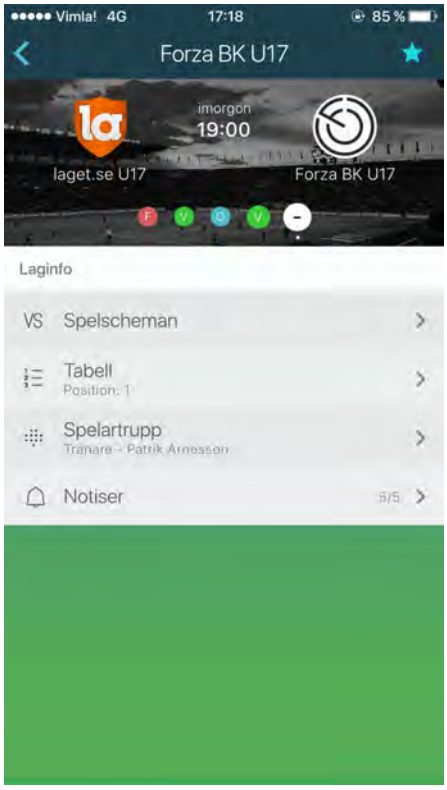
### Sammanfattning – steg 1

De funktioner som förväntas implementeras i steg 1 anses vara grundläggande och kan Forza Football få tillgång till förbundens data är de möjliga att implementera i dagsläget. Majoriteten av dem kan kopplas till funktioner i dagens befintliga applikation. Somliga bör dock vara specialanpassade då intressenternas krav skiljer sig från de som nuvarande användare av appen ställer. Dock bör nämnas att tanken är att göra det likt dagens applikation i syfte att demokratisera fotbollen.

Vid jämförelse mellan en existerande lagsida för professionella spelare och en möjlig ungdomssida kan påpekas att de funktioner som främst skiljer sig åt är sådan som inte anses relevanta för ungdomar. Det är transfernyheter, skador & avstängningar samt ”tävlar i”. Transfernyheter är tekniskt möjligt att införa men utifrån ett ointresse samt att det kan ha en negativ klang på ungdomsnivå togs den bort. Intresse kring cuper och cupresultat, vilket kan motsvara “tävlar i”, finns men kräver mer undersökning kring vad som krävs tekniskt. Betting har frångåtts då det inte existerar inom ungdomsfotboll och av etiska skäl finns anledning att undvika det. En jämförelse mellan Forza Football idag och den möjliga implementeringen av ungdomsfotboll visas i figur 8.8 och 8.9.




**Figur 8.8** – *Lagsida för professionella spelare i Forza Football idag.*



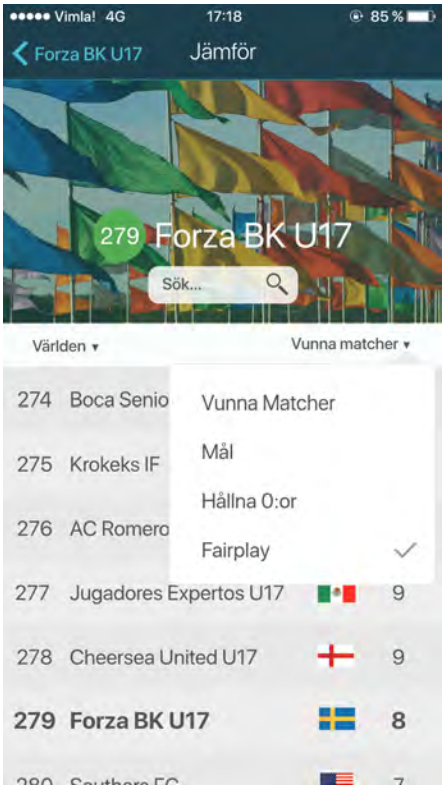

**Figur 8.9** – *Förslag på lagsida för ungdomsspelare i Forza Football.*

### 8.2.3 Tillgänglig data på nya sätt – Steg 2

I det andra steget av implementeringen bearbetas redan tillgänglig data för att presenteras på ett sätt som skapar högre värde för applikationen. Efter användarstudien kunde det konstateras att det existerar hets inom ungdomsfotboll, vilket är något som förväntas motarbetas i och med steg 2. Versionen har sina rötter i en strävan att undvika hets och även generera en applikation som skapar värde för samtliga spelare med fokus på annat än vinst. Viktigt att notera är att steg 2 innehåller samtliga funktioner som redogjorts för i steg 1.

#### Jämförandefunktion

Den jämförande funktionen ger redan existerande data ett nytt värde. Tanken är att statistiken ska lyfta fram hela laget, snarare än enskilda spelare. I den här funktionen är det möjligt att jämföra det egna laget med omvärlden utifrån olika parametrar som finns tillgängliga; antal gjorda mål, antalet hållna nollor och andelen vinster, se figur 8.10. Funktionen har fått positiv respons från spelare och anses vara intressant när de deltar i internationella cuper men också för att jämföra sig lokalt. Funktionen anses också främst vara intressant periodvis, exempelvis när ens lag är inne i en bra resultatperiod. För att undvika upplevelsen av att det är omöjligt att klättra i placeringar, vilket kan infinna sig under seriespel och andra rankingsystem, är tanken att poängen ska baseras på de fem senaste matcherna. Lag kommer då klättra snabbt i positionering över en hel säsong. Att se sitt lag klättra tusen placeringar efter att ha presterat bra de senaste matcherna har uttryckts vara en rolig funktionalitet. På det här viset ges inte heller övertaget till de bättre lagen då de oftast möter likvärdigt motstånd, varje lag jämför sig alltså relativt sin egen serienivå. Funktionen kan ge motivation och glädje åt lag som inte nödvändigtvis tävlar i de högsta ligorna.




**Figur 8.10** – *En bild av vad jämförandefunktionen kan innehålla.*

#### Jämförande på spelarnivå

Vid utarbetade spelarprofiler skulle jämförandefunktionen även kunna tänkas appliceras på spelarnivå. Intresse för att, som ungdomsspelare, kunna jämföra sig själv med en professionell spelare utifrån vissa parametrar, såsom spelade matcher och antal mål, har uttryckts. Även om en sådan jämförelse inte ger en logisk bild av situationen, uttryckte ett par yngre spelare att det kan tänkas vara en rolig och uppmuntrande funktion. En önskan kring att kunna dela den typen av resultat på sociala medier har noterats.

### Utmärkelser

Tanken med utmärkelser är att ge ungdomsspelare ytterligare en dimension av tävling i sporten. Ett lag ska kunna få utmärkelser, se figur 8.11 och 8.12, baserat på olika typer av prestationer inom sitt fotbollsspelande och då annat än enbart vinster. Funktionen bygger på metoden gamification som enligt Lister et al. (2014) innebär att element för spel integreras i icke spelbunda kontexter för att göra de mer intressanta, öka motivation och uppmuntra användarna. Lag ska exempelvis tilldelas utmärkelser om de lyckas göra 10 mål totalt under en säsong, om de "håller nollan" under tre hemmamatcher eller om de håller sig varningsfria fem matcher i rad. Lag som inte är vana att vinna ska, trots det, kunna samla på sig utmärkelser och uppmärksammas för sina prestationer annat än de fåtal gånger de lyckas få med sig 3 poäng från en match. Under ena fokusgruppen uttryckte en spelare: "*Det kanske är kul för ett lag som det inte går så bra för att ha något att kämpa för.*". Fotboll är tänkt att vara roligt, även i stigande åldrar. En förhoppning är att dess effekter ska kunna få spelare att stanna kvar inom sporten. Funktionen strävar mot att kunna ge en utmärkelse lika stor tillfredsställelse som att vinna en match. För att på så vis kunna frångå vinna- eller förlora-attityden, där en utdelad utmärkelse ger laget en positiv känsla oavsett slutresultat. Under fokusgrupper och presentationer upplevdes den här funktionen väcka störst intresse, en spelare motiverade det såhär: "*Detta är bästa funktionen av allt. Kul om tränaren kan styra achievments, vi ska träna på skott, gör vi 30 skott på 3 matcher så får ni en achievements.*"

**Figur 8.11** – *Översikt på de utmärkelser som laget fått. Referenser till symboler i bilaga 11.*

**Figur 8.12** – *Förklaring på en specifik utmärkelse som laget fått. Referens till symbol i bilaga 11.*

### Sammanfattning – steg 2

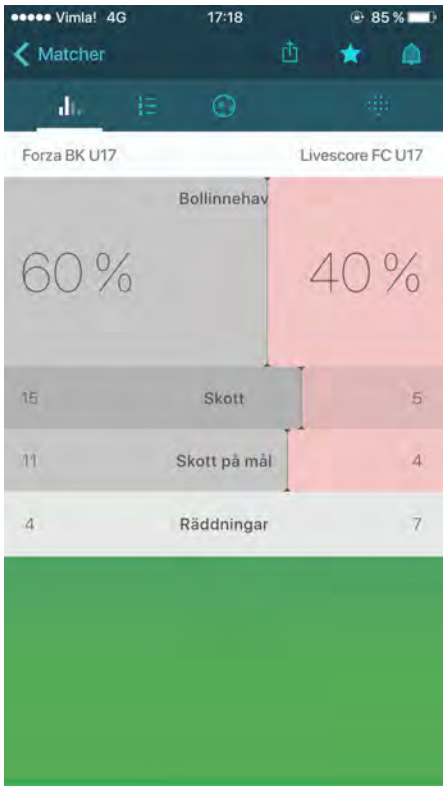
Tillkomna funktioner i steg 2 är främst jämförandefunktion och möjligheten till att få utmärkelser. Då data redan finns tillgänglig, ses de som förhållandevis enkla att implementera. Funktionerna har även fått stor uppskattning och bedöms bidra med ett stort värde för användarna. Framförallt är det viljan av att skapa uppmuntran i appen som motiverar funktionerna.

## 8.2.4 Utökat dataunderlag - Steg 3

Steg 3 bygger på att mer data samlas in vilket ger möjlighet att utveckla funktioner som ger ytterligare värde till applikationen. Den statistik som erhålls från Svenska Fotbollsförbundet går att utnyttja på olika sätt, motiverat i steg 1 och 2, men flera av de krav som identifierats är i behov av mer data. Ett sätt att samla in data är genom att utnyttja publiken, med hjälp av det som kallas crowdsourcing, förklarat i avsnitt 7.3. Funktioner som bearbetats för steg 3 är en utökad matchstatistik och ett bild-/videoflöde till matcher i form av en så kallad hashtag-funktion. Syftet är att ge ungdomar likvärdiga funktioner som proffslagen vilket fokuserar på att demokratisera fotbollen.

### Utökad matchstatistik

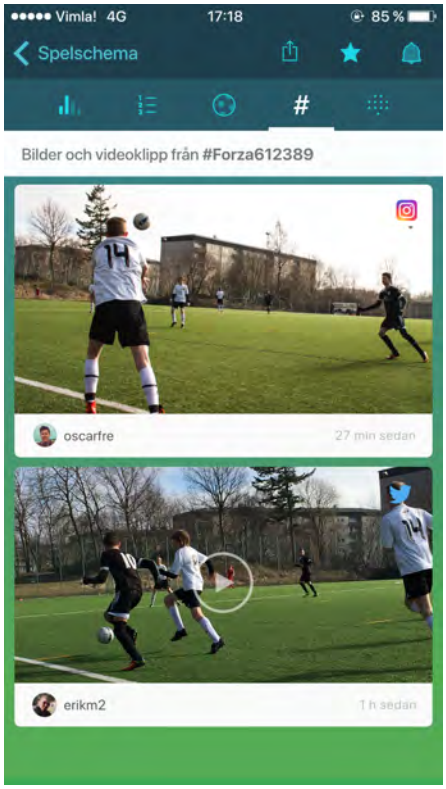
Under projektets gång testades olika insamlingsmetoder och det framkom tydligt att med rätt mätverktyg är bollinnehav, skott, skott på mål och ytterligare statistik enkel att notera på egen hand. Flertalet lag ger redan ut föräldrauppdrag och att logga matchstatistik skulle eventuellt kunna bli ett nytt sådant. Den statistik som noterades, se figur 8.13, togs emot med stor entusiasm av ungdomsspelarna. Bollinnehav, räddningar och skott på mål sågs som oerhört värdefull data, flera spelare uttryckte att den typen av statistik ger en bättre bild av matchen än enbart slutresultatet. *"Jag skulle nog säga bollinnehavet. För det kan säga ganska mycket om en match, oftast"*. Om också krav på domare höjts och ytterligare utökad matchstatistik gjorts tillgänglig, som frisparkar och hörnor. Spelarna ansåg själva att statistiken gör att de kan utvärdera sitt spel och hjälpa dem fokusera på det som de är i behov av att träna på för att bli bättre. Samtliga tillfrågade under XL-bygg Cup i Ulricehamn var intresserade av funktionen, och trots att de förlorade eller var i underläge togs resultatet emot på ett bra sätt. Spelarna tycktes vända statistiken till det positiva oavsett hur de hade presterat.




**Figur 8.13** – *Matchstatistik presenterad precis som för proffslagen i Forza Football.*

### Hashtag-funktionen

En helt ny funktion som tagits fram i samband med att ställa högre krav på publikens delaktighet är hashtag-funktionen, se figur 8.14. Funktionen ska återspegla funktionen för videohöjdpunkter som finns för de professionella spelarna. Många har idag en smartphone med tillhörande kamera. Tanken bygger på att familjemedlemmar och vänner som fångar bilder och filmer i anslutning till en match laddar upp dess på sociala medier såsom Instagram och Twitter. Varje match har ett unikt match-ID och när en bild läggs upp och taggas med "#Forza+match-ID:t" kommer bilden dyka upp under #-fliken direkt från matchsidan i Fora Football. Det kommer därmed bli möjligt att gå tillbaka till tidigare spelade matcher och se bilder och filmer på höjdpunkter som publiken publicerat.




**Figur 8.14** – *En presentation av hashtag-funktionen.*

Hashtag-funktionen testades efter matchen mellan Hisingsbacka FC U16 och Mossen BK U16. För att generera en realistisk bild av hur funktionen skulle se ut och för att skapa ett representativt medierande objekt till fokusgruppen med spelarna tog projektgruppen en drös bilder och filmer under matchen som sedan visades i en interaktiv prototyp. Intresset för funktionen upplevdes finnas men många uttryckte också en tveksamhet inför att exponera ungdomar på det sättet.

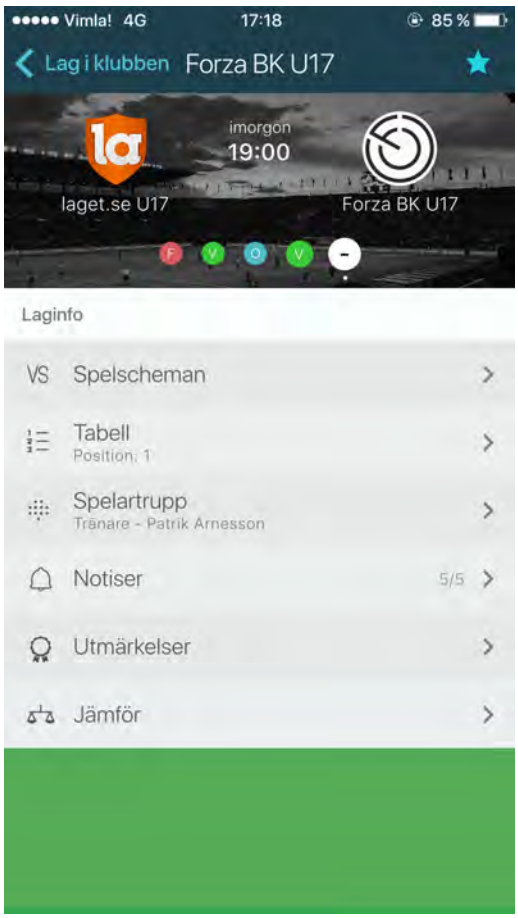
För att hantera tveksamheten bör bilder och filmer som förmedlas i appen enbart komma från de som valt offentliga alternativ för delning av bilder. Appen bör alltså inte visa privata bilder eller bilder från användare som har så kallade "privata konton" på exempelvis Instagram, det för att skydda användare. Att bilder på ungdomar exponeras på det sättet motiveras genom att bilderna som förmedlas i Forza Football endast förväntas vara vidarelänkade från andra sociala medier. Bilderna går alltså att få tag på från vem som helst även om inte Forza Football väljer att visa upp dem. Om någon individ av någon anledning känner sig kränkt eller utsatt kan den rapportera bilden hos respektive sociala medie-tjänst och begära bilden borttagen. Bilden kommer då även att försvinna från Forza Football.

### Utökade spelarprofiler

Om datainsamlingen skulle utökas ytterligare och även inkludera spelarinlogg öppnas ännu fler dörrar upp som skulle möjliggöra att spelarprofiler blir. Det skulle då vara möjligt att lägga in bild på sig själv, specificera bästa fot samt position osv. Den eventuella funktionen med jämförelse mellan ungdoms- och proffsspelare skulle kunna bli mer omfattande och göra det möjligt att jämföra ännu fler parametrar. Intresset för spelarprofiler är dock inget som är verifierat då fokus under arbetet legat på att skapa ett forum där laget står i fokus.

### Sammanfattning – steg 3

De funktioner som möjliggörs med steg 3 förväntas ge högt värde för användarna då stort intresse kring den typen av statistik har identifierats. Det har också framgått ur intervjuer och fokusgrupper att det är viktigt att det finns en likhet mellan hur proffsfotbollen och ungdomsfotbollen presenteras vilket gör att funktioner som hashtag uppskattas. I och med det här steget skapar Forza Football en app som tillgängliggör viktig information samtidigt som den uppmuntrar spelare i och med funktioner som gör den roligare att interagera med. I figur 8.15 presenteras en bild av hur en lagsida kan se ut om en implementering av ungdomsfotboll fokuserar på att öka tillgänglighet, uppmuntra och arbeta mot en demokratisering av fotbollen!




**Figur 8.15** – *En lagsida i den visionära implementeringen genom steg 1, 2 och 3.*

# 9
# DISKUSSION

## 9.1 RESULTAT

Nedan diskuteras produktidén, demokratiseringens inverkan och hur implementeringen rekommenderas att gå till.

### 9.1.1 PRODUKTIDÉ

Huvudsyftet med projektet var att undersöka om en implementering av ungdomsfotboll är önskvärd och möjlig. Utifrån intervjuer med identifierade intressenter kunde konstateras att det existerar ett stort intresse. Främsta motiveringen är att det finns en avsaknad av en tjänst som gör ungdomars fotbollsspelande lättillgängligt. Då tjänsten även förväntas presentera proffs- och ungdomslag på samma premisser, i ett och samma forum, blir den också unik i sitt slag. Det faktum att ungdomar befinner sig i samma app som Zlatans Manchester United eller Ronaldos Real Madrid anses locka till användning, samtidigt som det förmedlar känslan av att gapet mellan proffs- och ungdomsfotboll inte är så stort.

En implementering av ungdomsfotboll upplevs vara värd att satsa på i och med att ungdomsspelare finner ett stort värde i den tjänst som kan erbjudas. Redogjorda funktioner har fått stor uppmärksamhet och det är tydligt att spelarna uppskattar att känna sig uppmärksammade och prioriterade. Dessutom är det tänkt att föräldrar, vänner och tränare också ska finna värde i en sådan app. Med 22 miljoner ungdomsspelare, och betydligt fler anhöriga blir det en tjänst med stor marknadspotential där flera intressenter finner värde och binds till produkten ur olika aspekter. Det kan vara föräldrar som vill hitta till matchen, vänner som vill få notis när deras kompis spelat, eller spelare som helt enkelt vill hålla sig uppdaterade kring sitt fotbollsspelande. Möjligheterna är stora och det finns en tydlig efterfrågan vilket motiverar varför Forza Football kan skapa en unik produkt.

En viktig aspekt att ha i åtanke vid implementering av ungdomsfotboll har varit att inte skada den redan befintliga appen. Tvärtom ska den ge ytterligare värde och locka nya användare. Det finns en existerande användarbas som inte är intresserade av ungdomsfotboll, vilket har tagits hänsyn till. De som inte vill se ungdomsfotboll bör inte märka av implementeringen, då de i likhet med dagsläget själv väljer vilka lag och serier som ska följas. Likväl ska de som är intresserade känna igen sig och simultant kunna följa proffsligor såväl som ungdomsligor.

### 9.1.2 Implementering

Inkrementella uppdateringar anses vara den bäst lämpade metoden för implementering. Funktionerna presenterade innebär olika grad av komplexitet gällande datainsamling vilket innebär att en del funktioner kan implementeras under tiden som andra fortfarande utvecklas. Det ger också användarna en chans att successivt anpassa sig till nya funktionerna.

Tanken kring att placera funktionerna på en tidslinje uppkom utifrån skillnader i statistikens tillgänglighet, men också på grund av avgränsningen angående att det inte var ämnat att ta fram en helt ny produkt. Av den anledningen upplevdes det inte heller optimalt att arbeta fram en mängd olika konceptförslag utan istället fokuserade arbete på att klargöra vilka funktioner som var möjliga att implementera. Det uppkom att möjligheterna till funktioners implementering begränsas av vilken data som finns tillgänglig, vilket ledde till att somliga funktioner kategoriserats som grundläggande och andra som funktioner vilka skapar mervärde. Funktionerna kunde utifrån ordnas efter möjlig implementerbarhet vilket passade in på en konceptuell tidslinje.

### 9.1.3 Demokratisering

En demokratisering av fotbollen var ett viktigt mål med implementeringen, vilket motiverar beslutet att inte skapa en ny app för ungdomsfotbollen. Önskvärt är att appen upplevs se likadan ut vare sig användaren är inne på proffslagen eller ungdomslagen. I och med att det inte finns samma mediatäckning för ungdomsfotboll måste dock vissa funktioner tas bort, eller i så stor utsträckning som möjligt bytas ut mot jämförbara funktioner. Att alla funktioner ska finnas representerade är inte ett måste, vissa funktioner kan skapa högt värde just genom att vara annorlunda än de för proffslagen. Transfernyheter är exempel på en funktion som valdes bort, främst på grund av att det inte anses viktigt att uppmärksamma och kan vara kopplat till att ungdomar inte kvalar in till ett lag och tvingas byta. En funktion som togs fram för att ersätta en existerande är hashtag-funktionen som är tänkt ska ersätta videohöjdpunkter. Det finns en vilja att fånga den levande känslan som existerar inom sporten och att involvera användare med hjälp av sociala medier motiverar sådana typer av interaktiva funktioner. Förhoppningen är de funktionerna kan skapa en känsla av deltagande och motiverar användare att bidra med data vilket kan leda till en mer jämlik och demokratisk applikation.

## 9.2 Genomförande

Då arbetet bygger på en brukarstudie är urvalet samt utvärdering och verifiering viktigt att beakta. Det anses vara aspekter som främst kan haft påverkan på resultatet.

### 9.2.1 Urval

Först efter att den huvudsakliga datainsamlingen var gjord kom insikt om att majoriteten av intervjuerna under fasen brukarstudie utförts med tjejer som intervjuobjekt. Det kan diskuteras om det kan ha påverkat arbetet och därmed slutversionen av appen i och med att tjejer

utgör en mindre representerad grupp inom fotbollen. Intresset för appen uttrycktes dock vara lika stor under intervjuerna som under de utvärderande faserna då, i princip all kontakt med intressenter utfördes med killar. I och med att inledande intervjuerna dessutom utfördes på killar identifierades troligtvis områden att fokusera på i kommande intervjuer. Ytterligare något som talar för att urvalet trots allt är representativt är att intressentundersökningen har indikerat att inställningen till statistik främst tycks bero på spelartyp och ålder än kön. Dock är det värt att notera att urvalet såg ut på det sätt det gjorde.

Att det är stor skillnad mellan spelare som är 13 år och de som är 18 år gamla kan utgöra en annan viktig aspekt för resultatet. För att säkerställa relevansen för de krav som identifierats hade fler intervjuer med äldre spelare varit önskvärt. Ytterligare intervjuer med föräldrar, tränare och nära släktingar till spelare hade också varit önskvärt för ett ännu mer underbyggda resultat. Anledningen till att det inte gjordes under studien var att ett skifte gjorde under studien där spelare förväntades ligga i fokus. I gruppen föräldrar har släkt och vänners krav ansetts vara representerade då de bör vara ute efter liknande information. Det här är dock enbart ett antagande och inte verifierat i och med att släkt och vänner inte är representerade i urvalet. Framtida studier bör ha det i åtanke.

### 9.2.2 Utvärdering och verifiering

Vid utvärdering av funktioner uppstod problematik gällande verifiering då det är svårt för människor att föreställa sig funktioner som inte existerar. Enkla funktionsskisser på papper skapades för att användas som medierande objekt. Problemet med metoden var att fokus inte hamnar på funktionerna på det sätt som önskades i testen och det var svårt att erhålla konkret feedback. Vid mer utarbetade visualiseringar, digitala skisser, upplevdes de kunna relatera bättre till vad faktiskt skulle kunna bli verklighet. De var dock tidskrävande att ta fram då det samtliga funktioner i modellen bör vara av hög kvalitet för att ge ett trovärdigt helhetsintryck. Det här kunde i viss mån ta tid från att testa de mer innovativa funktionerna för att verifiera deras värde.

För utvärdering och i viss mån verifiering av hypoteser utnyttjades vid flera tillfällen enkäter. Det resulterade dock inte i större slutsatser, då det inte är att rekommendera. Däremot gav det flera gånger en övergripande sammanställning kring intresset för olika typer av information. Något anmärkningsvärt är dock att enkäten kring laginformation, vilken skickades till 6 lag, genererade i 41 svar medan den slutgiltiga enkäten rörande spelarprofil enbart resulterade i 2 svar. Det trots att enkäten skickades ut till 2-7 lag i 15 olika klubbar. Anledning tros kunna bero på flera saker, antingen att enkäten var för tidskrävande att besvara, att intresset för ämnet helt enkelt var svagt eller att tränare inte upplevde den som relevant och därmed inte spred den vidare i samma grad som tidigare enkät. Det var en orsak till att arbetet med spelarprofiler och tillhörande funktioner inte blev så pass utvärderat som önskat.

En avgränsning som gjordes i tidigt skede var att fokus vid datainsamling skulle ligga på Sverige och i synnerhet Göteborgsregionen. Appen Forza Football finns dock i hela världen

och förhoppningen är att implementeringen av ungdomsfotboll ska nå den globala marknaden. För att undersöka intresset från omvärlden skickades en enkät ut via appen som i viss mån bekräftade att ett liknande intresse för en implementering av ungdomsfotboll kan existerar. Det är dock komplext att verifiera funktioner i utlandet i och med det faktum att medierande objekt är nödvändiga för att få rättvis respons. Det går också att fråga sig om det är samma data tillgänglig i alla länder och om tillgängliga funktioner i version 1 och 2 kommer att variera internationellt. Då vi förmodar att Sverige är i framkant gällande loggning av statistik är det inte förvånande om så skulle vara fallet. Ett sätt att kringgå bristen på statistik är dock funktioner som spelare själv bidrar med data till. De blir också funktioner som skapar ett värde för hela laget, och som inte begränsar sig om att alla serielag inte är inrapporterade.

## 9.3 Utmaningar och begränsningar

De etiska och tekniska aspekter som identifierats är viktiga för slutresultatet då de agerat ramar för utvecklingsarbetet och kan förklara många av de beslut som tagits. Hur en implementering kan påverka framtida konkurrenter diskuteras också.

### 9.3.1 Etiska aspekter

Eftersom en implementering av ungdomsfotboll involverar barn och ungdomar har det ansetts vara av yttersta vikt att beakta alla etiska aspekter kopplat till en implementering. Ytterligare motivering var upplevelsen av att det upplevt finnas en första negativ reaktion kring att visa statistik kring barn. Genom litteraturstudier och intervjuer framkom att de etiska aspekterna är viktiga att förhålla sig mot, till viss mån. Det visade sig dock även att det som i första hand inte anses vara bra att visa för ungdomar kan användas på nya sätt för att skapa positiva bilder av fotbollsspelande. Om Forza Football väljer att främst göra data som redan finns från förbunden tillgänglig är det ett sätt att hålla sig till etiska riktlinjer. De avgränsningar som under arbetet gjorts kring personliga profiler grundar sig i att intresset för dem identifierats vara mindre viktigt men också att det anses mer etiskt försvarbart att fokusera på gemenskap. Att undvika skytteligor för de yngsta spelarna är också ett exempel på ett konkret etisk beslut, som dessutom står i enlighet med Svenska Fotbollsförbundet.

### 9.3.2 Tekniska aspekter

I och med att ungdomar till skillnad mot professionella spelare har en förhållandevis begränsad tillgång till statistik, sätter det begränsningar i vilka funktioner som kan erbjudas. En avsaknad av data innebar att nya datainsamlingsmetoder behövde identifieras, eller att funktioner behövde framtas med begränsad data. Det här främjade idégenereringen under arbetet och resulterade i flera innovativa funktioner, både utifrån den begränsade data som finns att tillgå, men också genom nya datainsamlingsmetoder. En relevant problematik kopplad till crowdsourcing är att data måste verifieras. Det kan vara möjligt att missbruka funktionen så att upplevelsen förstörs för andra. För att motverka det är tanken att förenkla funktionen och locka flera personer till att bidra med statistik. Utifrån en samling personer kan sedan ett

medelvärde på registrerad data tas, vilket förväntas kunna minska felmarginalen. Det är dessutom önskvärt att intressenter från båda parter, med relation till matchen, kan verifiera matchbilden för så hög tillförlitlighet som möjligt. Det bör också nämnas att statistiken enbart gynnar lagen genom att vara ärliga, vilket motiverar att data loggad genom crowdsourcing trots allt bör vara tillförlitlig. Nya inmatningsmetoder upplevs inte vara avlägsna då i princip alla har en smartphone idag och att det bland annat redan är vanligt med föräldrauppdrag för att hjälpa lag. En viktig motivation till att det skulle kunna funka är att den typen av data uttryckts kunna ge stort värde för lagen.

### 9.3.3 Konkurrenter

Gällande framtida konkurrenter kan nämnas att det inte finns många tjänster som utgör något större hot. Främst för att de fotbollsförbund, som oftast står för förmedling av data, är omständlig och komplicerad i sin utformning. Det ska dock lyftas fram en potentiell konkurrent som stod ut ur mängden, Tonsser. De upplevs besitta något som faktiskt kan locka till sig samma användare Forza Football är intresserade av att attrahera. Däremot har Tonsser störst fokus på talanger och passar därför inte alla ungdomsfotbollens intressenter och uppfyller inte heller de grundläggande funktionerna nämnda i avsnitt 8.1.2, utan förlitar sig på inrapportering från användare. De, och andra liknande tjänster, bedöms dock vara konkurrenskraftiga och Forza Football bör ha dem i åtanke. Den helhetslösning Forza Football kan bidra med anses dock vara unik och svår att konkurrera mot.

## 9.4 Framtida utvecklingsarbete

Det första som främst behöver fokuseras på framöver är att ta reda på hur och vilken information som är möjlig att samla in. Utan data finns det nämligen ingenting att bygga appen på. Det här gäller även utlandet eftersom Forza Football vill globalisera implementeringen. Mängden statistik och information förväntas skifta över världen, något som måste kartläggas.

Fortsatt arbete med appen bör vara att skapa en betaversion för att utvärdera vilket värde funktioner faktiska tycks ge användare. Det för att det inte enbart går att förlita sig på användartester där individer kan ses "tvingas" till användning för att sedan uttrycka sig om upplevelsen. Det skapar en bild av vilka funktioner, vid en första inblick, som anses lovande eller onödiga men det är först i verkligheten, i sin rätta kontext, som funktioner kan utvärderas realistiskt. Genom att skapa en beta-version, kan det utvärderas om användare väljer att använda appen och, vilka funktioner som tycks vara intressanta.

Reaktionerna vid släppet av steg 1 på marknaden kan ge beslutsunderlag för när implementering av steg 2 och 3 ska genomföras. Det är viktigt att ha i åtanke att en för stor grad av begränsad täckning inte är önskvärt och att appen då, med stor sannolikhet, kommer uppfattas som ofullständig. Dessutom bör uppdatering till steg 2 och 3 ske först när användarbasen är tillräckligt stor och bekant med innehållet. Att gradvis introducera nya funktioner kan förmodligen mottas mer positivt än att föra in allt för många på en gång om de upplevs ofullständiga.

# 10
# SLUTSATS

Att en implementering av ungdomsfotboll i Forza Football är intressant för både användare och Forza Football är tydligt. Det motiveras av det tydliga intresset från identifierade intressenter samt den expandering av användarbas det kan komma att innebära för Forza Football.

Det är dock tydligt att en implementering påverkas av ett antal begränsande aspekter, där både etiska och tekniska utmaningar skapar svårigheter för hur det bör gå till. Etiskt finns det en del aspekter att reflektera kring vad för information som ska visas och fokuseras på när det handlar om ungdomar. Tekniskt handlar det om att det finns bristande data vilket gör att applikationen kan riskera att upplevas ofullständig av användare om implementeringen sker på fel sätt.

De viktigaste intressenternas behov och krav kategoriseras under etik, funktion och upplevelse och tillsammans skapar de en kravbild där områden av sammanfallande och motsägande krav identifierats. De krav som uttryckts i kombination med etiska och tekniska utmaningarna skapar ett ramverk utifrån vilken en implementering förväntas skapas. De viktigaste riktlinjerna för implementeringen handlar om tillgänglighet, uppmuntran och demokrati.

En implementering av ungdomsfotboll rekommenderas ske stegvis då ramverket visade på att det finns en del tekniska begränsningar. Det stora intresset samt den unika plats Forza Football kan skapa på marknaden talar dock för att en implementering bör göras även om det kräver att applikationen byggs upp i flera steg.

De funktioner som intressenter visade mycket uppskattning kring, utöver de standardiserade funktioner som redan finns tillgängliga genom andra tjänster, var de kopplade till att skapa högre värde kring sporten, de uppmuntrande funktionerna. Att fokus bör läggas på att skapa en app där glädjen i sporten står i fokus är att rekommendera då den typen av funktioner uppvisade tendenser på att resultera i en ökad användning av appen, attrahera fler användare och uppmuntra till fortsatt fotbollsspelande.

# REFERENSER


Bligård, L.O. (2017). "*ACD3-processen*". Avdelning Design & Human Factors, Institutionen för produkt och produktionsutveckling, Chalmers Tekniska Högskola, Göteborg.

BPIR. (2017). *What is Benchmarking?* Hämtad 2017-03-15 från http://www.bpir.com/benchmarking-what-is-benchmarking-bpir.com.html

Brown, Dan M. (2011). *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning* (2nd ed.) Hämtad 2017-03-17 från *http://media.hv.se/kurser/ail/3-processer-6-verktyg/*

Centrum för idrottsforskning (2011) *För barnets bästa: En antologi om idrott ur ett barnrättsperspektiv*. Stockholm: SISU Idrottsböcker

FIFA (2007) *Fifa Magazine: Big count*. Hämtad från https://www.fifa.com/mm/document/fifafacts/bcoffsurv/emaga_9384_10704.pdf

Karlsson, I. C. MA. (2007), *Kurskompendium: "Lyssna till kundens röst"*. Hämtad från http://www.cse.chalmers.se/research/group/idc/ituniv/kurser/07/analys/Lyssna%20till%20kundens%20r%C3%B6st.pdf

Karlsson, I. C. MA. (2007), *Kurskompendium Appendix*. Hämtad från http://www.utbildning.gu.se/digitalAssets/1366/1366320_apa-lathunden-2012.pdf

Lister, C. West, H. J. Cannon, B. Sax, T. Brodegard, D. (2014). Just a Fad? Gamification in Health and Fitness Apps. *JMIR Serious Games* Volym(2(2):e9), s-s doi:10.2196/games.3413

*Nationalencyklopedin,* demokrati. http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/demokrati (hämtad 2017-04-15)

O'Sullivan, J. (2014). *A higher purpose than winning*. [Blogginlägg]. Hämtad från http://changingthegameproject.com/a-higher-purpose-than-winning/

Sidhu Koskela, N. (2017). AiL-kurser: Digitala medier och 3D-animation och visualisering. Hämtad 2017-03-20 från http://media.hv.se/kurser/ail/3-processer-6-verktyg/

Sundqvist. F (2013) *Så funkar ungdomsfotboll*. Solna: Svenska Fotbollsförlaget AB

Svenska Fotbollsförbundet (2014) *Fotbollens spela, lek och lär: Svensk barn- och ungdomsfotbolls inriktning*. Hämtad från http://fogis.se/barn-ungdom/spela-lek-och-lar/

Söderberg, Ö; tidigare programansvarig för Teknisk Design, Chalmers Tekniska högskola. (2015) *Seminarium 2: Design och Användaranpassning*. seminarium 27 januari

Vasell, M. (2016, 13 november). Barn slutar idrotta tidigare än någonsin. Göteborgsposten Hämtad från http://www.gp.se/sport/barn-slutar-idrotta-tidigare-%C3%A4n-n%C3%A5gonsin-1.3950896

Wikberg Nilsson, Å., Ericson, Å., & Törlind, P (2015). "Design: process & metod"Studentlitteratur AB, Lund 2015

Wilson, K. (2013). *Statistics on Kids Involved in Sports*. [Blogginlägg]. Hämtad från http://www.livestrong.com/article/351762-statistics-on-kids-involved-in-sports/

Zigarelli, M (2011) *The Messiah Method*. United States of America: xulonpress

# APPENDIX


1 BENCHMARKING 1

2 INTERVJUMALLAR 7

2.1 INTERVJUMALL SPELARE 7

2.2 INTERVJUMALL TRÄNARE 8

2.3 INTERVJUMALL FÖRÄLDRAR 10

2.4 INTERVJUMALL FÖRE DETTA SPELARE 11

2.5 INTERVJUMALL DOMARE 12

2.6 INTERVJUMALL ETISK EXPERT, FILOSOF OCH FÖRFATTARE INOM FOTBOLL 13

3 KJ-ANALYS 15

4 ENKÄT SPELARPROFIL & SAMMANSTÄLLNING 19

5 ENKÄT LAGETS PROFIL & SAMMANSTÄLLNING 22

6 FOKUSGRUPP 30

7 ENKÄT SPELARPROFIL 2 33

8 ENKÄT UTOMLANDS 37

9 KRAVLISTA 43

10 FUNKTIONSLISTA 47

11 BILDREFERENSER 49

# 1. BENCHMARKING

## Laget.se

Laget.se är ett helhetssystem för idrottsföreningar. Det är en tjänst som syftar till att hjälpa alla i och omkring klubben, oavsett roll (ledare, spelare, föräldrar, supportrar, styrelse/kansli).
Det är en gratistjänst i grunden där en eller flera personer kan administrera sin egen lagsida. Det finns även möjlighet att årsvis betala en summa (beroende på hur många lag som finns i klubben) för att få mer funktioner och ta bort annonser. Sidan kan designas och anpassas efter lagets egna färger. Det är tänkt att tjänsten ska ge ett proffsigt intryck, även för mindre klubbar och föreningar utan större resurser. Det finns både som en hemsida, men också som en app till telefonen. På lagsidan kan man ta del av kalendern och se utsatta träningar och matcher. Det finns även tillgång till ett personligt flöde där man kan hitta senaste nytt från de sidor man är kopplad till eller följer. I det personliga flödet är det vanligt att tränare skriver matchreferat och summerar matchen. Resultaten går även att ta del av via funktionen spelade matcher. Appen möjliggör även till intern kommunikation och det går enkelt att nå ut till alla i klubben eller laget. Det går också att skapa egna menyer. Somliga lag registrerar tränings- och matchstatistik.

De vill även hjälpa till föreningen i stort och ger möjlighet till att samla in medlemsavgifter och bistå med automatisk OCR-avprickning. Appen ger inte möjlighet till livescore eller matchresultat från de större ligorna. Fokus ligger alltså på föreningar och det som berör dessa.

## FOGIS

Fotbollens Gemensamma Informationssystem (FOGIS) är Svenska Fotbollsförbundets eget verktyg. Via FOGIS kommer föreningar, beroende på hur distrikten väljer att nyttja systemet, ha möjlighet att anmäla lag, rapportera resultat, göra matchändringar med mera. Det går även att ta del om allt inom svensk fotboll: landslagen, Allsvenskan, Superettan, Damallsvenskan, Svenska cupen och övriga serier.

Exempel på delar i FOGIS som föreningar, beroende på hur distrikten väljer att nyttja systemet, kommer att kunna ta del av är:

- Administration av föreningens uppgifter.
- Administration av föreningens lag.
- Möjlighet att se spelschema för föreningens lag.
- Möjlighet att rapportera resultat.

En förening kommer att kunna ha flera användare i FOGIS med olika behörigheter. Varje inloggning är knuten till en person och kommer således att vara är personlig.

På hemsidan är det också möjlighet att ta del av resultat inom divisionerna för herr och damfotboll, samt för somliga lägre åldrar när det kommer till SM-spel. För varje division går det att ta del av spelprogram, tabell & resultat, publik- och skytteliga. Då domaren skött sin rapportering går det även att ta del av mer specifik information såsom tid målet gjordes, utdelade kort mm. Inne i skytteligan finns det även specificerat hur stor andel som är straffmål. Se bildexempel nedan.

**Tabell och resultat - Div 2 Norra Svealand, herrar**

Spelprogram | Tabell och resultat | Publikliga | Skytteliga | SvFF | Tillbaka

Visa hemma-/bortatabell

| Tabell | Totalt | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lag | S | V | O | F | GM-IM | D | P |
| BK Forward | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| BKV Norrtälje | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| Eskilstuna City FK | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| FC Gute | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| Gamla Upsala SK | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| Håbo FF | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| IFK Aspudden-Tellus | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| IFK Lidingö FK | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| Karlbergs BK | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| Karlslunds IF HFK | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| Skiljebo SK | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| Strömsbergs IF | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| Sundbybergs IK | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |
| Syrianska IF Kerburan | 0 | 0 | 0 | 0 | 0-0 | 0 | **0** |

**S** = Spelade matcher, **V** = Vunna matcher, **O** = Oavgjorda matcher, **F** = Förlorade matcher, **GM** = Gjorda mål, **IM** = Insläppta mål, **D** = Differens, **P** = Poäng Hämta widget för tabell

| Kommande matcher | | |
|---|---|---|
| Tid | Match | Arena |
| 2017-04-07 19:00 | BK Forward - Karlslunds IF HFK | Trängens IP |
| 2017-04-08 14:00 | IFK Aspudden-Tellus - BKV Norrtälje | Aspuddens IP 1 |
| 2017-04-09 12:15 | Gamla Upsala SK - Karlbergs BK | Gamlis IP |
| 2017-04-09 13:30 | Syrianska IF Kerburan - IFK Lidingö FK | Wenströmska IP |
| 2017-04-09 15:30 | Eskilstuna City FK - FC Gute | Tunavallen |
| 2017-04-09 16:00 | Håbo FF - Skiljebo SK | Gröna Dalens IP Konstgräs |

## Svenskalag.se

En tjänst väldigt lik laget.se där laghemsidor kan skapas. Tjänsten bistår såväl ledare som spelare och föräldrar med värdefull information - matchdatum, träningstider och närvaro etc. Tränaren kan enkelt, genom en app till telefonen, fylla i träningsnärvaro och få aktuell statistik. Tränaren kan enkelt få ut mejl- och sms-utskick genom tjänsten och de som sitter på kansliet kan föra medlemsregister och skapa fakturor för medlemsavgifter. Svenskalag utgör snarare en helhetslösning för klubbar än en resultattjänst. Fokus ligger på kommunikation och att nå ut till olika parter.

## Göteborgs FF

Göteborgs FF eller Göteborgs fotbollsförbund är en undersåte till FOGIS med fokus på Göteborgsregionen och dess serier. Förutom matchresultat för serie- och cupmatcher fungerar tjänsten som en plats där lag och tränare kan finna domare, utbildningar och dokument som är relevanta i deras arbete

## Sportnik

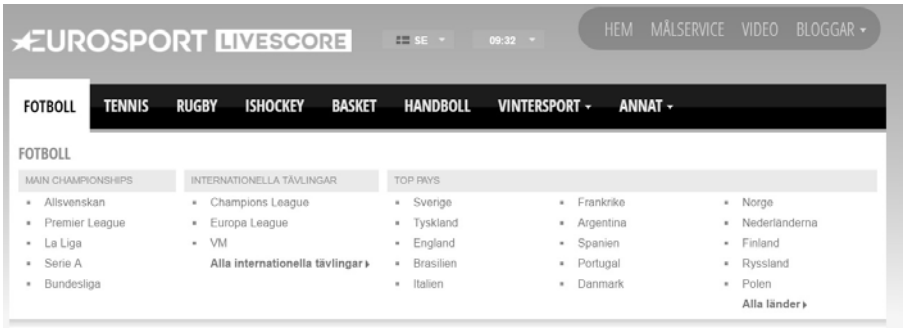
Ytterligare en form av helhetslösning för klubbar. Möjlighet till föreningsstöd i form av medlemsregister, faktureringsunderlag och mall för hemsida. Även dessa underlättar sms- och mejlutskick. Med hjälp av den tillhörande mobilappen har man tillgång till lagkalendern on-the-go och det finns möjlighet för tränaren och fylla i närvaro.

## Livescore

Livescore.com tillkom år 1998 och var den första livescore-servicen på internet. Applikationen hämtar sin data direkt från LiveScore Ltd, vilka är framträdande inom realtidsuppdateringar av livesportdata. De har 50 miljoner unika användare varje månad och endast iPhoneapplikationen har laddats ned 14 miljoner gånger.

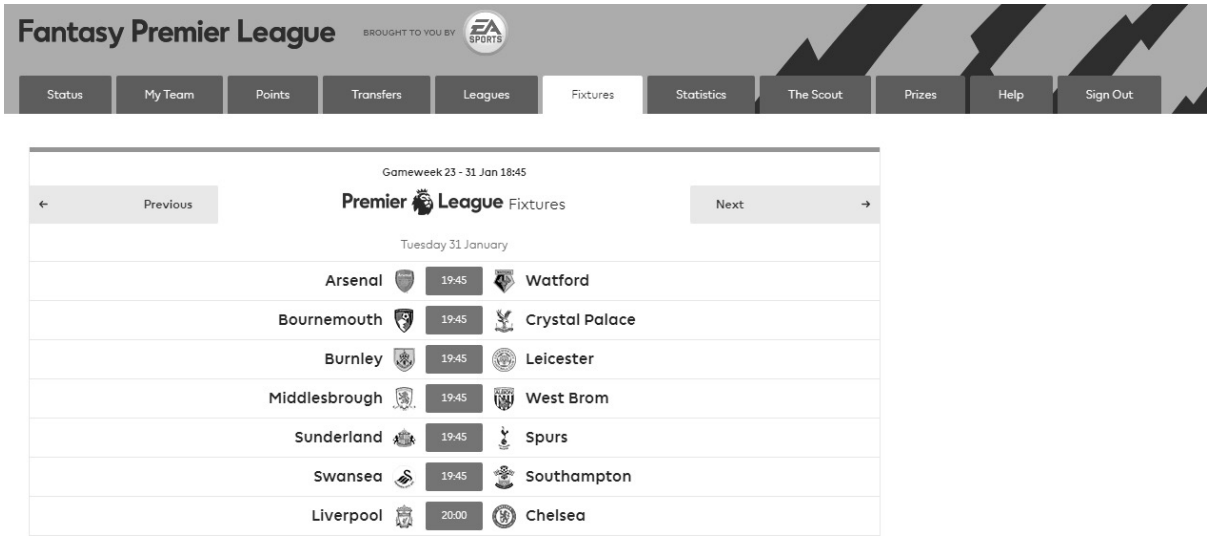
På Livescore.com kan du även ta del av livescore från andra sporter såsom tennis, basket, ishockey och cricket från de största ligorna och tävlingarna i världen. Mer specifikt om fotboll så kan du likt Forza Football lägga in favoritlag/ligor som du vill följa, även om detta inte framgår lika tydligt. Du kan också ta del av pushnotiser vid mål och det är möjligt att ta del av målservice, varningar, generell matchinfo, statistik och laguppställningar. Det finns också möjlighet till att se ligornas spelschema och tabeller, samt ett livefeed med fotbollsnyheter från de större ligorna. I somliga fall är det även möjligt att ta del av alla händelser i matchen genom live-commentary.

För Sverige täcker appen ner till division 1 för herrar och allsvenskan samt superettan för U21. Det finns dock ingen täckning för damfotboll.




## Eurosport Livescore

Ger resultat och tabeller live från över 200 ligor och turneringar i fotboll, tennis, F1, cykel mm. Har även livekommentering likt livescore och ger möjlighet till pushnotiser. För Sverige täcker de damligorna lika mycket som herrligorna (damallsvenskan, elitettan respektive allsvenskan och superettan).



## Fantasy Premier League

Primärt en speltjänst där du spelar mot dina kompisar/världen. Varje användare får själv plocka ut ett lag genom att med en förbestämd budget fiktivt köpa in verkliga spelare. Trots att tjänsten i grunden är ett spel tillhandahåller den bra statistik och resultatuppdatering kring Premier League. Den förser även användarna med mer specifik spelarstatistik då detta är intressant för användarna i valet av spelare till sitt eget lag.

## Scoreboard

Ger livescore samt tillgång till resultat och tabeller från olika ligor inom en mängd sporter. Täcker svensk fotboll ner till division 2 för herrar och till elitettan för damer. Speciellt för denna app är att den även täcker in bandy och innebandy samt även sporter såsom golf, boxning, futsal, dart, e-sport, cricket, bordtennis.

## Fotbollskanalen

Fotbollskanalen har livescore samt resultat och tabeller. Dock något begränsat omfång, de täcker endast de större ligorna och ner till superettan i Sverige. De har däremot ett större fokus på videoklipp och matchsammandrag, vilket de framförallt är kända för.

## Tonsser

Tonsser är en fotbollsapp vilken syftar till att ungdomar ska kunna dela med sig av sina prestationer och talanger för omvärlden. Det är även tänkt att ens publicerade prestationer ska kunna hjälpa en att bli upptäckt av talangscouter. Tjänsten bygger stora delar av sitt innehåll på att spelaren kopplar upp sig genom facebook eller med telefonnummer och själv matar in data.

# 2. INTERVJUMALLAR

## 2.1 INTERVJUMALL SPELARE

Hej!

Presentera dig och ev. observatör.
Berätta om uppdraget, att vi undersöker ungdomsfotboll
Informera om att vi spelar in och att det bara är för oss.
(Ställ följdfrågor!)

**Inledande frågor**
Vad heter du?
Hur gammal är du?
Vilket tröjnummer har du?
Vad spelar du för position?

Hur länge har du spelat fotboll?
    Vad var det som fick dig att börja?
    Har du varit med i andra lag innan?

**Frågor om spelaren som fan**
Hejar du på något lag? (Hur kommer det sig?)
Hur följer du dem? (App, hemsida, tidning etc)
    (Om Forza, livescore eller liknande) - Vilka funktioner använder du mest?
    (Om Forza, livescore eller liknande) - Saknar du någon funktion?
Brukar du kolla på matcher?
    (Om ja) - På TV eller LIVE?
Vad tittar på främst på om laget?
Följer du någon favoritspelare?
    Vad är du mest intresserad av att veta kring den personen? (statistik)

**Frågor om spelarens eget lag**
Hur ofta tränar ni?
    Hur har du koll när det är träning?
    Hur mycket vet du om vad ni ska göra på träningen? Är det intressant?
    Loggar någon hur många träningar du går på?
        - Är den infomationen tillgänglig för dig? Intressant?
    Hur vet du om träningen är inställd?

Är ni med i någon serie, vilken?
    Vilken plats ligger ditt lag i serien?
    Hur tar en reda på det?
    Pratar ni om tabellen? spelare mellan? tränaren? föräldrarna?
    Är det något annan information än placering som kan vara intressant?

Hur ofta spelar ni match?
    Hur vet du om du ska spela? När får du veta det?
    Vad vet du om hur uttagning till matcher görs? Vad/vem bestämmer vilka som spelar?
    Vad vet du om motståndarlaget?
    Vad tycker du är intressant att veta om de ni möter?

Vad ligger ofta störst fokus, på individuella spelare eller laget som helhet?
Vad är viktigast att veta om individerna?
Vad är viktigast att veta om laget?
(Hur förbereder du dig inför en match?)

Hur förbereder ni som lag er inför en match?
Vad pratar ni om innan?
Vad pratar ni om efter?
Vilken information kring ***lagets*** prestation skulle du vilja få efter en match?
Vilken information kring ***din*** prestation skulle du vilja få efter en match?
Vilken information kring ***en annan spelares*** prestation skulle du vilja få efter en match?
Vet du om din tränare samlar någon statistik om laget under match?

Får du ta del av någon statistik från din tränare?
Vad får du veta om laget?
Vad får du veta om dig själv?
Vad bryr du dig om mest för typ av statistik? (Ex. beroende på **position**)
*Vad är viktigast för dig i din position?*

Pratar ni mycket om fotboll hemma?
Vad pratar ni om då?
Vad brukar dina föräldrar fråga dig om efter en match?
Brukar de ta reda på resultat och hur gör de isåfall?

**Personlig utveckling**
Hur stor koll har du på statistik kring ditt spelande?
Sparar du någon information?
Har du några metoder för att hålla koll på din utveckling?
Finns intresse av att ha en plats där statistik kring dig loggas under längre tid?
Vad tänker du skulle vara intressant att spara isåfall?
Vilken information kring ***din*** prestation tycker du skulle kunna finnas synlig för alla?
Vilken information kring ***din*** prestation tycker du skulle du hellre se fanns enbart för dig eller möjligtvis ditt lag?

Hur ser du på din framtid inom fotboll?
Har du några mål?
Hur gör du för att nå de målen?

Vad är det absolut bästa med att spela fotboll?

## 2.2 Intervjumall tränare

**Lag:_____** **Datum:**

Presentera dig och ev. observatör.
Berätta om uppdraget, att vi undersöker ungdomsfotboll
Informera om att vi spelar in och varför.
Ställ följdfrågor!

**Inledande frågor**
Vad heter du?
Hur kommer det sig att du är tränare?
Har du själv spelat fotboll?

På vilken nivå?

Hur länge har du varit tränare?
Har du varit tränare för andra lag?
Olika åldrar och vad är isåfall största skillnaden?
Vilka nivåer?

**Om ditt lag**
Loggar ni spelarnas träningsnärvaro? Berätta gärna hur det funkar.
Vad är det som motiverar er till att logga närvaro?
Upplever du att denna loggning kan vara ett problem/tidskrävande/omständigt?
Upplever du att spelarna är intresserade av den information? (om sig själva)

Under matcher: noterar ni någon annan information kring spelarna? (mål, assist, etc)
(Vilken typ av information?) Varför just den?
Vad använder ni informationen till?
Finns det intresse från tränarnas sida att det loggas ytterligare information?
*Märker ni någon typ av rivalitet inom laget?*

**Mer om statistik**
Vilken statistik finns tillgänglig för er genom Svenska fotbollsförbundet (FOGIS), GFF?
Saknar du som tränare något i den statistiken?
Hur tillgänglig upplever du att den är?
Vad är bra/ dåligt med tillgängligheten?

Hur tror du att statistik påverkar spelarna? (problematisera med ex. om om de inte förstår frågan)
Antal mål, skytteliga, träningar etc.
Upplever du att statistik verkar sporrande eller kränkande?
Vad ser du för möjligheter/risker om statistik skulle finnas mer tillgänglig för spelarna?

Vilken typ av statistik eller information om prestation presenterar ni för era spelare?
Hur tycker du det brukar tas emot?
Upplever du att det finns intresse från spelarnas sida för mer info?

Hur mycket upplever du att dina spelare själva tar reda på statistik?
Vilken typ av siffror eller information verkar de ha koll på?
- om det egna laget
- om motståndarlag
- om individuella spelare

Använder du Forza appen?
*Kan du se något värde i om det fanns liknande funktioner för ungdomar?*

Hur motiverar ni era spelarna till att engagera sig?
Vad upplever du främst påverkar lagets motivation?
Finns det något du skulle vilja kunna ge laget mer av som du tror skulle vara motiverande?

**Avslutande**
Använder ni några externa tjänster inom laget? (laget.se eller liknande)
Hur använder ni dessa tjänster?
Vad bistå dessa tjänster med för er del?
Är det något som saknas?
Vad hade du som tränare velat fanns tillgängligt inom dessa tjänster?

Vad är det bästa med att vara tränare?
Vad är det bästa med fotboll?

## 2.3 Intervjumall föräldrar

Presentera dig och ev. observatör.
Berätta om uppdraget, att vi undersöker ungdomsfotboll
Informera om att vi spelar in och varför.
Ställ följdfrågor!

**Inledande frågor**
Vad heter du?
I vilket lag spelar din son/dotter?
Vilken position spelar de?

**Om dig**
Har du själv spelat fotboll?
På vilken nivå?
Hur länge spelade du?
Vad minns du som det bästa med att spela fotboll?
Vad minns du som kunde vara jobbigt?

Hejar du på något lag? (Hur kommer det sig?)
Hur följer du dem? (App, hemsida, tidning etc)
(Om Forza, livescore eller liknande)- Vilka funktioner använder du mest?
(Om Forza, livescore eller liknande)- Saknar du någon funktion?
Brukar du kolla på matcher?
Vad är du mest intresserad av att se kring laget?
Följer du någon favoritspelare?
Vad är du mest intresserad av kring den personen?

**Dig och ditt barn**
Hur länge har ditt barn spelat fotboll?
Upplever du att intresset förändrats under denna tiden?
Vad tror du att det beror på?

Hur har du koll på när ditt barn tränar eller har match? Berätta gärna hur det funkar.
Finns det någon information du saknar?

Vad tycker du att du får ut av att följa med på träningar/ matcher/ cuper etc?
Vad brukar du göra under tiden?

Pratar ni om fotboll hemma? (Barnets lag eller övriga lag)

Vad pratar ni om då?
Vad brukar ni prata om inför en match?
Vad brukar ni prata om efter en match?

Vilken typ av information är du intresserad av gällande ditt barns fotbollsspelande?
Hur får du tag denna information?
Vad är din upplevelse om tillgängligheten på denna information?
Finns det någon typ av information som du saknar?

**"Tänk dig att det fanns en tjänst, typ app..."**
Skulle det vara intressant att kunna ta del av information kring ditt barns **lag**?
Vilken typ av information?

Skulle det vara intressant att kunna ta del av information kring **ditt barn**?
Vilken typ av information?

Skiljer det sig något mellan vad du skulle vilja kunna se om ditt barn alternativt om andra spelare i samma lag eller serie?
Finns det någon information du inte tycker bör vara tillgänglig?

Hur tror du statistik kan påverka spelare? (antal träningar, mål, matcher etc)?
Blir det sporrande/kränkande?

**Avslutande**
Vad upplever du att ditt barn tycker är det absolut bästa med fotboll?
Vad tycker du är det bästa med fotboll?

## 2.4 Intervjumall före detta spelare

Hej!

Presentera dig och ev. observatör.
Berätta om uppdraget, att vi undersöker ungdomsfotboll
Informera om att vi spelar in och varför.
Ställ följdfrågor!

**Inledande frågor**
Vad heter du?
Hur gammal är du?
Vad spelade du för position?
Vad spelade du på för nivå?

Hur länge spelade du fotboll?
Vad var det som fick dig att börja?

**Frågor om spelaren som fan**
Hejar du på något lag? (Hur kommer det sig?)
Hur följer du dem? (App, hemsida, tidning etc)
(Om Forza, livescore eller liknande)- Vilka funktioner använder du mest?
(Om Forza, livescore eller liknande)- Saknar du någon funktion?
Vad är du mest intresserad av att se kring laget?

Hur tar du reda på det?
Brukar du kolla på matcher?
(Om ja) - På TV eller LIVE?
Följer du någon favoritspelare?
Vad är du mest intresserad av kring den personen?
Hur tar du reda på det?

**Frågor om spelarens eget lag**

Hur ofta tränade ni?
Hur hade du koll när det var träning?
Hur mycket iste du om vad ni skulle göra på träningen? Är det intressant?
Hur visste du om träningen blev inställd?

Vad spelade ni i för serie?
Vilken placering brukade ni ha ungefär?
Hur höll du koll på serien?
Var det viktigt? Pratade ni mycket om det i laget, med tränare, med föräldrar

Hur ofta spelade ni match?
Vad visste du om motståndarlaget?
Vad tycker du är intressant att veta om de ni möter?
Är individuella spelare eller laget viktigast?
*Vad skiljer sig mellan vad som är viktigt?*

Vad pratar ni om innan? (motståndare, spelplan, etc)
Vad pratar ni om efter?
Vilken information kring ***lagets*** prestation skulle du vilja få efter en match?
Vilken information kring ***din*** prestation skulle du vilja få efter en match?
Samlade din tränare statistik under match?

Fick du veta någon statistik från din tränare?
Om laget?
Om dig?
Vilken typ av statistik?
Vad bryr du dig om mest? (Ex. beroende på position)

Hur mycket var dina föräldrar involverade i ditt fotbollsspelande.
resultat?
tabellen?
Pratade ni om matcher efter dem?

Vad är det bästa med att spela fotboll?

## 2.5 INTERVJUMALL DOMARE

Hej!

Presentera dig och ev. observatör.
Berätta om uppdraget, att vi undersöker ungdomsfotboll
Informera om att vi spelar in och att det bara är för oss.
(Ställ följdfrågor!)

**Inledande frågor**
Vad heter du?
I vilka åldrar dömer du matcher?
Hur kommer det sig att du blev domare?
Har du själv spelat fotboll?
Hur länge och vilken nivå?

**Om domarrollen**
Vad är domarens uppgifter? Berätta
Vilken statistik **måste** man logga?
Vilken statistik är **frivillig** att logga?

Vilken statistik loggar du under en match?
Skiljer det sig beroende på vilken ålder/division som spelar?

Vilken information förmedlar tränarna i lagen till er?

Hur förmedlar ni domare resultat/statisk till fotbollsförbunden? Digitalt?
Hur snabbt går det isåfall från att ni skickar det tills dess att det syns på hemsidan?

Vilken statistik upplever du efterfrågas av lagen?
Vilken statistik upplever du efterfrågas av individuella spelare?

Vad tror du gör att domare väljer att inte logga viss information?
I vilka åldrar tror du att statistik börjar bli viktig för spelarna?
Skiljer sig sättet att döma beroende på åldern? Sparsam med kort i lägre ålder?

Har du hört talas om gröna kort? Vad tycker du isåfall om dem?

## 2.6 Intervjumall etisk expert, filosof och författare inom fotboll

Hej!

Presentera dig och ev. observatör.
Berätta om uppdraget, att vi undersöker ungdomsfotboll (vår bakgrund).
Informera om att vi spelar in och att det bara är för oss.
(Ställ följdfrågor!)

**Om dig**
Vad heter du?
Berätta gärna om dig själv och din bakgrund inom fotboll.
Vad var det som fick dig att intressera dig för just hur ungdomsfotboll fungerar?

**Om han har barn, ställ frågor som om till en förälder**
Hur länge har ditt barn spelat fotboll?
Upplever du att intresset förändrats under denna tiden?
Vad tror du att det beror på?

Pratar ni om fotboll hemma? (Barnets lag eller övriga lag)
Vad pratar ni om då?
Vad brukar ni prata om inför en match?

Vad brukar ni prata om efter en match?

Vilken typ av information är du intresserad av gällande ditt barns fotbollsspelande?
Hur får du tag denna information?
Vad är din upplevelse om tillgängligheten på denna information?
Finns det någon typ av information som du saknar?

**Om strukturen**
Hur har du arbetat för att få fram den struktur (kompassen) som du presenterar i boken?
Intervjuer
Egna erfarenheter
Litteratur

**Om faror inom sporten**
I boken så pratar du mycket om polarisering mellan elit och sammanhållning. Ålder är något som påverkar mycket inom vilket område spelare befinner sig.

För området med elitfokus är statistik viktig, hur ställer du dig till att presentera statistik för ungdomsspelare?
Skiljer det sig mellan åldrar? På vilket sätt?

Som vi uppfattar det är du ganska motstridig till statistik då det får ungdomar resultatfixerade?
- Har du sett något positivt i att fokusera på resultat?
- Ser du någon möjlighet att kunna integrera positiva aspekter i denna typ av lösning och kan du isåfall ge exempel. Vilken typ av mer tydlig info kan vara sporrande?

**Om möjligheter med sporten**

Vad tror du är viktigt att lyfta fram för att nå en positiv stämning?
Uppmuntra så alla vill vara med?
Vad kan du se för positiva aspekter med att ungdomar skulle kunna följa sitt lag, sig själva och kanske även andra lag och spelare i sin serie?

**Lösningar**

*Du nämner en lösning att vara kortare serier, det tycker jag om!*

Vad tycker du om U-lag där spelare blandas i åldrar?

*Finansiering*
Vi har hört att det är något lagen får när de loggar att spelarna kommer på träningar, hur ser du på det?

**Idéer på olika implementeringar (medierande)**
- SVFF:s statistik i appen
- Tränaren loggar: positivt, negativt
- Föräldrar loggar: positivt, negativt
- Spelaren loggar: positivt, negativt

Ta med material som vi gjort.

# 3. KJ-ANALYS

*Sammanfattning uppdelad i områden*

**Föräldrar**
Mål är inte så viktigt men gör de mål så blir de glada.
Föräldrar försöker stötta och prata om vad som går bra eller dåligt.
Föräldrarnas uppgift är att se till att barnen trivs mår bra.

Föräldrar som själva varit intresserade av sporten kan vara mer involverade.

Föräldrar kan bli arga efter matcher om barnet spelar dåligt. Men säger till vad som skall göras bättre nästa gång. *[Får intrycket att spelaren vet att föräldern vet att spelaren kan bättre än vad den åstadkom]*

Tränare tycker att föräldrar inte borde få se speciellt mycket statistik. “Mitt barn fick spela 7 minuter mindre etc”

Det finns föräldrauppdrag: Döma, filma, sköta kiosk.

**Träning**
I dagsläget vet spelare inget i förväg om träningarna
Att veta innan vad fokus på dagens träning är kan vara bra så att man kan gå in på det mer i detalj och tänka igenom träningen. Det saknas.
Spelare är intresserade av speciell inriktning på träningar för att lägga full fokus på det.
Barn till tränare har bra koll inför träningar och laguttagningar.

Närvaro på träningar måste föras för att få pengar för laget.
Angered har hög närvaro på träningarna. *[Satsande lag]*
Frånvaro från träning pga sjukdom eller skola är okej anledningar att vara borta från träning.
Saknas verktyg för att kunna skilja på godkänd frånvaro eller icke godkänd frånvaro.
Engagerade barn kommer och kollar på träningar/matcher trots sjukdom eller skada.
De som tränar mest och *bäst* utvecklas mest. *[Verktyg för att förbättra träning]*

Tränare vill att spelarna skall ut på övningarna så fort som möjligt. Mer spel, mindre instruktion. Nya övningar kräver genomgång.

**Matchstatistik**
Statistik under 14 år börjar bli riskabelt. Tränare/föräldrar mer negativt inställda till statistik än barnen. Även om de vuxna själva tyckte sådant var intressant när de var barn.

Slutresultat och röda kort måste domaren notera
Somliga lag väljer att notera mål och assist själva, brukar i sin tur komma upp på laget.se
Bollinnehav verkar både spelare och tränare vara intresserad av, den anses säga mycket om en match. Mer än resultatet i somliga fall.
Jämförande statistik mellan olika matcher för att se utveckling eftersöks
De är intresserade av att se matchstatistik i efterhand (resultat och målgörare)
De söker snabbare resultatuppdatering och även startelva, speciellt vid cuper.

Det finns risk att fokus hamnar på fel saker, speciellt vid för unga åldrar. Det kan bli mer fokus på resultatet än den faktiska prestationen.

Målskillnad och poäng kan skrämma motståndare.

**Om sig själv**
Spelare eftersöker personlig feedback. Handlar ofta om att de vill veta vad de själva kunde ha gjort bättre.
De tycker det är kul att se hur många mål man gjort. Även hur ofta man gör mål.
Spelade matcher och antalet minuter tycks även vara något de vill ta del av.
Passningssäkerhet är intressant, men kräver för stora resurser.

FInns sensorer att sätta på fötterna som loggar allt från sprungen distans till antalet bollträffar.
Antal gjorda mål blir sådant som man jämför mot andra.

**Laguttagning**
Laguttagning beror av träningsnärvaro, prestation på träningar och vilket motstånd är.

I lägre åldrarna tycks allmänna inställningen vara att alla ska få spela. Däremot är det viktigt att spelaren försöker och vill något, annars kan man få gå av..Står det dock mellan 2 spelare vid en laguttagning så brukar träningsnärvaron vara av betydande roll.

Mejlutskick är vanligt vid laguttagningen. Då visas alla som är uttagna. *(Detta visar på så vis även vilka som inte får spela. Bör detta hanteras mer personligt i lägre åldrar?)*

**Spelarinfo**
Spelare i lägre åldrar tenderar att spela på olika positioner från match till match. Även tröjnummer varieras ofta.
Klubb och tröjnummer får gärna stå med. Även en kort introducering av en själv och ens egenskaper, var en tanke som fanns med.

Personnummer och ens vikt vill man inte ska läckas ut.

**Karriär**
När det saknas spelare i laget får laget oftast hjälp av spelare som sticker ut från yngre åldersgrupper. Vid 15 års ålder börjar sedan spelare att handplockas till elitläger för yngre, vilket gör spelarna medvetna om vilka som är regionala top-spelare.
IFK hjälper till med individuell träning och målsättning (de vill bli proffs)
Sponsring motiverar spelare att fortsätta

**Proffs**
Det som är av intresse att veta om proffsen är information om hur de är som spelare som t.ex. spelade minuter, mål och assist. Andra delar som är av intresse är var spelaren kommer ifrån, längd, vikt och bästa fot. Intresset för de professionella spelarna kommer oftast från att yngre spelare hämtar inspiration till sitt eget fotbollsspelande.

De populäraste lagen är Real Madrid och Manchester United, där Ronaldo och Zlatan är i fokus. Information som hämtas om laget är var de ligger i tabellen och hur deras spelartransfer ser ut.

Vilket lag man följer går oftast i arv inom familjen. Man följer dem föräldrarna följer.

**Domare**
Domaren väljer själv om målgöraren ska skrivas upp eller om det endast själva målet som antecknas. Domaren verkar även få välja om laguppställningen ska rapporteras eller inte. Det är dessutom domarens ansvar att rapportera in matchen till Göteborgs Fotbolls Förbund.

**Anledning till fotboll**
Ofta börjar barnen spela för att föräldrarna antingen har spelat eller att de gillar fotboll och introducerar det för barnen.

Det som tycks vara en viktig anledning, i alla åldrar, är att en får vara med kompisar och att sammanhållningen i laget är en källa till glädje. De vill höra till ett sammanhang.

Känslan nämns också flera gånger, lite abstrakt men viktigt!

**Motivation**
Att spela cup är något som motiverar, en får spela mycket match!
Träning: Alla får prova många positioner så att alla ska förstå varandra.
Innan match: Taktiksnack, vad ska vi fokusera på och vad vi ska undvika (typ armbågar).
Även en del snack om motståndarlag verkar det som. Sätter också krav på varandra.

Efter match: Tränaren pratar om vad som var bra och mindre bra.
Nämner att de tycker det är bra att de får höra det som inte gick bra också, så laget inte gör om det, inte “lallar runt”.
Vad det läggs fokus på kan spela roll beroende på vinst eller förlust hos vissa lag, andra fokuserar på samma saker (både bra och dåligt) vare sig vinst eller förlust.

**Samhällsuppfostran**
Uppmuntrar till konstruktiv kritik
Föräldrar (och tränare) har en enormt stor påverkan.
Låg vikt på statistik (P14) för att det är inte alltid det som är mätbart som gör framgång och då är det dumt att uppmuntra diviga beteenden.
Ger guldstjärnor för prestation (efter kapacitet) och presenterar efter matchen (detta har de koll på!)
Det är viktigt att de får göra valet om att börja tävla själva!
Målet är att det är spelet som är viktigast, sen kommer vinst som något extra men värderar inte vinst och förlust alls lika högt som hur spelet gick.
Akta sig för allt för mycket träning, det kan bli en extra press (i unga åldrar ska det vara mer lek än spel).
Spelare tycker det är bra att en som lag får kritik av tränaren, så de vet vad de måste bli bättre på!

**Nuvarande tjänster**
Det som finns verkar vara olika appar och sidor där information till spelare och föräldrar kan presenteras.

<u>Följa proffsfotboll</u>
- Forza: favoritlag, notiser på dem (mål, slutresultat, missad straff, rött kort osv)
- Livescore: följer lag
- Premier league: de som mest kollade denna liga

<u>Eget lag</u>
- Laget.se:
    - man kan synka sin kalender till mobilen
    - används av ganska mycket klubbar verkar det som, de har sin egen lagsida då.
    - komplicerat

- Svenska lag-appen: Här kan en logga träning.

- SVFF: resultat, tabell, lineup 1 h innan match, spelardata, spelartransfer (spelarna provar nytt lag några veckor innan de byter och får då registrera detta hos SVFF)
- GBFF: samma som SVFF egentligen, men i GBG
- Facebook: veckoschema
- S2S (secrets to sports): föräldrar kan se när barn har match/träning, nyheter osv. Barn kan klicka i om de kommer på träning (varför/varför inte). Videos för på övningar som kommer på träning, träningsprogram, hur mycket de tränat en viss övning osv. Finns till och med Live-score om tränaren loggar det! Kräver inloggning och vill inte att nummer och uppgifter om barnen ska komma ut i allmänhet.

**Sökta tjänster**
I och med att det som finns är spretigt, många har olika. Det finns intresse för det iallafall. Klubben verkar få välja vilken tjänst som ska användas och sen kan alla lag lägga upp sig.

Få barn kollar upp tabellen för att den är svårtillgänglig men också för att det i unga åldrar inte är något man fokuserar på.

- Pengar: Tjänster som gör att man kan logga är ofta alldeles för dyra för ungdomslag.
- Loggning: Kunna logga kring matcher, använda ipad på plats (saknas på svenskalag). Kunna visa spelarna mer om hur mycket de spelat och så vidare. Loggar analogt med papper och penna (lathet), enkel loggning är ett behov.
- Sammanfattning: Matchstatistik som mål, assist, gult och rött kort saknas i syfte att kunna dra sammanfattning om året!
- Bollinnehav: Bollinnehav går att mäta men är mycket jobb - kan detta göras lättare och mer tillgängligt??
- Övningsbank: tillgång till övningar lättare, filmer och förklaringar.
- Säkerhet: Kunna bestämma vem som får se vad så det går att “skydda” spelare.
- Extraextra: “Pingpong-spel”

**Eget lag**
Många ser laget som det viktigaste. Det är en lagsport och statistiken som rör hela laget är den viktigaste, framförallt bollinnehav verkar vara speciellt önskvärt. Även intresse för att se cupresultat och inte bara serierna.

**Info om motståndare**
Framförallt tidigare resultat är det som önskvärt att kunna finna. Att enkelt kunna se hur det gick i det senaste mötet. Anfallsfarliga målgörare och om någon spelare sticker ut lite extra i motståndarlaget.

Lagen som geografiskt ligger nära och som man ofta möter har man väldigt bra koll på. Kanske klasskamrater i skolan. Där vill man gärna veta vilka spelare de tänker ställa upp med eftersom man faktiskt känner igen de namnen.

**Spelschema**
Önskvärt att kunna se detta. Vissa nuvarande tjänster verkar vara knöliga och det är svårt att hitta sitt eget lag och sin serie. Verkar även finnas ett intresse att kunna sortera efter fotbollsplaner så man kan gå och titta på andra lag i ens närhet.

**Tabell**
Vissa verkar inte ha koll på den alls. De vet inte ens vilken serie de spelar i. Men intresset finns för att göra den betydligt mer tillgänglig. Än en gång ett dilemma att den är lite svårhittad. En del använder i dagsläget den interna lagsidan för att komma åt detta, men den är i sin tur länkad från Göteborgs FF. De lag/tränare som är mer “satsiga” har också bättre återkoppling på tabellen.

# 4. ENKÄT SPELARPROFIL & SAMMANSTÄLLNING

## Vad vill du se?

**Hur gammal är du?**

_____

**Ringa in de 5 viktigaste detaljer du vill visa på din profil.**

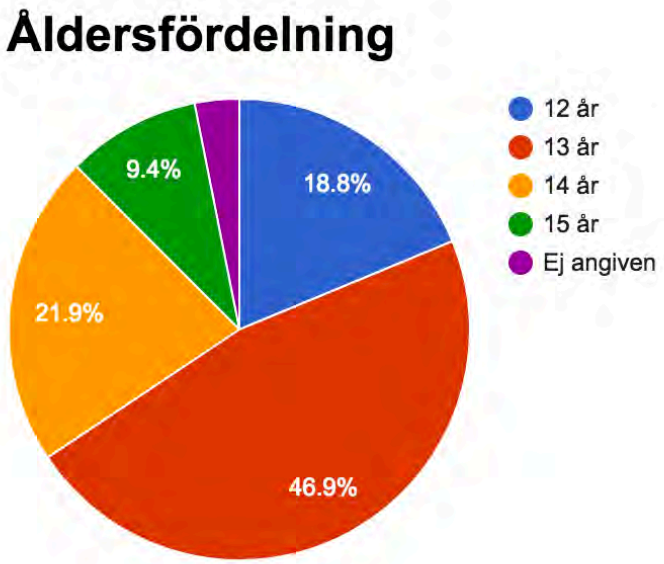
| | | | |
|---|---|---|---|
| Moderklubb | Position | Tröjnummer | Längd |
| Assist | Vikt | Nuvarande klubb | Bästa fot |
| Antal träningar | Röda kort | Födelseår | Mål |
| Spelade matcher | Gula kort | | |

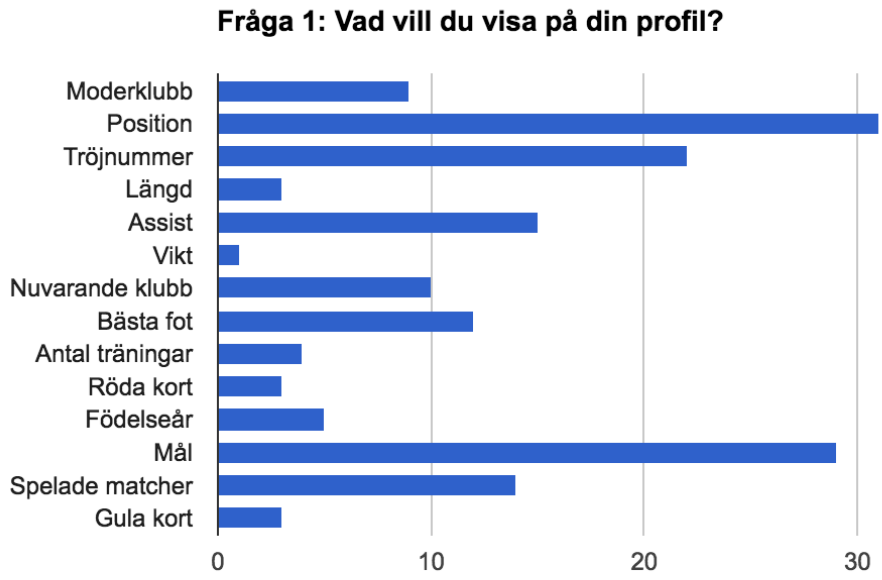
**Om du kunde få statistik om din förra match, ringa in de mest intressanta.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bollinnehav | Frisparkar | Inkast | Hörnor |
| Skott | Skott på mål | Räddningar | Offsides |

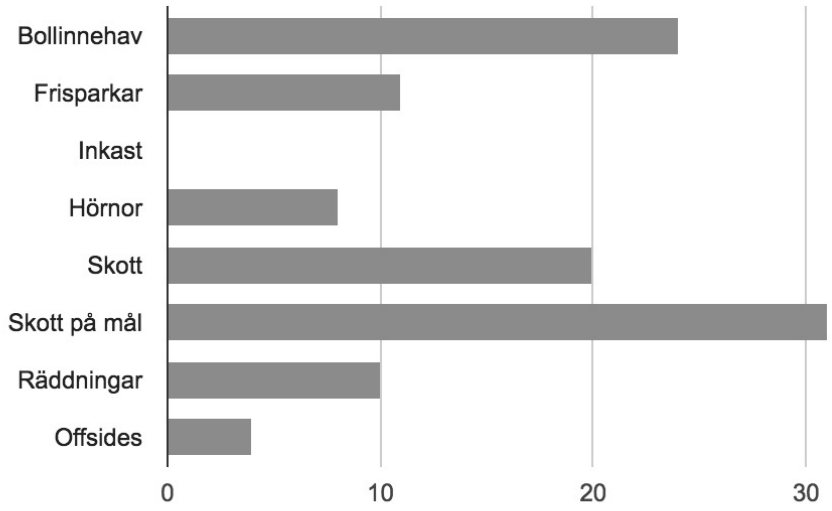
**Ringa in de 5 viktigaste detaljer du vill se om en motståndare.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Position | Tröjnummer | Röda kort | Längd |
| Assist | Bästa fot | Nuvarande klubb | Vikt |
| Antal träningar | Moderklubb | Födelseår | Mål |
| Spelade matcher | Gula kort | | |

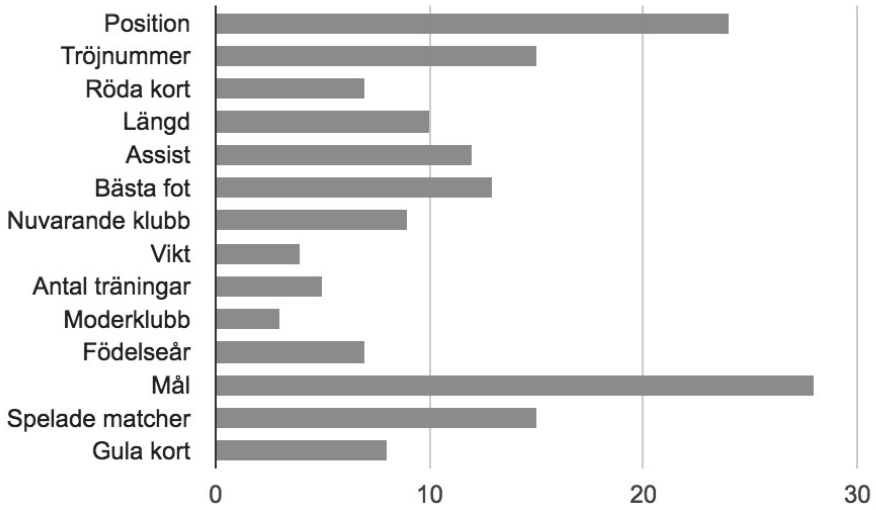

Åldersfördelning
18.8%
46.9%
21.9%
9.4%
12 år
13 år
14 år
15 år
Ej angiven


Fråga 1: Vad vill du visa på din profil?
Moderklubb
Position
Tröjnummer
Längd
Assist
Vikt
Nuvarande klubb
Bästa fot
Antal träningar
Röda kort
Födelseår
Mål
Spelade matcher
Gula kort
0
10
20
30

**Fråga 2: Vilken statistik är du mest intresserad av från din senaste match?**




**Fråga 3: Vad vill du se om din motståndare?**



# 5. ENKÄT LAGETS PROFIL & SAMMANSTÄLLNING

1.2 Enkät Forza Football UTSKICKAD

QUESTIONS RESPONSES 41

## Forza Football

Forza vill skapa en app där ungdomar kan följa sin fotboll på samma sätt som elitfotbollen. Enkäten innehåller frågor kring information som skulle kunna presenteras i en sådan app.

Vi är mycket tacksamma för ditt bidrag! :)

### Om dig

Description (optional)

### Hur gammal är du? *

- 10-12
- 13-14
- 15-16
- 17-18
- 19-20
- 21-25
- 25+

### Om laget

Description (optional)

### Vilken serie spelar ditt lag i?

Short answer text

Vad visar du helst om ditt lag för allmänheten? Välj högst 5 alternativ.

- [ ] Spelartrupp
- [ ] Placering i tabellen
- [ ] Vilken serie laget spelar i
- [ ] Transfernyheter (När spelare byter lag)
- [ ] Spelade cuper
- [ ] Vunna cuper
- [ ] Spelschema
- [ ] Skador
- [ ] Avstängningar
- [ ] Antal träningar
- [ ] Other...

Vilken statistik vill du visa för allmänheten om ditt lags prestation? Välj högst 5 alternativ. *

- [ ] Placering i tabellen
- [ ] Antal träningar
- [ ] Totalt antal varningar
- [ ] Antal spelade matcher
- [ ] Totalt antal skott på mål
- [ ] Totalt antal hållna nollor
- [ ] Totalt antal gjorda mål
- [ ] Totalt antal räddningar
- [ ] Genomsnittligt bollinnehav
- [ ] Vunna cuper
- [ ] Other...

Vad vill du INTE visa för allmänheten om ditt lags prestation?

- [ ] Placering i tabellen
- [ ] Antal träningar
- [ ] Totalt antal varningar
- [ ] Antal spelade matcher
- [ ] Totalt antal skott på mål
- [ ] Totalt antal hållna nollor
- [ ] Totalt antal gjorda mål
- [ ] Totalt antal räddningar
- [ ] Genomsnittligt bollinnehav
- [ ] Vunna cuper
- [ ] Jag kan tänka mig att visa allt ovan
- [ ] Other...

Om du kunde få statistik om lagets senaste match, vad hade varit mest intressant? *
Välj högst 3 alternativ

- [ ] Bollinnehav
- [ ] Frisparkar
- [ ] Inkast
- [ ] Hörnor
- [ ] Skott
- [ ] Skott på mål
- [ ] Räddningar
- [ ] Offsides
- [ ] Other...

Vad vill du se allmänt om motståndarlaget? Välj högst 5 alternativ. *

- [ ] Spelartrupp
- [ ] Placering i tabellen
- [ ] Vilken serie laget spelar i
- [ ] Transfernyheter (När spelare byter lag)
- [ ] Spelade cuper
- [ ] Vunna cuper
- [ ] Spelschema
- [ ] Skador
- [ ] Avstängningar
- [ ] Antal träningar
- [ ] Other...

Vad vill du se för statistik om motståndarlagets prestation? Välj högst 5 alternativ *

- [ ] Placering i tabellen
- [ ] Antal träningar
- [ ] Totalt antal varningar
- [ ] Antal spelade matcher
- [ ] Totalt antal skott på mål
- [ ] Totalt antal hållna nollor
- [ ] Totalt antal gjorda mål
- [ ] Totalt antal räddningar
- [ ] Genomsnittligt bollinnehav

## Skytteliga

I en skytteliga kan antingen den enskilda spelarens mål eller lagets totala antal mål presenteras.

### Vad hade du föredragit att se? *

- ◯ Enskilda spelares mål
- ◯ Lagets totala antal mål

### Varför?

Long answer text

## Gröna kort

Det gröna kortet har införts för att domaren ska ha möjlighet att uppmuntra att en spelare gör något bra under en match. Tanken är att spelarna ska få ökad förståelse för domarens ofta otacksamma och svåra roll.

### Vad tycker du om det gröna kortet?

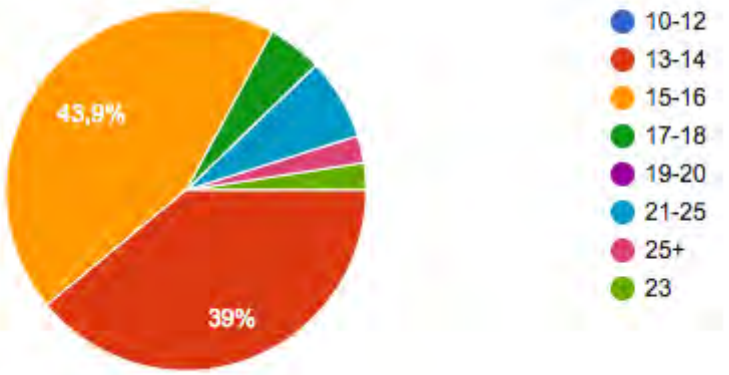
Long answer text

### Övriga kommentarer:

Long answer text

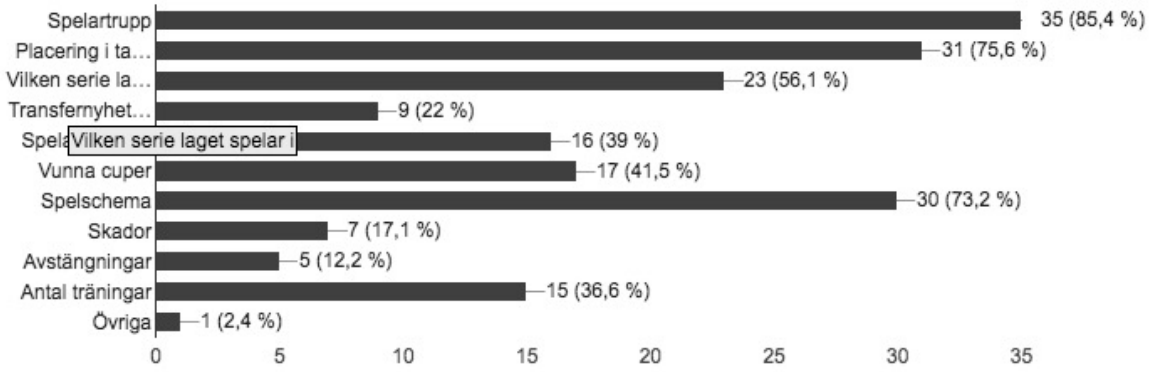
## Hur gammal är du?

41 svar



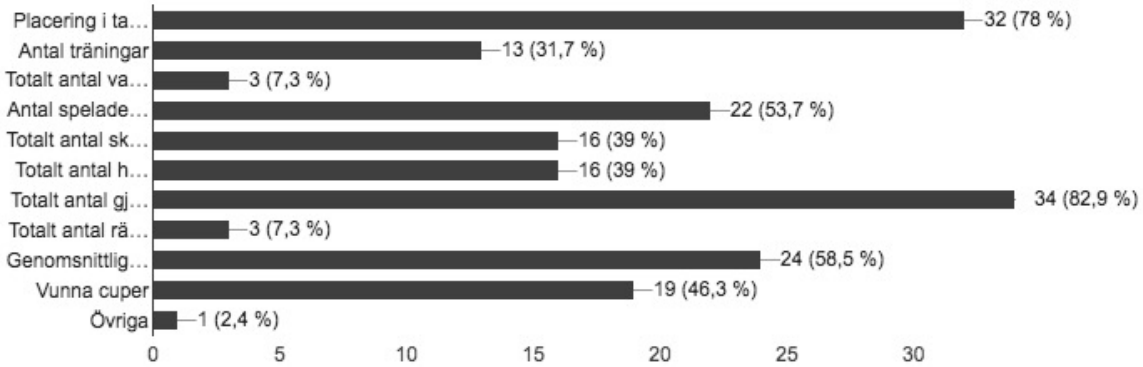

## Vad visar du helst om ditt lag för allmänheten? Välj högst 5 alternativ

41 svar



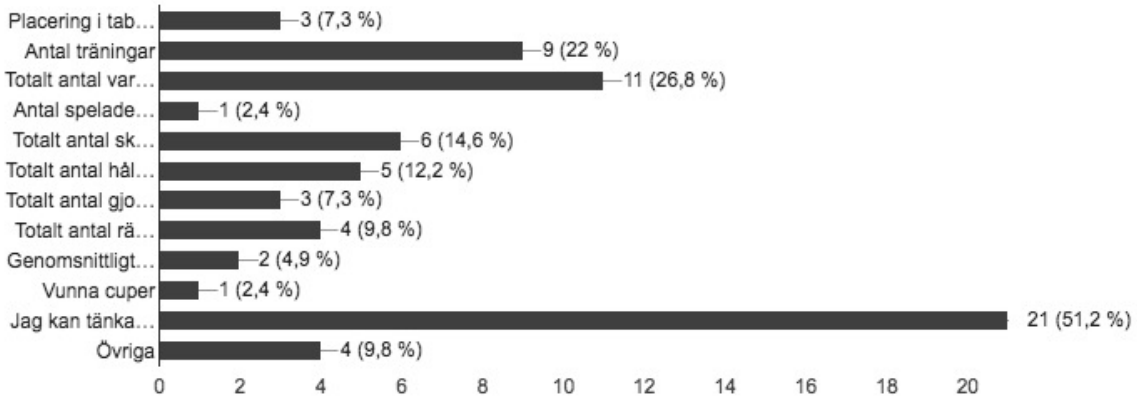

## Vilken statistik vill du visa för allmänheten om ditt lags prestation? Välj högst 5 alternativ.

41 svar



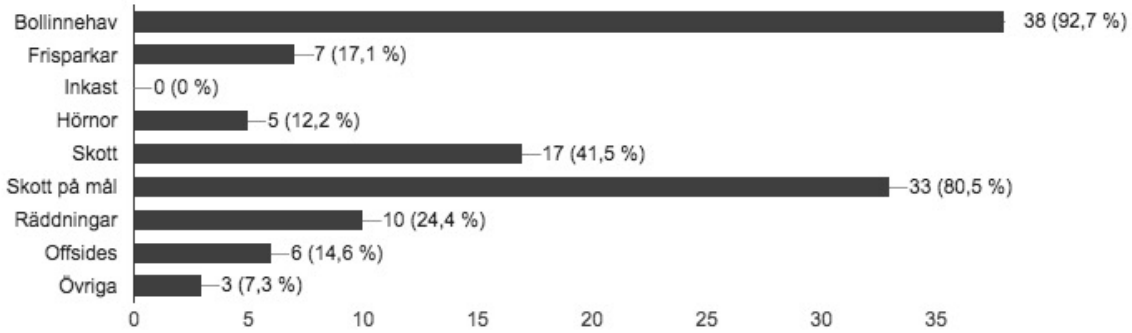
## Vad vill du INTE visa för allmänheten om ditt lags prestation?

41 svar



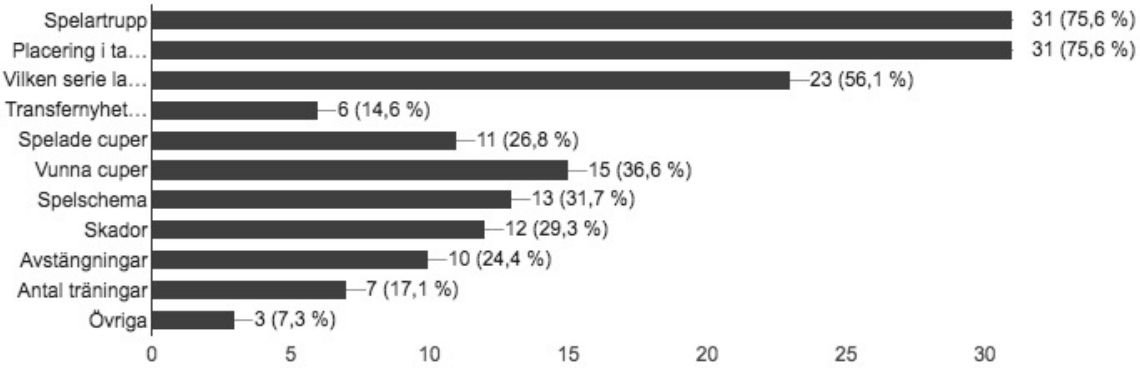

## Om du kunde få statistik om lagets senaste match, vad hade varit mest intressant? Välj högst 3 alternativ

41 svar



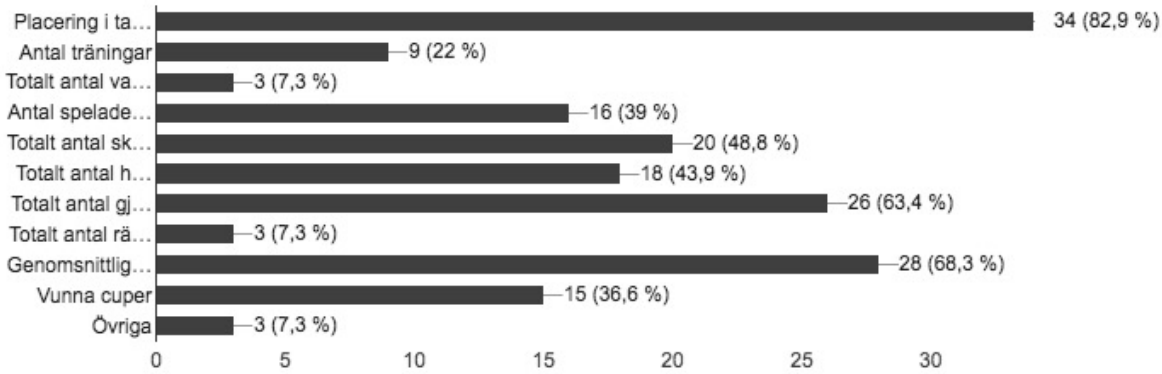

## Vad vill du se allmänt om motståndarlaget? Välj högst 5 alternativ.

41 svar



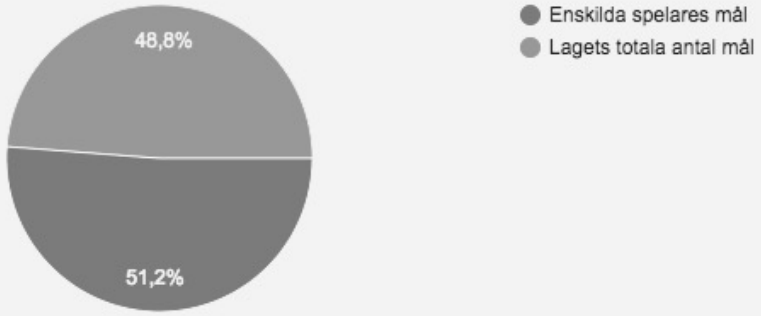
## Vad vill du se för statistik om motståndarlagets prestation? Välj högst 5 alternativ

41 svar




## Vad hade du föredragit att se?

41 svar



# 6. Fokusgrupp

## Problembild

Vad tycker ni är viktigast att veta kring ert lag respektive er själva som spelare?

| Laget | Spelare |
|---|---|
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

Efter en match, vilken är den viktigaste statistiken ni vill se? ***Ge minst 3 förslag***
Efter avslutad serie, vilken statiskt är ni mest intresserade av att se? ***Ge minst 3 förslag***
Vad kan ni tänka er att era föräldrar och tränare velat se om er och ert lag?

## Statistik

Vad ser ni för värde i att få den här statistiken?

| Positivt | Negativt |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

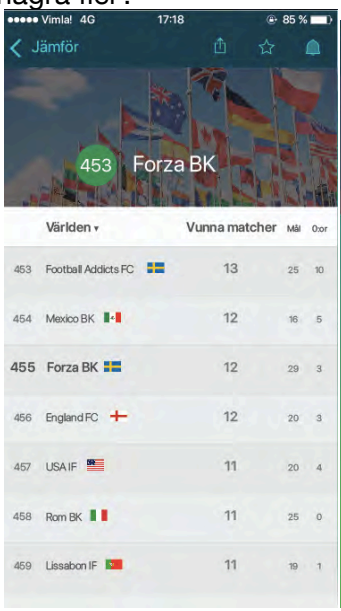
Ge förslag på *minst en* risk det här skulle kunna innebära. För vem det skulle det isåfall innebär en risk?
Ge *minst två* förslag på på hur statistiken skulle kunna presenteras på annat sätt. Ni kan rita och förklara på pappret med de tomma rutorna.
Nedan ser ni en printscreens från appen. Numrera den information ni tycker är mest värd att ta del av. Det finns också plats att lägga till något eget om ni tycker något saknas.

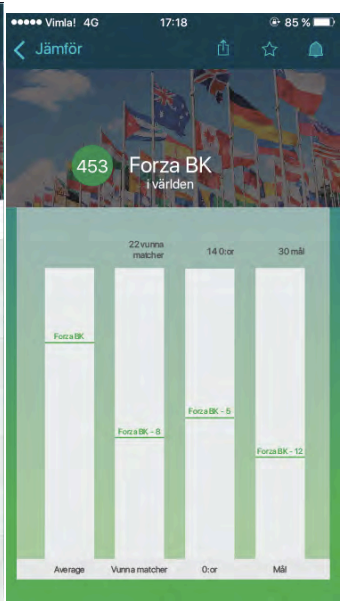
# Jämföra

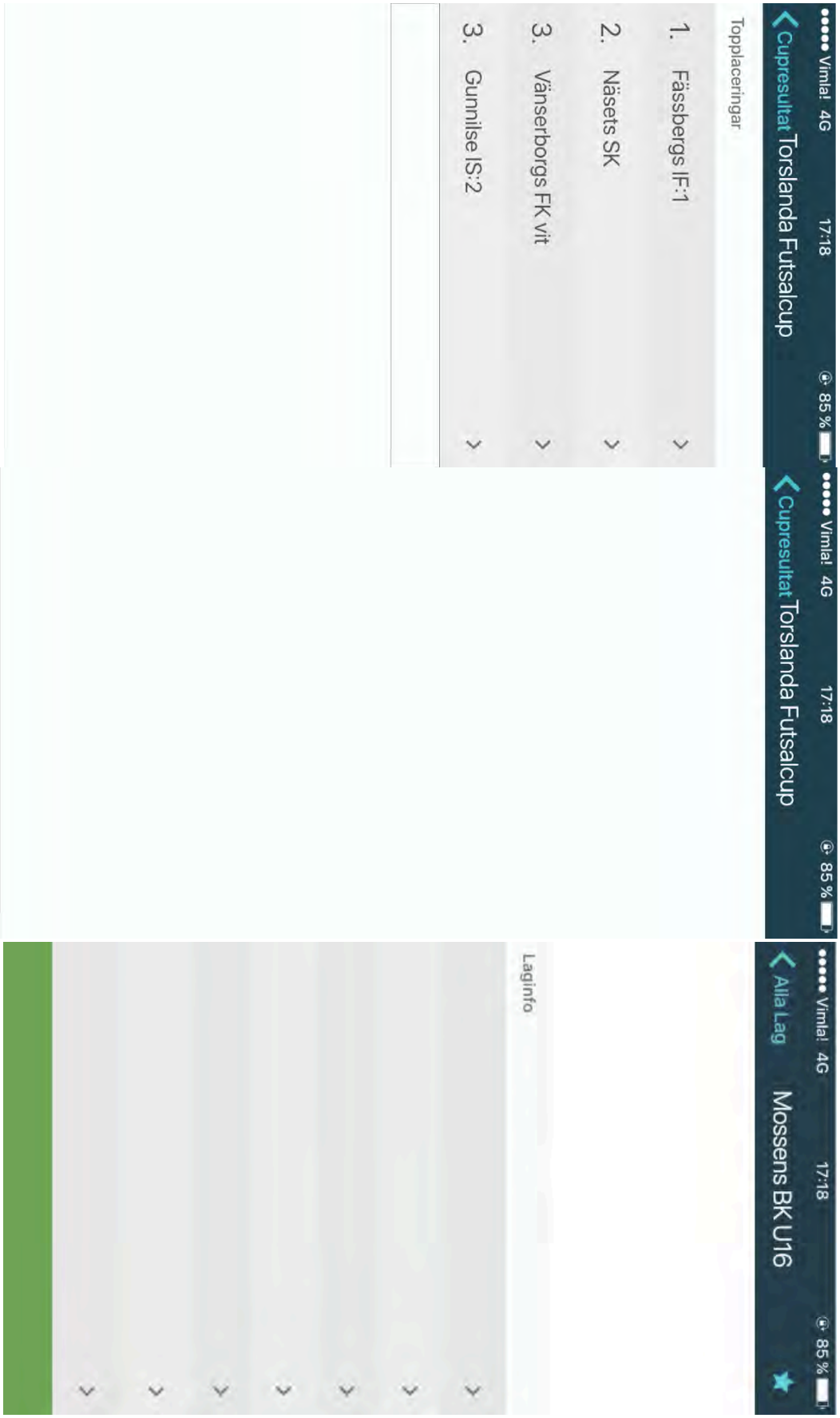
Lista *minst tre* tillfällen då ni skulle tycka en sådan funktion är intressant att ha tillgänglig.

Vad ser ni för förbättringspotential med funktionen? Vad skulle kunna förändras för att få den att bli mer värd att använda? ***Ge minst 3 förbättringsförslag***

Funktionen går att visa på flera olika sätt, nedan presenterar vi två förslag, kan ni komma på några fler?




Vimla! 4G 17:18 85 %
Cupresultat Torslanda Futsalcup
Topplaceringar
1. Fässbergs IF:1
2. Näsets SK
3. Vänserborgs FK vit
3. Gunnilse IS:2
Vimla! 4G 17:18 85 %
Cupresultat Torslanda Futsalcup
Vimla! 4G 17:18 85 %
Alla Lag
Mossens BK U16
Laginfo

# 7. Enkät spelarprofil 2

## Forza Football

Spelarprofiler inom Ungdomsfotboll

Forza Football vill implementera ungdomsfotboll i sin befintliga app där ungdomsfotbollen kan följas på samma sätt som elitfotbollen. Enkäten innehåller frågor kring vad som skulle kunna visas på en personlig spelarprofil.

Vi är mycket tacksamma för ditt bidrag!

* 1 Hur gammal är du?

- ◯ 0-9
- ◯ 10-12
- ◯ 13-14
- ◯ 15-16
- ◯ 17-18
- ◯ 19-20
- ◯ 21-25
- ◯ 25+

* 2 Vilken klubb spelar i?

[ ]

* 3 Vilken position föredrar du att spela på?

- ◯ Målvakt
- ◯ Back

- ◯ Mittfältare
- ◯ Anfallare

4 Skulle du vara intresserad av att ha en personlig profil i appen Forza Football?

- ◯ Ja
- ◯ Nej

Varför?

* 5 Vad vill du visa på din profil? Välj bland alternativen.

| | Vill inte visa | Spelar ingen roll | Visa | Visar gärna |
|---|---|---|---|---|
| Moderklubb | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Position | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Tröjnummer | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Längd | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Vikt | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Assist | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Nuvarande klubb | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Tidigare klubbar | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Bästa fot | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Antal träningar | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Varningar | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Födelseår | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Spelade matcher | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |
| Gjorda mål | ◯ | ◯ | ◯ | ◯ |

| | Vill inte visa | Spelar ingen roll | Visa | Visar gärna |
|---|---|---|---|---|
| Fotbollssko | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Favoritspelare | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Sociala medier | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Spelarbild | ○ | ○ | ○ | ○ |

* 6 Välj ut de 5 alternativ som du är mest intresserad av att se om dig själv.

- [ ] Moderklubb
- [ ] Position
- [ ] Tröjnummer
- [ ] Längd
- [ ] Vikt
- [ ] Assist
- [ ] Nuvarande klubb
- [ ] Tidigare klubbar
- [ ] Bästa fot
- [ ] Antal träningar
- [ ] Varningar
- [ ] Födelseår
- [ ] Spelade matcher
- [ ] Gjorda mål
- [ ] Fotbollssko
- [ ] Favoritspelare
- [ ] Sociala medier
- [ ] Spelarbild
- [ ] Eget alternativ

* 7 En personlig profil för dig innebär även en personlig profil för spelare i motståndarlagen. Är det något du skulle använda dig av?

- ◯ Nej
- ◯ Vet inte
- ◯ Ja

Om Ja, när?

* 8 Välj ut de 5 alternativ som är mest intressanta att se om en spelare i motståndarlaget.

- ☐ Moderklubb
- ☐ Position
- ☐ Tröjnummer
- ☐ Längd
- ☐ Vikt
- ☐ Assist
- ☐ Nuvarande klubb
- ☐ Tidigare klubbar
- ☐ Bästa fot
- ☐ Antal träningar
- ☐ Varningar
- ☐ Födelseår
- ☐ Spelade matcher
- ☐ Gjorda mål
- ☐ Fotbollssko
- ☐ Favoritspelare
- ☐ Sociala medier
- ☐ Spelarbild

# 8. ENKÄT UTOMLANDS

**Spelar du fotboll?**

- ○ Ja det gör jag
- ○ Nej det gör jag inte

---

**På vilken nivå spelar du fotboll?**

- ○ Ostrukturerat
- ○ Ungdomsspelare
- ○ Seniorspelare
- ○ Professionell
- ○ Annat

---

**Hur gammal är du?**

- ○ 0-12
- ○ 13-15
- ○ 16-19
- ○ 20-26
- ○ 27-35
- ○ Över 35

---

**Vilket är ditt kön?**

- ○ Man
- ○ Kvinna
- ○ Annat
- ○ Föredrar att inte svara

**Vilket är ditt kön?**

- ○ Man
- ○ Kvinna
- ○ Annat
- ○ Föredrar att inte svara

---

**Har du ett sätt att följa ditt lags prestationer i er serie under säsongen?**

- ○ Ja
- ○ Nej

---

**Hur upplever du att det är att få tag i information om ditt lags prestationer?**

- ○ Väldigt enkelt
- ○ Enkelt
- ○ Svårt
- ○ Väldigt svårt

---

**Vad är dina tankar om att du inte har det?**

---

**Har du ett sätt att få tag i statistik angående dina fotbollsprestationer?**

- ○ Ja

**Hur upplever du att det är att få tag i information om dina prestationer som fotbollsspelare?**

- ○ Väldigt enkelt
- ○ Enkelt
- ○ Svårt
- ○ Väldigt svårt

---

**Vad är dina tankar om att du inte har det?**

---

**Kan du ta reda på det du behöver veta om er nästa motståndare?**

- ○ Ja
- ○ Nej

---

**Hur upplever du att det är att hitta information om era motståndare?**

- ○ Väldig enkelt
- ○ Enkelt
- ○ Svårt
- ○ Väldigt svårt

**Vad är viktigast att veta om motståndaren innan match?**

**Om ditt lag var med i Forza Football, vilka funktioner hade du varit intresserad av?**
**Max 5 alternativ kan väljas.**

- [ ] Transfernyheter
- [ ] Spelarprofiler
- [ ] Bästa målgörare
- [ ] Videohöjdpunkter
- [ ] Matchschema
- [ ] Push-notiser
- [ ] Laguppställningar
- [ ] Matchstatistik
- [ ] Serietabeller
- [ ] Resultat
- [ ] Annat

**Vilka tror du skulle följa dig och ditt lag i Forza Football?**

- [ ] Vänner
- [ ] Tränare
- [ ] Motståndare
- [ ] Släktingar

- [ ] Familj
- [ ] Ingen
- [ ] Annan

**Har du några ytterligare kommentarer angående information om din fotboll?**

**Följer du någon form av ungdomsfotboll?**

- ○ Ja
- ○ Nej

**Hur upplever du att det är att få tag i information angående laget/lagen du följer?**

- ○ Väldigt enkelt
- ○ Enkelt
- ○ Svårt
- ○ Väldigt svårt

**Vem följer du?**

**Har du några ytterligare kommentarer angående följande av ungdomsfotboll?**

# 9. Kravlista

| Intressent | Grupp | Krav | Beskrivning | Satsande spelaren | Sociala spelaren | Viktning | *1 - Nämnt*<br>*2 - Efterfrågat*<br>*3 - Mycket önskvärt* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Spelare | Logik/Etik | Särbehandling skall vara minimal | Alla spelare ska få samma uppmärksamhet och info bör efterliknar proffsens i den mån det går. | X | X | 2 | |
| | | Ha kontroll över personlig information | Kunna välja att inte visa information om sig själv som upplevs känslig (Vikt, längd etc) | X | X | 3 | |
| | | Exponeras för karriärsmöjligeter | Appen ska kunna användas som ett verktyg för att bli upptäckt och möjligöra en karriärsklättring | X | | 2 | |
| | | Statistik skall inte illustreras på ett sätt som kan tolkas negativt | Appen skall bidra med en positiv upplevelse | | X | 2 | |
| | Hantering | Kunna se information angående ett lags tidigare prestationer på lagnivå | Resultat, prestationer etc | X | X | 3 | |
| | | Kunna se information angående en individs prestationer efter spelad match | Mål, varningar etc. | X | | 3 | |
| | | Kunna ta del av specifik information om kommande matcher | Var, vilka etc. | X | X | 3 | |
| | | Kunna ta del av specifik information angående motståndarlagets styrkor | Utmärkande spelare; styrka, snabbhet, längd etc. | X | X | 3 | |
| | | Kunna ta del av specifik information angående motståndarlagets tidigare matcher | Vinster, förluster | X | X | 3 | |
| | | Kunna ta del av information angående kommande händelser | När och var händelser så som matcher, cuper etc. äger rum | X | X | 3 | |
| | | Kunna ta del av information om individer | Samla information om individ så som namn, nummer, position, styrkor etc. | X | | 3 | |
| | | Öka tillgängligheten av offentlig information (SvFF, GFF) | Det skall vara enkelt att ta del av existerande informationen än det är i dagsläget | X | X | 3 | |
| | | Den mest lättilgängliga informationen skall vara aktuell | Den information som ges ska inte ta fokus från stundande match | | X | 3 | |
| | | Ge överblick över personlig utveckling/träning | Tydlig överbilck över sina prestationer | X | | 3 | |
| | | Snabb återkoppling | Information om spelad match skall finnas tillgänglig inom två efterföljande dagar | X | X | 3 | |
| | | Konsekvent rapportering av statistik | Samma statistik skall visas efter varje match | X | | 3 | |
| | | Information ska läggas till automatiskt | Lag- och spelarinformation ska inte behövas läggas in manuellt | | X | 2 | |
| | | Möjlighet att kunna koppla till sociala medier | Likt andra appar i dagsläget, ex. bilder som pubilceras på instagram kan även delas på facebook | X | X | 1 | |
| | | Samla information på ett och samma ställe | ex. matchresultat, tabell, målgörare etc. skall vara samlat på en plattform för ökad tillgänglighet | X | X | 3 | |
| | | Underlätta för föräldrar att hitta relevant information | ex. tid för match, hitta till planen | X | X | 2 | |

| Intressent | Grupp | Krav | Beskrivning | Satsande spelaren | Sociala spelaren | Viktning | *1 - Nämnt*<br>*2 - Efterfrågat*<br>*3 - Mycket önskvärt* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Känsla | Ge grund för personlig feedback och konstruktiv kritik | Spelare söker feedback för att kunna utvecklas | X | X | 3 | |
| | | Det skall vara smidigt för utomstående att följa ens fotbollspelande | Spelare vill att människor i deras närhet ska kunna ta del av ens fotbollsspelande | X | X | 2 | |
| | | Kunna visa upp sitt fotbollsspelande utåt | Spelare vill kunna visa upp sina prestationer för omvärlden | X | | 3 | |
| | | Kunna visa upp sitt fotbollsspelande live | Göra det möjligt för folk runt omkring att följa spelaren i realtid | X | X | 2 | |
| | | Framhäva positiva händelser | Ex. förlorade matchen men hade störst bollinnehav | | X | 2 | |
| | | Framhäva specifika spelare | Öka sannolikheten för karriärsmöjligheter genom att kunna visa upp sig efter att man gjort en bra match | X | | 2 | |
| | | Öka engagemanget inom laget | Appen skall uppmuntra till ett engagemang inom laget och få alla att känna sig delaktiga | X | X | 3 | |
| | | Fokus på fair play | Fair play skall uppmuntras | | X | 3 | |
| | | Statistik kring individens fotbollsspelande skall samlas över tid | Göra det möjligt för individen att ta del av sin utveckling | X | X | 3 | |
| | | Bidra med information så att alla i ett lag upplever sig representerade | | | X | 3 | |
| | | - Statistik om en enskild spelare är mindre viktig | Laget skall framhävas mer än den enskilda spelaren | | X | 2 | |
| | | - Statistik om en enskild spelare är viktig | Statistik kring enskilda spelare är minst lika viktigt som statistik kring laget | X | | 2 | |
| | | - Kunna ta reda på alla spelares styrkor i motståndarlaget | | X | | 2 | |
| | | - Följa händelser i en match | Liverapportering | X | X | 3 | |
| Föräldrar | Logik/Etik | Undvika att personlig infomration görs offentlig | Personlig information skall ej finnas tillgänglig för allmänheten, ex. personnr etc. | | | 3 | |
| | | Kontroll över vilken (personlig) information som visas om barnen | Föräldrar vill kunna kontrollera vilken information som visas offentligt om deras barn (Vikt, längd, bilder) | | | 3 | |
| | | Fotbollen skall inte uppmuntra till att skolan ska komma i andra hand | Fotbollen får inte ta tid som krävs för att klara skolgången | | | 3 | |
| | | Bibehålla en trygghet inom laget | Appen får inte bidra till en osämja mellan spelarna | | | 3 | |
| | | Pressen på spelaren skall inte öka utifrån | Appen skall inte bidra till en ökad hets | | | 3 | |
| | Hantering | Medge uppvisning av barnets prestation med hjälp av bild och film | Se sociala medier | | | 1 | |

| Intressent | Grupp | Krav | Beskrivning | Satsande spelaren | Sociala spelaren | Viktning | *1 - Nämnt*<br>*2 - Efterfrågat*<br>*3 - Mycket önskvärt* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Information skall finnas lättillgänglig | Relevant information för föräldrar skall vara enkel att ta del av, ex. planens adress, matchstart etc. | | | 3 | |
| | | Information skall vara samlad på en och samma plats | Informationen skall vara enkel att hitta och ta del av | | | 3 | |
| | | Viktig information skall ges direkt till föräldrar | ex. via mejl, sms, notis etc. | | | 3 | |
| | | Ge ett tydligt värde till laget när man bidrar med data | När användare bidrar med data i appen, skall det vara tydligt att laget tjänar på det | | | 2 | |
| | | All information om fotbollen skall vara tillgänglig | Föräldrar vill ha tillgång till all information gällande sitt barns spelande | | | 3 | |
| | Känsla | Laget skall framhävas mer än individen | Fokus bör ligga på att lyfta hela laget och få alla spelare att känna sig delaktiga | | | 3 | |
| | | Fokus skall ej ligga på resultat | Lyfta fram andra positiva prestationer (barn skall få vara barn) | | | 2 | |
| | | Ge positiv och konstruktiv kritik | Appen skall bidra med en positiv upplevelse, barnen skall inte få ytterligare ett stressmoment | | | 3 | |
| | | Statistik skall inte bidra till att det som är roligt med fotboll glöms bort | Press på individen skall inte påverka känslan för fotboll negativt | | | 3 | |
| | | Öka intresset till fortsatt spelande vid övergången till seniorfotboll | Det skall vara lika kul att spela seniorfotboll som ungdomsfotboll | | | 2 | |
| Tränare | Logik/Etik | Undvika att lyfta fram specifika spelare | Appen skall öka känslan av att laget är viktigt | | | 2 | |
| | | Visa all tillgänglig information | All information som presenteras kan användas till fördel för lagest utveckling | | | 2 | |
| | | Undvika att presentera elitinriktad information | Information som presenteras skall ej bidra till ett ökat elitfokus | | | 2 | |
| | | Ta hänsyn till vilken åldersgrupp laget spelar i | Åldersgruppen avgör vilken statistik spelarna får ta del av | | | 3 | |
| | Hantering | Det skall vara smidigt att föra statistik och övrig information angående laget | Möjliggöra loggning av statistik på ett smidigt sätt | | | 2 | |
| | | Ge bättre analysunderlag kring lag | Ge en överblick över information kring lag | | | 2 | |
| | | Möjlighet att välja mellan att visa informaiton externt eller internt | Kunna styra vilken information som visas utanför laget respektive endast inom laget | | | 1 | |
| | | Verktyg att backa upp vad de behöver träna mer på | Visa lagets styrkor och svagheter | | | 3 | |
| | | Information ska finnas lättillgänglig | Relevant information skall vara enkel att ta del av | | | 3 | |
| | | Underlätta viss kommunikation med föräldrar eller folk i omgivning utanför laget | ex. var, när, vilka | | | 1 | |

| Intressent | Grupp | Krav | Beskrivning | Satsande spelaren | Sociala spelaren | Viktning | *1 - Nämnt*<br>*2 - Efterfrågat*<br>*3 - Mycket önskvärt* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Snabb återkoppling | Information om spelad match skall finnas tillgänglig inom två efterföljande dagar | | | 3 | |
| | | Bidra till en personlig utveckling inom fotboll | För att kunna bidra till personlig utveckling, skall relevant information vara lättillgänglig | | | 2 | |
| | | Kunna bestämma vilken information som skall vara tillgänglig för föräldrar/utomstående | Föräldrar bör inte veta allt då de sätter mer press på barnen | | | 1 | |
| | Känsla | Ge återkoppling | Appen skall göra det möjligt att ge återkoppling till spelare | | | 3 | |
| | | Fokusera på att ge konstruktiv kritik | Spelare behöver feedback från tränare för att kunna utvecklas | | | 3 | |
| | | Undvika att ge "fotbollsfarsor" för mycket makt | Appen får inte vara ett verktyg som bidrar till ökad press på spelarna från föräldrar | | | 2 | |

# 10. Funktionslista

| Forza idag | Finns att tillgå för u-fotboll idag (GFF/FOGIS) | Nya funktioner | Datainsamling | Implementering |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| Matcher | | | | |
| Datum och tid | Datum och tid | | FOGIS | Steg 1 |
| Slutresultat | Slutresultat (vem gjorde mål och när - dock begränsad) | | FOGIS | Steg 1 |
| Halvtidsresultat | Halvtidsresultat | | FOGIS | Steg 1 |
| Pågående/Avslutad match | Pågående/Avslutad match | | FOGIS | Steg 1 |
| Vilken serie/liga/cup | Vilken serie/liga/cup | | FOGIS | Steg 1 |
| Laglogos | Laglogos (något begränsad) | | FOGIS | Steg 1 |
| Omgång | Omgång | | FOGIS | Steg 1 |
| Målgörare | Målgörare | | FOGIS | Steg 1 |
| Kort (vem och när) | Kort (vem och när - dock begränsad) | | FOGIS | Steg 1 |
| Arena | Arena | | FOGIS | Steg 1 |
| Domare | Domare | | FOGIS | Steg 1 |
| Tränare | Tränare (finns från annan sida på GFF) | | FOGIS | Steg 1 |
| Byten | | | Trivial data | |
| Skador | | | Olämplig data | |
| | Publiksiffra (begränsad del) | | FOGIS | Steg 3 |
| Highlights (videor) | | Hashtag | Crowdsourcing | Steg 3 |
| Snabbåtkomst till fyra senaste matcherna | | | FOGIS | Steg 1 |
| Laguppställning | Spelartrupp (ej positioner) | | FOGIS | Steg 1 |
| Tidigare möten (Längre än en säsong) | - | | FOGIS | Steg 1 |
| Formkurva (win/lose-streak) | | | FOGIS | Steg 1 |
| Räddningar | | | Crowdsourcing | Steg 3 |
| Bollinnehav | | | Crowdsourcing | Steg 3 |
| Skott | | | Crowdsourcing | Steg 3 |
| Skott på mål | | | Crowdsourcing | Steg 3 |
| Hörnor | | | Saknar efterfrågan | |
| Frisparkar | | | Saknar efterfrågan | |
| Offsides | | | Saknar efterfrågan | |
| Inkast | | | Saknar efterfrågan | |
| Laget | | | | |
| Senaste resultat (mot vilka, när, antal mål) | Senaste resultat (genom tabellen) | | FOGIS | Steg 1 |
| | Alla matcher/resultat registrerade för laget | | FOGIS | Steg 1 |
| Spelschema | Spelschema (genom tabellen) | | FOGIS | Steg 1 |
| Tabell | Tabell | | FOGIS | Steg 1 |
| Transfernyheter | | | Saknar efterfrågan | |
| Skador/avstängningar | | | Olämplig data | |
| Tävlar i | | | Saknar värde | |
| | Matchställ (skriftligt) | Matchställ (visuellt) | FOGIS/Lagen själva | Steg 1 |

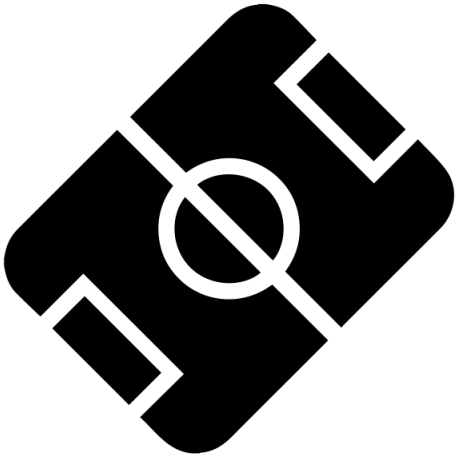
Grön - Grundläggande
Blå - Mervärde
Röd - Bortagna
Vit - För lite data

| Forza idag | Finns att tillgå för u-fotboll idag (GFF/FOGIS) | Nya funktioner | Datainsamling | Implementering |
|---|---|---|---|---|
| | Kontaktuppgifter | | FOGIS | Steg 1 |
| Hemmaplan | Hemmaplan | Hemmaplan (på karta + underlag) | FOGIS | Steg 1 |
| | | Jämföra med lag | FOGIS | Steg 2 |
| | | Utmärkelser | FOGIS/Crowdsourcing | Steg 2 |
| Spelare | | | | |
| Bild (inte alltid) | | | Inloggning | Steg 3 |
| Nationalitet | | | FOGIS | Steg 1 |
| Vikt | | | Inloggning | Steg 3 |
| Längd | | | Inloggning | Steg 3 |
| Tröjnummer | | | FOGIS | Steg 3 |
| Målsnitt | | | FOGIS | Steg 1 |
| Assists | | | FOGIS | Steg 3 |
| Gula/röda kort | | | FOGIS | Steg 1 |
| Antal spelade matcher | | | FOGIS | Steg 1 |
| Namn | | | FOGIS | Steg 1 |
| Födelsedatum | | Ålder | FOGIS | Steg 1 |
| Lag | | | FOGIS | Steg 1 |
| Antal mål | | | FOGIS | Steg 1 |
| Bästa fot | | | Inloggning | Steg 3 |
| Position | | | Inloggning | Steg 3 |
| | | Jämföra med proffsspelare | FOGIS/Forzas Data | Steg 1 |
| Byten in/ut | | | Trivial data | |
| Antal spelade matcher från start | | | Trivial data | |
| Spelade minuter | | | Olämplig data | |
| Snittlängd | | | Trivial data | |
| Snittålder | | | Trivial data | |

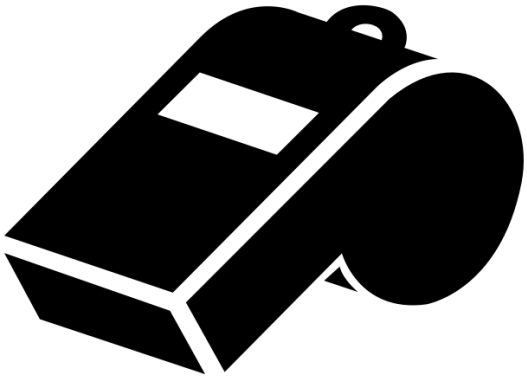
# 11. Bildreferenser – www.thenounproject.com

Created by Valter Bispo
from Noun Project

Created by Gan Khoon Lay
from Noun Project

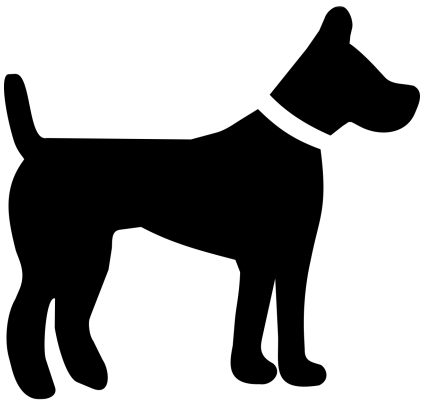


Created by Sheng-Yen Lin
from Noun Project



Created by b farias
from Noun Project

Created by Adrien Coquet
from Noun Project



Public domain
from Noun Project

CHALMERS TEKNISKA HÖGSKOLA
Göteborg, Sverige 2017

Telefon: + 46 (0)31 772 10 00
Webb: www.tekniskdesign.se