

Stakeholder analyse



01/06/2026

David Hof
Nikki van der Haar
Rayan Benlakhame
Mees Elshout
Ehab Radwan



INHOUD

01
02
03
04
05
06
07

Introductie	3
Stakeholdersanalyse	4
Secundaire stakeholders	5
Tertiaire stakeholders	6
Belangen matrix	7
Swot-analyse	8
Samenvatting	9



01. INTRODUCTIE

Aanleiding

Binnen het project Rotterdam 1694 is een interactieve applicatie ontwikkeld waarmee basisschoolleerlingen op een speelse manier kennis kunnen maken met het Rotterdamse erfgoed. Door middel van historische locaties, QR-scans, minigames en 3D-visualisaties worden leerlingen actief betrokken bij de geschiedenis van de stad. Bij de ontwikkeling van een dergelijk product zijn verschillende belanghebbenden die invloed hebben op het succes, de inhoud en het gebruik van de applicatie..

Doel van dit document

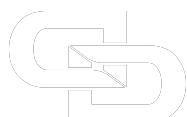
Het doel van dit document is het inzichtelijk maken van de stakeholders die betrokken zijn bij het project. Hierbij wordt gekeken naar hun belangen, invloed, verwachtingen en de waarde die het project voor hen vormt. Door deze stakeholders in kaart te brengen kan beter worden onderbouwd hoe tijdens het ontwerp en ontwikkelproces rekening is gehouden met de verschillende betrokken partijen.

Projectcontext

Het project is uitgevoerd in samenwerking met het Stadsarchief Rotterdam binnen het onderwijsprogramma van Hogeschool Rotterdam. Het uiteindelijke doel van de applicatie is het toegankelijk maken van historische informatie voor basisschoolleerlingen door middel van een interactieve en educatieve leerervaring. Tijdens het project zijn historische bronnen, gebruikersinzichten en technologische mogelijkheden gecombineerd om een dataoplossing te ontwikkelen die aansluit bij zowel de opdrachtgever als de eindgebruikers.

Aanpak

Voor deze stakeholdersanalyse zijn verschillende betrokken partijen geïdentificeerd en geanalyseerd op basis van hun belang, invloed en verwachtingen. Daarnaast is gekeken naar de waarde die de applicatie voor deze stakeholders kan vormen. De resultaten zijn verwerkt in een stakeholdersoverzicht, belangenmatrix en aanvullende analyses, zodat een compleet beeld ontstaat van de betrokken partijen binnen het project.



02. Stakeholdersanalyse

Stadsarchief Rotterdam

Het stadsarchief Rotterdam bewaart de geschiedenis van Rotterdam en maakt deze toegankelijk voor iedereen. (Stadsarchief Rotterdam, z.d.).

Het stadsarchief Rotterdam is een belangrijke stakeholder binnen dit project omdat zij historische informatie en erfgoed toegankelijk willen maken voor verschillende doelgroepen (Stadsarchief Rotterdam, z.d.). Het archief beschikt over historische bronnen, afbeeldingen, kaarten en kennis die gebruikt kunnen worden om het Rotterdam uit 1694 digitaal zichtbaar te maken. Hierdoor vormt het stadsarchief een belangrijke inhoudelijke partner binnen het project.

Belangen en invloed

Het belang van het stadsarchief Rotterdam ligt voornamelijk in het vergroten van de maatschappelijke waarde van historische collectie. Historische informatie wordt vaak gebruikt door onderzoekers of geïnteresseerde, maar bereikt minder snel een jongere doelgroepen. Door middel van een interactieve applicatie kan deze informatie op een laagdrempelige manier toegankelijk worden gemaakt voor basisschoolleerlingen. De invloed van het stadsarchief is hoog. Zij leveren niet alleen de historische context maar kunnen ook bepalen welke historische informatie relevant is voor de applicatie. Daarnaast hebben zij belang bij de kwaliteit en betrouwbaarheid van de uiteindelijke oplossing.

Waardesamenstelling

De applicatie vergroot de zichtbaarheid van het Rotterdamse erfgoed onder een jongere doelgroep. Hierdoor wordt historische kennis toegankelijker en ontstaat meer betrokkenheid bij de geschiedenis van de stad.

Basisschoolleerlingen

Basisschoolleerlingen vormen de primaire doelgroep van de applicatie. De gehele oplossing wordt ontwikkeld om deze doelgroep op een interactieve manier kennis te laten maken met het Rotterdamse erfgoed.

Belangen en invloed

Voor de leerlingen is het belangrijk dat de applicatie begrijpelijk is, toegankelijk en aantrekkelijk is. De toepassing moet aansluiten bij hun belevingswereld en voldoende uitdaging bieden om betrokken te blijven. Hoewel leerlingen relatief weinig invloed hebben op projectbeslissingen, hebben zij een grote invloed op het succes van de oplossing. Wanneer de doelgroep de applicatie niet gebruikt of niet begrijpt, wordt het projectdoel niet bereikt.

Verwachtingen

Leerlingen leren op een speelse manier en is het belangrijk om een interactieve ervaring met duidelijke instructies te borgen. Visuele ondersteuning speelt hierbij ook een belangrijke rol in combinatie met spelelementen. Lange teksten of complexe navigatie kunnen hierbij een negatieve invloed hebben op de gebruikerservaring.

Waardesamenstelling

Leerlingen leren op een laagdrempelige manier over de geschiedenis van Rotterdam. Door gamificatie, QR-scans, puzzels en historische locaties wordt erfgoedonderwijs aantrekkelijker gemaakt.



03. Secundaire stakeholders

Een digitale stad waarin data, technologie en inwoners samenkomen om maatschappelijke waarde te vormen. (Rotterdam Citiverse, z.d.)

Citiverse en het **Open Urban Platform** vormen de secundaire stakeholders binnen dit project omdat zij zich richten op het toegankelijk maken en benutten van stedelijke data, digitale infrastructuren en innovatieve toepassingen binnen de stad. Het project sluit aan bij deze doelstellingen doordat historische informatie, educatie en digitale technologie worden gecombineerd binnen een applicatie.

De invloed van Citiverse en Open Urban Platform is in dit project minder direct dan die van het stadsarchief Rotterdam. Zij bepalen niet de inhoudelijke richting van de applicatie. Maar bieden wel een relevante context voor het gebruik van data, digitale stadsontwikkeling en toekomstige doorontwikkeling van het dataproduct.

Citiverse

Citiverse richt zich op het verbinden van technologie, data en maatschappelijke vraagstukken binnen de stad. Het platform stimuleert innovatieve toepassingen die laten zien hoe digitale oplossingen kunnen bijdragen aan educatie, participatie en stedelijke ontwikkeling. (Rotterdam Citiverse, z.d.)

Binnen het project sluit de applicatie aan bij deze visie door historische informatie op een interactieve manier toegankelijk te maken voor basisschoolleerlingen. Door middel van een combinatie van gamificatie, QR-scans, locaties en verhaallijnen wordt zichtbaar hoe digitale technologie kan worden ingezet om erfgoededucatie aantrekkelijker te maken voor een jonge doelgroep.

Waardesamenstelling

De applicatie vormt een voorbeeld van hoe digitale innovaties kunnen worden toegepast binnen een maatschappelijke en educatieve context. Hierdoor laat het project zien hoe technologie niet alleen gebruikt kan worden voor informatievoorziening, maar ook voor het vergroten van betrokkenheid en kennisdeling.

Open Urban Platform

Het Open Urban Platform richt zich op het toegankelijk maken en benutten van stedelijke data en digitale infrastructuren. Het platform ondersteunt toepassingen die gebruikmaken van beschikbare gegevens en technologische voorzieningen om nieuwe inzichten en maatschappelijke waarde te vormen. (Gemeente Rotterdam, z.d.)

Binnen het project vormt het Open Urban Platform een relevante stakeholder doordat locaties, kaartmateriaal en digitale interactie worden gecombineerd binnen een applicatie. Hierdoor ontstaat een voorbeeld van hoe bestaande informatiebronnen kunnen worden ingezet voor educatieve doeleinden.

Waardesamenstelling

De applicatie laat zien hoe digitale gegevens en historische informatie kunnen worden samengebracht binnen een gebruiksvriendelijke oplossing. Dit draagt bij aan het inzichtelijk maken van de mogelijkheden van digitale stadsontwikkeling en laat zien hoe data ingezet kan worden om nieuwe vormen van leren en beleven te ondersteunen.

04. Tertiaire stakeholders

Naast de primaire stakeholders zijn er verschillende secundaire stakeholders betrokken bij het project. Deze stakeholders hebben minder directe invloed op de besluitvorming, maar spelen wel een belangrijke rol in het succes en de uiteindelijke implementatie van de applicatie.

Basisschoolleerlingen

De belangrijkste groep binnen deze categorie bestaat uit de basisschoolleerlingen, die de primaire eindgebruikers van de applicatie vormen. De applicatie is ontwikkeld om deze doelgroep op een interactieve manier kennis te laten maken met het Rotterdamse erfgoed. Daarom is gedurende het project rekening gehouden met de gebruikersvriendelijkheid, visuele ondersteuning, eenvoudige navigatie en spelelementen die aansluiten bij de belevingswereld van kinderen.

Waardesamenstelling

Leerlingen leren op een laagdrempelige en interactieve manier over de geschiedenis van Rotterdam. Door middel van gamificatie, QR-scans en historische locaties wordt erfgoedonderwijs aantrekkelijker gemaakt.

Docenten

Docenten vormen een belangrijke stakeholder. Zij bepalen in veel gevallen of de applicatie daadwerkelijk binnen het onderwijs wordt ingezet. Om deze reden is gekeken naar een duidelijke structuur, een vaste route door de applicatie en een vorm van interactie die aansluit op educatieve doeleinden. De applicatie moet niet alleen aantrekkelijk zijn voor leerlingen, maar ook bruikbaar zijn binnen de onderwijscontext.

Waardesamenstelling

De applicatie biedt docenten een extra hulpmiddel om erfgoedonderwijs op een interactieve manier aan te bieden en leerlingen actief bij het leerproces te betrekken.

Ouders en verzorgers

Ook ouders en verzorgers kunnen worden beschouwd als indirecte stakeholders. Hoewel zij geen directe invloed hebben gehad op de ontwikkeling van de applicatie, hebben zij belang bij een veilige en educatieve digitale leeromgeving voor kinderen. Daarom is tijdens het project rekening gehouden met toegankelijkheid, eenvoud en een leeftijdsgerichte benadering van de inhoud.

Waardesamenstelling

De applicatie ondersteunt leeromgeving waarin educatie, technologie en veiligheid samenkomen, waardoor kinderen op een verantwoorde manier kunnen leren.

Projectteam

Tot slot vormt het projectteam zelf een stakeholder binnen het project. Het team was verantwoordelijk voor het ontwerpen, ontwikkelen en realiseren van de applicatie. Binnen het multidisciplinaire team zijn verschillende perspectieven samengebracht. Deze samenwerking heeft bijgedragen aan zowel de technische als inhoudelijke ontwikkeling van de oplossing.

Waarde samenstelling

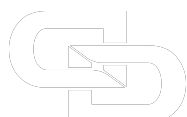
Het project heeft geleid tot een werkende dataoplossing waarin historische informatie, technologie en educatie zijn gecombineerd. Daarnaast heeft het projectteam ervaring opgedaan op het gebied van onderzoek, stakeholdermanagement, applicatieontwikkeling en samenwerking binnen een multidisciplinair projectteam.

05. Belangen matrix

De matrix laat zien dat het stadsarchief Rotterdam gedurende het project het meest actief betrokken moest worden bij belangrijke beslissingen. De eindgebruikers, basisschoolleerlingen, hebben weinig directe invloed op de ontwikkeling, maar hun behoeften zijn meegenomen door middel van het ontwerp en gebruikersvriendelijkheid. Daarnaast zijn Citiverse en het Open Urban Platform meegenomen als relevante stakeholders vanwege hun relatie met digitale innovatie en stedelijke toepassingen.

- Stadsarchief Rotterdam heeft een hoge invloed en een hoog belang, omdat zijn de belangrijkste inhoudelijke stakeholder zijn en het project direct aansluit op hun doelstellingen rondom erfgoedparticipatie.
- Basisschoolleerlingen hebben een hoog belang maar een lagere invloed. Zijn vormen de eindgebruikers van de applicatie en bepalen uiteindelijk het succes van de oplossing.
- Citiverse en Open Urban Platform hebben een gemiddeld belang en invloed. Zij bieden relevante context voor digitale innovatie en stedelijke data, maar bepalen niet de inhoud van de applicatie.

Stakeholder	Macht/invloed	Belang	Kwadrant
Stadsarchief Rotterdam	Hoog	Hoog	Actief beheren
Citiverse	Middel	Middel	Neutraal
Open Urban Platform	Middel	Middel	Neutraal
Basisschoolleerlingen	Laag	Hoog	Goed informeren
Docenten	Middel	Hoog	Goed informeren
Ouders/verzorgers	Laag	Middel	Monitoren
Projectteam	Hoog	Hoog	Actief beheren



06. Swot-analyse

De swot analyse is opgesteld vanuit het perspectief van de eindgebruikers en de toepassing van de applicatie. De analyse geeft inzicht in factoren die invloed kunnen hebben op de acceptatie, het gebruik en verdere ontwikkeling van het dataproduct.

Sterktes

- De applicatie maakt gebruik van gamificatie, waardoor basisschoolleerlingen op een interactieve manier leren over het Rotterdamse erfgoed.
- QR-scans, minigames en 3D-visualisaties zorgen voor een actieve
- De applicatie sluit aan bij de belevingswereld van kinderen door middel van visuele ondersteuning en spelelementen.
- Historische informatie wordt toegankelijk gemaakt op een laagdrempelige manier.
- De applicatie combineert educatie en entertainment, waardoor de betrokkenheid van leerlingen kan toenemen.

Zwaktes

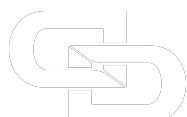
- De doelgroep heeft mogelijk een beperkte aandacht spanne, waardoor lange teksten minder effectief zijn.
- Sommige leerlingen beschikken over verschillende niveaus van digitale vaardigheden.
- De applicatie is afhankelijk van mobiele apparaten of tablets.
- Technische problemen, zoals QR-scans die niet werken kunnen gebruikerservaring verstoren
- Historische thema's en onderwerpen kunnen voor sommige leerlingen minder interessant zijn dan andere thema's.

Kansen

- Scholen kunnen de applicatie gebruiken als aanvulling op erfgoed en geschiedenislessen.
- Het Stadsarchief Rotterdam kan nieuw doelgroepen bereiken via digitale middelen.
- Extra historische locaties en opdrachten kunnen in de toekomst worden toegevoegd.
- Gebruikersdata en feedback kunnen worden gebruikt om de applicatie verder te verbeteren.
- De applicatie kan worden uitgebreid naar andere periodes uit de Rotterdamse geschiedenis.

Bedreigingen

- Concurrentie van andere educatieve applicaties en digitale middelen.
- Beperkte beschikbaarheid van apparaten.
- Veranderende technologische ontwikkelingen kunnen onderhoud en doorontwikkeling noodzakelijk maken.
- Gebrek aan interesse vanuit scholen of docenten kan de adoptie beperken.
- Technische storingen of compatibiliteitsproblemen kunnen het gebruik negatief beïnvloeden.



07. Samenvatting

Belangrijkste stakeholders

Uit de stakeholdersanalyse blijkt dat het Stadsarchief Rotterdam de belangrijkste stakeholder binnen het project is. De doelstellingen van het project sluiten direct aan bij hun ambitie om historische erfgoed toegankelijk te maken voor een breder publiek. Daarnaast vormen Citiverse en Open Urban Platform relevante stakeholders doordat zij een bredere context bieden op het gebied van digitale innovatie, stedelijke data en technologische toepassingen.

Eindgebruikers en betrokken partijen

Naast deze primaire stakeholders spelen ook basisschoolleerlingen, docenten, ouders en het projectteam een belangrijke rol. Door tijdens de ontwikkeling rekening te houden met hun belangen en verwachtingen is een oplossing ontstaan die zowel educatief als maatschappelijk waarde vormt.

Conclusie

De stakeholdersanalyse heeft geholpen om beter inzicht te krijgen in de verschillende belangen binnen het project en heeft richting gegeven aan keuzes rondom functionaliteiten, gebruikersvriendelijkheid en de wijze waarop Rotterdams erfgoed wordt gepresenteerd. Hierdoor sluit de applicatie beter aan bij de behoeften van zowel de opdrachtgever als de eindgebruikers.

Bronnenlijst:

- Stadsarchief Rotterdam. (z.d.). Over het Stadsarchief Rotterdam. Geraadpleegd van [http\[s\]://stadsarchief.rotterdam.nl](http://stadsarchief.rotterdam.nl)
- Gemeente Rotterdam. (z.d.). Open Urban Platform Rotterdam. Geraadpleegd van <https://www.rotterdam.nl/open-urban-platform-rotterdam>
- Rotterdam Citiverse. (z.d.). Rotterdam Citiverse. geraadpleegd van <https://rotterdamcitiverse.com>

