

Bedienungsanleitung der Shuttle-Run-Web-App für die Leistungssportsichtung des DHB

Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung aufmerksam durch und testen Sie die Anwendung, bevor Sie sie in der Halle einsetzen wollen!

1 Vorbereitung

Sie benötigen:

- ein internetfähiges Endgerät (Smartphone oder Tablet: iOS 9.1, Android ab Version 4.4, bitte nutzen Sie die Browser Google Chrome oder Safari)

Achtung: Bitte testen Sie die Anwendung vor der Testdurchführung in der Halle zuvor auf fehlerfreie Funktion.

- eine permanente Verbindung zu einem Lautsprecher, der die gesamte Testfläche ausreichend beschallt
- Zum Öffnen der App geben Sie die folgende Adresse in den Browser Ihres Endgeräts ein (oder scannen den QR-Code s. unten):

<https://www.iat.uni-leipzig.de/datenbanken/shuttle-run-app/>

- Deaktivieren Sie die automatische Bildschirmabschaltung ihres Endgeräts bzw. stellen Sie sie auf die maximal mögliche Zeit ein, damit der Ton nicht während des Tests unterbrochen wird
- Schalten Sie das Gerät in den Flugmodus (damit der Testablauf nicht durch einen Anruf unterbrochen wird)

Achtung: Die Anwendung ist nach dem Öffnen im Browser ohne Internetverbindung funktionsfähig (bitte testen Sie dies ebenfalls vorher!)

Beachten Sie, dass Sie zwischen Herunterladen und Starten des Tests nicht den Cache Ihres Browsers leeren!

- Schließen Sie Ihr Endgerät an eine Stromquelle an



Shuttle-Run-Test



Bitte überprüfen Sie die automatische Bildschirmabschaltung und schalten Sie das Gerät in den Flugmodus, bevor Sie den Test starten.

Testen Sie bitte die Lautstärke der Signaltöne durch mehrfaches Klicken.

Ton 1

Ton 2

Namen eingeben

Geben Sie bitte zunächst die Namen Ihrer SportlerInnen ein.

IAT[®]
Institut für Angewandte
Trainingswissenschaft
Forschung für den Leistungssport

DHB
Deutscher Handballbund

Startbildschirm

2 App-Eingaben

1. Testen Sie beide(!) Signaltöne mehrfach durch Betätigung der Taste „Ton 1“ und „Ton 2“ und stellen Sie die Lautstärke am Verstärker ein
2. Über den Button „Namen eingeben“ legen Sie die Sportlerliste an
3. Anklicken des grauen Schriftzuges „Name 1“: Sie können Ihre erste Testperson eintragen
4. Eintragung weiterer Personen: Drücken Sie auf Ihrer Tastatur die Enter-Taste
5. Haben Sie alle Personen eingetragen, speichern Sie die Änderungen der Namensliste mit der Taste „Namen Speichern“ oder dem Disketten-Symbol oben rechts.

Hinweis: Alternativ zur Eintragung der Namen können Sie den Sportlern fortlaufende Nummern zuordnen. Klicken Sie hierfür in der Namensliste auf „Nummern verwenden“ und tragen Sie in der Zeile „Sportleranzahl“ die entsprechende Zahl ein. Durch Betätigung der Taste „Sportler durchnummerieren“ wird die vorhandene Namensliste gelöscht und entsprechend Ihrer Spielerzahl durchnummeriert.

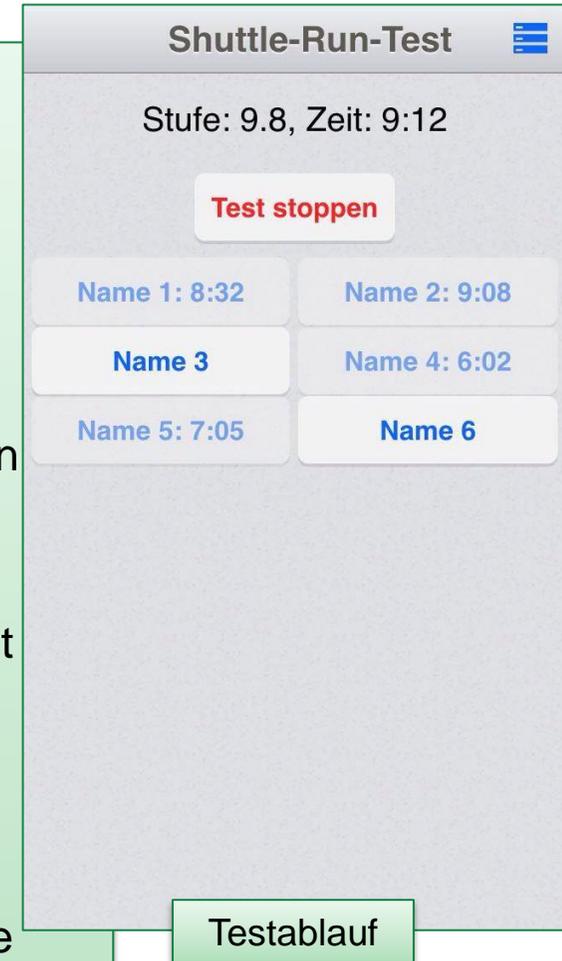
The screenshot shows the 'Namen bearbeiten' (Edit Names) screen of an application. At the top, there is a navigation bar with a back arrow on the left, the title 'Namen bearbeiten', and a save icon on the right. Below the navigation bar is a header section with the word 'NAMEN' in a light purple bar. Underneath is a text input field labeled 'Name 1'. Below the input field is a large button labeled 'Namen Speichern' (Save Names). At the bottom of the screen, there are two smaller buttons: 'Nummern verwenden' (Use Numbers) and 'Namen löschen' (Delete Names). A green box with the text 'Namenseingabe' (Name Input) is positioned at the bottom right, pointing to the 'Name 1' input field.

3 Test starten

Testaufbau und -durchführung sind entsprechend DHB-Testmanual zur Leistungssportsichtung vorzunehmen und den Sportlern entsprechend zu erläutern.

- Wenn Sie beide Töne getestet haben, erscheint der Button „Test starten“
- Nach Betätigung des Buttons läuft ein Countdown von 3 Sekunden (drei tiefe Signaltöne), der vierte, höhere Signalton kennzeichnet den Startzeitpunkt
- Das tiefe Signal ertönt in zeitlich vorgegebenem Abstand (anhand festgelegter Geschwindigkeit) und kennzeichnet jeweils den Moment in dem die Sportler mit mindestens einem Fuß auf der mit Hütchen markierten Linie sein müssen, der Stufenwechsel wird durch einen höheren Signalton angezeigt
- Um die Zeit der einzelnen Sportler zu stoppen (sobald ein Sportler aufgibt oder die Linie zweimal in Folge nicht erreicht hat), klicken Sie den Namen an, seine absolvierte Laufzeit wird dann angezeigt
- **Wenn alle Sportler den Test beendet haben, drücken Sie „Test stoppen“**

Hinweis: Versehentlich Zeit eines Sportlers gestoppt oder falschen Sportler zum Zeitnehmen angeklickt? Kein Problem: Lesen Sie unter „Ergebnisse verwalten“ wie Sie vorgehen!

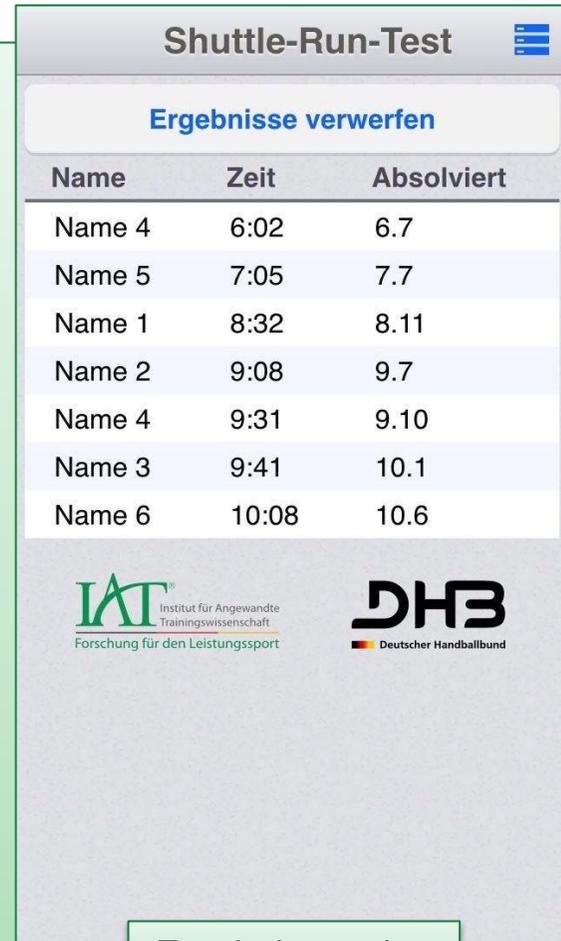


4 Ergebnisse verwalten

- Nach dem Beenden des Tests wird eine Tabelle mit den Sportlernamen und allen gespeicherten Zeiten sowie der absolvierten Stufe angezeigt.
 - Zum Exportieren der Werte können Sie sie entweder manuell abschreiben oder unter Android die Taste „Als csv-Datei speichern“ betätigen (csv-Dateien können Sie mit MS Excel öffnen)
 - Die Ergebnisse des Tests werden in der Anwendung angezeigt bis Sie „Ergebnisse verwerfen“ drücken oder einen neuen Test starten
- ⇒ Bitte schreiben Sie die Endzeiten in die vom DHB zur Verfügung gestellte Tabelle und senden Sie diese an den DHB

Vorgehen bei versehentlicher Zeitnahme durch Anklicken eines Sportlers:

Der Sportler der falsch gestoppt wurde, kann zum realen Abbruchzeitpunkt erneut angeklickt und damit seine Zeit gestoppt werden. Es erscheinen dann zwei Zeiten in der Ergebnisanzeige (vgl. Abb. rechts, Name 4), die erste Zeit kann verworfen werden.



The screenshot shows the 'Shuttle-Run-Test' application interface. At the top, there is a title bar with the text 'Shuttle-Run-Test' and a hamburger menu icon. Below the title bar, there is a button labeled 'Ergebnisse verwerfen'. The main content area contains a table with three columns: 'Name', 'Zeit', and 'Absolviert'. The table lists six entries with names (Name 4, Name 5, Name 1, Name 2, Name 4, Name 3, Name 6), times (6:02, 7:05, 8:32, 9:08, 9:31, 9:41, 10:08), and completion levels (6.7, 7.7, 8.11, 9.7, 9.10, 10.1, 10.6). At the bottom of the interface, there are two logos: 'IAT Institut für Angewandte Trainingswissenschaft Forschung für den Leistungssport' and 'DHB Deutscher Handballbund'.

Name	Zeit	Absolviert
Name 4	6:02	6.7
Name 5	7:05	7.7
Name 1	8:32	8.11
Name 2	9:08	9.7
Name 4	9:31	9.10
Name 3	9:41	10.1
Name 6	10:08	10.6

Ergebnisanzeige

QR-Code Shuttle-Run-App

Diese Webanwendung läuft derzeit nur in den Webbrowsern Chrome, Safari, Opera sowie auf Smartphones und Tablets (iOS 9.1, Android ab Version 4.4)



Kontakt

Institut für Angewandte
Trainingswissenschaft

Marschnerstraße 29
04109 Leipzig

Fachgruppe Handball
Jelena Braun
j.braun@iat.uni-leipzig.de
0341 – 4945 163

Programmierer
Stefan Endrullis