



Schrijf je over Freequency?

Alles wat je nodig hebt op één plek: het verhaal, de feiten, de logo's en het beeldmateriaal. Gebruik wat je helpt. Mis je iets, dan is één mailtje genoeg.

INHOUD

De essentie	2
Freequency in cijfers	3
De mensen	4
In de media	6
Huisstijl	9
Downloads	10
Contact	11



Freequency in het kort.

BOILERPLATE

Freequency is de tinnitus-app die exposure-technieken uit de richtlijnen vertaalt naar een rustige, dagelijkse game: tien minuten per dag met je eigen tinnitustoon, begeleid door Professor Toon in een programma van 100 dagen.

Freequency combineert wetenschap, technologie en gameplay in één app die mensen meer grip op hun tinnitus geeft. Het 100-dagenprogramma is gebouwd op exposure-therapie en Acceptance and Commitment Therapy, aanbevolen in de Europese richtlijn voor tinnitusbehandeling, en wordt ontwikkeld met een internationale adviescommissie van audiologen, psychologen en wetenschappers. Gebruikers maken eerst hun eigen tinnitustoon na in de app en zoeken die toon daarna met augmented reality op in hun eigen omgeving. Tien minuten per dag, met rustige spelelementen en de begeleiding van Professor Toon, leert het brein zo stap voor stap dat het geluid geen alarm meer verdient. Dagelijkse video's en teksten van experts, ontspanningsoefeningen en een dagboek met statistieken maken het programma compleet.

Freequency werd in 2022 opgericht in Nederland en kwam in januari 2025 in de app stores. In dat eerste jaar kozen ruim 20.000 Nederlanders voor een abonnement, grotendeels zonder verwijzing van een behandelaar. De app wordt ook ingezet in pilots met ziekenhuizen en audiologische centra, als verlengstuk van de zorg thuis. Gebruikers die vrijwillig de Tinnitus Functional Index invullen, rapporteren na gebruik gemiddeld een lagere tinnituslast; ruim vier op de tien melden een klinisch relevante verbetering, zo blijkt uit de whitepaper van april 2026. In 2025 won de app de publieksprijs van de Nationale Zorginnovatieprijs en Best Applied Game op de Dutch Game Awards, en haalde de app de top 5 van de KVK Innovatie Top 100. Freequency bereidt de stap naar de Verenigde Staten voor. De app is beschikbaar voor iOS en Android, met een eigen Apple Watch-app.

De korte versie van wie we zijn en wat we maken, klaar om te citeren.

FACTSHEET

Opgericht	2022, Nederland
Product	Tinnitus-app met een 100-dagenprogramma
Methode	Exposure-therapie en Acceptance and Commitment Therapy
Gids	Professor Toon, ingesproken door echte experts
Platforms	iOS en Android
Prijnmodel	Abonnement. Elk plan begint met 3 dagen gratis
Prijzen	€ 8,99 per maand € 79,99 per jaar
Team	9 teamleden en 9 adviseurs
Erkenning	Best Applied Game , Dutch Game Awards Beste Zorginnovatie , Nationale Zorginnovatie Prijs Top 5 , KVK Innovatie Top 100
Adres	Markt 8a 5581 GK Waalre Noord-Brabant, Nederland

Eén verzoek: Freequency is geen medisch hulpmiddel. Vermijd in publicaties daarom medische claims. "Helpt je meer grip te krijgen op je tinnitus" klopt; "geneest tinnitus" niet.

Freequency in cijfers

Cijfers over tinnitus en over de app, klaar om over te nemen. De onderzoekscijfers komen uit de whitepaper van april 2026, geschreven door Cathelijne van der Zwan en Jan de Laat op basis van vrijwillig ingevulde vragenlijsten (de Tinnitus Functional Index, kortweg TFI). Het gaat om door gebruikers gerapporteerde effecten, niet om een gecontroleerde studie.

[Lees de whitepaper ↗](#)

10 tot 15%

van de volwassenen hoort regelmatig tinnitus

Algemene schatting

20.000+

betalende Nederlandse gebruikers in 2025, het jaar van de lancering

Whitepaper, april 2026

100 dagen

duurt het programma, met tien minuten oefenen per dag

De app

110

gebruikers deelden vrijwillig twee of meer TFI-metingen tussen augustus 2025 en april 2026

Whitepaper, april 2026

42%

van hen rapporteerde een klinisch relevante verbetering: 9 punten of meer op de TFI

Whitepaper, april 2026

1 op 3

rapporteerde een klinisch significante verbetering: 13 punten of meer op de TFI

Whitepaper, april 2026

7 van 8

TFI-domeinen verbeterden statistisch significant, waaronder ontspanning, gevoel van controle en kwaliteit van leven

Whitepaper, april 2026

53%

van de gebruikers die drie keer of vaker rapporteerden, meldde een klinisch relevante verbetering

Whitepaper, april 2026

ERKENNING



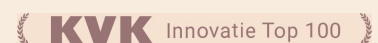
Best Applied Game

Dutch Game Awards



Beste Zorginnovatie

Nationale Zorginnovatie Prijs



Top 5

KvK Innovatie Top 100

Het team

Het kernteam dat de app maakt, van zorg en onderzoek tot game-design en techniek.



Teun Loverbos
Content Partner

Teun Loverbos is een tinnitus-specialist en innovator die, vanuit jarenlange klinische ervaring, digitale tools heeft ontwikkeld om patiëntondersteuning verder te brengen dan de traditionele zorgomgeving. Zijn werk verbindt audiologische expertise met human-centered design, en stelt mensen in staat hun tinnitus beter te begrijpen en te managen in het dagelijks leven.



Sophie Asveld
Innovatiespecialiste

Sophie verbindt zorg, onderzoek en praktijk. Ze begeleidt de pilots met ziekenhuizen en klinieken, houdt contact met onderzoekers en gebruikers, en zorgt dat Freequency groeit op een manier die de zorg versterkt. Wat er in de spreekkamer speelt, komt via haar terug in de app, en andersom.



Jeffrey Lanthers
Product en app

Jeffrey ontwerpt software met de principes van game-design: veel testen, spelenderwijs leren en elke interactie laten kloppen. Hij is verantwoordelijk voor het product en de app, van de eerste schets tot elke update. Elke knop, animatie en oefening gaat door zijn handen voordat die bij jou op het scherm verschijnt.



Rob Hulsen
Business en strategie

Rob richt zich op de zakelijke kant van Freequency: de strategie, de samenwerkingen en het netwerk rond de app. Hij legt de connecties, van klinieken tot partners over de grens, en zorgt dat een goed idee ook een gezond bedrijf blijft. Hij maakte al jaren games met een doel toen Freequency begon.



Maxime Lanthers
Animatie en illustratie

Maxime tekent en animeert alles wat Freequency zijn karakter geeft: de illustraties en animaties in de app, en de posters, flyers en store-afbeeldingen daarbuiten. Elk figuurtje, elke beweging en elk kleurvlak dat je in de app ziet, is met de hand getekend voordat het bij jou op het scherm kwam.



Priscilla Gijberts
Design en huisstijl

Priscilla bewaakt het gezicht van Freequency: het design en de huisstijl. Van de schermen in de app tot de afbeeldingen in de stores: alles voelt als één geheel. Kleur, typografie en de manier waarop elk onderdeel op zijn plek valt, zijn bij Priscilla in goede handen.



Martin Drost
Software-ontwikkelaar

Martin ontwikkelt mee aan de app en de techniek erachter: nieuwe functies, de Android-versie, analytics en de systemen achter de pilots en het onderzoek. Als iets in Freequency stil en betrouwbaar zijn werk doet zonder dat je erover nadenkt, is de kans groot dat Martin het heeft gebouwd.



Wiske Slachmijlders
Communicatie en helpdesk

Wiske verzorgt de communicatie en de helpdesk: de nieuwsbrief, de socials en de antwoorden op je vragen. Stuur je ons een bericht, dan is de kans groot dat zij antwoordt. Ze weet wat er bij gebruikers leeft en zorgt dat dat ook bij de rest van het team terechtkomt.



Dian van Horrik
Bedrijfsjurist

Dian van Horrik is bedrijfsjurist bij Freequency en zorgt dat alles wat het team afsprekt ook juridisch goed geregeld is: de overeenkomsten met klinieken en partners, de voorwaarden van de app en de manier waarop er met gegevens wordt omgegaan. Zo kan de rest van het team zich richten op de app zelf.

De adviseurs

De internationale adviescommissie van audiologen, psychologen en wetenschappers die het programma toetst en zelf in de app verschijnt.



Teun Loverbos
Content Partner

Manueel Therapeut · Nederland

Teun Loverbos is een tinnitus-specialist en innovator die, vanuit jarenlange klinische ervaring, digitale tools heeft ontwikkeld om patiëntondersteuning verder te brengen dan de traditionele zorgomgeving. Zijn werk verbindt audiologische expertise met human-centered design, en stelt mensen in staat hun tinnitus beter te begrijpen en te managen in het dagelijks leven.



Gijs Jansen
Content Creator

Drs. · Nederland

Gijs Jansen is psycholoog en al ruim twintig jaar dé Nederlandse pionier op het gebied van Acceptance and Commitment Therapy (ACT). Als auteur, opleider en boegbeeld van ACT in Nederland helpt hij professionals én mensen zelf om anders te leren omgaan met moeilijke gedachten, gevoelens en lichamelijke ervaringen – niet door de strijd ermee aan te gaan, maar door ruimte te maken voor wat werkelijk waardevol is in het leven.



Jan de Laat
Klinische Adviesraad

PhD, Klinisch Fysicus, Audioloog · Nederland

Klinisch fysicus en audioloog bij het Leids Universitair Medisch Centrum, gespecialiseerd in diagnostische instrumenten voor slechthorende kinderen en ouderen. Actief adviseur voor de Nederlandse Stichting voor het Dove en Slechthorende Kind en de Gezondheidsraad.



Steven C. Hayes
Klinische Adviesraad

PhD, Klinisch Psycholoog · Verenigde Staten

Klinisch psycholoog en medegrondlegger van Acceptance and Commitment Therapy (ACT). Zijn evidence-based werk rond psychologische flexibiliteit wordt breed toegepast bij chronische aandoeningen zoals tinnitus, en helpt mensen om stress te verminderen en beter te functioneren in het dagelijks leven.



James A. Henry
Content Partner

PhD, Audioloog · Verenigde Staten

Audioloog en gedragsneurowetenschapper met meer dan 35 jaar tinnitusonderzoek, ruim 250 publicaties en 28 miljoen dollar aan onderzoeksfinanciering. Ontvanger van de Jerger Career Award en nog altijd wereldwijd actief in tinnituseducatie.



Mark Partain
Content Partner

AuD, Audioloog · Verenigde Staten

Audioloog bij Indiana University Health en zelf al meer dan 20 jaar tinnituspatiënt. Zet zich in om tinnituszorg te moderniseren door psychologische tools te integreren en effectieve, betaalbare ondersteuning toegankelijk te maken voor meer mensen.



Gerhard Andersson
Klinische Adviesraad

Ph.D, Hoogleraar Klinische Psychologie · Zweden

Hoogleraar Klinische Psychologie aan de Universiteit van Linköping en pionier in internetgebaseerde CGT voor tinnitus. Zijn onderzoek vertaalt evidence-based psychologische therapieën naar schaalbare oplossingen die mensen helpen beter te leven met tinnitus.



Richard S. Tyler
Content Partner

PhD, CCC-A · Verenigde Staten

Richard S. Tyler is een internationaal erkend audioloog en onderzoeker die al meer dan vier decennia tinnitus en hyperacusis meetbaar en behandelbaar maakt. Vanuit zijn werk aan de University of Iowa slaat hij een brug tussen wetenschappelijk onderzoek, klinische praktijk en de ontwikkeling van praktische tools – met als doel wereldwijd betere ondersteuning te bieden bij een aandoening die zich lang niet liet begrijpen.



Tricia Scaglione
Content Partner

AuD, MBA, DFAAA, CCC-A, FNAP, ABAC, CH-TM, CH-AP · Verenigde Staten

Audioloog, CEO en landelijk erkend tinnitusexpert. Voorzitter van het AAA Tinnitus Guidance Statement Committee en wetenschappelijk adviseur, met ruime ervaring in klinische zorg, onderzoek en professionele educatie.

Wat anderen over ons schreven.

Artikelen, interviews en uitzendingen over Freefrequency, per jaar op een rij. Klik op een titel om het originele stuk te lezen.

2026	8 juni	Hoorzaken Nederlands	"Digitale tinnituszorg groeit bij toenemende vraag naar hulp"
	27 april	The Hearing Review Engels	"Tinnitus App Using ACT and CBT Principles to Enter US Market"
	2 april	Zorginnovatie.nl Nederlands	"Op bezoek bij Freefrequency: Hoe hun app voor tinnitusklachten steeds meer plek krijgt in de zorg"
2025	4 december	Dutch Games Association Engels	"And the winners of the Dutch Game Awards 2025 are..."
	4 december	BNR Nieuwsradio Nederlands	"All in the Game: Dutch Game Awards-winnaars 2025: Grunn van Sokpop, Freefrequency en inclusie-held René Otto"
	3 december	Dutch Game Awards Engels	"Dutch Game Awards 2025 – Winners & Nominees"
	3 december	de Volkskrant Nederlands	"'Grunn', een horrorgame over tuinieren, is de grote winnaar van de Dutch Game Awards"
	6 november	Skipr Nederlands	"Skipr 22 editie 2026: Teun Loverbos en Sophie Asveld"
	5 oktober	Weekblad De Schakel Nederlands	"Waalrese tinnitus-game nu ook op Android"
	2 oktober	Deurne Media Groep Nederlands	"Liesselse uitvinding helpt steeds meer mensen met tinnitus en wint Zorginnovatie-publieksprijs"
	30 september	Stichting Hoormij-NVVS Nederlands	"Eerste game tegen oorsuizen nu ook beschikbaar op Android"
	28 mei	Geluidnieuws Nederlands	"Zorgprijs voor game tegen tinnitus"
	29 april	Pepper Podcast Nederlands	"54. Dit zijn de meest innovatieve startups in de zorg van dit moment (met J58 en Freefrequency)"
	28 april	Control Online Nederlands	"Hulan game tegen oorsuizen wint Nationale Zorginnovatieprijs"
	14 april	NPO Radio 5 Nederlands	"Game tegen oorsuizen wint publieksprijs Zorginnovatie"

Wat anderen over ons schreven.

2025	14 april	NPO Radio 1 Nederlands	"De Nacht Van: Een kijkje in de wereld van tinnitus"
	13 april	NU.nl Nederlands	"Goed nieuws deze week: Game tegen oorsuizen wint innovatieprijs"
	11 april	EarwaxShop Nederlands	"Tinnitus: wat kun je zelf doen + de beste app voor tinnitus"
	10 april	Omroep Brabant Nederlands	"Game tegen oorsuizen wint Nationale Zorginnovatieprijs"
	9 april	DutchHealthHub Nederlands	"J58 en Freequency winnen Nationale Zorginnovatieprijs"
	20 maart	Earline Magazine Nederlands	"Freequency: Grip op tinnitus via augmented reality"
	12 maart	Smarthealth Nederlands	"Nederlandse app zet gamification in tegen tinnitus"
	12 februari	Radio 10 Nederlands	"Eindelijk van tinnitus af dankzij nieuwe app"
	12 februari	Metro Nederlands	"Nederlandse app Freequency helpt mensen met tinnitus: 'Alsof het geluid naar de achtergrond verdwijnt'"
	12 februari	KRO-NCRV Nederlands	"Bert op 5: Spel om tinnitus tegen te gaan"
	11 februari	RTL Nieuws Nederlands	"Tinnitus aanpakken met digitaal vogeltje: 'Zo hou je je hersenen voor de gek'"
	9 februari	Weekblad De Schakel Nederlands	"'Freequency'-app: Waalrese ontwikkeling wint Regionale Zorginnovatieprijs"
	7 februari	Omroep Brabant Nederlands	"Game helpt tegen oorsuizen: 'Ik vergeet soms dat ik tinnitus heb'"
	7 februari	Hart van Nederland Nederlands	"Hart van Nederland - Late Editie: tinnitus-piep onder controle krijgen met een game (seizoen 2025, aflevering 38)"
	4 februari	Zorginnovatie.nl Nederlands	"App pakt tinnitus aan met gamification"
	4 februari	DutchHealthHub Nederlands	"App pakt tinnitus aan met gamification"
	28 januari	DutchHealthHub Nederlands	"Nationale Zorginnovatieprijs 2025: bekijk de finalisten"

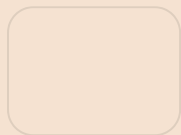
Wat anderen over ons schreven.

2025	24 januari	Zorginnovatie.nl Nederlands	"Freequency wint Brainport Voorronde Nationale Zorginnovatieprijs 2025"
2024	19 december	Stichting Hoormij-NVVS Nederlands	"Hulp bij tinnitus met nieuwe game"
	11 december	Weekblad De Schakel Nederlands	"Hulp bij oorsuizen door in Waalre ontwikkelde AR-game"
	4 december	Deurne Media Groep Nederlands	"Idee van Liesselse therapeut Teun Loverbos helpt tinnituspatiënten om hun klachten te verminderen"
	18 november	Hoorzaken Nederlands	"Freequency app: Augmented Reality Game voor Tinnitus"
	15 oktober	TinnitusHouse Nederlands	"Tinnitus beheersen met een app?"
	11 juli	Earline Magazine Nederlands	"Exposure therapy op je telefoon voor tinnitus"
	27 juni	Stichting Hoormij-NVVS Nederlands	"Freequency: een serious game gericht op tinnitus"
2023	1 oktober	Hoordetail Nederlands	"Gamestudio ontwikkelt Augmented Reality game tegen oorsuizen"
	15 maart	Groot Peelland Nederlands	"Testpersonen gezocht: therapeut Teun Loverbos uit Liessel ontwikkelt app voor mensen met tinnitus"
	15 maart	Eindhovens Dagblad Nederlands	"Testpersonen gezocht: therapeut Teun Loverbos uit Liessel ontwikkelt app voor mensen met tinnitus"
2022	23 mei	BNR Nieuwsradio Nederlands	"Eyeopeners: Kunnen games de druk op de zorg verminderen?"
	15 maart	NPO Radio 1 Nederlands	"Villa VdB: Komt er nu eindelijk een oplossing voor mensen met oorsuizen?"
	23 februari	Bright Nederlands	"Nederlandse game moet mensen met oorsuizen helpen"
	10 februari	Eindhovens Dagblad Nederlands	"Op jacht naar het vogeltje in strijd tegen oorsuizen; Waalrese game maakt leven patiënt makkelijker"

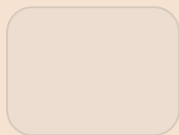
Zo ziet Freefrequency eruit.

Warm, rustig en menselijk: het merk oogt zoals de app voelt. Dit zijn de kleuren en letters die we daarvoor gebruiken.

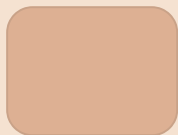
DE KLEUREN



Crème
#F5E2D1



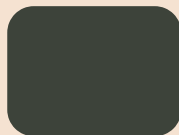
Schelp
#ECDDDD



Karamel
#DDB093



Salie
#889381



Salie donker
#3D433A



Roze
#A27E78



Roze donker
#573F3E

Aa

Typografie

Freefrequency is gezet in Nave, een ronde schreefloze letter die we van dun tot extra vet gebruiken. Koppen zijn zwaar en strak gespatieerd; lopende tekst blijft licht en luchtig. In je eigen publicatie zijn je eigen letters natuurlijk prima.

Gebruik van het merk

DOE VOORAL

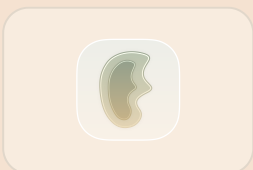
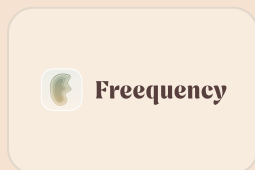
- ✓ Gebruik de logo's en beelden op deze pagina in artikelen, reviews en posts over Freefrequency.
- ✓ Zet het donkere logo op een rustige, lichte achtergrond en het lichte logo op een donkere, en geef het de ruimte.
- ✓ Citeer gerust uit de boilerplate en de factsheet. Daar zijn ze voor.
- ✓ Snijd de lifestylebeelden bij voor je opmaak, zolang de app herkenbaar blijft.

LIEVER NIET

- ✗ Het logo herkleuren, uitrekken, van een contour of van effecten voorzien.
- ✗ Suggesteren dat Freefrequency tinnitus geneest of professionele zorg vervangt.
- ✗ De bestanden gebruiken om goedkeuring van een ander product of een andere dienst te suggereren.
- ✗ App-beelden bewerken of in een misleidende context plaatsen.

LOGO'S

Het woordmerk in een donkere en een lichte variant, het beeldmerk en de signatuur (de getekende golf die af en toe als accent terugkomt) in dezelfde twee varianten, als schaalbare vectoren, of pak het pakket met PNG's in meerdere resoluties. Gebruik de donkere variant op lichte achtergronden en de lichte op donkere, en geef ze de ruimte.



Logo's, beeld en documenten.

Klik op een bestand om het in volledige resolutie te downloaden van freequency.app.

Logo's

Freequency-woordmerk, donker	SVG	↓
Freequency-woordmerk, licht	SVG	↓
Freequency-beeldmerk	SVG	↓
Freequency-signatuur, donker	SVG	↓
Freequency-signatuur, licht	SVG	↓
Logopakket	ZIP · SVG + PNG in meerdere resoluties	↓

De app in gebruik

Je toon namaken	PNG · 1254 × 1254	↓
De dagelijkse oefening	PNG · 1254 × 1254	↓
De dagelijkse check-in	PNG · 1254 × 1254	↓
Voortgang en streaks	PNG · 1254 × 1254	↓
Lezen in het programma	PNG · 1254 × 1254	↓
Leren van experts	PNG · 1254 × 1254	↓
iPhone-screenshots	ZIP · 25 schermen · Engels · v4.0	↓

App Store-afbeeldingen

iPhone, Nederlands	ZIP · 10 afbeeldingen · 1290 × 2796 · v4.0	↓
iPhone, Engels	ZIP · 10 afbeeldingen · 1290 × 2796 · v4.0	↓
iPad, Nederlands	ZIP · 10 afbeeldingen · 2064 × 2752 · v4.0	↓
iPad, Engels	ZIP · 10 afbeeldingen · 2064 × 2752 · v4.0	↓
Apple Watch, Nederlands	ZIP · 4 afbeeldingen · 410 × 502 · v4.0	↓
Apple Watch, Engels	ZIP · 4 afbeeldingen · 410 × 502 · v4.0	↓

Professor Toon

Portret	PNG	↓
Welkom	PNG	↓
Met koptelefoon	PNG	↓

Foto's

Het team bij de Dutch Game Awards	JPG · 2400 × 1603	↓
Teamportret	JPG · 1073 × 1466	↓
Het team bij de Nationale Zorginnovatieprijs	JPG · 1800 × 2400	↓
Het team bij de KVK Innovatie Top 100	JPG · 2400 × 1800	↓
Opnames in de studio	JPG · 1800 × 2400	↓

Documenten

Onderliggende zorgprincipes	PDF	↓
Whitepaper: door gebruikers gerapporteerde effecten	PDF	↓

De nieuwste versie van deze perskit staat altijd op freequency.app/presskit, met alle logo's, beelden en documenten in volledige resolutie.

CONTACT

Mis je nog iets?

Eén mailtje is genoeg. We reageren snel en denken graag mee, of het nu gaat om een interview, extra beeld of een check van de feiten.

E-MAIL

info@frequency.app

WEBSITE

frequency.app
frequency.app/presskit

ADRES

Markt 8a
5581 GK Waalre
Noord-Brabant, Nederland

VOLG ONS

[LinkedIn](#)
[Facebook](#)
[YouTube](#)

DE APP

[App Store](#)
[Google Play Store](#)

De nieuwste versie van deze perskit staat altijd op frequency.app/presskit, met alle logo's, beelden en documenten in volledige resolutie.

