

iKRAFT innovationspuljen

Projektansøgning

Virtual Superstar

Primær ansøger og projektleder:

Rasmus Johnsen

ACTIVE institute

Dalgas Avenue 4, 8000 Århus C

+45 50 94 43 98

rj@activeinstitute.dk

Øvrige deltagere/partnere:

Alexandra Instituttet A/S

Arkitektskolen Aarhus

Amphitech Aps

Munin Aps

Dato: 22/10/2010

Indholdsfortegnelse

SAMMENFATNING	3
BAGGRUND	4
PROJEKTETS FORMÅL	5
ANDEN FINANSIERING	5
PROJEKTBEKRIVELSE	5
ERHVERVSFREMMEPERSPEKTIV	5
INNOVATIONSHØJDE	6
SAMARBEJDE	7
ADDITIONALITET	7
IT-MÆSSIGT FOKUS.....	8
PILOTPROJEKT	8
FORMIDLING.....	9
EFFEKTDOKUMENTATION.....	9
FORANKRING	10
MEDFINANSIERING.....	11
PROJEKTORGANISATION	12
PROJEKTPLAN	13
PROJEKTBUDET	14

Sammenfatning

Projektet Virtual Superstar er visionen om at bruge koblingen mellem det fysiske rum, design og it som grundlag for a) at måle real-life performance i tekniske sportsdiscipliner og b) at skabe en forbindelse mellem real-life performance og (online) identitet og socialitet. Konkret sigtes på fodbold, hvor forskellige sensorer bygget ind i 3 - 4 fodboldrelaterede redskaber gør det muligt at registrere og opsamle data om teknisk performance. Disse data overføres til den enkelte brugers online profil, som dermed giver vedkommende et overblik over sine færdigheder, samt en mulighed for at sammenligne sig med og udfordre andre brugere af systemet og i sidste instans få status som Virtual Superstar. Online universet baseres på en applikation til iPhone og/eller Android som integreres med Facebook. Redskaberne opstilles og testes første gang i en eller flere fanzoner i forbindelse med EM for U21, som spilles i Danmark med Århus, Viborg, Ålborg og Herning som værtsbyer i juni måned, 2011.

Nuværende produkter af samme type har vist, at det kommercielle potentiale er stort, hvis man finder den rette opskrift. Et af de mest eklatante eksempler i Nike+, hvor forbindelsen mellem brand, design, teknologi og et online univers på rekordtid har skabt et af verdens hurtigst voksende løbe-communities. Hertil kommer at produkter som Nintendo Wii og Microsoft Kinect buldrer frem. Set i det perspektiv og det faktum, at fodbold er en af verdens største og mest populære sportsgrene for børn og unge, er der god grund til at antage, at produkter der kombinere real-life fodboldøvelser med online identitet og socialitet vil opleve en stor efterspørgsel.

Måling og dermed kvantificering af tekniske fodboldfærdighed er nyt og langt fra en triviell opgave, hvilket også er grunden til, at der på nuværende tidspunkt ikke findes teknologi, som gør det muligt. Man kan registrere, opsamle og eksponere data om en spillers fysiske ydeevne så som f.eks. springhøjde, sprinthastighed og skudstyrke. Men det giver langt fra den spændende og dækkende præstationsprofil, som er grundlaget for konceptet Virtual Superstar. Sidstnævnte skal suppleres med en række elementer, som kan give et mere fuldendt billede af spillerens kvaliteter. Design af de redskaber, som skal bruges, rummer tillige innovation. Netop design har stor betydning. Først og fremmest af hensyn til anvendelighed, men også af hensyn til udseende og "feel" og sidst men ikke mindst af hensyn til redskabernes logistiske egenskaber, da udstyret skal kunne stilles op, tages ned og transporteres så enkelt som muligt. Endelig er en online identitetsskabende og social komponent, som motivationen til brug af redskaberne, et helt nyt koncept.

I et bredere perspektiv sætter projektet teknologibaseret formidling af teknisk performance i et nyt perspektiv. Det kan få effekt på befolkningens lyst til fortsat at spille fodbold, hvor f.eks. 77% af unge i Danmark stopper i klub, inden de fylder 18 år. Hertil kommer, at området er relativt udforsket (jomfrueligt). Det er der en god grund til, da emnet er et yderst kompleks. Imidlertid har svimlende hastigheder inden for it-baserede teknologier ændret situationen, hvorfor ting, som bare for få år siden var umuligt, i dag er muligt og om føje tid vil være tilgængeligt for alle og enhver. Den viden, der opbygges er derfor uvurderlig og kan give et forspring og er desuden et fantastisk udgangspunkt for international netværksdannelse, når dette område for alvor tager fart.

Sidst men ikke mindst skal projektet ses i relation til Eventbaseret Innovation, hvor Virtual Superstart endnu en gang vil demonstrere, at der er øget værdi forbundet med at placere en større sportsbegivenhed i Region Midt, fordi der arbejdes nyskabende med formidling af sport. Som sådan kan projektet indgå i den portefølje, som kan blive den afgørende forskel når man fremover byder på store sportevents.

Baggrund

Projektet bygger primært på ønsket om at bruge koblingen mellem den fysiske verden og it som led i det at skærpe publikums opmærksomhed og engagement i forbindelse med større fodbold begivenheder endvidere på ønsket om at øge den almindelige borgers lyst til at spille fodbold. Sekundært bygges på ønsket om at skabe en teknologi, som kan bruges med henblik på analyse og kvalitetskontrol inden for elitefodbold.

Konkret skal der eksperimenteres med og udvikles prototyper af 2 - 3 redskaber, som gør det muligt at registrere og opsamle data om en fodboldspillers tekniske performance. Disse data kobles sammen med tilsvarende data om fysisk formåen og danner dermed en spændende og dækkende spillerprofil. Profilen skal via en velbeskrevet webservice kunne integreres i diverse eksterne systemer så som f.eks. Facebook og gøres tilgængelige på mobile enheder, hvortil der i nærværende projekt udvikles en applikation til iPhone og/eller Android baserede smartphones. Sidstnævnte gør det muligt at eksponere og dele sin profil samt at udfordre andre i en eller flere af de øvelser, som profilen er baseret på.

Der tages afsæt i den empiriske kendsgerning, at antallet af transistorer i en enhed (integreret kredsløb eller en chip) af en bestemt størrelse, fordobles ca. hvert andet år, uden at det påvirker prisen. Foruden beregningskapacitet gælder det også med hensyn til bl.a. båndbredde, sensor- og lagerkapacitet.

Set i det lys står projektet Virtual Superstar på to ben. For det første gør fortsat faldende priser på it, at det rent faktisk giver mening at beskæftige sig med at udvikle teknologi, der gør det muligt at måle på og kvantificere selv meget komplekse sammenhænge så som f.eks. tekniske færdigheder inden for fodbold. For det andet, at der ligger et stort potentiale i at udnytte det faktum, at alle og enhver i stadig stigende omfang bruger it til at optage og sprede information om sig selv og de ting, man observerer eller har en mening om.

Et eksempel er Nike+, hvor en kombination af et accelerometer monteret i løbeskoen og en lille computer, gør det muligt at monitorere sin tilbagelagte distance samt gennemsnitshastighed. Nike har sat trumf på rent designmæssigt og co-branding således projektet med Apple, idet man kan bruge sin iPhone eller iPod touch som monitor. Hertil har man skabt et online univers, som indeholder dels et løbe-community, hvor folk diskuterer, udveksler erfaringer og udfordrer hinanden, dels et system, hvorigennem den enkelte bruger kan opstille forventninger og krav til sig selv og sin egen performance og på den måde opnå en form for positiv feedback. Resultatet er blevet et af verdens største løbe-communities.

Projektet Virtual Superstar udvider ideen om at bruge koblingen mellem det fysiske rum, design og it som basis for motivation og (online) socialitet, idet fokus ligger i udvikling af koncept og teknologi, som gør det muligt at registrere og opsamle data om tekniske færdigheder inden for fodbold.

Projektets formål

Formålet med Virtual Superstar er at bruge koblingen mellem det fysiske rum, design og it som grundlag for a) at måle real-life performance i tekniske sportsdiscipliner og b) at skabe en forbindelse mellem real-life performance og (online) identitet og socialitet.

Konkret sigtes på fodbold, hvor forskellige sensorer bygget ind i 2 - 3 fodboldrelaterede redskaber gør det muligt at registrere og opsamle data om teknisk performance. Disse data overføres til den enkelte brugers online profil, som dermed giver vedkommende et overblik over sine færdigheder, samt en mulighed for at sammenligne sig med og udfordre andre brugere af systemet og i sidste instans få status som Virtual Superstar.

Redskaberne opstilles og testes første gang i en eller flere fanzoner i forbindelse med EM for U21, som spilles i Danmark med Århus, Viborg, Ålborg og Herning som værtsbyer i juni måned, 2011. Online universet baseres på en applikation til iPhone og/eller Android og integration med Facebook.

Anden finansiering

Der er ikke ansøgt om anden finansiering.

Projektbeskrivelse

Erhvervsfremmeperspektiv

Virtual Superstar rummer et stort forretningsmæssigt potentiale. Det gælder med hensyn til følgende tre markeder: sponsorbetalte fodboldbegivenheder, consumermarkedet for træningsudstyr og endelig professionelle fodboldklubber.

Den udtalte professionalisme i afviklingen og mediedækningen af turneringer som karakteriserer Premier League, Bundesligaen, La Liga, Champions League, Europa League, EM og VM har gjort fodbold til en endnu bedre reklamesøjle for store virksomheder. Målt i kroner og øre er der derfor sket en voldsom vækst i prisen på de store fodboldsponsorater. I sponsorkredse arbejder man med en tommelfingerregel, der siger at for hver krone, man bruger på et sponsorat, skal man bruge yderligere 2-3 kroner for at aktivere sponsoratet for at opnå en maksimal marketingeffekt. De store sponsorer i fodbolden er derfor hele tiden på jagt efter fodboldrelevant underholdning, der kan bruges ved deres fodboldevents. I den forbindelse repræsenterer Virtual Superstar et nybrud og dermed en indgang til et marked med meget store kommercielle muligheder.

Kobling mellem fysisk aktivitet, design, it og online socialitet rummer generelt et stort potentiale, hvis den rette model findes. Et af de mest eklatante eksempler i Nike+, som er blevet verdens hurtigst voksende løbe-communities. Hertil kommer, at consumermarkedet for produkter, der kombinerer fysisk aktivitet og digitale grænseflader, er stort. Produkter som Nintendo Wii og Microsoft Kinect buldrer frem og ser bl.a. ud til at forene forældrenes ønske om, at deres børn bevæger sig, med børnenes fascination af digital underholdning. Fodbold er en af verdens største og mest populære sportsgrene for børn og unge, hvorfor der er god grund til at antage, at et produkt af denne type vil opleve en stor efterspørgsel.

For de professionelle klubber bliver det mere og mere essentielt at kunne udvikle egne talenter. Enten for at bruge dem på klubbens eget førstehold eller for at sælge dem videre til andre klubber. UEFAs økonomiske fair play charter, der træder i kraft i 2011, betyder, at ingen klubber i Europa må have mere end 300 millioner DKK i underskud, og mange eksperter spår derfor, at de store klubber i langt højere grad vil satse på talentudvikling i fremtiden, frem for at købe dyre spillere, der skal have høje lønninger. Hertil kommer, at faldende sponsorindtægter og fejlslåede forretningsmodeller for mange af de mindre skandinaviske klubber og bl.a. klubber i Holland og Belgien kommer til at betyde, at disse klubber må skære i gruppen af løntunge spillere og derfor ligeledes vil satse endnu mere på talentudvikling for at sikre såvel sportslige resultater som økonomi. Derfor ligger udstyr, som reelt kan bruges med henblik på performanceanalyse og dermed talentudpegning, højt på klubbernes ønskeseddel og repræsenterer som sådan et langt fra ubetydeligt markedet.

Konceptet Virtual Superstar er på nuværende tidspunkt blevet præsenteret for såvel fodboldklubber med fokus på eventarrangører og fodboldsponsorer, som alle har været meget positive for de muligheder, som ligger i konceptet. Konsortiet bag Virtual Superstar tror på, at kombinationen af vidensinstitutioner, produktudviklende og produktsælgende firmaer kan skabe den innovationskraft, som kan sikre den rette udviklingshastighed og endelige kommerialisering.

Innovationshøjde

Koblingen mellem den fysiske og virtuelle verden ved brug af it bygget ind i redskaber, som kan give en spændende og dækkende præstationsprofil inden for fodbold er unik. Det findes ganske enkelt ikke.

Måling og dermed kvantificering af tekniske fodboldfærdighed er langt fra trivielt. Man kan registrere, opsamle og eksponere data om spillernes fysiske ydeevne så som f.eks. springhøjde, sprinthastighed og skudstyrke, men det giver langt fra den spændende og dækkende præstationsprofil, som er grundlaget for konceptet Virtual Superstar. Sidstnævnte skal suppleres med en række elementer, der giver et mere fuldendt billede af spillerens kvaliteter.

Tilsvarende gælder med hensyn til design af de redskaber, som skal bruges. Det har stor betydning først og fremmest af hensyn til anvendelighed, men også af hensyn til udseende og "feel" og sidst men ikke mindst af hensyn til logistiske egenskaber, da udstyret nemmest muligt skal kunne stilles op, tages ned og transporteres.

Endelig er konceptet for en online identitetsskabende og social komponent og i sidste instans applicaiton til iPhone og/eller Android baserede smartphones nyt.

Samarbejde

ACTIVE instituttet har siden foråret 2010 og i forbindelse med udarbejdelsen af rapporten af "U21 Innovation – hvordan EM bliver en skelsættende begivenhed", som blev støttet af Region Midtjylland de tre midtjyske værtsbyer, været i dialog med Munin og Alexandra Instituttet. I september bragte Alexandra Instituttet Amfitech ind i gruppen og ACTIVE institute bragte kort efter Aarhus Arkitektskole ind.

Munin og Amfitech har ikke arbejdet sammen før og heller ikke arbejdet sammen med ACTIVE institute og Aarhus Arkitektskole.

Amfitech har tidligere arbejdet sammen med Alexandra Instituttet bl.a. om Goalref-projektet, hvor der blev udviklet en prototype til et beslutningsstøttesystem for fodboldspillere til at afgøre, om en bold er over målstregen. Munin har ligeledes tidligere arbejdet sammen med Alexandra Instituttet om udvikling af en digital version af 'm-station', som er et af Munins produkter.

ACTIVE institute har tidligere arbejdet sammen med Alexandra Instituttet og Aarhus Arkitektskole både i forbindelse med iSport-projektet og Sportcasting 2.0 - Social in 3D. Sidstnævnte blev støttet af iKraft innovationspuljen.

Både tid og ressourcer i ansøgte projekt er relativt begrænsede. Det kan kun lade sig gøre, fordi det bygger ovenpå erfaringer og resultater fra projekterne i Alexandra Instituttet og det tværfaglige Center for Interactive Spaces, hvor Aarhus Universitet, Arkitektskolen Aarhus, Alexandra Instituttet, og Active Institute tidligere har arbejdet sammen i iSport projektet, hvor der er skabt sensor-aktuator-baserede træningsredskaber til elite-håndbold – det såkaldte TacTower. Alexandra Instituttets afdeling for Interactive Spaces har endvidere erfaring i indenfor andre anvendelsesområder at kunne lave sensor-actuator-baseret interaktion i udendørs-omgivelser, f.eks. SwingScape på Roskilde festivallen.

Additionalitet

Med projektet Virtual Superstar kombineres et "vi" og et "jeg" der allerede har fået og fortsat vil få en udvidet betydning som følge af internettet med spørgsmålet om, hvorledes it indbygget i redskaber kan facilitere mødet mellem fysik, æstetik og information/kommunikation. Det sker ikke i relation til EM for U21, med mindre projektet opnår ekstern støtte.

I den forbindelse tages der hul på metoder og udvikling af konkrete installationer til afdækning af performance inden for tekniske sportsdiscipliner. Der er tale om en eksisterende udfordring, som ingen rigtig har formået at komme med gode løsninger på. Hertil kommer, at de konkrete øvelser kobles til internettet forstået som et socialt fænomen.

I forhold til de store fodboldsponsorer og deres events, udgør Virtual Superstar et stort spring sat i forhold til eksisterende eventaktiviteter. Her finder man i dag underholdning, hvor man skal forsøge at sparke en bold igennem et hul i en væg, fartmålere der viser, hvor hårdt man sparker,

mekaniske målmænd man skal forsøge at passere, dribleaner hvor man skal dribble gennem en serie kegler etc.

Hertil kommer, at fodboldbranchen selv har taget udviklingen af metoder til at registrere og måle deres spilleres individuelle færdigheder så langt, som de kan i form af fysiske test kombineret med træneres vurderinger af spillerens tekniske færdigheder - altså en subjektiv vurdering. Trænerne efterlyser derfor i høj grad redskaber til at kunne teste spillernes tekniske færdigheder på en objektiv måde. Virtual Superstar vil altså supplere udviklingsretningen i klubberne og give dem nogle helt nye muligheder.

Sammensætningen af kompetencer er unik og resultatet opnås gennem et samarbejde, hvorigennem produktet realiseres. Det er afgørende for gennemførelsen af pilotprojektet, at det får tilført viden og projektledelse. Projektets partnere er hver især i besiddelse af de nødvendige kompetencer til at komme i mål med projektet, men har ikke det økonomisk fundament til at gennemføre forløbet. Kun med økonomisk støtte vil potentialet kunne realiseres og deles med andre interessenter.

IT-mæssigt fokus

Det IT-mæssige fokus er på opbygningen af et interaktivt redskab til måling og træning af tekniske færdigheder inden for fodbold. Hertil kobles en it-plattform, som gør det muligt at udfordre og måle performance hos fodboldspillere, journalister og publikummer, som besøger fanzonerne i forbindelse med EM for U21 i fodbold. Der lægges vægt på at stimulere en legende og udfordrende interaktion på de fysiske baner.

Træningen og legen på banerne måles af sensorer og monitoreres af Web-cams, så en spillers gennemførelse af banerne kan dokumenteres og deles på sociale netværk som Facebook via en application til iPhone og/eller Android baserede smartphones, som dermed understøtter og motiverer til brug af redskaberne.

Målingerne kalibreres ved hjælp af topspillere, som tages gennem banerne og således bruges til at matche en vilkårlig spiller med kendte fodboldspillere, hvis profiler er opstillet med udgangspunkt i en række parametre. Der vil desuden blive fremstillet et interface til smartphones, så hjemtagning af resultaterne og delingen på Facebook kan foregå på stedet.

Pilotprojekt

Projektet og den viden og de erfaringer, der udvikles, har interesse for fodboldbranchen som sådan og i særdeleshed de sponsorer, som underholder branchen. Det drejer sig løbende om at udvikle nye metoder til at engagere og fastholde interessenterne og ikke mindst næste generation, som alle er vokset op med it og nye medier som en naturlig og integreret del af identitet og relationen til andre.

Hertil kommer, at der i det lidt længere perspektiv ikke kun er lagt op til et arbejde med at udvikle teknologi, som kan måle performance inden for fodbold. I realiteten sigtes på viden om procedurer for udvikling af teknologi til måling af performance inden for en vilkårlig teknisk

disciplin, hvorfor enhver sportsgren vil kunne få gavn af den viden og de kompetencer, som opbygges i forbindelse med projektet.

I begge tilfælde findes løsningen i den teknologi, der registrerer, lagre og ekspliciterer data om teknisk performance og i vid udstrækning i de systemer, som gør det muligt at faciliterer forbindelsen mellem konkrete handlinger og et online univers.

Som sådan kan man sige, at sporten generelt med udgangspunkt i it bygget ind i de ting, vi omgiver os med og bruger, er i færd med og fortsat giver idrætten mulighed for at redefinere sig selv rent formidlingsmæssigt.

Formidling

Der er som allerede antydnet en stor interesse for udvikling af træningsredskaber, som kan måle performance i tekniske færdigheder. Hertil kommer koblingen til sociale medier og dermed den opmærksomhed, der er på Facebook med henblik på at opbygge sin (digitale) identitet og sine sociale relationer. Interessen vil komme fra (potentielle) brugere af systemet, pressen, eventarrangører, sponsorer, klubber og fra trænere.

Det understøttes af, at alle fem grupper allerede har vist interesse for Munins produkter, hvorfor vurderingen er, at der med det nye fokus på måling af tekniske færdigheder samt eksponering og socialisering omkring fodboldøvelser vil kunne tage interessen til nye højder.

Det er ACTIVE institute der i samarbejde med projektpartnerne planlægger og eksekverer formidlingen af projektet. Projektet får selvfølgelig sin egen underafdeling på ACTIVE institutes hjemmeside, hvor tekst, billeder og korte film dokumenterer forløbet fra start til slut. Hertil kommer, at projektet inkluderer markedsføringen rettet mod brugere af Facebook, da det er ekstremt vigtigt at få netop gruppe gjort opmærksom på faciliteten.

Men først og fremmest, vil konsortiet bag Virtual Superstar udnytte den opmærksomhed, der er på EM for U21 i fodbold til også at skabe opmærksomhed omkring projektet. Det vil bl.a. ske med hjælp fra eventarrangørerne, som har sit eget beredskab på formidlingsområdet herunder kontakten til DBU og UEFA, som også bruges til at skabe fokus på projektet og dets resultater.

Effektdokumentation

Som nævnt bygger projektforslaget på erfaringer opsamlet i forbindelse med et samarbejde mellem Munin og Alexandra Instituttet om at lave en digital version af produktet m-station og eksperimenter med opsamling og eksponering af data i forbindelse med Goalref- og iSport-projektet. Endelig bygger projektet på erfaringer inden for rammerne af konceptet Sportcasting 2.0.

Projektet er ambitiøst, men der er ingen tvivl om, at et godt resultat vil betyde vækst for de involverede virksomheder. Det skal bl.a. ses i lyset af, at salg og en række tilbagemeldinger på Munins eksisterende produkter, giver god grund til at tro, at Virtual Superstar er noget af det, fodboldverdenen venter på.

Hertil kommer, at Virtual Superstar konkret i forbindelse med EM i fodbold for U21 vil så effekt på folks engagement i begivenheden og lyst til at bevæge sig ind i fanzonen.

I et længere perspektiv sætter projektet teknologibaseret formidling af teknisk performance i et helt nyt perspektiv. Det kan få effekt på befolkningens lyst til fortsat at spille fodbold, hvilket i en dansk sammenhæng er relevant, da 77% af de unge, der spiller fodbold, stopper med at spille i klub, inden de fylder 18 år.

Sidst men ikke mindst er registrering af teknisk performance inden for sport et område, som er meget lidt udforsket. Det er der en god grund til, da det er et yderst komplekst emne. Imidlertid har svimlende hastigheder inden for it-baserede teknologier ændret situationen, hvorfor ting, som bare for få år siden var umuligt, er muligt og om føje tid vil være tilgængeligt for alle og enhver. Den viden, der opbygges, er derfor uvurderlig og kan givet et forspring, men hvad vigtigere er et fantastisk udgangspunkt for netværksdannelse, når dette område for alvor tager fart.

Forankring

Ved at beskæftige sig målrettet både med udvikling af teknologi med henblik på de konkrete fodboldøvelser, men tillige med at udvikle en heuristik på området kan vejen banes for et hav af nye muligheder for projektets partnere.

Amfitech har en stor interesse i at få viden og mulighed for at indtræde som leverandør på et nyt marked, men mangler viden, netværk og know-how om fodboldspillets identitetsskabende og sociale komponent og hvorledes deres teknologi kan udvikles til også at bruges i den forbindelse. Amfitech leverer dele af den software og hardware, som er nødvendig for at kunne udvikle en spændende og dækkende spillerprofil samt kompetencer inden for 2D/3D positionering RFID reader og tags, avanceret sensorteknologi samt prototyping - elektronisk og mekanisk.

Munin har været på markedet siden 2007 og har som sådan etableret sig nationalt og internationalt som leverandør af træningsudstyr, der gør det endnu sjovere at træne og spille fodbold. Munin mangler know-how inden for it og udnyttelsen af nye medier. Munin leverer testudstyr og kompetencer inden for forholdet mellem fodbold og de krav, der stilles til udvikling af udstyr samt flere års erfaring med udvikling og salg af træningsredskaber. Hertil kommer, at Munin har et meget stort netværk inden for fodboldverdenen, som de vil trække på i forbindelse med formidling af projektet og senere med henblik på kommercialisering.

Både Munin og Amfitech ønsker at være på forkant med udviklingen og ser et stort potentiale i et samarbejde om måling, digitalisering og eksponering af tekniske færdigheder inden for sport. De er afgørende i hele processen fra ideudvikling til konstruktion og afprøvning af 1. prototype.

ACTIVE institute leverer den overordnede projektledelse og koncept for brugerinddragelse og afvikling af workshops, viden om forholdet mellem nye medier og sport herunder sociale medier samt formidling og kommunikation, dokumentation og evaluering af projektet. Derudover leverer ACTIVE institute gennem sit testcenter viden om kvantitative målinger af fodboldspilleres individuelle præstationsevne, samt design og gennemførelse af konkrete tests og kalibrering af systemet.

Alexandra Institutet leverer viden inden for pervasive computing og know-how inden for interaktionsdesign, sensor-aktuator udvikling og installation, programmering samt bestpractice inden for opbygning af database og udvikling af web-services.

Arkitektskolen Aarhus ved Institut for Design leverer viden om de overordnede rammer inden for design af redskaber, som faciliterer mødet mellem fysik, æstetik og information/kommunikation og bistår desuden i forbindelse med formgivning af de konkrete fodboldredskaber.

Arkitektskolen Aarhus vil bidrage med en eksperimenterende tilgang til at identificere motiverende faktorer og virkemidler i oplevelsesdesign inden for projektets sportslige tema. Designundersøgelserne vil foregå på såvel det konceptuelle som det konkrete niveau og agere på både det fysiske og det virtuelle plan gennem bl.a. visuelle værktøjer og prototyper af varierende præcision

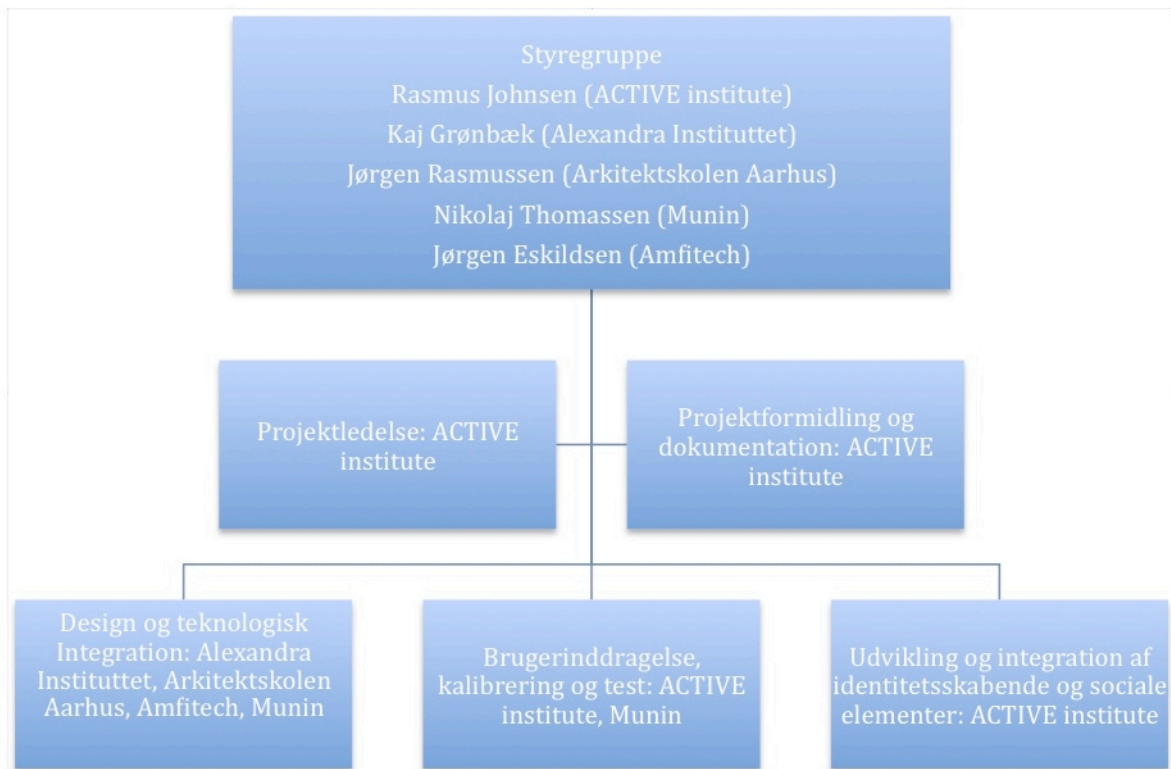
Både ACTIVE institute, Alexandra Institutet og Aarhus Arkitektskole har i lighed med virksomhederne interesse i at udvikle viden, know-how og teknologi som mere generelt kan facilitere mødet mellem fysik, æstetik og information/kommunikation. Hertil kommer koblingen til (online) socialitet.

Endelig har ACTIVE institute et stort ønske om at indgå et partnerskab med relevante vidensinstitutioner og virksomheder omkring Århus og Region Midt som hjemsted for innovation i relation til europamesterskaberne i fodbold for U21. Det sker som led i et strategisk fokus på Eventbaseret Innovation og dermed som led i at forbedre områdets chancer for at blive valgt som vært for fremtidige store sejlsportsevents.

Medfinansiering

Medfinansieringen til projektet leveres dels i form af virksomhedstimer fra Munin og Amfitech, dels i form af udstyr og software, dels i form af timer fra ansatte forskere på Arkitektskolen Aarhus og timer fra ansatte TEAM Danmark, ACTIVE institute og Alexandra Institutet til en medfinansieringstakst på 600 kr/t.

Projektorganisation



Projektplan

	Februar	Marts	April	Maj	Juni	Juli
Serverlag m. spillerprofil + "hall of fame"						
Konceptudvikling						
Konkretisering af spillerprofilmodel						
Opbygning af database						
Web-services						
Integration med eksterne fodbold sites						
Integration med FaceBook						
Programmering						
Web Grænseflade incl. SmartPhones						
Konceptudvikling						
Konkretisering af Superstar konceptet						
Interaktionsdesign						
Indholdsudvikling (animationer m.v.)						
Programmering						
Fysisk grænseflade på banen						
Konceptudvikling						
Fysisk design af baneprototype						
Banekonstruktion						
Sensor-aktuator udvikling og installation						
Programmering						
Spillers fysiske og tekniske færdigheder						
konceptudvikling						
teknologisk integration						
Bruger indragelse						
løbende kontakt						
workshops + test						
Formidling						
website						
presse						
slut dokumentation formidling completed						
Diverse aktiviteter						
projekledelse						
overlevering + oplæring af benebemanding						

Projektbudget

	Finansiering	Egenfinansiering
ACTIVE institute		
Løn, rejser	400,000.00	150,000.00
Udstyr	0.00	0.00
I alt	400,000.00	150,000.00
Alexandra Institutet		
Løn, rejser	450,000.00	150,000.00
Udstyr	0.00	0.00
I alt	450,000.00	150,000.00
Arkitektskolen Aarhus		
Løn, rejser	150,000.00	50,000.00
Udstyr	0.00	0.00
I alt	150,000.00	50,000.00
Munin		
Løn og rejser	0.00	120,000.00
Udstyr	0.00	330,000.00
I alt	0.00	450,000.00
AmfiTech		
Løn og rejser	0.00	100,000.00
Udstyr	0.00	100,000.00
I alt	0.00	200,000.00
Samlet	1,000,000.00	1,000,000.00
	Finansiering	
	Ikraft Innovationspuljen	1,000,000.00
	Egenfinansiering	1,000,000.00
	Samlede budget	2,000,000.00