

LEG, BOLDSPIL, LÆRING OG TEKNOLOGI

– Sportsindustri seminar

Vi samler: Sport- og læringsindustri med design forskning i leg, sport, læring, og bevægelsesteknologier med sport-, sundhed- og boldspilforskning sammen med idrætsorganisationer, nationale og regionale, og med sports- og fodboldklubber.



Program

9.00	Rundstykker og kaffe.	Networking.
9.30	Velkomst v/instituttleder Jørgen Povlsen, IOB, SDU.	Innovation i boldspil og forskning.
9.45	<ul style="list-style-type: none">• Interaktive skolemøbler og det stimulerende læringsmiljø• Fodboldspillere og klubbers feedback ud fra data• Spilmekanismer, fællesskaber og sundhed for "rigtige mænd"• VR og repræsentation af kroppen i bevægelse• Reduceret eller nul-tyndgekraft i rehabiliteringstræning.	Pecha kucha præsentationer: 5 min. 20 slides*20 sek. + plenum til sidst. Eksempler på forskning i teknologi og leg, boldspil, læring og bevægelse som vi kan samarbejde inden for.
10.30	To make a business out of movement game design – from human-centered design research to product.	Keynote af Rob Tieben, Eindhoven, Holland (engelsk præsentation).
11.15	<ul style="list-style-type: none">• PlayAlive – Footyfication, interaktive kegler• Lekolar – næste generation boldarenaer• eye4TALENT - PlayerUniverse selvanalyse og videofeedback• mapop – når børn leger og løber sig til læring• Klubmodul – effektiv IT platform, der samler klubmedlemmer• DIF innovation – titel følger.	Pecha kucha præsentationer: 5 min. 20 slides*20 sek. + plenum til sidst. Meld dig til med dit eget produkt og del erfaringer om produktudvikling og forretning indenfor teknologi og leg, boldspil og bevægelse.
12.15	Frokost.	Networking.
13.15	VR og fodbold, interaktive skolemøbler, FitLight, WannaSport, Lekolar, KOMPAN – dataassisteret udendørs træning, PlayAlive – STEM-undervisning på e-wall og legepladser – kom med dit eget projekt og få det trykprøvet af kollegaer og hjælp til udvikling.	Democafé: 6*15 min. i hallen. Mulighed for at dele erfaringer om og søge hjælp til at (videre-)udvikle dit produkt eller det koncept du har på "hylden".
14.45	Kaffe og efterfølgende oplæg om bevægelse og kropslig kreativitet samt værdier og dyder i sport- og bevægelsesinnovation.	Bevægelsesstæder i design af lege-, boldspil- og bevægelsesprodukter.
15.30	DGI impact, Lars Elbæk, eye4TALENT, PlayAlive, mapop m.fl.	Panelbebat: Teknologi og bevægelse.

Seminarer er en mulighed for at præsentere produkter, services, koncepter og idéer for potentielle investorer, kunder og samarbejdspartnere. Husk på, at det er et åbent event, og at der kan forekomme pressedækning.



Seminarer arrangeres af Md. Saifuddin Khalid og Lars Elbæk. Begge lektorer i digital design og bevægelse ved SDU. De arbejder med en human-centreret tilgang til digital design og brug af teknologi i bevægelse. Begge samarbejder med virksomheder, klubber og offentlige organisationer om interaktionsdesign, servicedesign og designforskning inden for sport, bevægelse, læring, tilpasset idræt og fysisk leg.



© Institut for Idræt og Biomekanik, SDU 2019

Leg og boldspil

Teknologi



Photo by Mikael Wintærkvist from Pexels

Et samarbejde mellem:

Projektet Fodbold som sundheds- og velfærdsinnovator

&

European Conference on Games-Based Learning 2019

Deltag i branchenetværket for sportsdesign og teknologi i leg, bevægelse, læring og boldspil.

Udvikling og implementering af digitale teknologier inden for idræt og bevægelse bliver fortsat mere udbredt, og teknologierne har banebrydende potentialer.

Boldspil, især fodbold, spiller en stor rolle i måden børn og voksne leger og socialiserer på og er ikke begrænset til eliten. Teknologier i boldspil kan derfor have stor indvirkning på sundhed og motivation i spiloplevelsen.

Skabelsen af nye produkter og services, disruption, bæredygtighed og arkitektonisk innovation har inspireret til iværksætterier og etablering af virksomheder. Sportsindustrien udvikler og handler med interaktiv legepladsredskaber, træningsspil, interaktiv fitness, sundhedsteknologi og digitaliserede rehabiliteringssystemer.

Mange af disse teknologier giver brugerne direkte feedback, motiverer og stimulerer til læreprocesser. Virtual reality (VR), augmented reality (AR) og mobile spilapplikationer sigter mod værdiskabelse, f.eks. Pokémon GO, bidrager til at fremme en aktiv livsstil.

Derfor samles vi til seminaret

Seminaret har til formål at samle virksomheder og repræsentanter fra sportsbranchen, fodbold, idrætsorganisationer, klubber og forskningen.

På seminaret vil vi diskutere mulighederne for samarbejde, præsentere ideer, dele erfaringer og identificere nye trends inden for sportsindustrien, idrætsbranchen og forskning inden for de brede, tværfaglige domæner "leg, boldspil, bevægelse, læring og teknologi".



Om "Fodbold som sundheds- og velfærdsinnovator"

Projektets formål er at udvikle og designe et koncept for innovationssamarbejder med udgangspunkt i fodbold.

Det opnås ved:

- kortlægning af relevante virksomheder efterfulgt af identifikation af samarbejds muligheder og
- igangsætning af pilotprojekter, som har til formål at udvikle prototyper af nye produkter og løsninger, og
- delvist kvalificere udviklingen af et bæredygtigt koncept for innovationssamarbejde.

Dato: 2. oktober 2019,
kl. 9.30 - 16.00

Sted: Syddansk Universitet,
Campusvej 55, 5230 Odense M.
Bygning 39 - [find vej](#)

Der er begrænset antal pladser.

Tilmelding efter først til mølle princippet ved at klikke her:
<https://www.conferencemanager.dk/sis2019>

Tilmelding er bindende, men ved frafald kan pladsen gives til en kollega.

- Prisen er gratis, men ved manglende afbud senest 2 dage før opkræves kr. 250,-.
- Forplejning inkluderet.

Se også: www.sdu.dk/sis2019

Yderligere info: Lars Elbæk
lelbaek@health.sdu.dk

