

VISUAL
SWEDEN

2025

VERKSAMHETSBERÄTTELSE



WISDOME



TEKNISKA

CURIOSUM

Malmö museum



Året av Åsa
Wallenberg
Olfteke

Hosted by



LINKÖPINGS
UNIVERSITET

INNEHÅLL

5 FÖRORD

6 EN STARK REGION INOM
VISUALISERING OCH
BILDANALYS

8 VISUAL SWEDENS
AKTÖRER

10 ORGANISATION

- 9 Operativ organisation
- 9 Styrelse

12 VISION OCH STRATEGI

- 13 Vision
- 13 Strategi

14 INRIKTNINGAR

- 15 Industri
- 16 Medicin
- 17 Samhälle

18 STRATEGISKA
PLATTFORMSPROJEKT

19 PROCESSLEDNING OCH
STYRELSEARBETE

20 KOMMUNIKATION OCH
AKTIVITETER

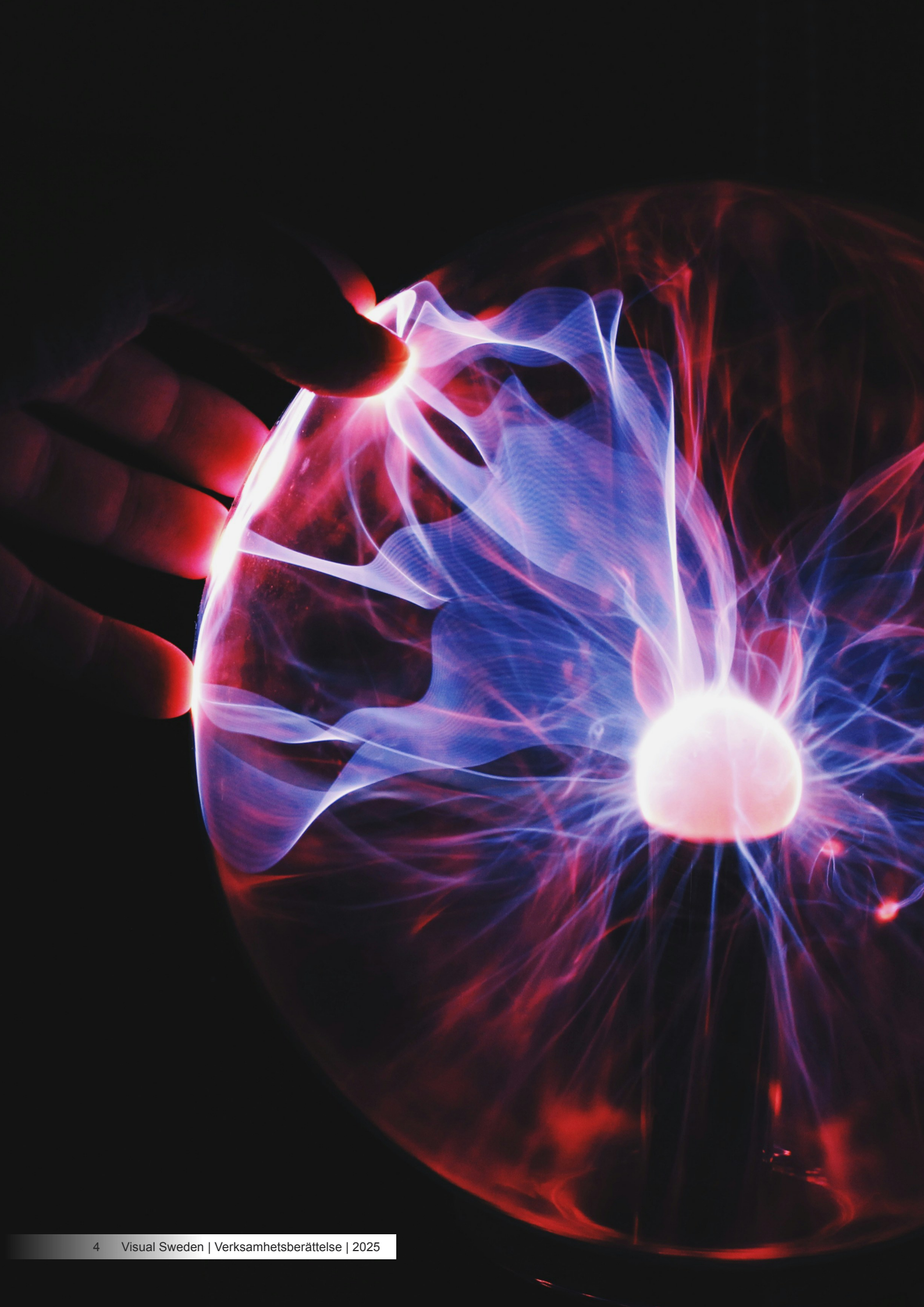
24 PROJEKTKVALIFICERING

26 PROJEKT

- 27 MATCH
- 28 Visual LIFT
- 29 Visual City
- 30 Jubileumsutlysning
- 32 Plattformsprojekt

33 SAMLAD ÖVERSIKT AV
EFFEKTER 2025 OCH
VISUAL SWEDENS ROLL

34 EKONOMI



År 2025 blev en milstolpe för Visual Sweden. Vi firade tio framgångsrika år som innovationsinitiativ, summerade effekterna av Vinnväxt-programmet och tog stora steg in i nästa fas – dels genom Visual Swedens fortsatta resa efter Vinnväxt-initiativet, dels som medgrundare till en ny nationell innovationsplattform för Extended Reality (XR) - Immersive Sweden - som också var ett av årets mest betydelsefulla steg.

Genom Immersive Sweden bygger vi vidare på expertisen från Linköping-Norrköping och tar tillsammans med Wisdom, Visual Arena och Epicenter ett samlat grepp om Sveriges potential inom XR, digitala tvillingar och immersiva tekniker.

Jubileumsåret gav oss också chansen att visa konkreta resultat: stärkt konkurrenskraft för företag, bättre verktyg för hållbar samhällsplanering, mer individanpassad vård och innovativa lärandeformat.

Visual Sweden Day 2025 samlade rekordmånga deltagare och bekräftade nätverkets styrka och förtroende. Projekten MATCH, AI ShiftLabs, Visual LIFT, Visual City och MeDigiT fortsatte att leverera, och nya samarbeten – både regionalt och nationellt – växte fram i rask takt.

Ett stort tack till alla medlemmar, partners, finansiärer, styrelse och medarbetare som gjort detta möjligt. Särskilt glädjande är den energi som präglade jubileumsutlysningen och engagemanget från nya aktörer.

När vi nu summerar 2025 står det klart: Visual Sweden är inte längre bara en regional nod – vi är en nationell motor för visuell- och immersiv teknik. Med starka plattformar, växande nätverk och tydlig riktning framåt ser vi med tillförsikt på framtiden. Tack för att du läser årets verksamhetsberättelse – en berättelse om tio år av samverkan och en övertygelse om att visuella tekniker är nyckeln till en smartare, mer hållbar framtid.

Peter Westerdahl
Processledare, Visual Sweden

EN STARK REGION INOM VISUALISERING OCH BILDANALYS

Östergötland har utvecklats till en nationell nod inom visualisering, bildanalys och simulering med ett 150-tal företag verksamma på området.

Rötterna går tillbaka till etableringen av Linköpings universitet, SAAB:s högteknologiska utveckling och framgångsrikt nyföretagande från 70-talets slut fram till idag. Området är tydligt representerat i forskning och utbildning avseende såväl teknik och medicin som innehållsproduktion och inte minst i ett näringsliv med framgångsrika företag.

Området har länge ansetts vara ett regionalt styrkeområde och är prioriterat inom regionens strategi för smart specialisering. Det finns således en regional samsyn på områdets betydelse och potential samt ett åtagande från de ledande offentliga aktörerna att stödja initiativet Visual Sweden som en del av det regionala innovationssystemet. Det föll sig därför naturligt att den konceptuella idé som formulerades sent under 2014 kom att bilda basen för ett tävlingsbidrag i Vinnovas prestigefyllda tävling Vinnväxt, när den utlystes under våren 2015.

Bidraget fick en positiv bedömning och gick vidare till den andra tävlingsomgången. Efter ett gediget arbete under hösten 2015 med många aktörer inblandade och med viktigt stöd och finansiering från Region Östergötland kunde ett vidareutvecklat tävlingsbidrag inlämnas i december. Detta gick vidare till final och intervju i februari 2016, strax därefter kom det glädjande beskedet att Visual Sweden blivit utsett till en av vinnarna, med ett principbeslut om tioårig finansiering, förutsatt att utvärderingar av en internationell panel vart tredje år faller väl ut. Inklusivt regionala medfinansieringsåtaganden handlar det om totalt 100 miljoner kronor i kontanta medel under tioårsperioden. Därtill kommer egna arbetsinsatser hos de medverkande aktörerna i samma storleksordning. Visual Swedens verksamhet startade formellt 15 mars 2016. Nio tidigare verksamhetsrapporter omfattar åren 2016 - 2024.



VISUAL SWEDENS AKTÖRER

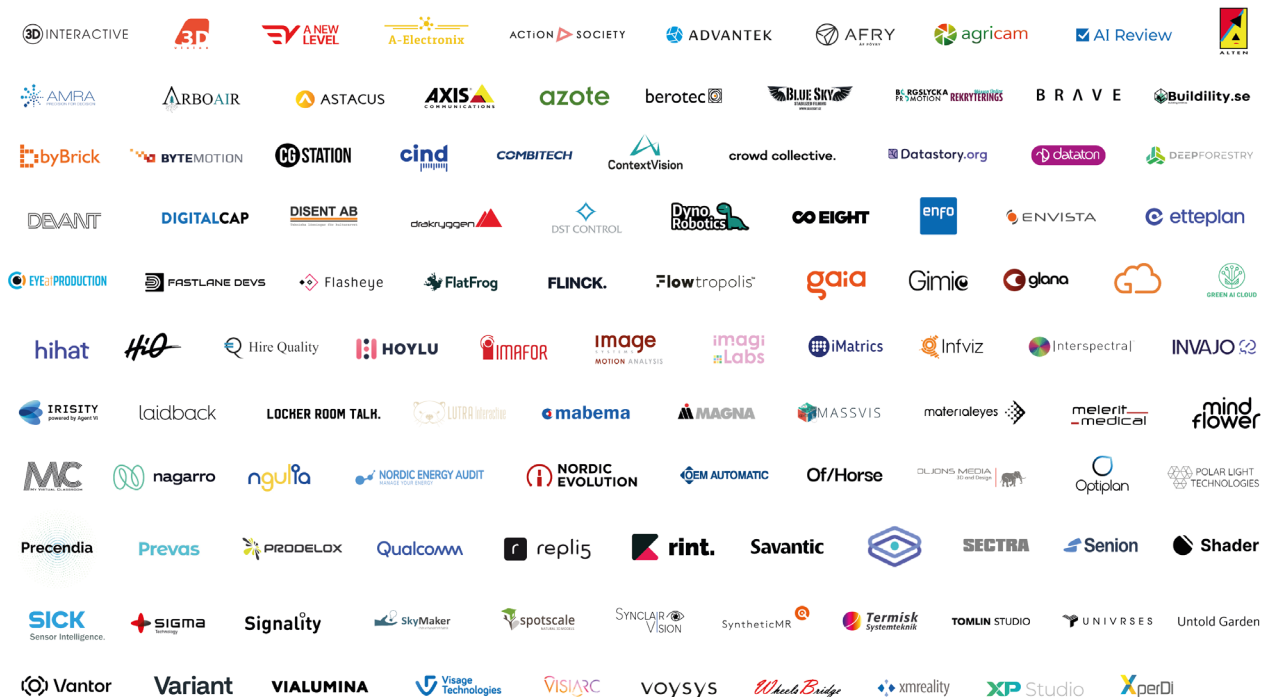
Linköpings universitet, LiU, i såväl Linköping som Norrköping är en viktig bas för Visual Sweden, liksom forskningsinstitutet RISE, VTI (Statens väg- och transportforskningsinstitut) och FOI (Totalförsvarets forskningsinstitut).

Exempel på utvecklingsintensiva företag inom Visual Sweden är Sectra (medicinsk bildanalys och datahantering), Devant (syntetisk data), SICK IVP (industriella kamerasytem), Dataton (storskalig projicering), XM-Reality (distansöverbyggande förstärkt verklighet), Amra (medicinsk visualisering), InfViz (datavisualisering) och Interspectral (3D-visualisering). Dessutom medverkar multinationella aktörer såsom Saab, Siemens Energy och Toyota med intresse i såväl effektivisering av egna processer som innehåll i system- och produktleveranser. Här finns också statliga institut och myndigheter som SMHI, LFV och Polisen NFC (Nationellt forensiskt centrum) med ett nationellt ansvar för samhällsviktiga funktioner. Följande aktörer har ingått långsiktigt samarbetsavtal:

Följande aktörer har ingått långsiktigt samarbetsavtal:



Därtill har hittills följande företag - som alla bedriver teknisk utveckling inom området - ingått ett anslutningsavtal som innebär att de är en del av initiativet.



ORGANISATION

Visual Sweden drivs som en centrumbildning inom Linköpings universitets institution för Teknik och Naturvetenskap (ITN) vid universitetets campus i Norrköping, i samverkan med universitetet i övrigt och alla andra samverkansaktörer. Det formella namnet är The Visual Sweden Initiative Center.

Operativ organisation

Vetenskapliga ledare

Anders Ynnerman, LiU
Per-Erik Forssén, LiU
Mario Romero, LiU

Processledare

Peter Westerdahl, LiU

Central processledning

Ansvarig, område Samhälle

*Eric Holmstedt, Norrköping
Science Park*
*Mariana Maisterrena Llaguno,
LiU*
Elina Landqvist, Växjö
Linnaeus Science Park

Ansvarig, område Industri

Peter Westerdahl, LiU

Ansvarig, område Medicin

*Tim Larsson, Linköping
Science Park*

Strategi & Följeforskning

Annika Rickne, Professor, LiU

Ansvarig, kommunikation

*Fredrik Lehnberg, Norrköping
Science Park*
*Maja Meurling, Linköping
Science Park*

Associerad processledningsgrupp

Forskningsaspekter och
akademiskt innovationsstöd:

Per Johannesson, ITN, LiU

Smart specialisering/
innovationsstöd:

*Niklas Tideklev, Region
Östergötland*

Styrelse

Dan Jangblad, Saab (ordf.)

Martin Rantzer, Linköpings universitet (vice ordf.)

Richard Widén, Region Östergötland

Carina Malmgren, Region Östergötland

Lena Klasén, Polisen

Lena Miranda, Linköping Science Park

Jonas Nilson, Norrköping Science Park

Leif Haglund, Maxar Technologies

Thomas Rydell, Interspectral

Robin Elliot, RISE

Maria Karlsson, Norrköpings kommun

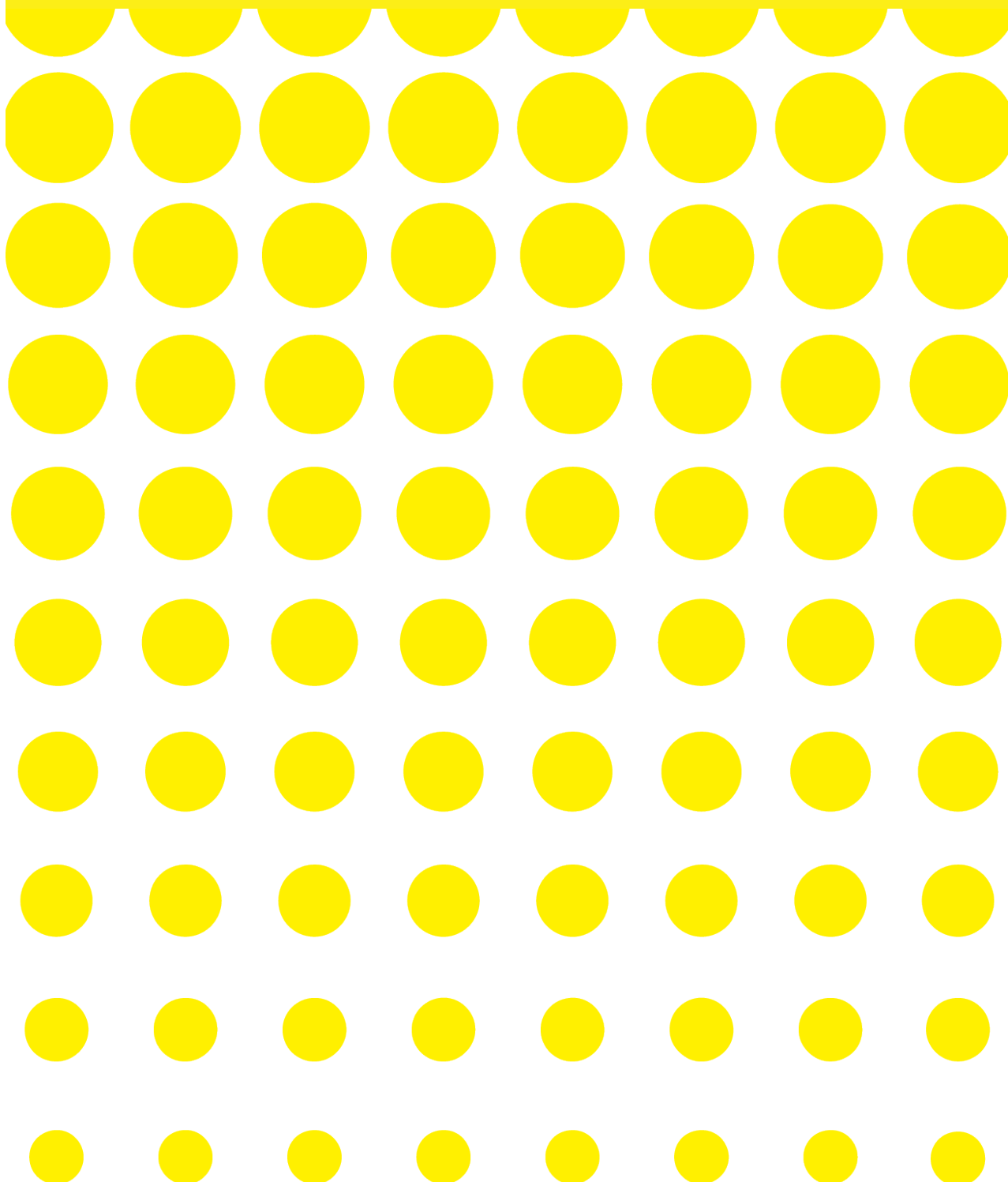
Per Södergren, Siemens Energy

Lisa Lindgren, Norrköping Visualisering AB

Louise Felldin, Linköpings kommun



VISION OCH STRATEGI



VISION

2030 är storstadsregionen Linköping-Norrköping Europas mest attraktiva innovationsmiljö för visualisering och bildanalys.

I den kreativa smältdegel som vuxit fram skapas idéer och innovationer som väcker stor uppmärksamhet internationellt. Allt fler globala företag etablerar forsknings- och utvecklingsavdelningar i regionen, väl medvetna om att här finns stark kompetens och de skarpaste talangerna, liksom en blomstrande scen för nyföretagande och unika samarbetsmodeller mellan universitet, näringsliv, institut och samhälle.

STRATEGI

Visionen kräver en bred strategiansats som har brutits ned i följande aktiviteter:

Övergripande

- Fokuserade branscher och inriktningar
- Holistiskt perspektiv på hållbarhet
- Etablera processer för eget lärande

Samla

- Formellt och informellt samlande av aktörer

Stimulera

- Proaktivt samskapande i praktiken

Sprida

- Profilera, synliggöra och verka nationellt och internationellt

Stödja

- Förstå och öppna nya marknader
- Skapa gemensamma värden och nyttor
- Direkt projektstöd

Stärka

- Öka finansiering

Samarbeta

- Regionalt
- Nationellt
- Internationellt

Samhandla

- Uppmuntra till samhandling

Under 2025 fokuserade strategiarbetet på att maximera effekterna av Vinnväxt-programmets slutfas samt att forma Visual Swedens roll och uppdrag från 2026 och framåt, med målet att stärka Östergötlands position som ledande inom visualisering, bildanalys och simulering.

INRIKTNINGAR

Sedan 2016 har innovationsverksamheten koncentrerats till de tre huvudsakliga tillämpningsområdena industri, medicin och samhälle.

Motiverat av att möta viktiga samhälleliga utmaningar och behov i näringsliv och offentliga organisation, i enlighet med vår övergripande strategi med holistisk syn på hållbarhet, har efterhand några ytterligare delområden inkluderats, som t ex livslångt lärande under Samhälle, samtidigt som varje huvudområde fick ett fokusområde för särskild innovationsstimulans. Digitala tvillingar i alla ovanstående områden och specifikt det visuella gränssnittet till dem har visat sig allt viktigare och centralt i arbetet.

INDUSTRI



Kvalitetsstyrning och -kontroll

Sensorinformatik och kameraövervakning möjliggör avancerad övervakning av exempelvis produktionsprocesser. Kontrollen av att hela tiden få aktuell data över en process höjer kvalitetsstyrningen. Data från övervakningen sparas och kvaliteten kan hela tiden justeras. Bildanalys blir således ett kraftfullt verktyg tillsammans med visualisering.



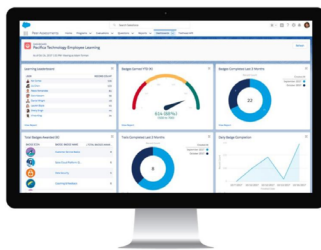
Produktutveckling och simulering

Visualiseringsteknik, digitala tvillingar har en viktig roll i utvecklingsarbete, kundanpassningar och konfigurering. Det handlar om att i tidiga faser kunna testa och utvärdera design i tidiga skeden, men även att verka i helt virtuella och simulerade miljöer.



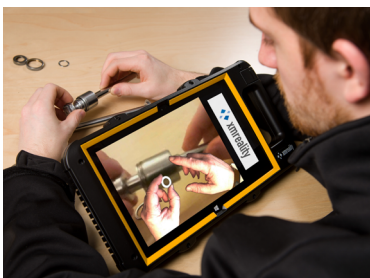
Simulering och styrning av produktionsprocesser

Simulering är ett effektivt verktyg för effektiva och hållbara produktionsprocesser och tillverkning. Behovet av AI-baserad information från processer anpassas till människans interaktion med systemen.



Kunderbidande och säljstöd

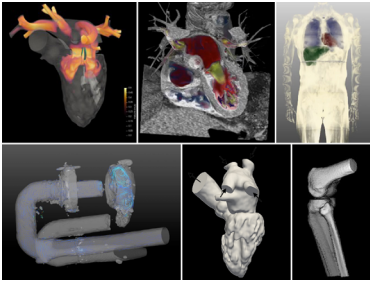
Genom att förädla stora mängder data kan företag verksamma inom industrin lättare skapa kunderbidande men också utforma säljstöd. Genom förädlingen av data skapas helt nya former av stöd för en bättre kundbearbetning.



AI inom eftermarknad och underhåll

Med hjälp av AI, visuella verktyg, data- och bildanalys kan eftermarknad och underhåll spela en allt mer integrerad roll i hela utvecklingskedjan.

MEDICIN



Individanpassad vård

Genom att använda visuella verktyg, data- och bildanalys samt integrerad diagnostik och AI kan sjukvården skapa en mer effektiv och skräddarsydd vårdprocess. Från analys och diagnostik till behandling och framtida prognoser möjliggör dessa tekniker en ökad förståelse för patientens unika behov.



Patologi

Bilder av vävnadsprover innehåller en stor mängd data. Genom bildbaserad diagnostik och analys av stora datamängder med AI kan vi förbättra och effektivisera patologin, vilket ligger helt i linje med initiativets expertis.



Ortopedi

Med avancerad visualisering och bildåterskapning kan vi utveckla nya tekniker och medicinska verktyg som möjliggör högre precision vid ingrepp, kortare operationstider och färre omoperationer. Detta leder både till förbättrade kliniska resultat och ekonomiska besparingar.



Rättsmedicin

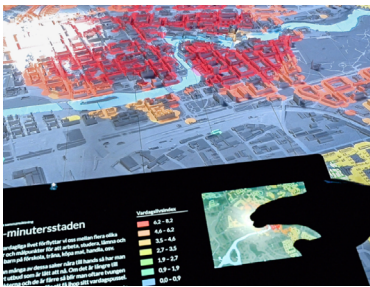
Virtuella obduktioner är ett område i ständig utveckling. Genom att kombinera medicinsk information med brottsplatsvisualisering kan vi skapa ett mer heltäckande underlag för rättsmedicinska utredningar, vilket också kopplas till Visual Swedens samhällsområde.



Vård på distans

Genom att samla in och analysera stora mängder information och bilddata kan vi identifiera populationsmönster och utveckla visuella biomarkörer. Detta öppnar möjligheter för bättre diagnostik och en mer träffsäker vård, även på distans.

SAMHÄLLE



Hållbara städer och hållbart samhälle

Genom avancerad visualisering och bildanalys kan vi skapa mer hållbara och välfungerande städer. Med hjälp av drönbilder, satellitdata och AI-baserad analys kan vi identifiera miljöutmaningar, såsom luftföroreningar, värmeöar och översvämningsrisker, samt optimera stadsplanering för grönområden och infrastruktur. Digitala tvillingar och 3D-visualisering gör det möjligt att simulera olika scenarier för energioptimering, trafikflöden och avfallshantering, vilket leder till bättre beslut och effektivare resursanvändning



Infrastruktur/drift av samhällsfunktioner

Visualisering och bildanalys optimerar driftfunktioner för energiförsörjning, vatten/avlopp, IKT- och transportinfrastruktur genom förbättrad övervakning och beslutsstöd. Exempel inkluderar fjärrstyrd flygledning, bildanalys för autonom trafikstyrning och optimerad resursfördelning i städer. Särskilt intressant är hur människan, tillsammans med en digital assistent, kan förbättra styrning och drift av samhällsfunktioner för ökad hållbarhet och effektivitet.



Samhällssäkerhet och rättskipning

Visualisering och bildanalys spelar en central roll för ökad säkerhet genom att förebygga och utreda brott med hjälp av AI och avancerad sensorteknik. Moderna övervakningssystem använder intelligenta algoritmer för att identifiera avvikande beteenden i realtid och fusionera data från kameror, drönare och IoT-sensorer för en sammanhängande analys. Genom 3D-visualisering och AR-teknik kan brottsplatser återskapas utifrån video, stillbilder och sensordata, vilket ger polis och rättsväsende bättre insikter och snabbare beslutsfattande.



Kultur, media, spel och upplevelser

AI, särskilt generativ AI, har revolutionerat kultur, media, spel och upplevelser genom att möjliggöra nya sätt att skapa, visualisera och interagera med innehåll. Inom kulturarvet används AI för att restaurera och återskapa historiska miljöer, medan generativ bild- och videoteknik förändrar produktionen av digitalt konstnärligt material. I datorspelsbranschen används generativ AI för att skapa dynamiska världar, procedurgenererade karaktärer och adaptiva berättelser som förändras baserat på spelarens val, vilket är på väg att revolutionera spelutvecklingen.



Utbildning och livslångt lärande

Dagens avancerade visualiseringsteknik förändrar utbildning och livslångt lärande genom att göra kunskap mer tillgänglig, interaktiv och anpassningsbar. AI-drivna 3D-simuleringar, VR och AR möjliggör immersiva inlärningsupplevelser där elever och yrkesverksamma kan utforska komplexa koncept på ett engagerande sätt. Visualisering används även för att förbättra distansutbildning genom interaktiva digitala tvillingar och AI-genererade utbildningsmaterial som anpassar sig efter individens behov. Detta stärker Visual Swedens roll i skolvärlden och utbildningssektorn samt skapar nya möjligheter för självlärande och vidareutbildning i en snabbt föränderlig arbetsmarknad.

STRATEGISKA PLATTFORMSPROJEKT

Plattformsprojekt bygger grunden för framtidens innovation.

Visual Sweden arbetar genom plattformsprojekt – en form som gör det möjligt att samla bred kompetens, bygga kunskap och utveckla gemensam infrastruktur. Det handlar både om fysiska resurser som labb och utrustning, och digitala tillgångar som databaser och datamodeller. Allt för att skapa nytta för både projekt inom Visual Sweden och för de deltagande organisationernas egen innovationsverksamhet. Plattformsprojekten är navet där forskningsbaserad kunskap byggs upp och blir tillgänglig för fler. De skapar förutsättningar för nya förstudier och tillämpningsprojekt inom områden som medicin, industri och samhälle – där digitala tvillingar spelar en allt större roll.

TellUs

I det nationella projektet TellUs – den talande planeten utvecklas nya sätt att inspirera barn och unga kring STEM med hjälp av ett helt nytt pedagogiskt verktyg – en interaktiv visualiseringsglob som visualiserar data, förklarar vad den visar och svarar på barnens frågor.

Hur har jorden förändrats genom tiderna och vad kan hända i framtiden? Är jorden den enda planeten som har vatten? Är det sant att det kan regna diamanter på Jupiter? Med TellUs kan skolbarnen ställa sina frågor och få svar med hjälp av AI och visualiseringsteknik.

PROCESSLEDNING OCH STYRELSEARBETE

Visual Swedens operativa ledning utgörs av processledningen som möts veckovis.

Vid dessa möten har följande avhandlats:

- Information om händelser inom initiativet och regionen
- Information om händelser i omvärlden
- Status och måluppföljning
- Uppföljning av pågående projekt
- Beredning av nya projekt
- Aktivitetsplanering
- Kommunikationsplanering

Löpande operativt ledningsarbete utförs primärt av den centrala processledningsgruppen, med i vissa fall delegerat ansvar för enskilda aktiviteter till personer i den associerade processledningsgruppen.

Styrelsen har sammanträtt vid 6 tillfällen under året.

Viktiga beslut som har fattats är:

- Beviljande av medel till större projekt
- Strategi för nationell positionering och rekrytering av aktörer
- Vägledning kring utökad finansiering och internationalisering


Styrelsen har även under detta år haft strategidiskussioner kring verksamhet och organisation bortom Vinnväxtfinansieringen, under arbetsnamnet Visual Sweden 2.0.



KOMMUNIKATION OCH AKTIVITETER 2025

En central del i Visual Sweden är inspiration, synlighet och kommunikation – såväl inom initiativet som externt. Under 2016 etablerades det digitala nyhetsbrevet Visual Sweden Highlights, som de första åren utkom varannan vecka för att på senare år utkomma en gång i månaden. 12 utgåvor har distribuerats under 2025. Varje utgåva innehåller korta blänkare till nyheter och händelser som är associerade till Visual Sweden på olika sätt. Vid några tillfällen har vi också lyft fram specifika personer i nätverket, gärna när koppling till aktuell aktivitet finns i syfte att ytterligare synliggöra denna. Antal prenumeranter var vid utgången av 2025 1141 stycken.

NYHETER

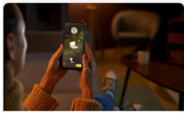


Nu finns rapporterna från XR Sweden

XR Sweden är en planerad plattform för att stärka Sveriges position inom XR – ett samlingsnamn för teknologier som Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) och Mixed Reality (MR).

Nu finns två rapporter från förstudien publicerade:


[TRENDS & SCENARIOS →](#)
[STRATEGIC RECOMMENDATION REPORT →](#)



Onlinekurser: Visualisering & Bildanalys

Delta i en gratis och webbaserad utbildningsserie med korta microutbildningar som introducerar visualisering, bildanalys och olika tillämpningsområden.

[LÄS MER](#)




Säkrare och mer energieffektiva fastigheter med AI

Att inspektera tak och fasader är ofta tidskrävande och riskfyllt. Med **Ajason Consulting**s AI-modell kan detta nu göras smidigt med drönare – utan att besiktningsbehöver klättra efter gå in i byggnader.

[LÄS MER](#)

Visual Sweden Day - har du anmält dig?



Visual Sweden Day 2025
3 dec, Visualiseringscenter C

[LÄS MER](#)

Välkommen till Visual Sweden Day 2025 – en mötesplats för innovation, framtidens bildanalys och visualiseringsteknik!

Den 3 december samlas forskare, företag, studenter och samhällsaktörer för att utforska den senaste utvecklingen inom visualisering, AI och teknik som formar morgondagens samhälle.


Dagens scenprogram

- Visual Swedens dåtid och framtid med Anders Carlsson och Anders Ynnerman
- Utvecklingen och framtiden inom våra fokusområden: Industri, Mineta Galljasevic och Per Söderberg, Siemens Energy Samhälle, Katie Skagerlind and Robin Linderborg, Datastory Medicin, Linus Olsson, Cordicity
- Keynote: Jörgen Ahlberg
- Framtidens Visual Sweden – vad händer under nästa 10 år?
- Keynote: Robin Teigland
- Mikropausa med Lioepe, Aseel Berglund

Dagens avslutas med AW, demos och utställningar på Visualiseringscenter samt en världsunik förhandspremiär i WISDOME Norrköping!

[LÄS MER OCH ANMÄL DIG](#)

Nätverksträffar och event



3 DECEMBER

[LÄS MER](#)

Visual Sweden Day 2025

Välkommen till Visual Sweden Day 2025 – en mötesplats för innovation, framtidens bildanalys och visualiseringsteknik! Under en inspirerande dag samlas forskare, företag, studenter och samhällsaktörer för att utforska den senaste utvecklingen inom visualisering, AI och teknik som formar morgondagens samhälle. Uppstickt bärbarhetsprojekt, kraftiga värdelösa kontakter och låt dig inspireras av visionärer som visar vägen framåt.

Nr. 12 00, Visualiseringscenter C, Norrköping

18 Sep, 2025

Industrin som innovationsmotor i krisberedskap

Hur kan ditt företags teknik stärka samhällets resiliens vid olyckor, oroligheter och andra samhällsöversättningar? Välkommen till en interaktiv workshop under WARA-PS Demowek i Västerås, där vi utforskar hur tekniska lösningar – från drönare och sensorer till kommunikation och AI – kan möta konkreta behov hos samhällets nyckelaktörer vid krisituationer.

[LÄS MER](#)

30 Sep, 2025

Välkommen till Digital skog 2025 i Växjö Linnaeus Science Park

Hur kan digitalisering, AI och avancerad visualisering förändra och utveckla skogssektorn? Digital Skog 2025 är mötesplatsen för dig som vill ligga i framkant. Under två intensiva dagar i Växjö samlas skogsägare, forskare, entreprenörer och beslutsfattare för att ta del av de senaste riktlinjerna, dela erfarenheter och utforska nya lösningar. Välkommen att delta!

[LÄS MER](#)

Under året fortsatte vi att arrangera fysiska träffar i syfte att sprida kunskap, inspiration och locka till nya samarbeten.

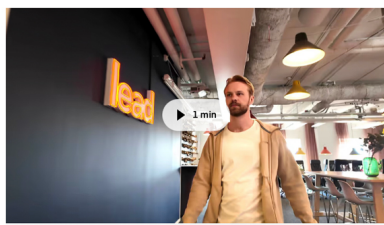
Jämfört med åren innan valde vi medvetet att fokusera på färre men större event då vi hade många andra åtaganden som stal mycket tid, exempelvis uppbyggnaden av det som nu utmynnat i den nationella plattformen Immersive Sweden. Totalt arrangerade vi, eller var en del av, ett tiotal aktiviteter som lockade några hundra deltagare och närmare 2000 deltagartimmar. Om vi räknar in alla aktiviteter som vi deltog i på något sätt hamnar vi på ett 70-tal.

Det som stack ut under året var, som så många gånger förr, Visual Sweden Day som vi under 2025 hämtade hem till Östergötland igen efter att ha arrangerat 2024 års upplaga i Stockholm. Utan att vi ens marknadsfört aktiviteten anmälde sig runt 130 personer vilket talar mycket för var Visual

Sweden står som varumärke numera och det förtroende som byggts upp genom åren. Slutligen hamnade vi på 200 anmälda personer vilket var både målet och maxkapaciteten i lokalen. Det blev en härlig eftermiddag med projekt- och företagsexempel genom åren men också en utblick framåt.

2025 var överlag ett år som handlade väldigt mycket om intressanta möten men där vi som sagt också insåg ännu tydligare den kraft som Visual Sweden som varumärke etablerat under 10 års tid där vi engagerat närmare 8000 deltagare, som tillsammans lagt 20 000 deltagartimmar vid våra aktiviteter.

Nedan: Ett axplock av uppmärksamhet som Visual Sweden och våra aktörer fått under året.



I videoklippet berättar Synclair Visions vd Carl Wikström om startup-bolagets utmaningar och mål. Foto: Tobias Holmqvist/SVT

Unik kamerateknik för drönare – studentidén gav affär med Saabkoncernen

UPPDATERAD 13 JUNI 2025 PUBLICERAD 13 JUNI 2025

Startup-bolaget Synclair Vision är en produkt av studenter från Linköping universitet. Tack vare det civil-militära innovationsprogrammet (CMIP) kom man i kontakt med Combitech – ett av bolagen i försvarskoncernen Saab – som vill använda deras unika vidvinkelkameror för drönare.

Botinator från Linköping vinner två priser på Swedish Game Awards

30.9.2025 08:00:00 CEST | East Sweden Game | Pressmeddelande



Spelot Botinator, utvecklat av en nyblidd spelstudio i Linköping, vann två priser på Swedish Game Awards 2025: Best Technology (New Talent) och Best Design (New Talent).



Virtuell CSI ska lösa brott

NORRKÖPING. Med AI och 3D-modeller förändras polisens arbete i grunden. Brottsplatser får egna röster – och berättar själva vad som hänt. Från Norrköping sprids nu tekniken till världen.

Uppdaterad: 28 maj 2025, 10:53
Publicerad: 27 maj 2025, 11:58



HL Henrik Lenngren



Visual Crime Scene är en del av nästa generations brottsutredning. Den gör det möjligt att frysa ögonblicket, återskapa händelser och – med hjälp av AI – ställa frågor direkt till brottsplatsen. Foto: Pressbild

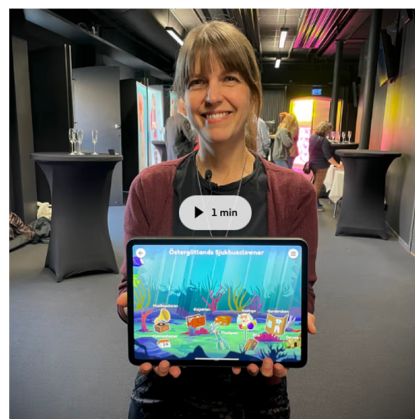


"Det är ett vågakt och visionärt steg". Se intervju med Jensen Huang. Foto: Marco Nilsson

Nvidias vd till Sverige: "Ta kontrollen över er intelligens – bygg egen AI"

UPPDATERAD 24 MAJ 2025 PUBLICERAD 24 MAJ 2025

En av techvärldens mäktigaste, Jensen Huang, är i Sverige för att bli hedersdoktor vid Linköpings universitet. I en exklusiv intervju med SVT säger han att Sverige behöver utveckla en "nationell AI" för att inte vara i händerna på USA och Kina.



Nu finns en app med sjukhusclowner för att göra sjukhusvistelsen roligare för barn. Lite av innehållet presenteras av Lisa Österlund i videon. Foto: Carl Larsson/SVT

App med sjukhusclowner inget skämt – ska underhålla barn på sjukhus

PUBLICERAD 24 MARS 2025

Sedan 2018 har det funnits en app med sjukhusclowner i Östergötland. På måndagen presenterades en ny app som ska finnas tillgänglig för surfplatta och mobil i hela landet.



Innan vi avslutar delen om kommunikation vill vi också, precis som förra året, berätta om resultatet av vårt arbete med LinkedIn. Vi hade närmare 1700 i antal följare när vi klev in i 2025 och innan året var slut hade vi gått över 2000 följare som var ett av årets kommunikationsmål. Det var extra roligt att detta mål skedde i samband med Visual Sweden Day.

PROJEKTKVALIFICERING

Beslut om projekt inom initiativet fattas av styrelsen, eller genom särskild delegationsordning delar av styrelsen eller processledaren.

Projekt ska inför beslut beskrivas på ett enhetligt sätt enligt en särskild mall för projektbeskrivning. Avsikten är att processledningen deltar aktivt i beredningen av projekt, en process som startar genom att en mycket enkel och kortfattad idébeskrivning enligt mall eller webbformulär inhämtas. Projekten formas sedan i dialog med processledningen.

för plattformprojekt, men då tillkommer även bedömning av behovet av kunskapsuppbyggnad utifrån efterfrågan. Under 2023 har dessutom krav på kontanta insatser från behovsägare tillämpats, vilket är ett utmärkt mått på efterfrågan.

Beslutskriterier för projekt

Som stöd för styrelse och processledning tillämpas ett antal kriterier vid värdering av projektförslag och beslut om resursinsatser från Visual Sweden. Kriterierna är indelade i två grupper, enligt bilden nedan.

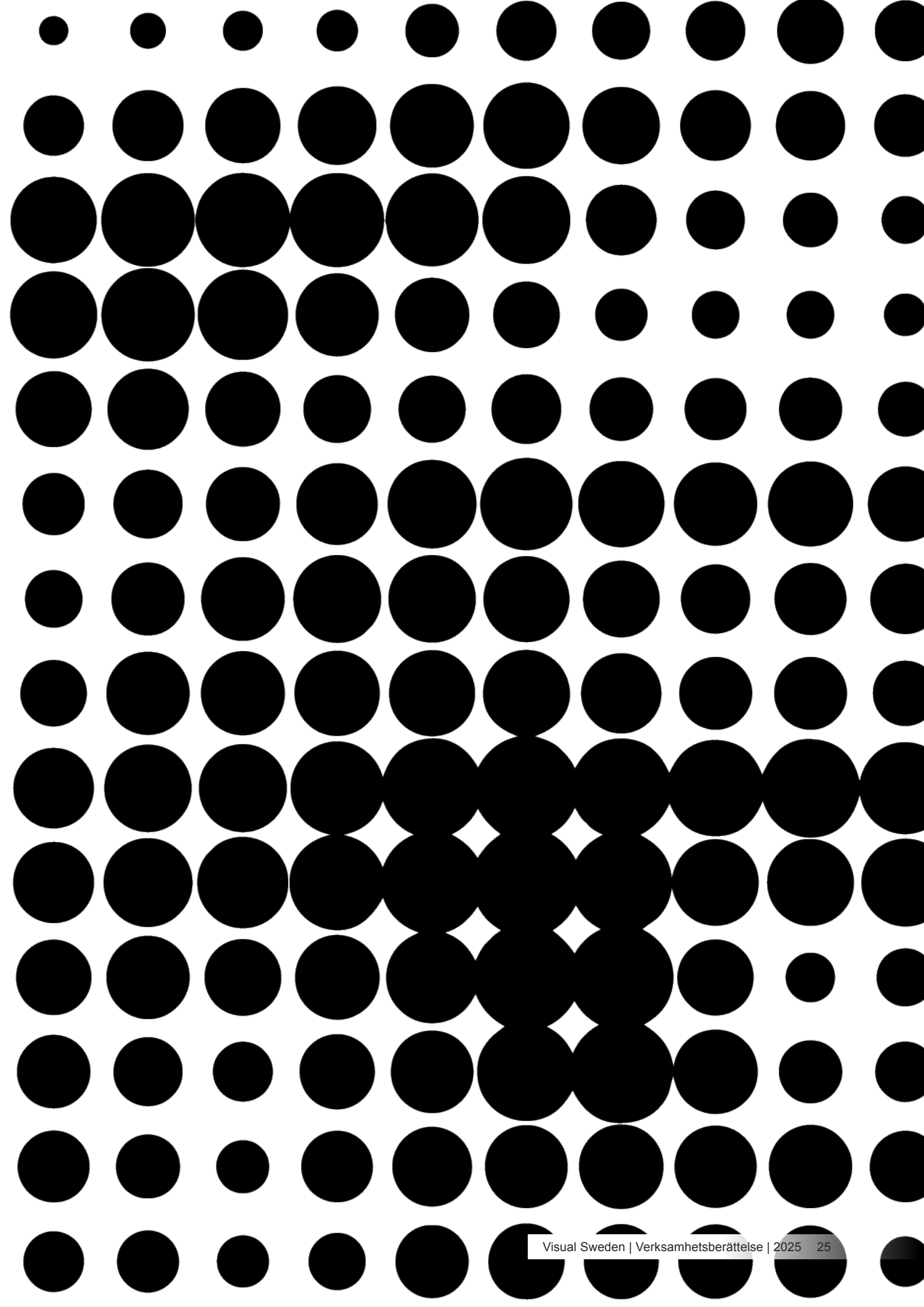
Dessa kriterier gäller primärt förstudieprojekt och utvecklingsprojekt. De kan i grunden även anses gälla

Tvingande

- Regional koppling
- Relevans för fokusområde
- Bidrag till övergripande mål
- Medfinansiering i balans
- Hållbarhet i projekt/resultat
- Beaktande av statsstödsregler

Meriterande

- Nyttjar forskningsresultat/kompetens
- Stort nyhetsvärde
- Stor marknadspotential
- Stor samhällsnytta
- Korskopplingar sektorer/geografi
- Koppling till plattformprojekt



PROJEKT

Under året drevs ett 20-tal projekt i olika storlekar, här följer några exempel.

MATCH

PROJEKTTID: SEPTEMBER 2024 - DECEMBER 2028

Projektet syftar till att öka digitaliseringstakten inom industrin genom att koppla samman digitala SME:er och tillverkande SME:er i avancerade labbmiljöer. Genom detta skapas nya samverkansstrukturer som stärker svensk industris innovationsförmåga och konkurrenskraft.

Projektet bygger på tre innovationsmiljöer: MITC i Eskilstuna, Visual Sweden i Linköping och ASSAR i Skövde. Dessa kompletteras av IUC-nätverket och EIT Manufacturing, vilket ger ett starkt nationellt och europeiskt stöd.

Genom Match-plattformen kan företag mötas, testa teknik och genomföra förstudier av digitala lösningar direkt i verksamheten.

Projektet har en budget på 44 miljoner kronor och finansieras av Tillväxtverket, Region Sörmland, Region Östergötland, Västra Götalandsregionen och Eskilstuna kommun.



match

Visual LIFT

PROJEKTTID: OKTOBER 2020 - OKTOBER 2026

Visual LIFT syftar till att genom visualisering hjälpa företag att visa upp och kommunicera kring exempelvis produkter, produktionssystem och leveranssäkerhet. Projektet har pågått i tre år och hittills hjälpt ett hundratal tillverkande företag att hitta nya sätt att nå ut med sina erbjudanden och lösningar. Projektet fick under 2023 även besked om fortsatt finansiering och har utökats till att gälla små och medelstora företag i de flesta branscher i ett större geografiskt område.

Visual LIFT drivs med bas från Norrköping och Visualiseringscenter C. Dessutom finns fem noder; Curt Nicolिंगymnasiet i Finspång, Mälardalen Industrial Technology Center (MITC) i Eskilstuna, Alfred Nobel Science Park i Örebro, Automation Region i Västerås och Växjö Linnaeus Science Park.



Visual City

PROJEKTTID: OKTOBER 2020 - OKTOBER 2026

Under 2023 har flera projektinitiativ inom området digitala tvillingar av städer växt fram, exempelvis Simstad, Visual Sweden City Platform och Gaia - AI för insamling av grundläggande geodata.

Projektet samlar vi under begreppet Visual City och

arbetet hittills har också utmynnat i en utställning på Visualiseringscenter C i Norrköping, även den med namnet Visual City. Detta initiativ har rönt stora framgångar och mycket uppmärksamhet nationellt såväl som internationellt.



Som en del av firandet av Visual Swedens 10-åriga jubileum utlyste processledningen extra projektmedel för projekt av karaktären av förstudie eller verifieringsprojekt. Processledningen meddelade att man gärna såg att nya aktörer som aldrig ansökt tidigare skulle ansöka samt att projektidéerna tillämpas inom något av områdena industri, medicin och samhälle samt relaterar till “människa i loop”-teknologier eller digitala tvillingar.

- Innovationshöjd (gärna koppling till forskningsresultat/ kompetens)
- Relevans och marknadspotential
- Samhällsnytta
- Trovärdighet (Korskopplingar mellan sektorer/aktörer/ geografi)

Utlysningen var på totalt 1 MSEK och varje projekt kunde tilldelas upp till 200 KSEK, vilket i praktiken innebar att 5-10 projekt kunde få finansiering.

Totalt kom 24 ansökningar in. En bedömningsgrupp gjorde ett första arbete med att bedöma och rangordna projekten. Därefter tog processledningen beslut om att finansiera fem av dessa. Projekten slutfördes under 2025. De utvalda projekten var:

Utveckling av AI-modeller för klassificering av markmaterial

Sökande: Anders Kettisen, Dubblett AB

Beskrivning: Projektet utvecklar AI-modeller för att klassificera markmaterial med hjälp av nationella flygbilder och höjddata från Lantmäteriet. Målet är att ta fram en produktprototyp som visualiserar landskapets sammansättning och möjliggör samhällskritiska analyser som översvämningsmodellering och bulleranalyser.

I samarbete med: Eksjö Kommun, AFRY AB



Visualisering och simulering av en socialt hållbar stadsdel – Skäggetorp, Linköping

Sökande: Kristin Nenzén, Action for Society Sweden AB
Beskrivning: Projektet utvecklar en 5D-visualisering av stadsdelen Skäggetorp i Linköping för att stödja social hållbarhet och trygghet. Visualiseringen bygger på data från tidigare forskningsprojekt och hjälper samhällsaktörer att prioritera insatser för ökad trygghet och trivsel.

I samarbete med: Platsamverkan Skäggetorp, Rise, Alster



Norrköping i Fortnite

Sökande: Tomas Nihlén och Linda Pierre, TOMLIN STUDIO AB

Beskrivning: Projektet skapar en prototyp för hur en digital tvilling av Norrköping kan användas på plattformen Fortnite. Målet är att erbjuda medborgare och lokala företag möjlighet att interagera med och uppleva staden i en spel- och metaverse-miljö.

I samarbete med: TOMLIN STUDIO AB



Trygghet för barn vid MRI

Sökande: Peter Lundberg, Universitetssjukhuset i Linköping

Beskrivning: Projektet utvecklar en metod för att minska stress och behovet av narkos hos barn vid magnetkameraundersökningar. Med hjälp av tecknad film, VR-upplevelser och lek förbättras förberedelserna och upplevelsen för både barn och föräldrar.

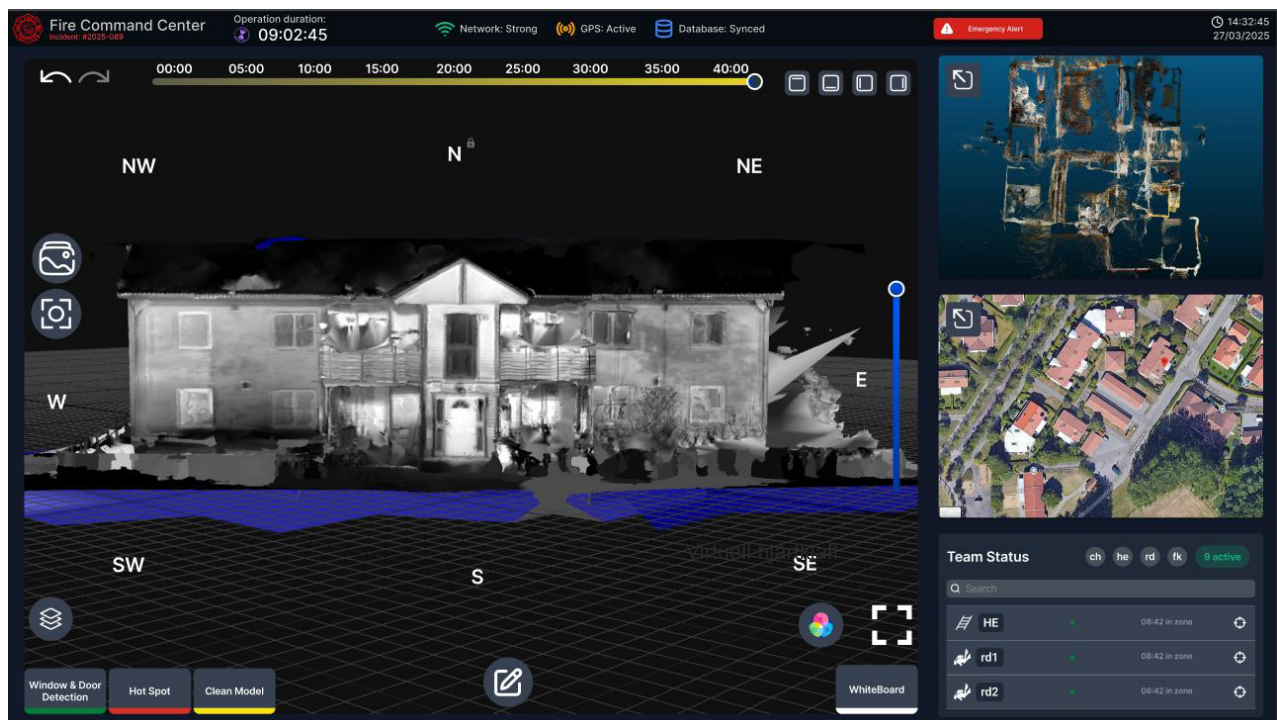
I samarbete med: Universitetssjukhuset i Linköping, Region Östergötland, Barncancerfonden med flera

Brandbild – beslutsstöd för räddningsinsatser

Sökande: Jörgen Ahlberg, Scienvisic AB

Beskrivning: Projektet utvecklar ett system som samlar in, analyserar och visualiserar bilder från olika källor vid räddningsinsatser. Systemet hjälper insatsledare att fatta snabbare och bättre beslut vid bränder.

I samarbete med: Räddningstjänsten Östra Götaland, Räddningstjänsten Storgöteborg, Termisk Systemteknik, Visage Technologies.



Ett plattformprojekt kännetecknas av brett deltagande och forskningsbaserad kunskapsuppbyggnad, som sedan kan nyttjas för vidare exploatering genom förstudier, utvecklingsprojekt och affärsverksamhet i enskilda eller samarbetande företag alternativt nyttiggörande i offentlig verksamhet. Under 2023 låg fokus på att bereda nya plattformprojekt. Nedan följer ett aktuellt exempel på plattformprojekt.

Medicinsk Digital Tvilling (MeDigiT)

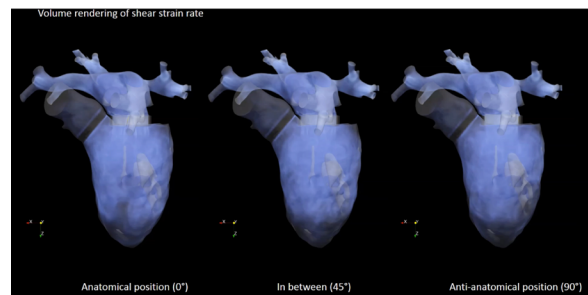
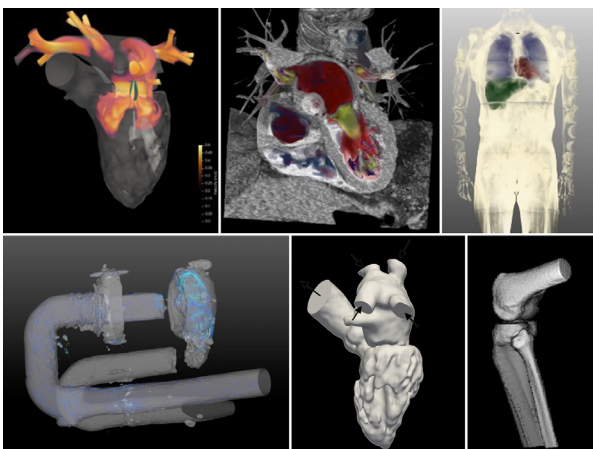
PROJEKTTID: JANUARI 2022 - DECEMBER 2025

En förutsättning för att kunna behålla en kostnadseffektiv men kvalitativ sjukvård är att behandlingen av patienter blir mer individanpassad. Avancerade mättekniker möjliggör mätning och kvantifiering av sjukdomsförlopp men att ställa prognoser baserat på mätningar kan vara svårt då till synes lokala åkommor ofta påverkar hela kroppen. Därtill är det vanligt att patienter har flera åkommor samtidigt. För att kunna förstå och använda dessa data behövs ett verktyg som kan utvärdera och visualisera hela patientens komplexa anatomi och fysiologi. En vanlig lösning för detta inom industrin är att skapa en digital tvilling; en kopia i en dator.

Med hjälp av den digitala tvillingen av en patient är det möjligt att i en klinisk miljö se nuvarande hälsostatus men även att ställa prognoser och förutspå hur den enskilda individen kommer att reagera på olika behandlingar.

Modellen kan alltså användas som ett verktyg för att ställa diagnoser och optimera kirurgiska ingrepp men också ge insikter om hur olika sjukdomar påverkar varandra, tjäna som diskussionsunderlag i patientkontakter samt användas som modell för att testa nya läkemedel, kirurgiska metoder, implantat och utrustning.

Medicinska digitala tvillingar ger nya möjligheter för sjukvården och medicintekniska företag men ställer också krav och förväntningar. Ingen av dessa aktörer kan lösa detta ensam. Här krävs samarbete mellan flera sektorer. Därför har vi samlat aktörer som utforskar och utvecklar nycklar för den medicinska digitala tvillingen för allt från undervisning, behandling av hjärtsjukdomar, medicinska implantat, kroppssammansättning och helkroppstvilling.



Samlad översikt av effekter 2025 och Visual Swedens roll

Under 2025 har Visual Sweden fortsatt att vara en central drivkraft i utvecklingen av visualisering, bildanalys och XR i Sverige. Genom ett brett arbete som spänner över forskning, innovation, företagstillväxt, kompetensutveckling och internationell positionering har initiativet skapat betydande systemeffekter både regionalt och nationellt.

Kunskapsutveckling och spridning

Visual Sweden har både initierat och drivit projekt som stärkt forskningsmiljöer, möjliggjort nya forskningsinsatser och bidragit till att etablera nya forskargrupper inom visualisering och AI. Samverkan mellan akademi, företag och offentlig sektor har fördjupats genom projekt som MeDigiT, City Platform, TWIN Generator och ett stort antal event, workshops och utbildningsinsatser. Nya utbildningsmiljöer, exempelvis Visionen 2.0 och ökade XR-inslag i undervisningen, stärker kompetensförsörjningen och bidrar till att fler studenter och forskare når marknaden med sina idéer.

Experimenterande och entreprenörskap

Året har präglats av ett växande antal företag som fått stöd i allt från rådgivning och prototyputveckling till avancerade digitala tvillingar och XR-lösningar. Visual Swedens jubileumsutlysning ledde till nya projekt och samarbeten, medan satsningar som Defence Hub, Visual Lift och MeDigiT har resulterat i konkreta prototyper, bolagsbildningar och fördjupad samverkan mellan forskare och företag. Initiativet har dessutom stöttat forskare i att utveckla innovationsförmåga, vilket redan lett till nya idéer och ansökningar inom nationella forskningsprogram.

Nya investeringar och företagsutveckling

Medlemsföretag har under året genomfört betydande tekniksprång och investeringar, bland annat Polar Light Technologies som tagit in över 50 MSEK i nytt kapital och flera företag inom digitala tvillingar och medicinsk visualisering som gått vidare till större projekt eller kommersialisering. Visual Swedens nätverk har också gett företag tillgång till investerarnätverk och möjliggjort kontakter som lett till vidare finansiering och expansionsplaner.

Infrastruktur och miljöer för forskning och innovation

2025 har sett etableringen och utvecklingen av flera centrala miljöer. VTI:s mobila forskningsplattform är nu operativ, City Platform har fått omfattande användning och nya forskningslabbar och utbildningsmiljöer har växt fram inom flera delar av Linköpings universitet. Visual Sweden har bidragit till att koordinera, medfinansiera och strategiskt utveckla dessa miljöer, vilket skapat långsiktiga förutsättningar för fortsatt utveckling och samverkan.

Positionering och internationell synlighet

Visual Sweden har kraftigt stärkt Sveriges internationella position genom deltagande i och värdskap för stora konferenser såsom EuroXR, UnitedXR, QGIS Conference 2025 och LCAMP. Initiativet har också byggt och drivit internationella metakluster, bland annat Visual Europe och ett nordiskt XR-kluster, vilket har lett till ökad synlighet, nya EU-ansökningar och fler projektförfrågningar från internationella aktörer. Regionen har dessutom fått internationell uppmärksamhet genom filmprojekt, forskning och industriella samarbeten.

Strategisk samverkan och policyutveckling

Visual Sweden har under året haft en tydlig roll i att forma strategier och styrkeområden regionalt, bland annat det nya S3-området "Visuell intelligens och sammankopplade teknologier". Genom dialoger med myndigheter, regeringskansliet, forskningsfinansiärer och regionala aktörer har initiativet påverkat policyutveckling och lagt grunden för långsiktiga satsningar inom visualisering, AI, digitala tvillingar och XR.

Stärkt ekosystem och långsiktighet

Ett av årets viktigaste strukturella resultat är att Visual Sweden nu integrerats i Norrköping Science Parks linjeorganisation. Det ger initiativet långsiktig stabilitet och stärker den regionala kapaciteten att fortsätta vara ett nationellt ledande kluster för visuella tekniker. Visual Sweden 2.0 har formats utifrån både regionala prioriteringar och EU:s strategier för Virtual Worlds och Web 4.0, vilket ger goda möjligheter att fortsätta attrahera finansiering och utveckla ekosystemet.

EKONOMI

Övergripande sammanfattning av ekonomin 2025(kSEK)

Etapp 3

Kostnader

	Bidragsfinansierat	Egna insatser	SUMMA
Processledning ¹	939	5 736	6 675
Fol-projekt ²	7 632	7 531	15 163
SUMMA kostnader	8 571	13 267	21 838

Kontanta intäkter

Vinnova	5 000
Region Östergötland	1 166
Linköpings kommun	0
Norrköpings kommun	1 000

SUMMA 7 166

Balansering

Intäkter minus kostnader enligt ovan	-1 405
Överskjutande medel från tidigare år	1 916
Överskjutande medel	511

¹Inklusive kommunikation, innovationsstimulans och följeforskning

²Beslutade och utbetalda bidrag



