



VERKSAMHETSBERÄTTELSE 2018



**VISUAL
SWEDEN**

Innehåll

04	SAMMANFATTNING
05	EN STARK REGION INOM VISUALISERING OCH BILDANALYS
06	VISUAL SWEDENS AKTÖRER
07	ORGANISATION
07	Operativ organisation
07	Styrelse
08	VISION OCH STRATEGI
08	Vision
08	Strategi
09	INRIKTNINGAR
09	Industri
10	Medicin
11	Samhälle
12	PROCESSLEDNING OCH STYRELSEARBETE
13	KOMMUNIKATION OCH AKTIVITETER
16	PROJEKTKVALIFICERING
17	PROJEKT OCH PROJEKTRESULTAT
17	Projektexempel 1: Visual Vulva
18	Projektexempel 2: Sjukhusclowner i digitalt format
18	Projektexempel 3: Medborgardialog i Ebbepark
19	Projektexempel 4: Exit Reality
19	Projektexempel 5: Visual Agenda 2030
19	Projektexempel 6: Utställning i Visualiseringscenter C
20	Projektbeslut inför 2019
22	EKONOMI
22	Övergripande sammanfattning av ekonomin 2018 (kSEK)

Sammanfattning

Visual Sweden är ett innovationsinitiativ inriktat på visualisering och bildanalys, med bas i Östergötland. Tillämpningarna finns bland annat inom industri, medicin, samhällsbyggnad, säkerhet och hållbarhet. Bakom initiativet står Linköpings universitet, Region Östergötland, Linköpings kommun, Norrköpings kommun och ett större antal företag, myndigheter, verk och institut i regionen. Visual Sweden utsågs 2016 i hård konkurrens till vinnare i Vinnovas Vinnväxt-tävling, vilket innebär ett övergripande beslut från Vinnova om finansiering i tio år, förutsatt att utvärderingar under perioden faller väl ut.

Detta är en verksamhetsberättelse för Visual Swedens tredje verksamhetsår. Initiativet startade formellt 15 mars 2016. Beslut om finansiering föreligger nu fram till 2019-06-30. Inför detta datum kommer en utvärdering att ske med internationell panel. Verksamheten under 2016 och 2017 är att betrakta som mobilisering, medan verksamheten efter strategisk uppdatering från 2018 har gått in sin uppbyggnadsfas.

Året har varit rikt på stimulerande aktiviteter, som frukostmöten hos olika intressenter och behovsinriktade arbetsmöten. Den årliga Visual Sweden Day arrangerades i maj med visst internationellt inslag. Under året har beslut fattats om finansiering av 11 innovationsinriktade projekt, varav tre plattformspåbyggnadsprojekt - en ny kunskapsupbyggande form av större projekt. Tio projekt har avslutats under året.

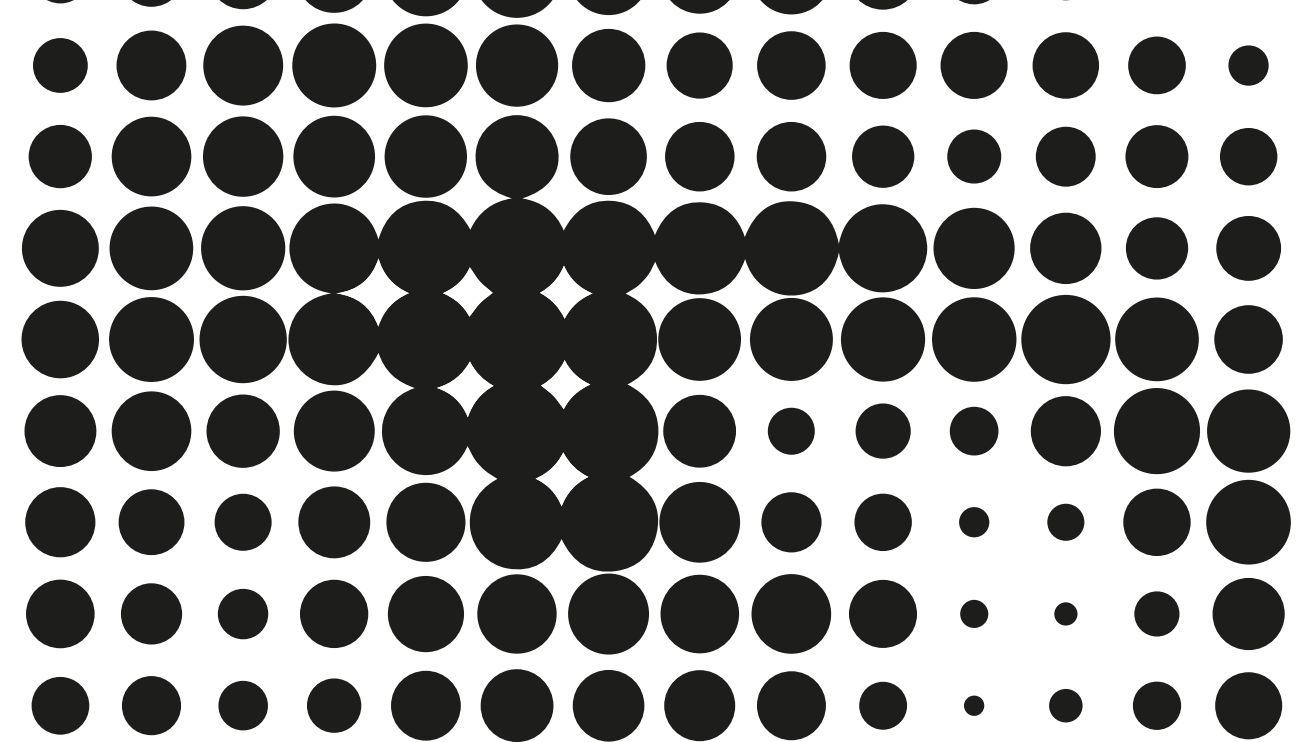
Såsom tidigare år fick Visual Sweden stor uppmärksamhet under Almedalsveckan. Detta år för uppmärksamheten kring projektet "Visual vulva" och det sätt på vilket det exponerades. Det resulterade i nominering till "Innovativast i Almedalen 2018".

En bekräftelse på regionens styrka inom visualisering och bildanalys är Lund-företaget Axis etablering i Linköping med sikte på 100 anställda inom några år. Visual Sweden-företaget HiQ har fått uppdraget att bygga upp denna verksamhet.

Exempel på konkreta projektresultat under året är en nyttig app för sjukhusclowners kommunikation med sjuka barn och en permanent introduktionsutställning i Visualiseringscenter C för att inspirera till ökat intresse för studier och arbete inom visualisering.

Under hela året varannan vecka har det digitala nyhetsbrevet Visual Sweden Highlights utkommit. Antalet prenumeranter har under minskat något, från ca 1800 till ca 1600, pga GDPR-lagen som trädde i kraft under året, men har sedan dess en kontinuerlig organisk tillväxt. Antalet följare på Facebook har legat stabilt på ca 1400 och på Twitter har antalet ökat från 325 till 380, de senare företrädesvis internationella. Under året har också ett Instagram-konto aktiverats.

”
**Nominering:
”Innovativast i
Almedalen
2018”**



En stark region inom visualisering och bildanalys

Östergötland har utvecklats till en nationell nod inom visualisering, bildbehandling och simulering med ett 100-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 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. Två tidigare verksamhetsrapporter omfattar åren 2016 respektive 2017.

Visual Swedens aktörer

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

Exempel på utvecklingsintensiva företag inom Visual Sweden är Sectra (medicinsk bildanalys och datahantering), ContextVision (bild-processning), SICK IVP (industriella kamerasystem), Dataton (storskalig projicering), XM-Reality (förstärkt verklighet), Amra (medicinsk visualisering), InfViz (datavisualisering), Gaia (systemutveckling och innehållsproduktion) och Interspectral (3D-digitalisering och visualisering). Dessutom medverkar multinationella aktörer såsom SAAB, Siemens 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 och med liknande intressen i området. Följande aktörer har ingått långsiktigt samarbetsavtal/ansvarstagande för Visual Sweden:



Därtill har hittills följande företag - som alla bedriver teknisk utveckling inom området - ingått ett anslutningsavtal som innebär att de är en del av initiativet och utgör en kärna i vilken tillväxten ska stimuleras och



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, för vilket universitetets rektor har utfärdat en instruktion.

Operativ organisation

Vetenskaplig ledare	Anders Ynnerman, LiU
Processledare	Anders Carlsson, LiU

Central processledningsgrupp

Ansvarig, område Samhälle	Tsion Woldemariam, Science Park Mjärdevi
Ansvarig, område Industri	Eric Holmstedt, Norrköping Science Park
Ansvarig, område Medicin	Anders Carlsson, LiU

Associerad processledningsgrupp

Temaansvar:	Jonas Löwgren, LiU
Akademiskt innovationsstöd:	Gio Fornell, LiU Innovation
Regionalt innovationsstöd:	Åke Rolf, Region Östergötland
Smart specialisering:	Carina Malmgren, Region Östergötland

Styrelse

Dan Jangblad
SAAB, ordförande

Helena Balthammar
Linköpings kommun

Ludvig Emgård
Spotscale

Heléne Njord-Westerling
Norrköping Science Park

Anita Jernberger
Region Östergötland

Lena Klasén
Polisen, NFC

Claes Lundström
Sectra (vice ordf)

Carina Malmgren
Region Östergötland

Lena Miranda
Mjärdevi Science Park

Per Södergren
Siemens Turbomachinery

Lars Stjernkvist
Norrköpings kommun

Christina Öhman
Interactive Institute Swedish ICT

Processledare och vetenskaplig ledare är föredragande i styrelsen. Därtill har prefekten vid LiU/ITN närvaro- och yttranderätt.

Vision och strategi

Vision

2030 är storstadsregionen Linköping-Norrköping Europas mest attraktiva innovationsmiljö för visualisering, syntes och analys av visuell information i alla dess former och tillämpningar.

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.

2020 har innovationsmiljön etablerat sig som en i Sverige och Norden välkänd miljö för investeringar, etableringar och storskaliga samarbeten inom visualisering, bild- och dataanalys.



Strategi

Strategin har under året uppdaterats och brutits ned i följande huvudaktiviteter:

Övergripande

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

Samla

- Formellt och informellt samlande av aktörer

Stimulera

- Proaktivt samskapande i praktiken

Synliggöra

- Profilerar, 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



Inriktningar

Sedan 2016 har innovationsverksamheten koncentrerats till de tre huvudsakliga tillämpningsområdena industri, medicin och samhälle. Under 2018 inkluderades några ytterligare delområden, som t ex livslångt lärande under Samhälle, samtidigt som varje huvudområde fick ett fokusområde för särskild innovationsstimulans.

Industri



Produkt- och systemutveckling

Visualiseringsteknik kommer att spela en stor roll i framtidens utvecklingsarbete och kundanpassning/konfigureringsarbete. Det handlar om att i tidiga faser kunna testa och utvärdera design i tidiga skeden, men också om att snabbt kunna styra om i sena skeden, även i mycket komplexa produkter och system.



Övervakning och styrning av produktionsprocesser

Minst lika viktigt som att erbjuda attraktiva produkter och tjänster är att ha en effektiv och hållbar produktionsprocess och tillverkning. Behovet av information från processer möts upp av den snabba utvecklingen av smarta sensorer och beslutsstödssystem.



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.



Kunderbjudande och säljstöd

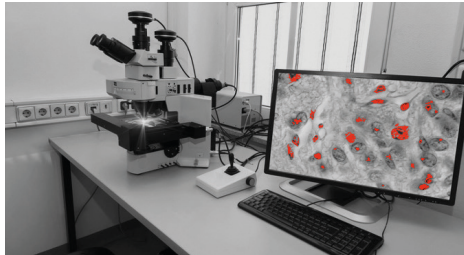
Genom att förädla stora mängder data kan företag verksamma inom industrin lättare skapa kunderbjudande men också utforma säljstöd. Genom förädlingen av data skapas helt nya former av stöd för en bättre kundbearbetning.



Eftermarknad och underhåll

Med hjälp av visuella verktyg, data- och bildanalys samt integrerad diagnostik har sjukvården möjlighet att skapa en förbättrad vårdkedja och anpassad vård från analys, diagnostik och behandling till framtida prediktion utifrån en ökad patientkännedom.

Medicin



Patologi

Patologibilder, bilder på vävnadsprover, innehåller stora mängder data. Bildbaserad diagnostik och analys av "big data" faller väl inom ramen för initiativets kompetens.



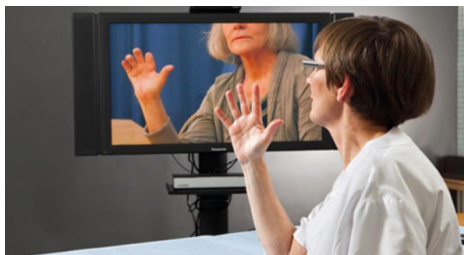
Ortopedi

Avancerad visualisering och bild-återskapning kan vi utveckla tekniker och medicinska verktyg för banbrytande precision, förkortade operationstider och färre revisioner med både stor klinisk och ekonomisk nytta som resultat.



Rättsmedicin

Virtuella obduktioner är ett område under konstant utveckling. Här ser vi även hur den medicinska informationen kan öka värde och komplettera brottsplatsvisualiseringen som berörs inom Visual Swedens samhällsområde.



Vård på distans

Ett stort värde ligger här i att kunna samla in och bearbeta stora mängder information och kvantitativ bilddata för att analysera populationsmönster, för att på så sätt t ex initialt utveckla visuella biomarkörer och kunna ge förbättrad diagnostik.



Individanpassad vård

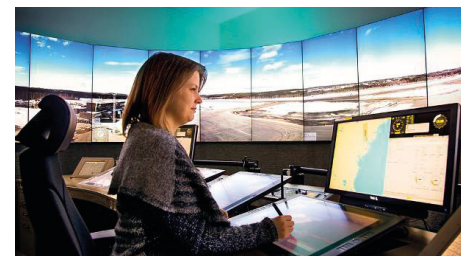
Med hjälp av visuella verktyg, data- och bildanalys samt integrerad diagnostik har sjukvården möjlighet att skapa en förbättrad vårdkedja och anpassad vård från analys, diagnostik och behandling till framtida prediktion utifrån en ökad patientkännedom.

Samhälle



Hållbara städer och hållbart samhälle

Ekologisk, social och ekonomisk hållbarhet ska genomsyra all forskning och utveckling som sker inom Visual Sweden. Här finns bland annat ett stort intresse av att korta ner projekterings- och byggtider. Typiska tillämpningar kan handla om visualisering i mycket tidig projekteringsfas av enskilda fastigheter eller stadsdelar, visualisering som stöd för invånardialog och visualisering för underhåll av fastigheter. Förutom ren nybyggnation är även sådant som förändringar av trafikflöden, anläggning av mötesplatser och gångstråk, belysning, med mera av intresse.



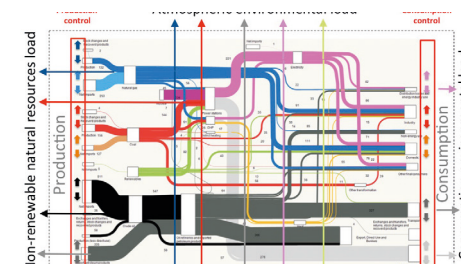
Infrastruktur/drift av samhällsfunktioner

Innefattar driftfunktioner för energiförsörjning, vatten/avlopp, IKT-infrastruktur, transport-infrastruktur med mera. Tillämpningar kan vara nya och förbättrade former för övervakning av distributionen med manuellt beslutsstöd, som t ex flygledning från "fjärrtorn", men även bildanalys i t ex trafiksammanhang för mer autonom övervakning och styrning.



Samhällssäkerhet och rättskipning

Innefattar säkerhet för ökad trygghet, förebyggande av brott samt utredning av brott. Det kan exempelvis handla om kameraövervakning med inbyggt intelligent stöd för att upptäcka avvikande beteenden, fusion av information från kameror och andra sensorer till en sammanhängande helhet som kan visualiseras för analys, men också såväl bildanalys som visualisering av brottsplatser med omgivning utifrån video, stillbilder och annan tillgänglig information.



Kultur, media, spel och upplevelser

Under mobiliseringsfasen har det blivit tydligt att det finns många tillämpningar av avancerad visualisering och bildanalys inom kulturområdet, exempelvis finns samarbeten mellan regionala företag och nationella intressen avseende kulturarv. Flera företag nu knutna till Visual Sweden är inriktade på grundläggande medieteknik och under det senaste året har regionen samlat krafterna inom spelområdet genom en kraftfull satsning på mötesplatsen East Sweden Game.



Utbildning och livslångt lärande

Det är uppenbart att visualisering har en viktig roll inom lärandeområdet. Det är också ett område där Visual Swedens kommunala intressenter har en stor del av sin verksamhet och det finns också privata utbildningsföretag bland intressenterna. Visualiseringscentrets verksamhet är också i hög grad skolinriktad. Relevanta och sannolikt växande områden är distansutbildning, självlärande och vidareutbildning (livslångt lärande).

Processledning och styrelsearbete

Visual Swedens operativa ledning utgörs av processledningen, som har haft möte varje vecka, varannan vecka med hela processledningen (central och associerad processledningsgrupp) och varannan vecka med den centrala processledningsgruppen (Se avsnittet "Organisation").

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 11 projekt
- Avslutande av 10 projekt
- Beslut om strategisk uppdatering av initiativet

Kommunikation och aktiviteter

En viktig del i ett initiativ som Visual Sweden är synlighet och kommunikation – såväl inom initiativet som externt.

Under 2016 etablerades det digitala nyhetsbrevet Visual Sweden Highlights, som sedan dess utkommer varannan vecka. 26 utgåvor har distribuerats under 2018. Varje utgåva innehåller korta blänkare till nyheter och händelser som är associerade till Visual Sweden på olika sätt. Antal prenumeranter var vid utgången av 2018 ca 1600.

Precis som 2017 var en av årets höjdpunkter vårt deltagande vid Almedalsveckan och precis som 2017 var vi nominerade till pris i kategorin "Innovativast i Almedalen". Då vann vi, nu räckte det inte hela vägen men publiciteten blev väldigt hög ändå med bl.a. samtal med socialminister Annika Strandhäll (S) och Darja Isaksson, generaldirektör för Vinnova.

Se bilder nästa sida!

VISUAL SWEDEN HIGHLIGHTS

Nyhetsbrev Vecka 26

Vecka 26, det betyder halvtid på året och pausvila för de flesta, men först blir det för en del av oss en intensiv vecka i Visby. I år firar Almedalsveckan 50-årsjubileum och bjuder på fler programpunkter än någonsin. Visual Sweden finns representerat i aktiviteter under större delen av veckan. Länkar till dessa nedan. Vi har ju en del att leva upp till (innovativast i Almedalen 2017) och vi räknar med medial uppmärksamhet. Men det kommer också en höst. Missa inte Future Summit 4 september och seminarium om automatiserad trafikledning av drönare i stadsmiljö 13 september. Vi ser gärna att ni anmäler er nu, men njut sedan av semestern!



Anders Ynnerman får utmärkelse!

Professor Anders Ynnerman tilldelas 2018 års "Achievement Award" av IEEE Vis för sina insatser inom virtuella obduktioner med betydelse både för medicinområdet och populärvetenskaplig kommunikation.



Felsberg etta bland AI-forskare!

Michael Felsberg, professor i datorseende rankas högst av AI-forskarna i Sverige i Vinnovas rapport "Artificiell intelligens i svenskt näringsliv och samhälle, analys av utveckling och potential" [Läs mer >>](#)

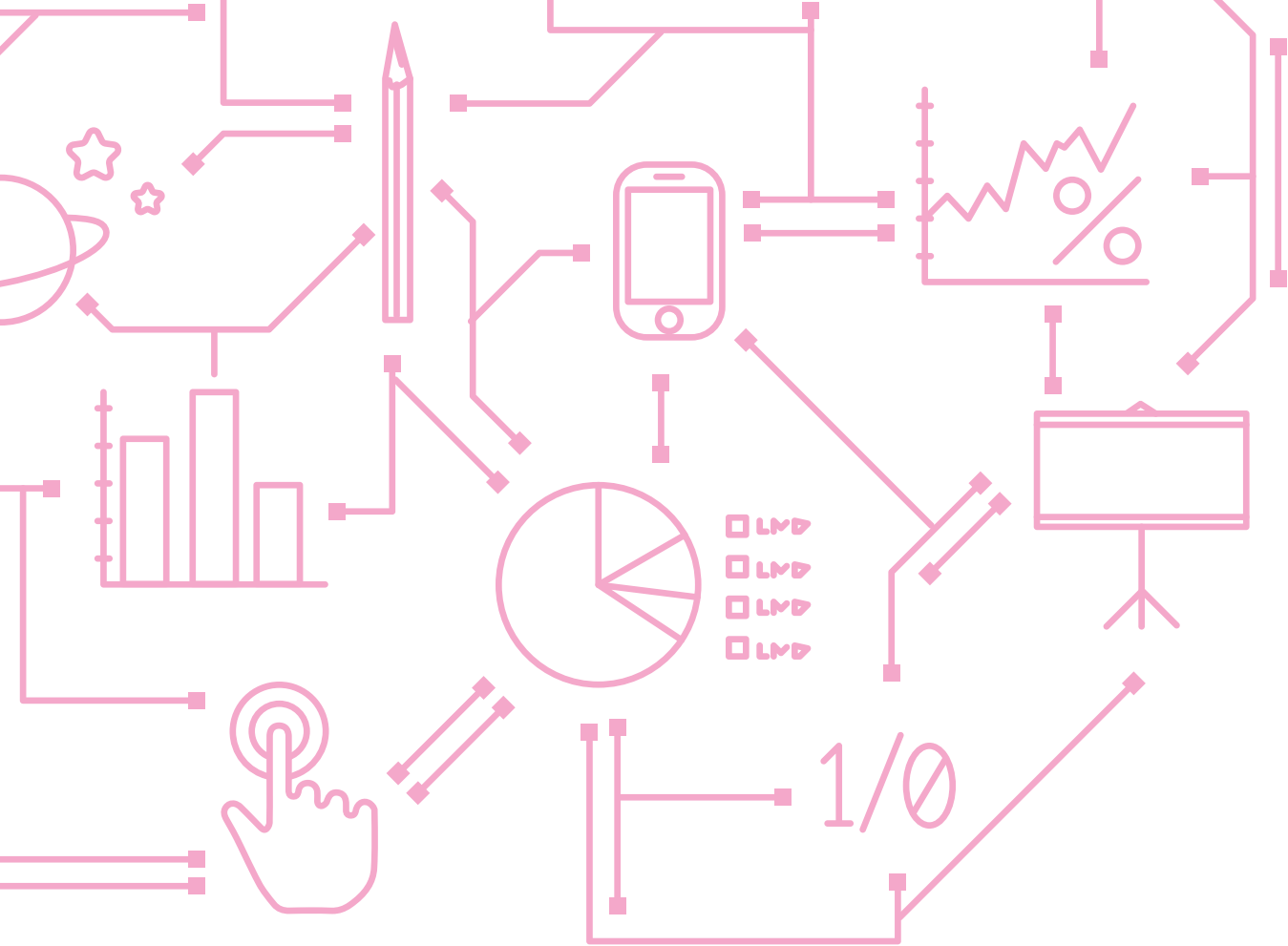


Visual Sweden i Almedalen

Projektet Visual Vulva/År jag normal:

2/7: Pressträff kl 13:30
3/7: [Utställning vid RISE-lunch](#)
4/7: [East Sweden Arena](#)
Dessutom:
4/7: [Visualiserad livsmedelskedja](#)

Visual Sweden Highlights, exempel från veckan efter Almedalsveckan.



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.

Beslutsriterier 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.

Tvingande	Meriterande
☒ Regional koppling	☒ Nyttjar forskningsresultat/kompetens
☒ Relevans för fokusområde	☒ Stort nyhetsvärde
☒ Bidrag till övergripande mål	☒ Stor marknadspotential
☒ Medfinansiering i balans	☒ Stor samhällsnytta
☒ Hållbarhet i projekt/resultat	☒ Korskopplingar sektorer/geografi

Projekt och projektresultat

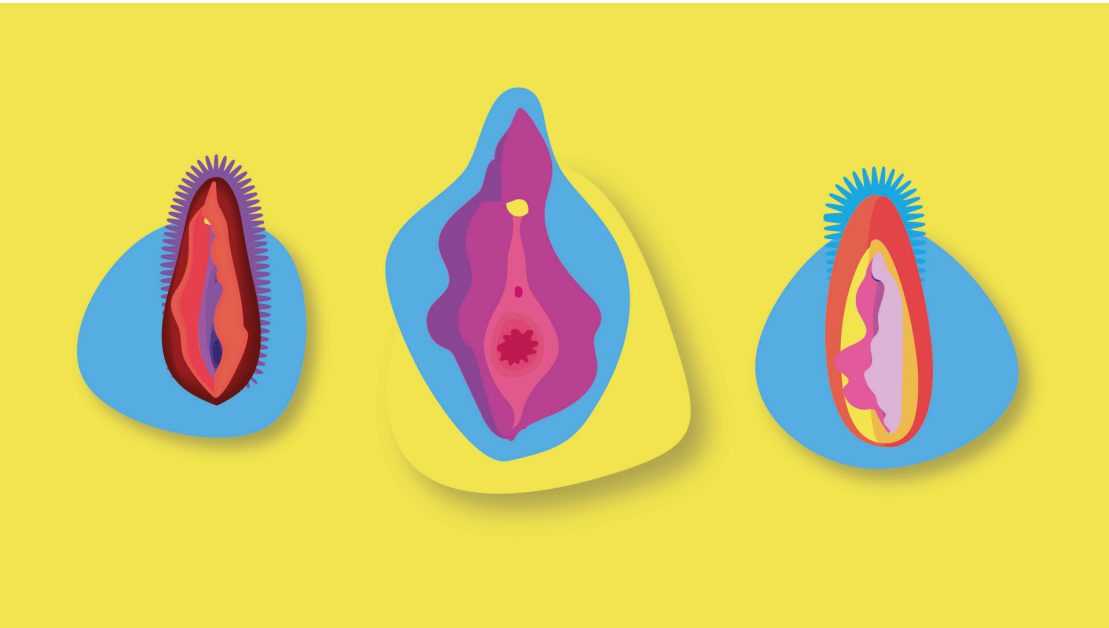
Under året har styrelsen beslutat att finansiera 11 projekt. Några av dessa presenteras här kortfattat. En del av projekten har också avslutats under 2018, medan flera enligt plan fortsätter in i 2019.

Projektexempel 1: Visual Vulva

Visual vulva är ett visualiseringsprojekt som startades med utgångspunkt i problemställningen "Är jag normal?" och behovet av korrekta bilder på kvinnans kön, framförallt vulvan. Den låga kunskapen om vulvan hos kvinnor och män, även hos de som arbetar inom vården, gör att många kvinnor lider i onödan, världen över. Det vill vi förändra med Visual Vulva – och det kan vi göra med visualiseringsteknik.

Vi skapar nu ett digitalt referensbibliotek med 3D-bilder av många olika sanningsenliga vulvor som ska användas i utbildningssyfte. Visualiseringsverktyget Virva är nu lanserat och finns tillgängligt för kunder som läkare, lärare men även föräldrar och ungdomar.

Projekttid: oktober 2017 - augusti 2018



Exempelbild från Sibship, en partner i projektet.

Projektexempel 2: Sjukhusclowner i digitalt format

Östergötlands sjukhusclowner arbetar med barn inlagda på sjukhus i Linköping, Norrköping och Motala sedan 1996. Föreningens arbete bidrar med ett stort värde till inlagda barn och deras närstående under olika behandlingar. Barnen har idag ofta tillgång till surfplattor och internetuppkoppling på sjukhusen vilket öppnar upp nya sätt för clownverksamheten att öka sin närvaro, utöver vanliga besök.

Projektet syftade till att genom en app förlänga närvaron av clownerna på sjukhusen. Resultatet är en färdig app för läsplattor och går att ladda ned för både iOS och Android. Appen innehåller minispel, underhållning, meddelandefunktion mellan barnen och clownerna samt schema för kommande besök på barnavdelningar på regionens sjukhus.

Projekttid: oktober 2017 - augusti 2018



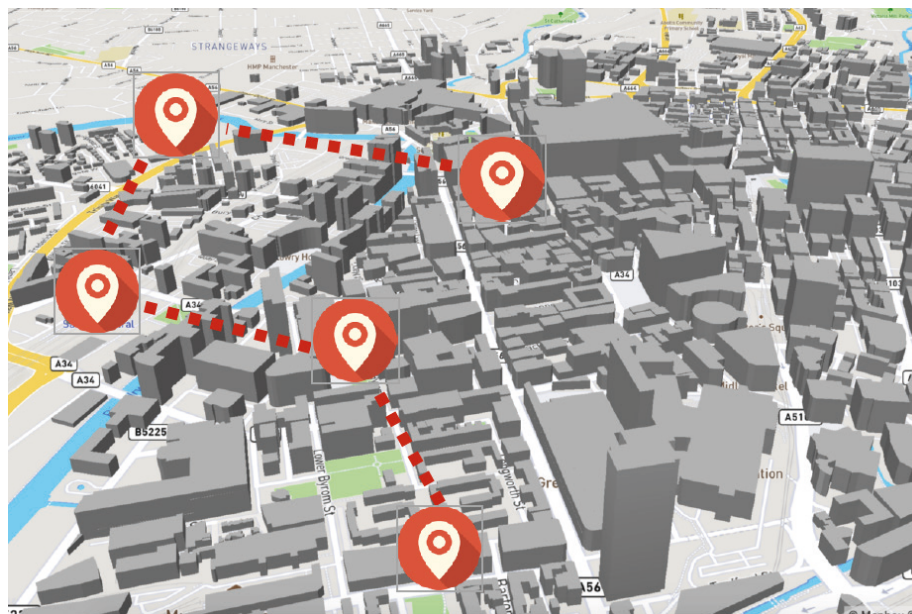
Pressträff när den nya clownappen presenterades för första gången hos RISE Interactive i Norrköping. På plats fanns bl.a. SVT Nyheter och Folkbladet.

Projektexempel 3: Medborgardialog i Ebbepark

Mitt i Linköping utvecklas Ebbepark till en hållbar form för tillväxt och trivsel. I området förenas miljöer för entreprenörskap, forskning och innovation med boende och stadens sociala liv. Det strategiska läget mellan Linköpings centrum, universitetet och Science Park Mjärdevi samt närheten till naturen gör det till en utmärkt plats för att både leva och arbeta. Byggprojekten i Ebbepark kommer att pågå till 2028.

Syftet med projektet är att med hjälp av visualiseringsteknik och AR skapa en skalbar plattform för öppen innovation och kulturfrämjande i Ebbepark.

Projekttid: juni 2018 - december 2018



Exempelbild från Idea Hunt, en partner i projektet.

Projektexempel 4: Exit Reality

I en nödsituation är varje sekund av högsta vikt och det kan ytterst handla om liv eller död. Att förstå hur man skall röra sig i en byggnad i en sådan situation sparar tid och ökar chanserna för ett positivt utfall. Förståelsen ges via arkitektur, skyltning och belysning. Det är alltså en central säkerhetsaspekt vid evakuering av byggnader att nödbelysning och skyltning sitter på rätt plats; att ljusstyrkorna är rätt; att siktilinjer fungerar och att t.ex. rökfyllning inte skymmer viktiga hjälpmedel.

Projekttid: mars 2018 - december 2018



Skissbild från Augminded, en partner i projektet, som lämnades in i samband med projektansökan.

Projektexempel 5: Visual Agenda 2030

Syftet med projektet är att öka medvetenheten kring Agenda 2030 och dess 17 huvudmål. Projektet ska involvera en rad olika företag med varierad kompetens som i sin tur ska bidra till att projektet når en hög nivå i form av visualisering/bildanalys i samspel med ny teknik. Projektet har egentligen inga begränsningar utan här står det parterna fritt att tänka hur Agenda 2030:s 17 huvudmål kan tydliggöras med hjälp av visualisering/bildanalys. Om det i sin tur kan leda till att nya produkter eller tjänster skapas är det givetvis bra men projektet syftar till att upplysa i första hand.

Projekttid: juni 2018 - november 2018.



Under Kulturnatten 2018 i Norrköping testades den digitala frågesporten inom Visual Agenda för första gången live och gjorde sig också väldigt bra i oktobermörkret.

Projektexempel 6: Utställning i Visualiseringscenter C

Vi vill skapa en utställning som introducerar våra besökare till visualisering och digital teknik – dels genom att berätta om den historiska utvecklingen, dels genom att presentera state-of-the-art tillämpningar av visualisering och digital teknik, inom såväl akademien som näringslivet. Vi kompletterar installationerna med pedagogiska stationer som "lyfter på luvan" och som på ett lekfullt och inkluderande sätt bjuder besökarna in till att utforska den komplicerade matematiska världen av kod och grafik. Detta i linje med vårt uppdrag att främja intresse och kunskap för teknik och naturvetenskap.

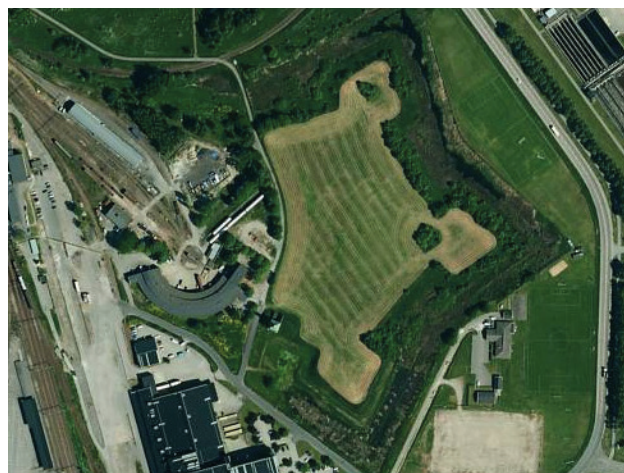
Projekttid: oktober 2017 - juni 2018.



Från invigningen av utställningen som går under namnet "Decode the Code".

Projektbeslut inför 2019

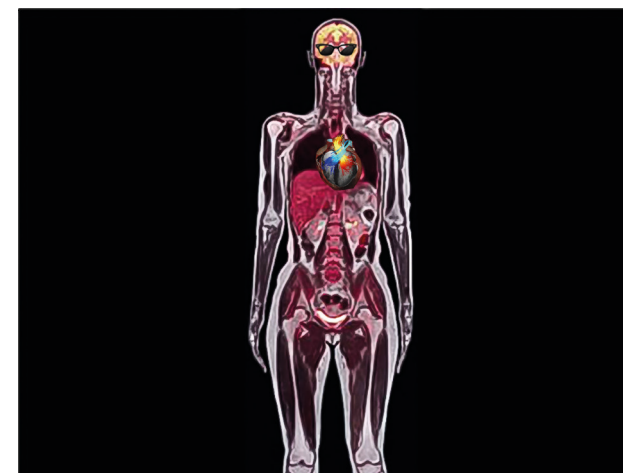
Vid årets slut fattades beslut om att bevilja finansiering till ett antal projekt som startar sent 2018 eller början av 2019. De presenteras här i korthet.



Visualisering av 3D-markradardata

Syftet med projektet är att undersöka och pröva potentialen att med hjälp av 3D-markradar, drönare, LIDAR och visualiseringsteknik öka förmågan att med en snabbare undersökningsprocess, förutse och synliggöra undermark liggandes fornlämningar, konstruktioner (ledning, grundläggningar, skrot) och geotekniska förutsättningar kopplat till markexploatering och fysisk planering.

Projekttid: juli 2018 - december 2019

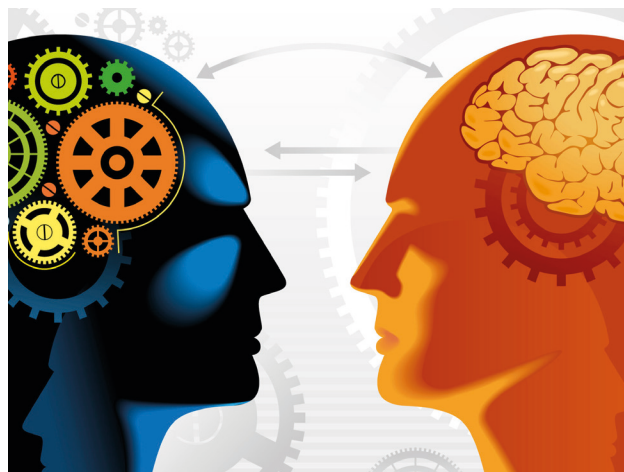


Medicinsk Digital Tvilling (MeDigiT)

Plattformens målsättning är att underlätta användningen av individspecifika digitala modeller i sjukvården för bättre diagnostik, mer individanpassad behandling av sjukdom, och förenklad och förbättrad utbildning av sjukvårdspersonal. Forskningen vid Center for Medical Image Science and Visualization (CMIV) inom modellering, simulering och visualisering av bland annat hjärtfunktion är bland de ledande i världen. Plattformen kommer att stödja nyttiggörandet av forskningen och profileringen av visualiserings- och bildanalystekniken inom sjukvård och företag. Plattformen kommer, ur ett internationellt perspektiv, vara unik i att nyttiggöra konceptet om en medicinsk digital tvilling.

Projekttid: januari 2019 - december 2020

Plattformsprojekt



Platform for Augmented Intelligence

Plattformsprojektet handlar om människan i loop – tekniker och arbetssätt som gör det möjligt för människor att samarbeta effektivt med intelligenta och delvis autonoma system i framtidens samhälle. Det är uppenbart att människors deltagande och interaktion är en nyckelfaktor för vägen av AI-teknik som just nu är på väg att välla in, och visuell interaktion kommer fortsatt att vara av central betydelse. Vi kallar plattformen för Augmented Intelligence, eller förstärkt intelligens, för att påminna om människans fortsatta centrala roll i framtida tekniska system.

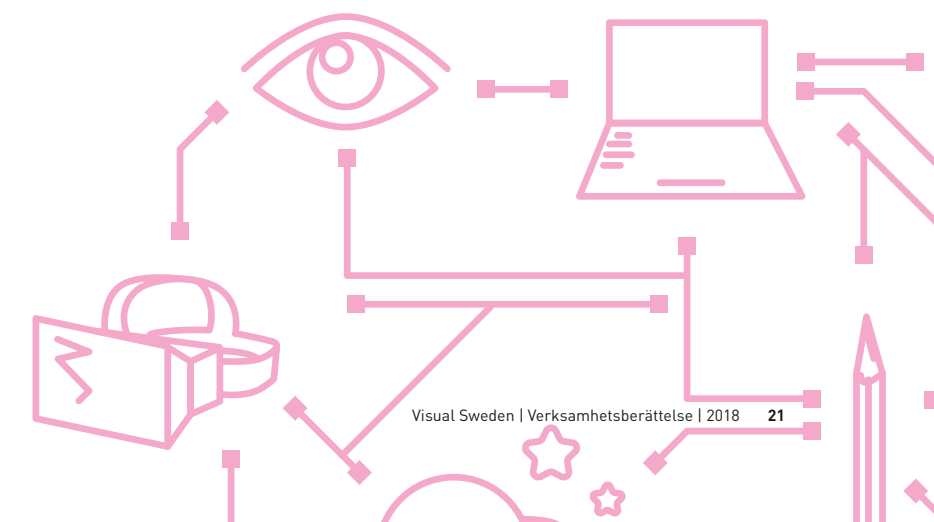
Projekttid: augusti 2018 - december 2020



Intelligent n-dimensionell modellering av multidimensionell sensorinformatik för visualisering och datorseende

Plattformsprojektets syfte är att möjliggöra samarbetet mellan utvecklare av algoritmer och slutanvändare, såsom bolag och tillämpad forskning. Projektet kommer att introducera nya sensortyper och därmed addera fler dimensioner till modeller än rumsbestämd information och färg. Detta uppnås genom kombinationer av multidimensionell sensorinformatik och intelligenta algoritmer till en intelligent multidimensionell bild. Målsättningen är att förse projektparter med kunskap så att resultatet kan skapa markandsnytta inom kort.

Projekttid: januari 2019 - december 2020



Ekonomi

Övergripande sammanfattning av ekonomin 2018 (kSEK)

Kostnader			
	Bidragsfinansierat	Egna insatser	SUMMA
Processledning ¹	4 502	1 217	5 718
Fol-projekt ²	3 486	5 417	10 678
SUMMA kostnader	7 988	6 633	16 396
Kontanta intäkter			
Vinnova	7 250		
Region Östergötland	762		
Linköpings kommun	750		
Norrköpings kommun	1 000		
SUMMA	9 762		
Balansering			
Intäkter minus kostnader enligt ovan		1 774	
Överskjutande medel från tidigare år		2 229	
Beslutade, ej utbetalda bidrag 2018		-740	
Överskjutande medel till 2019 ³		3 263	

*) Intecknade i projektbeslut som togs under 2018 för upparbetning och utbetalning under första halvåret 2019

¹ Inklusive kommunikation, innovationsstimulans och följeforskning

² Beslutade och utbetalda bidrag

³ Intecknade i projektbeslut som togs under 2018 för upparbetning och utbetalning under första halvåret 2019

