



# VAR DAGS IT - finansierade projekt

VINNOVA finansierar 46 projekt med upp till 1,5 miljoner kronor vardera som med hjälp av IT ska utveckla produkter och tjänster för individens vardag och fritid eller skapa en nöjsam och mer inspirerande fritid för individen. De sökande företagen ska med stöd av forskning utveckla en så kallad IT-demonstrator som åskådliggör en idé till en produkt eller tjänst så att den kan testas, utvärderas och kommuniceras. Det handlar bland annat om tjänster som underlättar för unga diabetiker, ett mobilbaserat musikspel, en digital spelvärld för barn och en social webbplats med livesändningar för idrottsrörelsen.



---

## Nytta 2008

**Användar drivna energitjänster för en enklare vardag**, Mobile Interaction Stockholm AB (med Interactive Institute, Svenska Energigruppen, Eskilstuna Energi och Snopptorps villaförening) - tjänst som underlättar för villaägare att få kontroll över sin energiförbrukning. Kontaktperson: [Peter Lindström](#).

**LINNEA: Mobiltelefon tjänst med stöd för kognitiv beteendeterapi**, Omnitus AB i Linköping (med Santa Anna IT Research Institute och Mottagningen Unga vuxna vid Landstinget i Östergötland) - mobil tjänst för coaching och terapi till unga vuxna. Tjänsten bygger på etablerade verktyg för kognitiv beteendeterapi. Kontaktperson: [Magnus Bång](#).

**Trygg Hemma - Smarta Lås**, Phoniro AB i Halmstad (med Emwitech AB, Högskolan i Halmstad och Föreningen för anhörigvårdare) - trygghetslösning som underlättar vardagen för anhöriga och vårdtagare. Kontaktperson: [Jesper Svensson](#).

**Utvärdering av mobilt Diasend för barn- och ungdomsdiabetikers vardag**, Aidera AB i Göteborg (med Drottning Silvias barn- och ungdomssjukhus och Chalmers) - mobila tjänster med översiktlig statistik och enkel kontakt med vårdgivare som ger unga diabetiker en tryggare och bekvämare vardag. Kontaktperson: [Daniel Ögren](#).

**IT-stöd för strokeprevention hos pensionärer**, Zenicor Medical Systems AB i Stockholm (med PRO, SPF och Karolinska institutet) - speciellt anpassade IT-stöd för äldre som minskar risken för stroke. Kontaktperson: [Mats Palerius](#).

**Mobil läxhjälp i svenska som andraspråk**, Vocab AB i Kista (med Svenska.nu och KTH) - individfokuserade tjänster för finska skolungdomars träning i svenska språket och kulturen. Kontaktperson: [Niss Jonas Carlsson](#).

**Nya nätverk för det moderna äldre livet**, In View AB i Kista (med Adolf Fredriks församling och Lunds universitet) - lättanvända interaktiva informations- och kommunikationstjänster via TV, som ger äldre människor enkla vägar till praktisk hjälp och bättre social kontakt. Kontakt: [Britt Östlund](#).

**Change**, Ergonomidesign AB i Bromma (med Sveriges Konsumenter och Interaktiva institutet) - stöd för personer som står in för viktiga förändringar i sin ekonomiska levnadssituation att bättre förstå och hantera sin konsumtion. Kontaktperson: [Lennart Andersson](#).

**Koll på läget – mobil kommunikation för förskoleföräldrar**, Squace AB i Stockholm (med Nockeby förskola och SICS) - ge föräldrar tillgång till information, kontakter och kanaler som rör förskolan. I mobiltelefonen ska föräldrar och skola själva att kunna skapa information i en mobilt Internetbaserad digital gemenskap. Kontaktperson: [Bo Karlson](#).

**Hybridradion – ett personligt lyssnade**, Audio To Me AB i Linköping (med Santa Anna IT Research Institute och Adela Innovation) - lättanvänd vardagsprodukt som ger tillgång till olika källor av digitalt ljud. Tillsammans med äldre och personer med läsrelaterade funktionshinder som första kravställare ska man designa en produkt för alla. Kontaktperson: [Linda Blomqvist](#).

---

## Nöje 2008

---

**Roligare längdskidåkning med Spårkortet**, Orsa Grönklitt AB (tillsammans SkiBar AB, Orsa Skidklubb och Högskolan Dalarna) – tjänster för längdskidåkning genom ett "spårkort". Detta ska inspirera familjer eller grupper att ta sig ut i spåret, ge information om skidförhållanden och återkoppling om åkningen genom bland annat åktider, samt hantera betalning. Kontaktperson: [Torbjörn Wallin](#).

**Lärspelsportal för nöje och nytta**, Jirafa AB, Stockholm (tillsammans med Björnbodaskolan och Malmö högskola) – en digital spelvärld där barn, föräldrar och fritids tillsammans kan upptäcka roliga pedagogiska spel och bygga upp sina rollkaraktärer. Kontaktperson: [Björn Cronqvist](#).

**BluePromo**, Do-Fi, Malmö (tillsammans med Rörelsen Gatans Röst och Ansikte, Malmö högskola, Epsilon Embedded Systems AB, Skånetrafiken och Veolia) – modell och test av tjänst för att sprida och använda digitala medier i offentliga miljöer, till exempel musik på stadsbussar. Kontaktperson: [Johan Salo](#).

**Urban Nature**, Doberman AB, Stockholm (tillsammans med Inatur Sverige AB och Interaktiva Institutet) – IT-tjänster för berikande naturupplevelser, som fokuserar på att upptäcka naturen samt förstärka och förlänga upplevelsen. I ett första steg utvecklas tjänsterna för barnföräldrar boende i städer. Kontaktperson: [Elin Ankerblad](#).

**Lineage of Conquest**, Straycat Studios AB, Stockholm (tillsammans Riksföreningen Booster och KTH) – tjänst där karaktärer och relationer långsiktigt kan överföras mellan spelversioner i 3D strategispel, samt användaranpassa spelen med hjälp av datamining. Kontaktperson: [Morten Diesen](#).

**Voxduell**, Unimob AB, Luleå (tillsammans med Son Of a Gun Music AB och Luleå tekniska universitet) – ett mobilbaserat musikspel, som erbjuder en mobil sång- och musiktävling med olika spelvarianter för användare som vill synas eller tävla i olika former. Kontaktperson: [Arne Gylling](#).

**Användardriven utveckling av social webbplats med livesändningar för idrottsrörelsen**, Qrodo AB, Stockholm (tillsammans med GötaTraneberg och SICS AB) – en modellstruktur för föreningar att snabbt kunna bygga levande och sociala webbplatser kombinerat med amatör livesändningar från matcher. Konceptet kommer att tas fram och testas tillsammans med idrottsföreningar. Kontaktperson: [Staffan Liljegren](#).

**Den mobila sändningsbussen**, Bambuser AB, Malmö (tillsammans med Stapelbäddsparken och Interactive Institute) – en bildmixer för "live streaming" från mobiltelefoner, som gör det möjligt för flera personer att sända tillsammans från ett evenemang. Kontaktperson: [Måns Adler](#).

**RunAlong**, Heidi Harman, Stockholm (tillsammans med Handelshögskolan i Stockholm, Tewonder AB och Runners World) – en springsite för kvinnor där man skapar löparrundor med kartor för att springa tillsammans med vänner eller nya bekanta. Det är en webb- och mobil plattform för att öka motivation, säkerhet och social glädje i samband med löpning. Kontaktperson: [Heidi Harman](#).

**Öppet manus - Användarskapad teater**, Plan Sju AB, Luleå (tillsammans med Norrbottensteatern och Luleå tekniska universitet) – en IT-tjänst där människor kan delta aktivt i skrivande av teatermanus i samarbete med andra. Samtidigt gör det möjligt för teatern att nå nya målgrupper. Kontaktperson [Gunnel Viden](#).

---

## Nytta 2009

---

**Free2Ride**, Free2move AB i Halmstad ska, tillsammans med Högskolan i Halmstad, Laholmsortens Ryttarförening och Hylte Ryttarförening, utveckla mobila tjänster som underlättar och höjer säkerheten för ryttare. Kontakt: [Per-Arne Wiberg](#).

**Green IT Homes**, IMCG Sweden AB i Göteborg ska, tillsammans med bland andra Posintra AB, Elicit och Borgå Energi AB, utveckla en mobil tjänst som förenklar styrning av och förståelsen för energianvändning i nya hus. Kontakt: [Magnus Andersson](#).

**LanguageLab**, Josef Davidsson i Göteborg ska, tillsammans med bland andra Högskolan i Skövde och International Christian University i Tokyo, utveckla ett dataspel som underlättar inläring av japanska skrivtecken. Kontakt: [Tobias Sehlberg](#).

**Språkskap**, Ergonomidesign AB i Bromma ska, tillsammans med Folkuniversitetet och Interactive Institute, skapa verktyg för nya lärandesituationer för språkinläring utanför klassrummet. Kontakt: [Olof Bendt](#).

**Flerspråkig semantisk sökmotor**, Saplo AB i Malmö ska, tillsammans med Malmö högskola, utveckla en språkoberoende semantisk sökmotor, som gör det möjligt att hitta textstycken med liknande betydelse, skrivna på olika språk. Kontakt: [Mattias Tyrberg](#).

---

## Nöje 2009

---

**Dance Crew - ett trådlöst, mobilt dansdatorspel**, Movinto Fun AB (tillsammans med Stepz Dansskola och Interactive Institute) – ett roligt och engagerande dansspel som bygger på sociala interaktioner. Kontaktperson: [Jin Moen](#).

**CROSS[media]TRAINING platform**, BRICKSdesign i Umeå AB (IKSU och Umeå universitet) – ett interaktivt stöd för träning som ska motivera och inspirera till ett hälsosamt liv. Kontaktperson: [Charlotte Wiberg](#).

**Mobil språkblogg för en levande delad vardag**, Vocab AB (tillsammans med Kista Teater och Stockholms universitet) – en mobil blogg-tjänst för att skapa vardagsberättelser för barn och ungdomar. Kontaktperson: [Niss Jonas Carlsson](#).

**Nyskapande icke-visuella navigationsspel (NIVINAVI)**, Dofilicious (tillsammans med Region Skåne, Stockholms universitet och Lunds universitet) – personer med grava synskador ska få roliga verktyg, såsom icke-visuella plats- och rörelsebaserade spel, för att motiveras och engageras i hur man rör sig i samhället. Kontaktperson: [Charlotte Magnusson](#).

**Arena**, IMCG Sweden AB (tillsammans med Supporterklubben Black Army, AIK Fotboll AB, Supporterklubben Ånglarna, IFK Göteborg, All Your Base och Interactive Institute) – öka upplevelsen av fotbollsevenemang genom en mobil tjänst som erbjuder ett mervärde före, under och efter match. Kontaktperson: [Marie-Christine Napier](#).

**URBLOVE**, Ozma Speldesign AB (tillsammans med Föreningen Bryggeriet i Malmö, Rörelsen Gatans Röst och Ansikte, Malmö Living Labs, Malmö högskola och Wireless Independent Provider) – en mobil tjänst som kombinerar "urban exploring", spel och användarskapat innehåll. Kontaktperson: [Karin Ryding](#).

**Förstärkt verklighet i vardagslivet: Interaktiva spel och upplevelser på Skellefteå Airport**, North Kingdom Design & Communication AB (tillsammans med Skellefteå Airport, Stiftelsen Adopticum och Interactive Institute i Umeå) – med hjälp av "Augmented Reality" erbjuda engagerande och roliga upplevelser för personer på resa. Kontaktperson: [Roger Stighäll](#).

**Emues**, Emues Group AB (tillsammans med The Swedish Model, Tyst Booking & Management och Malmö högskola) – en plattform där publik, artist och lokal samverkar i en kunddriven affärsmodell för att göra artister mer tillgängliga för sin publik. Kontaktperson: [Markus Wiklander](#).

**We Run Free**, Street Media 7 AB (tillsammans med Air-Wipp och Interactive Institute) – en mobil och kontextberoende community-tjänst med inriktning mot parkour (en gatubaserad sportliknande verksamhet). Kontaktperson: [Johan Rosén](#).

**Lekbot - En pratande och lekande robot för barn med funktionshinder**, Talkamatic AB (tillsammans med DART Kommunikations- och dataresurscenter och Göteborgs universitet) – en radiostyrd robot för barn och ungdomar med funktionshinder, till exempel cerebral pares eller autism. Roboten styrs genom en pekskärm som översätter kommandon till talat språk. Kontaktperson: [Fredrik Kronlid](#).

**Crowdculture.se**, Fabel Kommunikation AB (tillsammans Interacting Arts och SICS) – en plattform för mikrofinansiering av kulturella produktioner som stimulerar till ett mer livfullt kulturutbud eftersom konsumenterna kan bidra till förverkligandet av olika projekt. Kontaktperson: [Max Valentin](#).

---

## Design & miljö 2010

---

**OPENbike**, Koucky & Partners AB (tillsammans med Chalmers och Lots Design i Göteborg AB) – nytt koncept för att hantera låncyklar. Kontaktperson: [Michael Koucky](#).

**Check out V2**, Doberman AB (tillsammans med Interactive Institute och KF Näthandel AB) – tjänst som hjälper matkonsumenten att ta ett större miljöansvar. Kontaktperson: [Eric Gullberg](#).

**SpaceTime**, SpaceTime Communication AB (tillsammans med CodeMill AB, Sustainum AB, Verklig Design, Umeå universitet, Designhögskolan och Datavetenskap samt Bostaden AB) - e-tjänst som stödjer hållbart resande. Kontaktperson: [Anders Broberg](#).

**Interaktiva återvinningsrum**, Fält Communications AB (tillsammans med Process IT, Strukturdesign, Umeå universitet: Designhögskolan och Handelshögskolan, Umeå kommun och Sogeti) – interaktiva tjänster som underlättar för individer och hushåll att fatta miljöriktiga beslut kring avfallshantering. Kontaktperson: [Tomas Lundgren](#).

**Gestaltning av personlig elproduktion**, Pike Solution AB (tillsammans med Interactive Institute, Trebax AB, Studio Frankness AB, Linköpings universitet och Egen El i Stockholm AB) – koncept för gestaltning av privat, småskalig och konsumentdriven energiproduktion. Kontaktperson: [Niclas Luthman](#).

**Mat vid behov**, Östgöta Kök i Norrköping AB (tillsammans med Linköpings universitet, Santa Anna IT Research Institute och Norrköping Science Park AB) – beställnings- och planeringsverktyg för miljövänlig hemleverans av mat lagad med lokala kvalitetsråvaror. Kontaktperson: [Johan Åberg](#).

**Social energi**, Exibea AB (tillsammans med Chalmers, Boid AB och iOWA AB) – social tjänst som lockar privatpersoner att minska elförbrukningen genom att jämföra sig med vänner eller grupper. Kontaktperson: [Håkan Ludvigson](#).

**Viavision**, Annell Ljus och Form AB (tillsammans med Annell Lighter AB, Konstfack och Trivalde IT) – energieffektivisering genom en IT-lösning som beskriver principer för visuell perception anpassade för belysningsplanering. Kontaktperson: [Johanna Enger](#).

**EcoFriends**, Simway AB (tillsammans med Stockholms universitet, Mobile Life Centre och Stockholm Resilience Centre) - mobil applikation som möjliggör för användare att interagera och reflektera över olika val vi gör i våra liv och deras effekter på miljön. Kontaktperson: [Niklas Häggström](#).

**Hållbar gränssnittsdesign för rese- och upplevelseindustrin**, Pond Innovation och Design AB (tillsammans med Isotop AB, 14 Meter HB och Svenska Turistföreningen STF AB) - prototyp som hjälper konsumenten att välja resor och upplevelser med inriktning på hållbar miljö. Kontaktperson: [Dan Mangell](#).