

Projektrapport – Pilotstudie: XR-Arena för SME och industriell samverkan

Bakgrund

Små och medelstora företag (SME) inom fordonsindustrins värdekedjor står ofta inför utmaningar att nå ut till större aktörer och beslutsfattare. Samtidigt har tekniska framsteg inom Extended Reality (XR) skapat nya möjligheter för visuell och interaktiv kommunikation mellan aktörer. Projektet initierades som ett första steg för att undersöka potentialen i att skapa en virtuell arena (XR-baserad) där SME-bolag kan visa upp produkter och tjänster i en tredimensionell, delad miljö – och därmed stärka sitt affärsutbyte och synlighet i en komplex industriell kontext.

Syfte

Syftet med projektet var att undersöka förutsättningarna för att utveckla en XR-arena som kan fungera som en digital mötesplats för innovation och affärsutbyte mellan SME och större företag, samt att identifiera behov, intresse och eventuella hinder hos målgruppen.

Mål

- Identifiera behov och utmaningar hos SME inom fordonsindustrin gällande affärsutbyte och synlighet.
- Undersöka intresset för XR-teknologi som ett verktyg för att underlätta kontakter och beslut.
- Utveckla ett första koncept och en enkel prototyp av en XR-arena baserad på dessa behov.
- Skapa ett beslutsunderlag för eventuell vidareutveckling.

Metod

Projektet genomfördes i fem arbetspaket:

1. Behovsinventering: En enkät (både kryssfrågor och fritextsvar) skickades till 50 SME samt delades via sociala nätverk.
2. Analys: Svaren analyserades och låg till grund för en behovsrapport.
3. Design: Ett koncept och struktur för en XR-arena togs fram, med fokus på användarvänlighet och interaktionsmöjligheter.
4. Utveckling: En första enkel XR-prototyp utvecklades med stöd av Imitera Core-plattformen, anpassad för Quest 3.
5. Sammanställning: Resultat dokumenterades och sammanställdes i ett beslutsunderlag.

Resultat

Projektet levererade följande resultat:

- Enkäten fick en lägre svarsfrekvens än förväntat (5 svar, ca 30 % av målet), men svaren visade gemensamma utmaningar:
- Svårt att nå rätt beslutsfattare hos större företag.
- Bristande erfarenhet av XR men nyfikenhet och vilja att förstå mer.
- Intresse för ökad samverkan med större aktörer.
- Inga specifika budgetar för XR-relaterade investeringar idag.
- En första XR-prototyp utvecklades med grundläggande funktionalitet:
- Multi-user-stöd i realtid.
- Enkel produktvisning i skala 1:1.
- Navigering och interaktion anpassad för XR-ovana användare.
- Slutsatser från analys och prototyparbete visar att:
- Intresset finns, men kännedom och förståelse för tekniken är låg.
- Förväntningar och behov varierar stort mellan SME.
- Det finns ett gap mellan teknikens tillgänglighet och målgruppens beredskap.

Diskussion

Projektet uppfyllde målen delvis. Den låga svarsfrekvensen begränsade möjligheten till statistiskt generaliserbara slutsatser, men de inkomna svaren gav ändå värdefulla kvalitativa insikter. XR som koncept upplevs som spännande men fortfarande abstrakt för många SME, och investeringströskeln anses vara hög utan tydligt affärsvärde.

Prototypen fungerade som en konkret demonstration av tekniken och möjliggjorde intern och extern testning. Projektet skapade också kontakt med aktörer inom industrin som är intresserade av vidare samarbete. Det har därmed lagt grunden för fortsatt arbete med att testa, vidareutveckla och i framtiden skala upp arenakonceptet.

Slutsats: Pilotprojektet visade på ett existerande behov men också på ett behov av ökad kunskap och tillgängliga testmöjligheter inom XR. Resultaten kommer att ligga till grund för framtida utvecklingsinsatser, där fler företag involveras och värdet av XR-lösningar kan testas i praktisk användning.