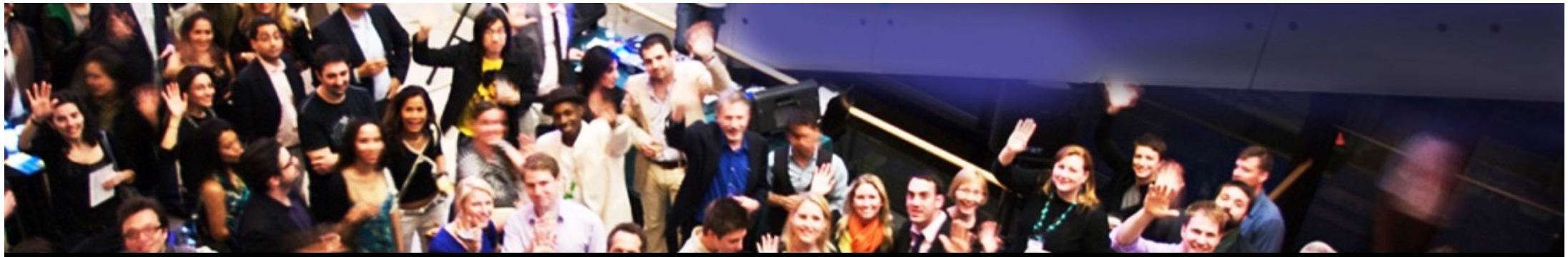


RISE INTERACTIVE INSTITUTE
= DESIGN + TECHNOLOGY

RISE Research Institutes of Sweden AB (RISE)

RISE:s uppgift är att samla den svenska institutssektorn och stärka dess roll i innovationssystemet genom effektiv bolagsstyrning och arbete med struktur-, effekt- och finansieringsfrågor. Det övergripande målet för instituten i RISE-gruppen är att de ska vara internationellt konkurrenskraftiga och verka för hållbar tillväxt i Sverige genom att stärka näringslivets konkurrenskraft och förnyelse.

RISE Research Institutes of Sweden AB, RISE, är ett av staten helägt bolag och har uppdraget att verka för en sammanhållen svensk institutsektor och branschövergripande samarbeten mellan industriforskningsinstituten under RISE. Bolaget bildades 2009 med syfte att samla statens ägande i instituten under ett gemensamt varumärke. RISE tillhör den grupp av statligt ägda bolag som har ett av riksdagen särskilt beslutat samhällsuppdrag.

RISE Bioekonomi

RISE Samhällsbyggnad

RISE ICT

RISE Biovetenskap och material

RISE Säkerhet och transport

RISE Certifiering

WE TURN CHALLENGES INTO POSSIBILITIES

RISE Interactive är ett experimentellt IT – institut som bedriver tillämpad forskning för **ändamålsenlig design och rikare användarupplevelser** – **med människan i centrum**.

I tvärvetenskapliga samarbeten och projekt skapar vi banbrytande resultat genom frågasättande, spetskunskap, lekfullhet och kreativitet. Vi erbjuder kompetens inom interaktionsdesign, visualisering, upplevelser, ljuddesign, gamification, transmedia, design, deltagande design mm

Vi är neutrala, icke-vinstutdelande institut ägd av staten.

RI.
SE

INTERACTION DESIGN

DESIGN STRATEGY & PARTICIPATORY INNOVATION

VISUALIZATION

GAME DESIGN & GAMIFICATION

SOUND & INTERFACE DESIGN

FUTURE ENERGY USE

CROSS-SECTOR COLLABORATION

EXPERTISE

"MIT LAB OF EUROPE"

Founded in 1998 by the Swedish Foundation for Strategic Research (SSF).

Part of Swedish ICT. Owned by RISE Research Institutes of Sweden.

58+ employees in six locations.

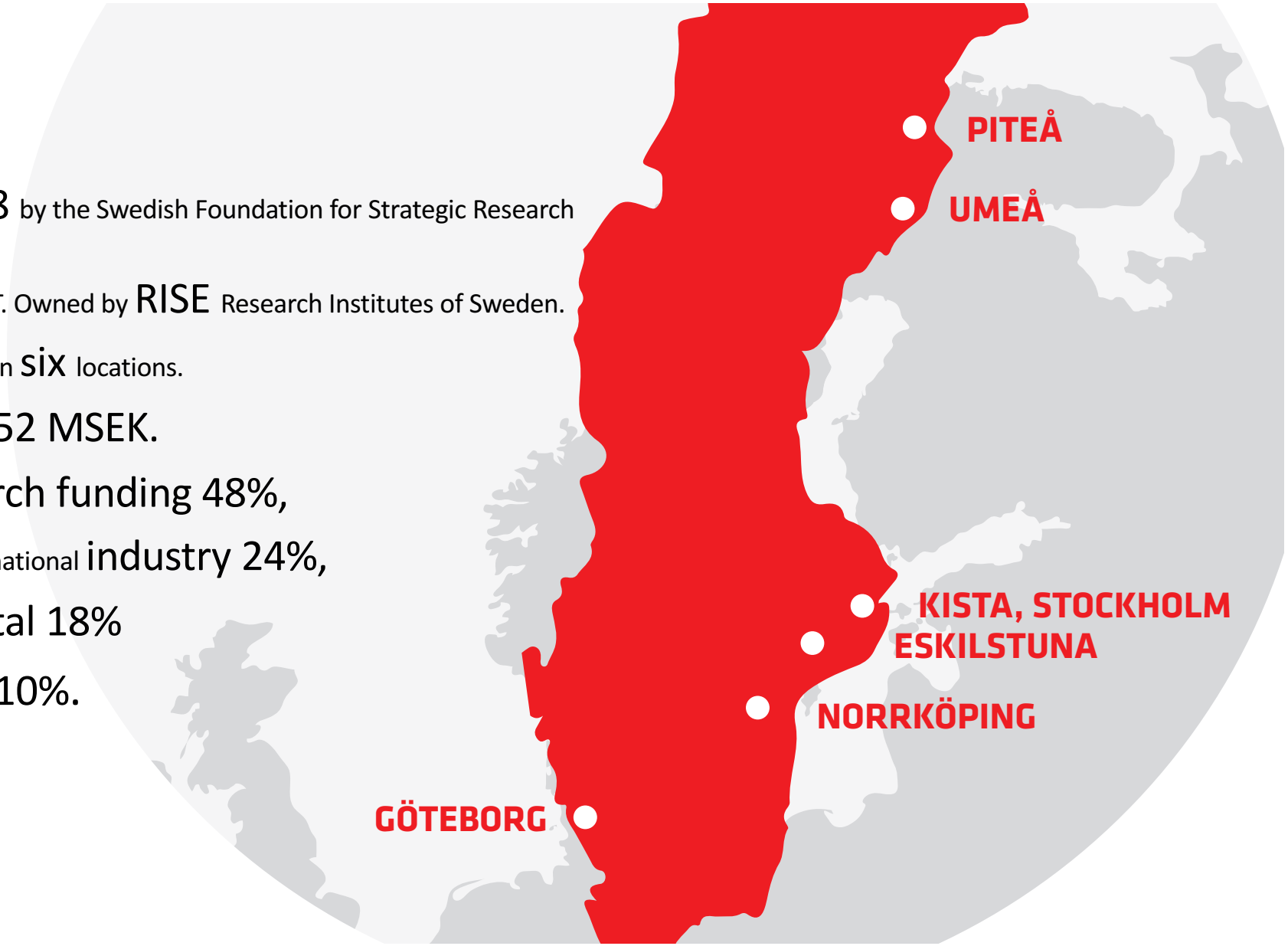
Turnover in 2016: 52 MSEK.

National research funding 48%,

national and international industry 24%,

governmental 18%

EU funding 10%.

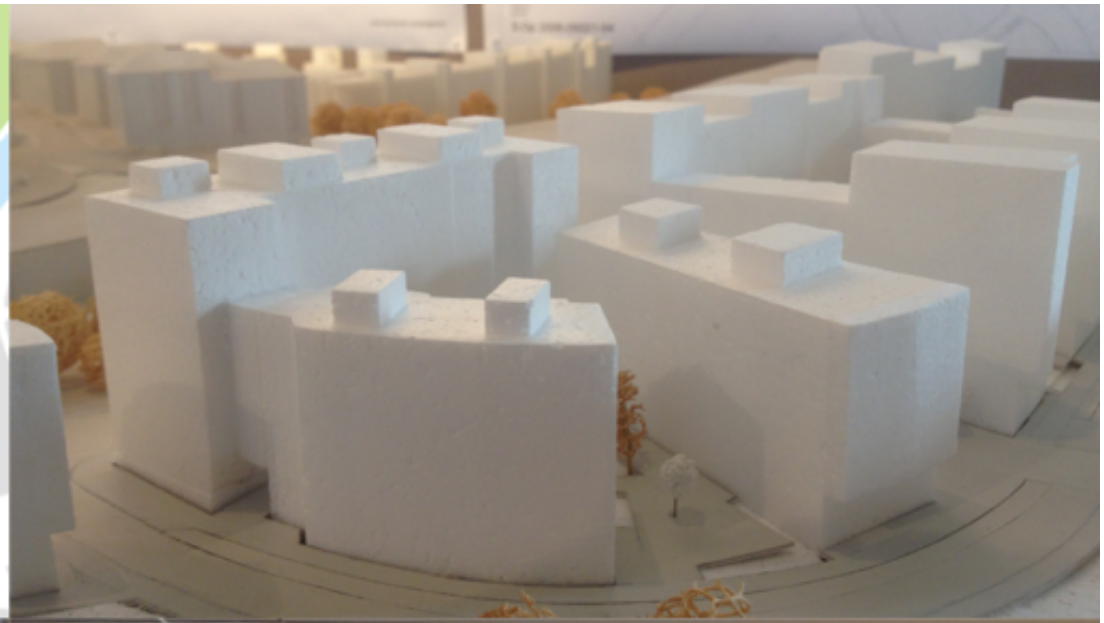


PIONEERING RESEARCH

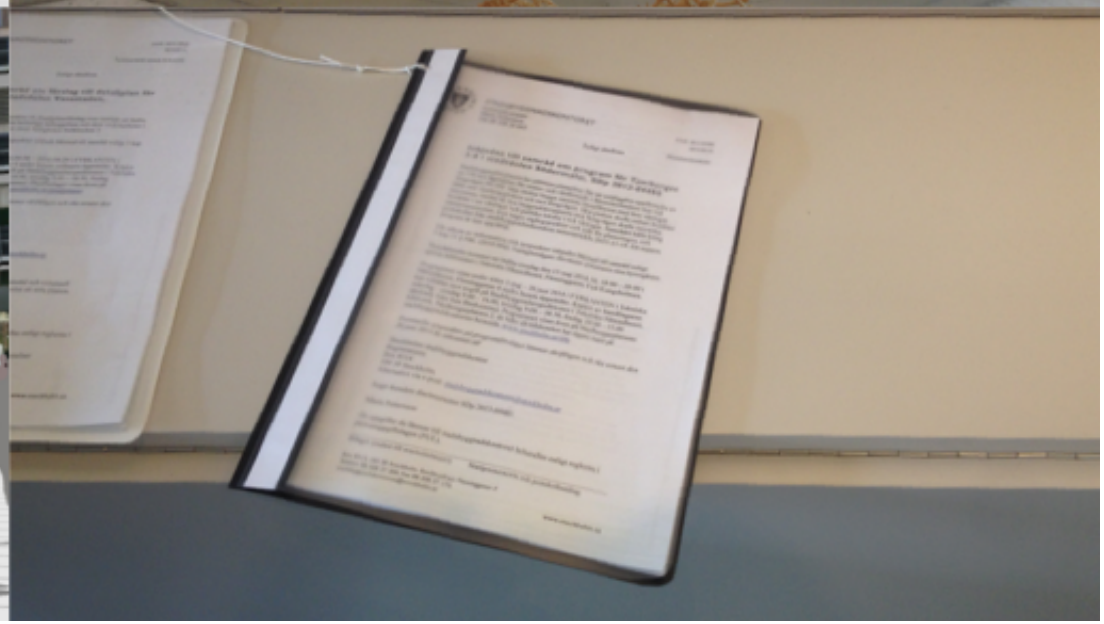
RELAX AND PLAY

MAKING DATA COMPREHENSIVE

VIZUALISATION



NORRK

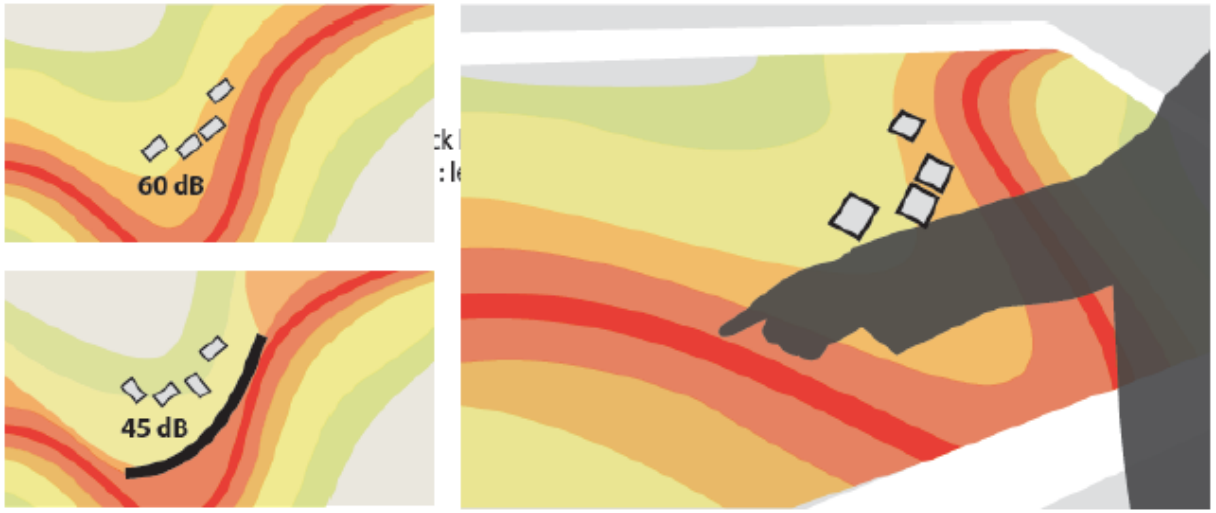


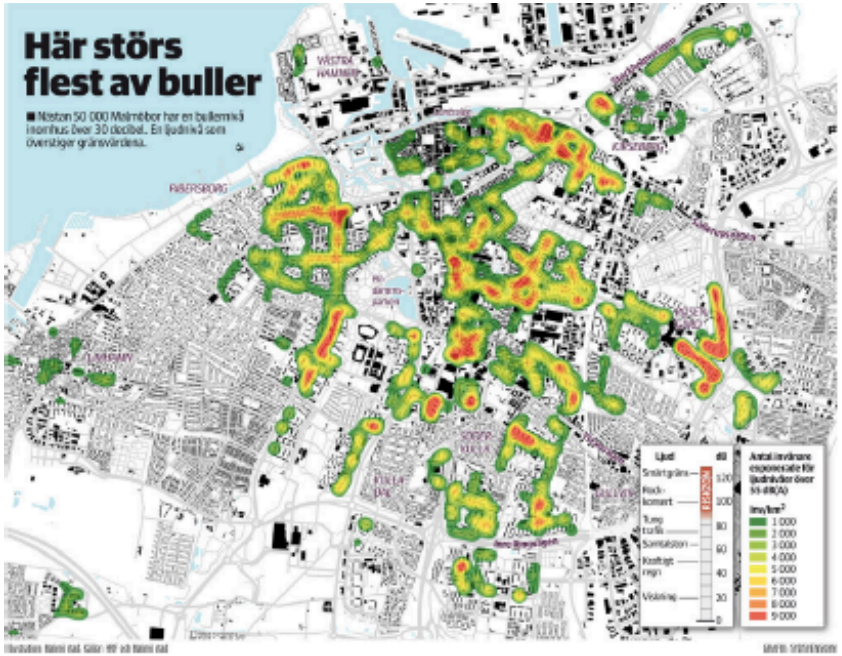
3D TOOLS > URBAN EXPLORER

BETTER DECISIONS

BETTER UNDERSTANDING

NOISE LAB



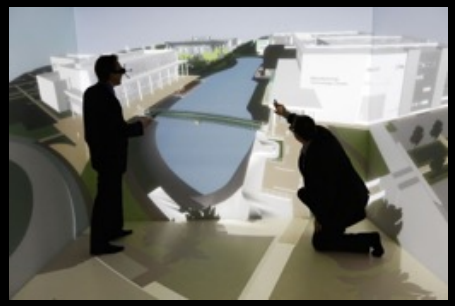


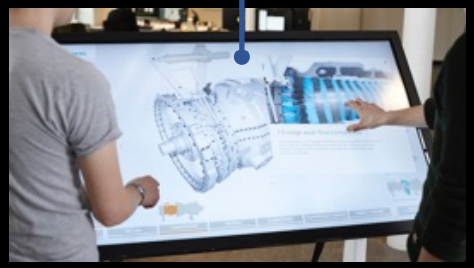
WORLD SKETCHER

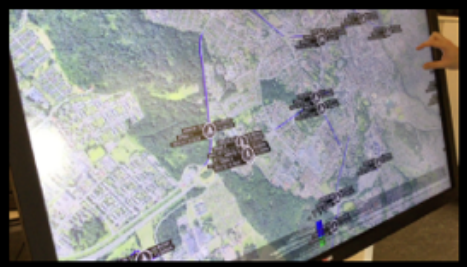
DESIGNING IN THE CITYMODELL

A multi-touch CAD system for:

- Collaborative design review
- Sensor data visualisation and monitoring
- Marketing
- Training & Education
- …



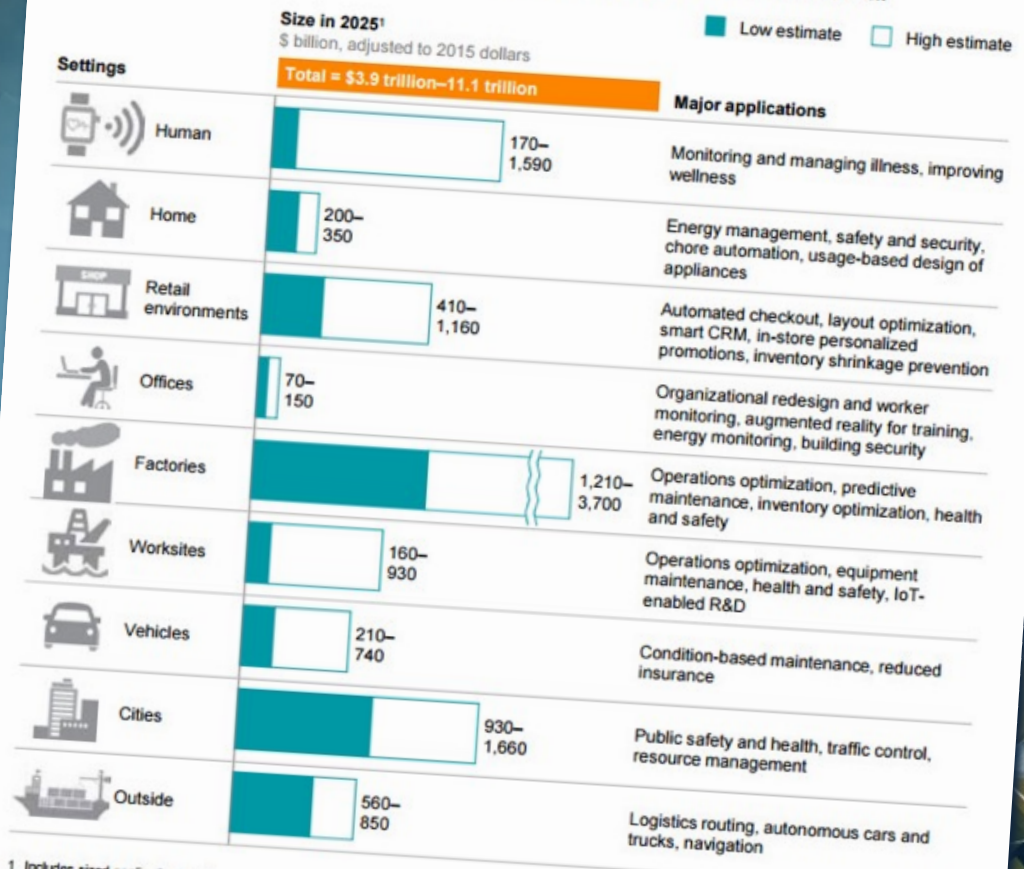




RESEARCH INNOVATION FOR BUSINESS

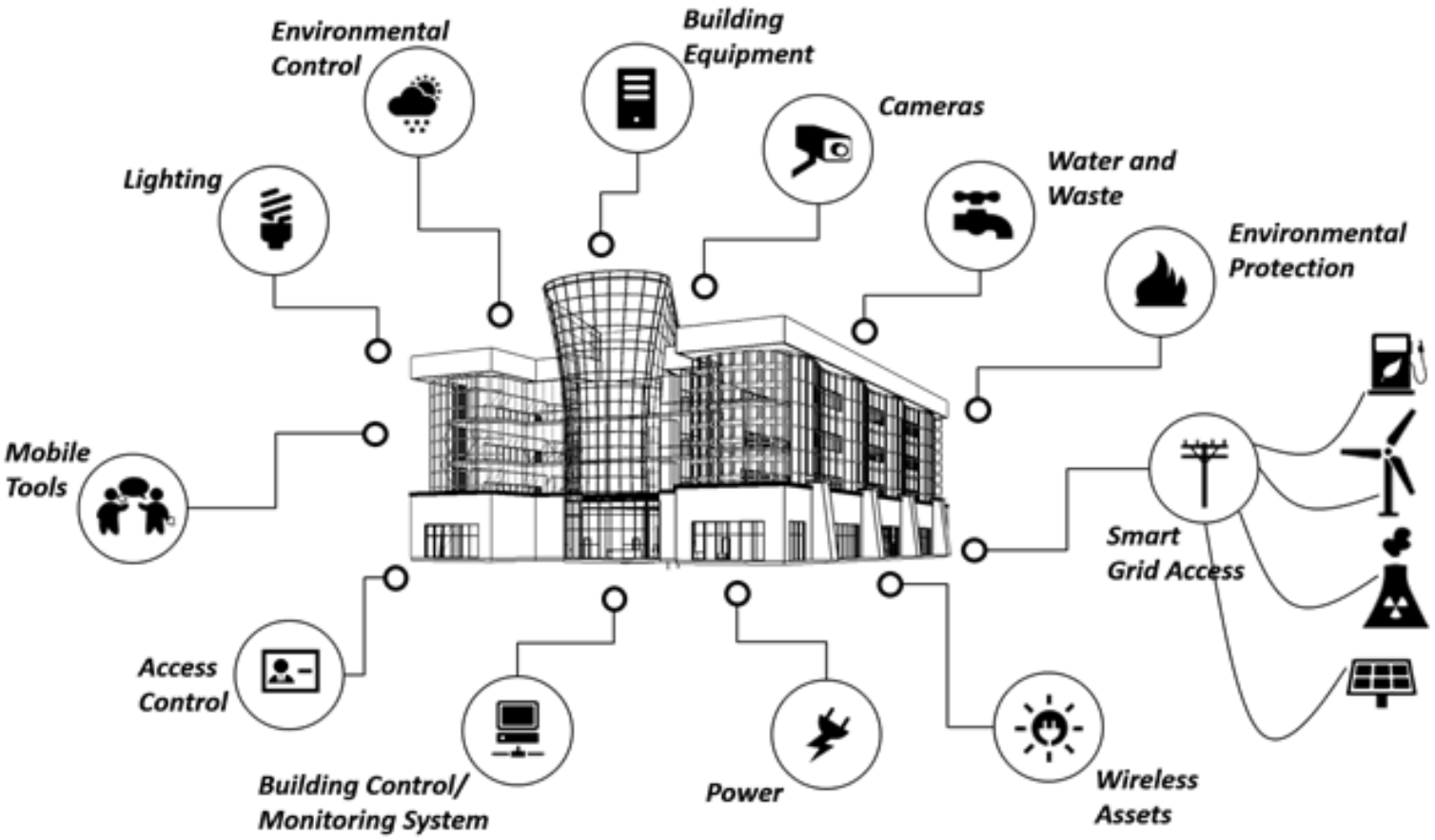
IOT

Potential economic impact of IoT in 2025, including consumer surplus, is $3.9 trillion to $11.1 trillion



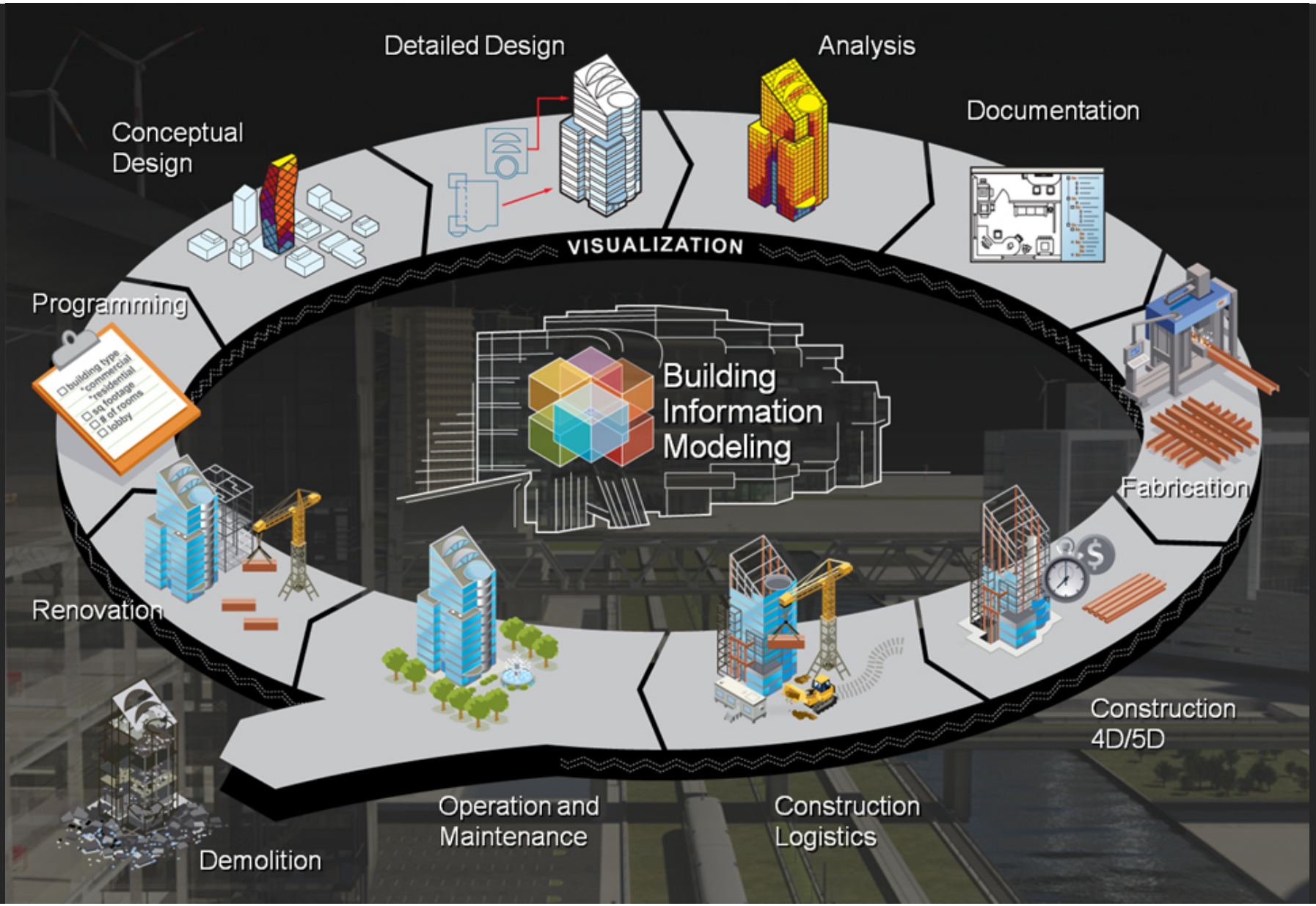
1 Includes sized applications only.
NOTE: Numbers may not sum due to rounding.

SOURCE: McKinsey Global Institute analysis


Environmental Control
Building Equipment
Cameras
Water and Waste
Environmental Protection
Lighting
Mobile Tools
Smart Grid Access
Access Control
Building Control/ Monitoring System
Power
Wireless Assets

IOT

BIM


Detailed Design
Analysis
Documentation
Conceptual Design
VISUALIZATION
Programming
building type
*commercial
*residential
sq footage
# of rooms
lobby
Building Information Modeling
Fabrication
Renovation
Construction 4D/5D
Operation and Maintenance
Construction Logistics
Demolition

PROJECT DASHER - AUTO DESK

PROJECT DASHER - AUTO DESK

TAKE AWAYS –

- 3D och visualisering ökar förståelsen för komplexa sammanhang och virtuella (planerade) miljöer,
- BIM kommer att användas vid byggarbetsplatser för att följa bygget i realtid. Augmented reality - överlagring
- Insamling och analys av data skapar goda förutsättningar för smartare och hållbarare byggande, effektivisering, säkerhet, drift och underhåll, samarbeten, nöjdare kunder och ökad lönsamhet.
- IoT och BIM kommer att integreras.
- BIM modellen kan uppdateras i realtid när byggnaden är i bruk.
- Behov av tillämpad forskning, demonstration och testning!

READY TO BE CHALLENGED?

TACK!

CHRISTINA.OHMAN@RI.SE
070 -2262233