



# Fremtidens digitale idræts- og bevægelsesrekvisitter

## DIF Innovation Lab

## DIF Innovation Lab



### Vi hjælper dansk sport med at innovere

- Vi arbejder med innovation i idrætten med afsæt i strategiske indsatser og konkrete behov i sporten.
- Vi samarbejder med virksomheder om at udvikle nye ideer, produkter eller løsninger til sporten.



### Vi bringer mennesker sammen

- Vi kobler forbund med startups og etablerede virksomheder om at dele ideer og udvikle nye løsninger.
- Vi hjælper virksomheder med at identificere partnere indenfor sporten og faciliterer co-design workshops og brugertest med forbund, atleter, eventarrangører og frivillige.



### Vi styrker det danske økosystem

- Vi arbejder på at styrke sporten ved at skabe gode rammer for innovation.
- Vi kobler det danske økosystem indenfor sporten i Danmark og skaber partnerskaber mellem ledende universiteter, kommuner og investorer.
- Vi arbejder med at globalt udsyn og hjælper virksomheder med at blive eksponeret internationalt.

Alt i alt – vi er her for at dele viden, data og netværk.

# Trends og tendenser

Der er data i alt - alt kan måles og vejes

Born Digital

Fysisk aktivitet kombineres med det digitale

Gamification og nudging fanger de fleste

Mixed Reality

Respekt for ressourcer

Smart Monitorering

Data security and privacy

# Vi leger indlæring

Den digitale udvikling understøtter mulighederne for at lege sig til ny viden og indlæring





## Digitale muligheder i gymnastiksalen

**Fast monteret**

**Mobile  
løsninger**



# I salen

Der findes efterhånden løsninger som kan supplere og/eller erstatte de fysiske rammer i en hal således at en væg eller gulv kan udnyttes med digitale muligheder og løsninger

- Intelligente streger i gulvet
- Laserlys fra loftet
- Digital væg til spil og læring
- Monitorering
- Kamera og sensorer til træning, måling mm.
- M.fl.



## Mobile muligheder

Ligeledes er der en rig palette af løsninger som ikke er fast monteret i salen, men kan anvendes såvel i hallen som på andre af institutionens områder eller i kommunens foreninger.

- Intelligent bold
- Digital fægtning/boksning
- Robot spil
- VR
- M.fl.



# Byg bro mellem fagområder

Ny teknologi skaber også mulighed for at kombinere læring fra den aktive idrætstime med data som kan anvendes i øvrige dag.



## Eksempler på lærings spørgsmål

Hvor længe kan elevens labtop være tændt på en times cykling ?

Hvor meget energi kan skabes hvis to klasser spiller fodbold og tryk i underlaget opsamler energi ?

What is 7.8 kWh in joules?

$$1 \text{ kWh} = \frac{1 \text{ kW} \times 1 \text{ h}}{(1000) \text{ W} \times 3600}$$
$$7.8 \times 1 \text{ kWh} = \frac{3600000 \text{ J}}{1} \times 7.8$$
$$7.8 \text{ kWh} = \underline{28080000 \text{ J}}$$





# Mod til at bygge fremtidens gymnastiksal

**Tænk stort, innovativt, nyt og modigt**

Vi bygger en hal, som bliver demonstratorium for ny teknologi og innovative bæredygtige løsninger

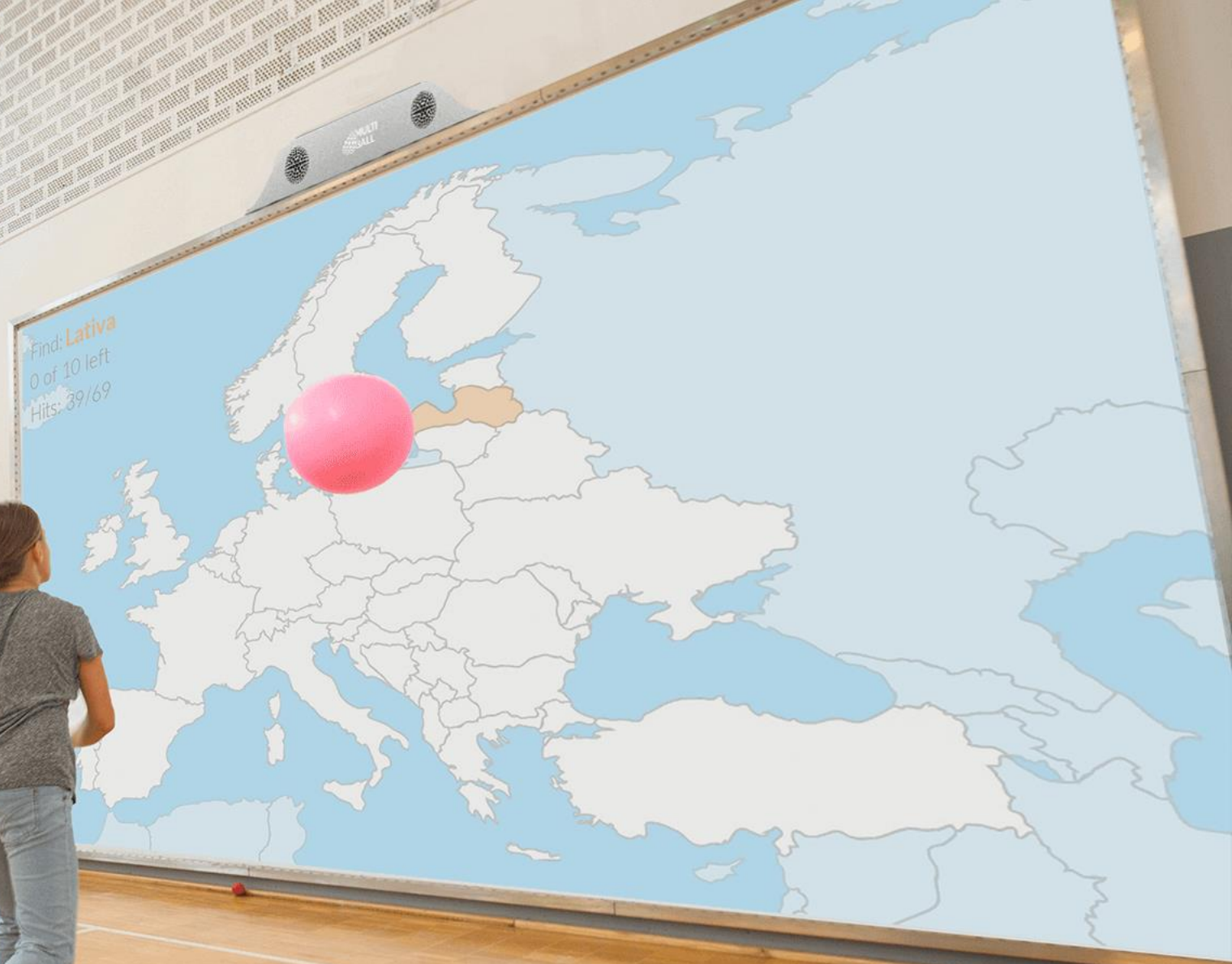
Eksempler på benspænd

- Digital only
- Sidevæggene er mobile
- 100% bæredygtig
- Tværfaglig
- Mm.

Inspiration



# Inspiration



Inspiration

A vertical promotional banner with a yellow and blue color scheme. It features a circular inset image showing people playing a game on a field. The text on the banner includes:

LITERAL  
BREATH  
GAMEPLAY  
REAL SPORTS

Be active!  
www.

# Kom med ...

A woman in a blue and black outfit is performing a balancing act in a dark, futuristic setting. She is balancing a long, dark pole horizontally on her back. At the end of the pole on the right is a glowing white sphere. In her right hand, she holds a glowing pink sphere. The background is dark with some blue and red light streaks. A man in a black shirt is visible in the background on the left.

**Kan du nikke JA til følgende::**

- Vi har en udfordring
- Vi kender ikke løsningen
- Plejer er død

Så kom med og lad os sammen forme fremtidens innovative og digitale løsninger.



Vi glæder os til at samarbejde

