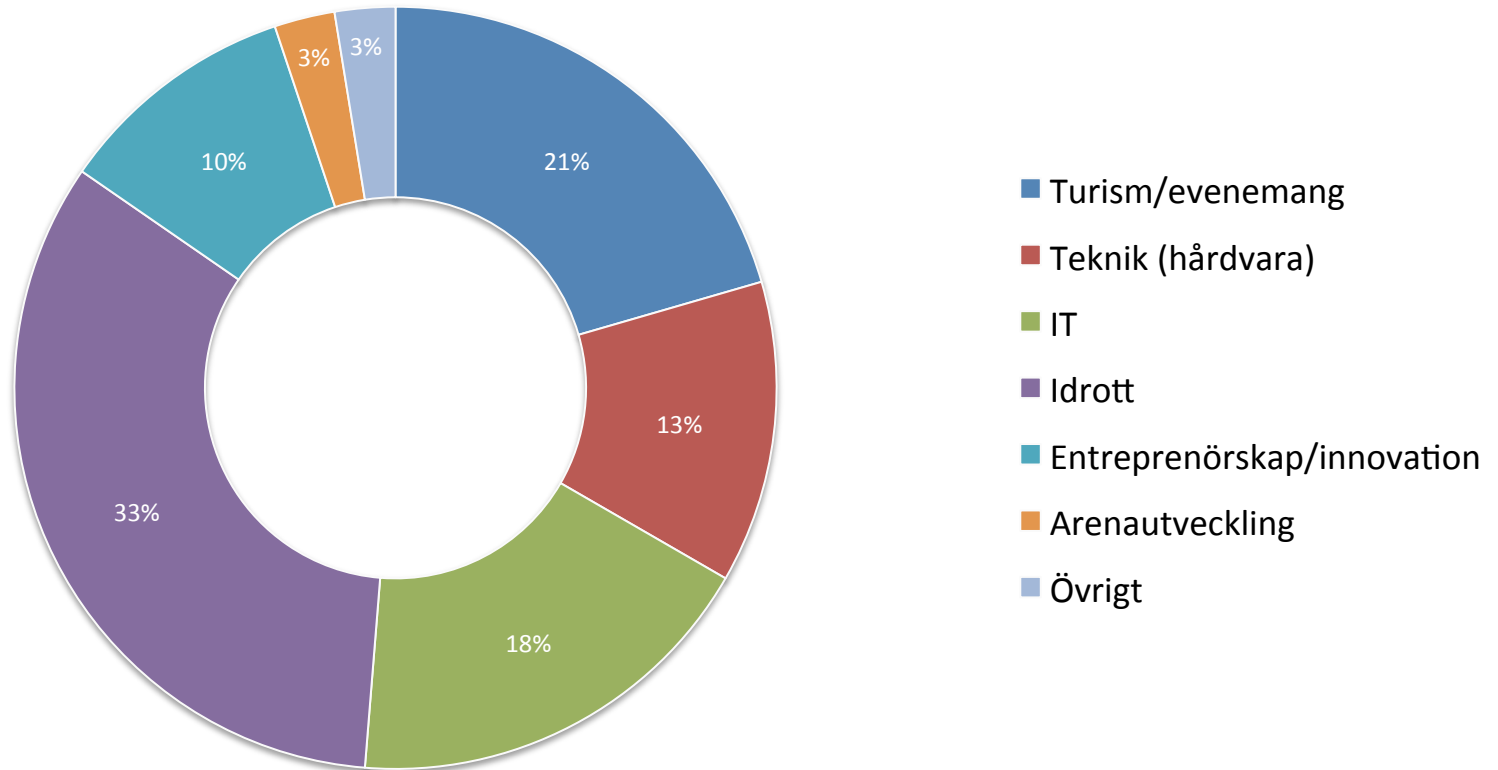


Innovationsworkshop

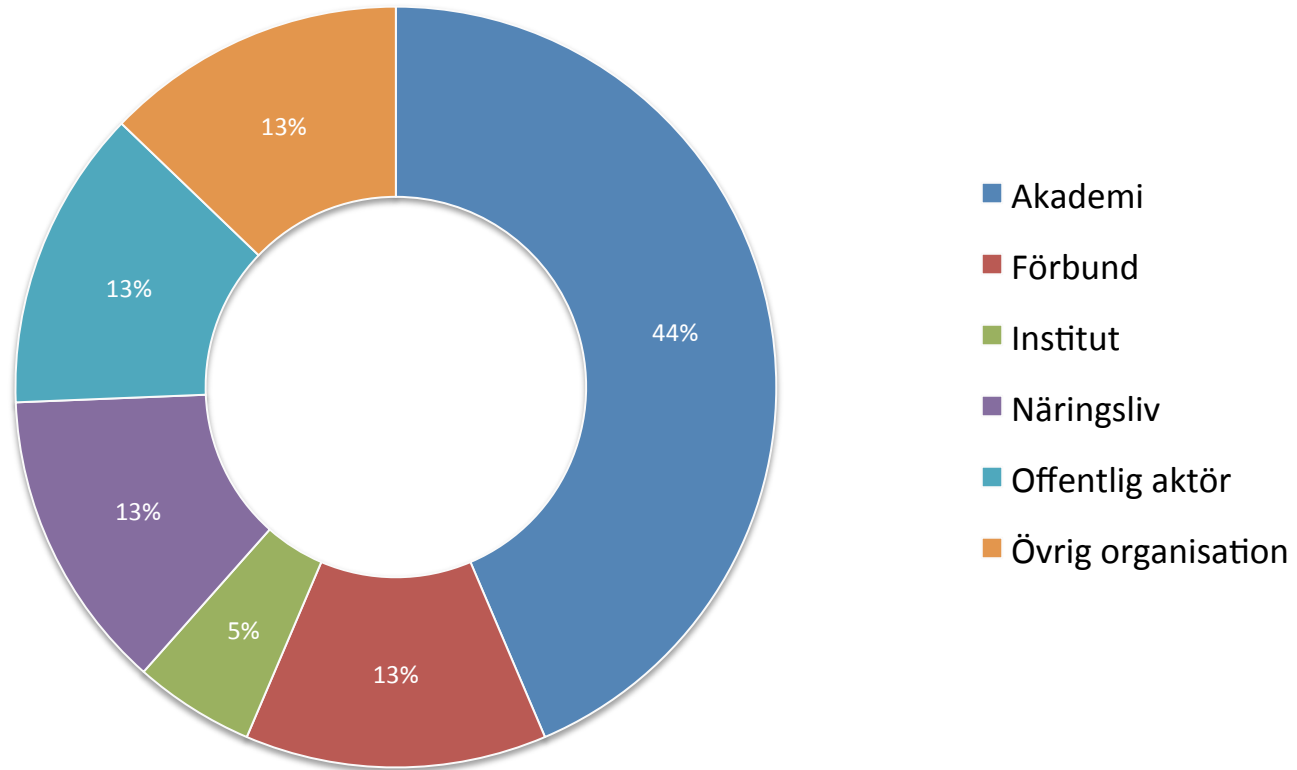
Framtidens besøkaropplevelse av sportevent

Opplevelsen innan, under och efter evenemanget med
fokus på friidrott och sikte på VM 2021

Vilka är ni?



Vilka är ni?



Syfte och mål med workshopen

Syfte:

Workshopen syftar till att generera idéer och skapa förutsättningar för innovationer som kan förbättra besökarupplevelsen i anslutning till sportevenemang i stort men med fokus på friidrott.

Mål:

Workshopens mål är att få fram konkreta idéer som verkar för att möta de utmaningar som presenteras. Dessa idéer ska sedan vidareutvecklas genom ett eller flera av följande sätt:

- Studentuppsats
- Forskningsbar frågeställning
- Idéutveckling för kommersialisering
- Övrigt samarbetsprojekt

Program för dagen

KLOCKAN 9.00-11.00

Inledning, Utmaningar & Inspiration

- Introduktion till EVINN
Mette Kanstrup – EVINN, projektkoordinator
- Friidrottens utmaningar kopplat till besökarupplevelsen
Anders Albertsson – Generalsekreterare Svenska Friidrottsförbundet
- Mobil-appen som ska höja publikens upplevelse av tävlingarna
Erik Winerö – Tävlingsansvarig för Friidrotts EM 2013
- Evenemangsturismen och arenors framtida utmaningar. Hur ser trenderna ut?
Henrik Jutbring – Evenemangsexpert och doktorand vid Göteborg universitet
- Trender och möjligheter inom sensorteknologi.
Peter Björkholm – Manager Sensor Systems på Acreo
- Trender och möjligheter inom mobila lösningar
Patrik Sahlsten – Affärsutvecklingschef HiQ Göteborg

Program för dagen

KLOCKAN 11.00-13.30

Uppleva & Testa

- *Klockan 11-12.30*
Vi upplever tävlingarna inne på arenan och tar del av aktiviteterna på EM-torget. Vi får då både möjlighet att testa mobil-appen samt se hur tävlingarna går till.
- *Klockan 12.30-13.30*
Lunch på restaurang MIX på EM-torget. Lunchkupong finns på baksidan av din namnbricka.

KLOCKAN 13.30-16.00

Idégenerering

- *Klockan 13.30 - 15.30*
Workshop med utgångspunkt i de presenterade utmaningarna.
- *Klockan 15.30 - 16.00*
Presentation av idéer och hur vi tar arbetet vidare.

Utmaningar

Friddrottens utmaningar:

1. Förmedla idrottarnas prestationer, såväl absoluta som relativa, på ett tydligt och attraktivt sätt.
2. Få publik att gå till friidrottsarenan när allt finns välproducerat och bekvämt hemma i TV-soffan.
3. Skapa ett buzz inför evenemanget som ökar intresset att uppleva tävlingarna på arenan.

Destinationers och evenemangs utmaningar:

4. Hur ser framtidens plats för idrottsevenemang ut?
5. Hur utvecklar vi ekonomiskt, ekologiskt och socialt hållbara arenor och evenemang?
6. Hur kan vi utveckla destinationers erbjudande till besökare i samband med evenemang?

Temaområden

- Förmedling av idrottarnas prestationer under tävlingen
- Upplevelsen utöver idrottarnas prestationer på arenan (tex logistik, information, underhållning, mat, mm)
- Upplevelsen innan och efter evenemanget (tex upplevelse av destinationen eller aktiviteter/information kopplat till evenemanget)