



3D GRAFIK & VISUELL KOMMUNIKATION

Vi som arbetar i projektet:



Stefan Seipel
Professor i datorgrafik
e-post: ssl@hig.se



Daniel Wesslén
Forskningsingenjör, datorgrafik
e-post: dwn@hig.se



Ann-Kristin Forsberg
Forskningsingenjör, visualisering
e-post: akf@hig.se

Projektets mål är att, utgående från den aktuella forskningsprofilen inom datorgrafik vid Högskolan i Gävle, skapa en länk mellan kunskapsutveckling, näringsliv och samhälle.

Projektet arbetar på ett generellt plan med utveckling av kompetens och förmåga inom 3D visualisering och visuell informationshantering. Särskilt arbetas med utveckling av avancerade visualiseringar genom att olika tekniker, former och algoritmer utvecklas för att beskriva till exempel stora datamängder inom olika arbetsprocesser.

Utan att förlora fokus på breda och mera generella frågeställningar undersöker projektet visualisering som ett verktyg inom framför allt skogliga områden.

Inom projektet samlas ny forskningsinformation in. Personalen arbetar med och i närhet till kunskapsfronten och tar del av utvecklade forskningsresultat och bygger upp spetskompetensen inom området datorgrafik och visualisering. Vidare etableras kontaktnätverk med företag och institutioner i behov av datorgrafiska forskningsresultat eller företag vilka kan förväntas skapa nya produkter eller tjänster utifrån forskningsresultaten.

Exploatering av forskningsresultat sker genom att driva tillämpade utvecklingsprojekt i form av demonstrationsscenarier med tydlig anknytning till tänkbara produkter och tjänster. Därmed förtydligas tillämpbarheten i nya koncept/produkter.

Vidareutveckling av forskningsresultat ingår också som en del i projektet.

Projektet samfinansieras av Högskolan i Gävle, Länsstyrelsen Gävleborg och EU strukturfonder mål 2.



Aktiviteter inom projektet:

- *Utveckling av forskningsresultat:*

Redan etablerade forskningsresultat vidareutvecklas utifrån nya studier av såväl 3D visualiseringsmiljöer som perceptions- och interaktionsergonomi.

- *Konferenser, seminarier och workshops:*

Konferenser inom området anordnas för att ta del av och förmedla kunskap inom området. Externa workshops verkar för att föra ut generella forskningsresultat och allmänna krav på datorgrafikforskning. Här presenteras aktuella forskningsteman och externa behov till datorgrafik som forskningsområde kartläggs. Utöver konferenser och externa workshops hålls även mindre seminarier kontinuerligt för att internt föra över kunskap från forskningen till former som medger aktivt arbete med teknologiutveckling och kunskapsöverföring.

- *Aktivering av företag:*

Ett antal företag som förväntas ha en koppling till verksamhetsområdet datorgrafik, visualisering och kognition och kan framstå som tänkbara arvtagare av den aktuella forskningen identifieras. Detta kan i bästa fall resultera i nya produkter, tjänster eller produktförbättringar som knyter an till den presenterade forskningen.

- *Demonstratorutveckling:*

Idéskisser till nya produkter och tjänster förankras och förfinas ute hos företag. Företagen bjuds in att medverka i en kravspecifikation till en demonstrator vilken kan åskådliggöra produktidén.

- *Användbarhetstester:*

Detta sker i olika former, till exempel studier med användare eller genom att resultat av demonstratorutvecklingen återförs till företag för intern utvärdering och förbättring av kravspecifikationen.