

SLIMME SOFTWARE VOOR MEER BELEVING



DANKZIJ INTERNET ZIJN ER STEEDS MEER BRONNEN WAAR WIJ ONZE INFORMATIE VANDAAN KUNNEN HALEN. BINNENKORT IS ER OOK EEN SLIMME SOFTWAREOPLOSSING DIE AL DEZE BRONNEN REALTIME KAN COMBINEREN EN ONS VAN GEORKESTREERDE MULTIMEDIALE INFORMATIE KAN VOORZIEN.

Onlangs hebben vier landen – Nederland, Turkije, België en Zuid-Korea – onder leiding van TNO een subsidieaanvraag toegewezen gekregen van het Europese strategisch onderzoeksprogramma ITEA. Een bijzondere gunning voor de ontwikkeling van baanbrekende software die het mogelijk gaat maken om aanwezige mediabronnen te registreren, van waaruit vervolgens nieuwe toepassingen kunnen worden ontwikkeld. Bezoekers van bijvoorbeeld live events kunnen daardoor nog meer beleving gaan ervaren.

MOS2S

Het softwareprogramma heet MOS2S en staat voor Media Orchestration from Sensor to Screen. Alle betrokken landen hebben een eigen nationale focus in dit programma. De bijdrage van Nederland is gericht op verhoging van de fan experience tijdens en rondom live events. Naar verwachting zal het programma in 2019 volledig operationeel zijn.

Behalve TNO zijn de Amsterdam Arena, Inmotio Object Tracking, Game On, KPN en Bosch partners in de ontwikkeling van het Nederlandse programma, dat in een volgende fase ook internationaal zal worden uitgerold.

Reinout Huisman van de Amsterdam Arena en Gjalts Loots van TNO zijn beiden betrokken bij de ontwikkeling van het programma. Zij weten wat de ArenaA-bezoeker te wachten staat. Een voorbeeld. 'Vergelijk het met het voetbalspel Fifa', zegt Huisman, 'maar dan echt. Onze partner Inmotio ontwikkelt software waarmee we de voetballers in het stadion kunnen tracken. In combinatie met videobeelden samengebracht in een applicatie op je smartphone kun je als bezoeker meer informatie krijgen over een speler, bijvoorbeeld wat zijn speltactiek is en hoe zijn conditie is.' 'En voor televisie kijkers thuis kunnen we innovatieve tv maken', vult Loots aan. 'Met streaming apps, zoals second screens, kunnen zij thuis live met hun smartphone interacteren met een wedstrijd.'

Zo wordt de fan experience op alle fronten verhoogd. Dat kan straks bij voetbalwedstrijden, maar ook bij concerten en andere live events. Ook Mojo, ID&T en Rocket, de andere hoofdhuurders van de ArenaA, kunnen deze toepassingen gebruiken om de bezoekerservaring te verrijken. Daarnaast zal de tracking in combinatie met 4K-videobeelden worden ingezet voor de veiligheid, door de beelden te koppelen aan medicals en beveiligers, waardoor je sneller ziet waar wat aan de hand is en de eventoperatie in complexe situaties beter kan worden aangestuurd.

EIGEN FOCUS

De vier deelnemende landen in het programma richten zich allemaal op een specifieke applicatie, die wordt gebouwd boven op één gedeeld dienstenplatform. België zal zich vooral bezighouden met *crowd journalism* en zal de technologie bijvoorbeeld inzetten om beelden van bezoekers te gebruiken voor live verslaggeving bij evenementen en incidenten. Turkije richt zich op de slimme woonomgeving en Zuid-Korea concentreert zich op virtual reality, waardoor mensen, waar ze zich ook bevinden, een ervaring beleven alsof ze zelf ter plekke aanwezig zijn. Het programma bouwt op een grote mate van internationale samenwerking. De eerste samenkomst vond plaats in oktober dit jaar in de Amsterdam Arena.