GaPS – Gaming and Participatory Simulation

Framtidens transportinfrastruktur kan utvecklas med spel och simuleringar

Projektledare: Sebastiaan Meijer, KTH

Man kan bjuda in till spelsimuleringar och få en bra bild av hur det blir i verkligheten och kan upptäcka problem tidigt. Simuleringar kan lösa många utmaningar för stora projekt som berör många och skapar oro och åsikter.

Projektpartners

KTH, Trafikverket, NCC, Sveriges Byggindustrier

Projektets mål och syfte

1. För att tydligt identifiera potentialen för utbyggnaden av GaPS i transportinfrastruktursektor.
2. För att anpassa en verktygslåda (ProtoW orld) normerna i branschen för att ge lågt hängande frukt för första utbyggnaden av GaPS.
3. För att bygga upp kunskap om GaPS i branschen

Resultat och förväntade effekter

Främsta prioriteringar identifierats:

1. Utbildning av projektledare och yrkesverksamma inom komplexa interaktioner med hjälp av spel som simuleringar.
2. Interaktion mellan (urbana) intressenter och projektledare för att skapa kommunikation och insikter om de olika stegen i byggprocessen , baserat på visualiseringar som följer av en digital design process.
3. Experimenterande med modernisering av den interna organisationen av byggföretag och statliga myndigheter genom nedsänkning av nyckelpersoner i en datarik miljö som öppnar för experiment med roller.

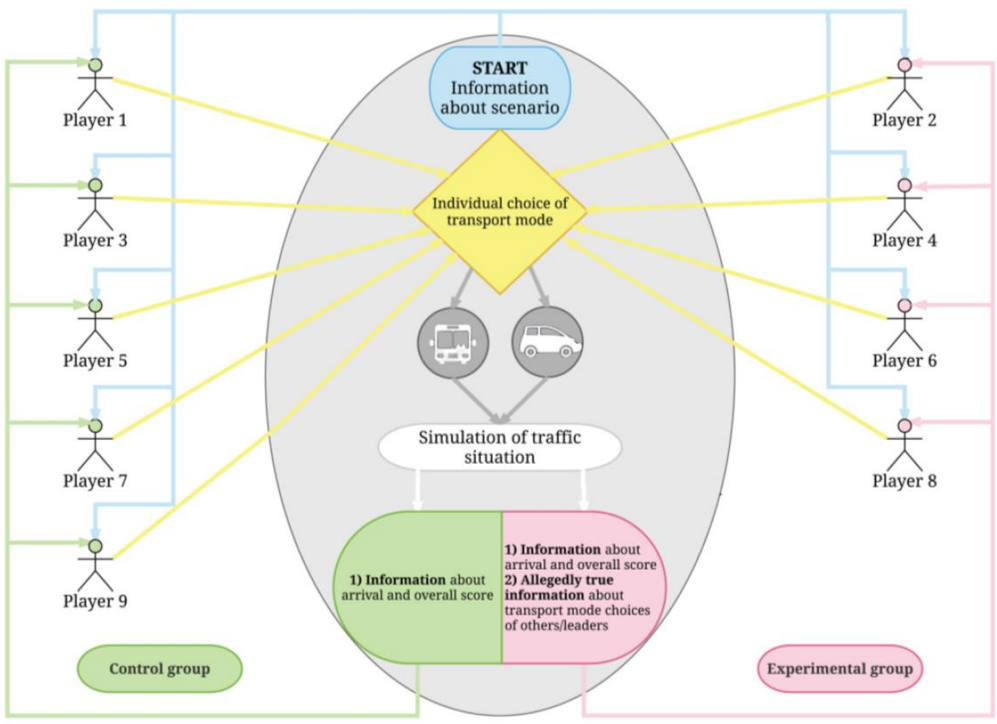
Analys & slutsatser

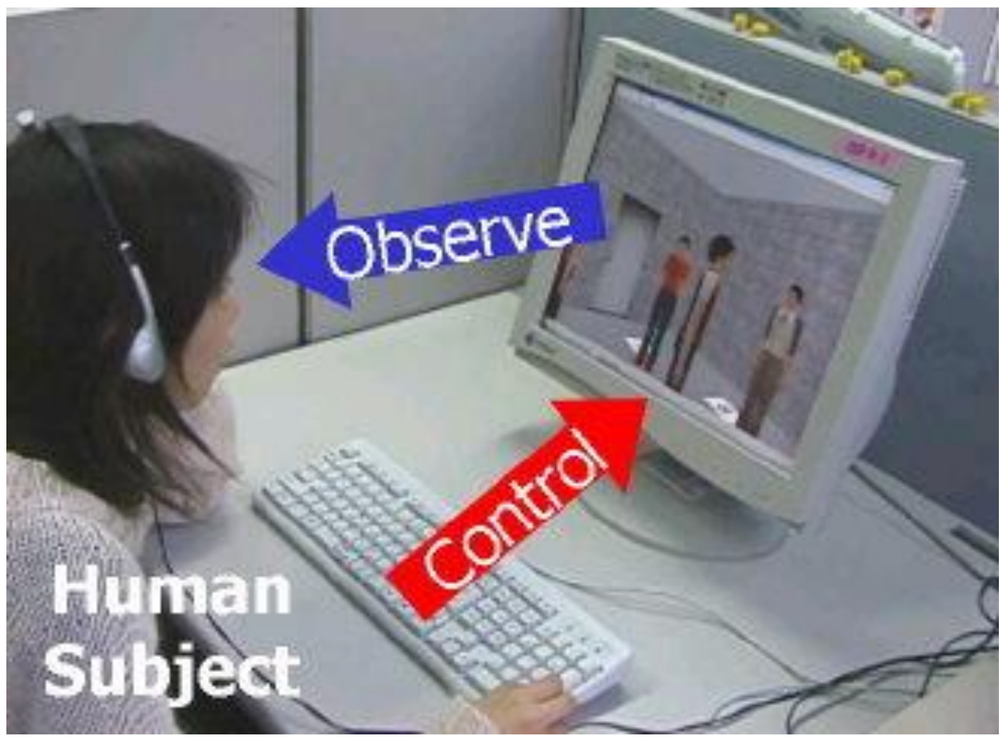
Projektets mål har uppnåtts.

Upplevelse av behovet och potentialen finns ännu så länge inte i denna bransch.

Befintlig data från industrin är mycket begränsad och bristfällig för att kunna använda simuleringsverktyg. Digitalisering av industrin måste utvecklas ytterligare.

Lämpligt att skjuta upp eventuella GaPS investeringar tills digitalisering och förståelse av komplexiteten har ökat.





Simulation of crowd in virtual subway station

INFRA SWEDEN 2030

Med stöd från:
VINNOVA
Energimyndigheten
formas
STRATEGISKA INNOVATIONS-PROGRAM