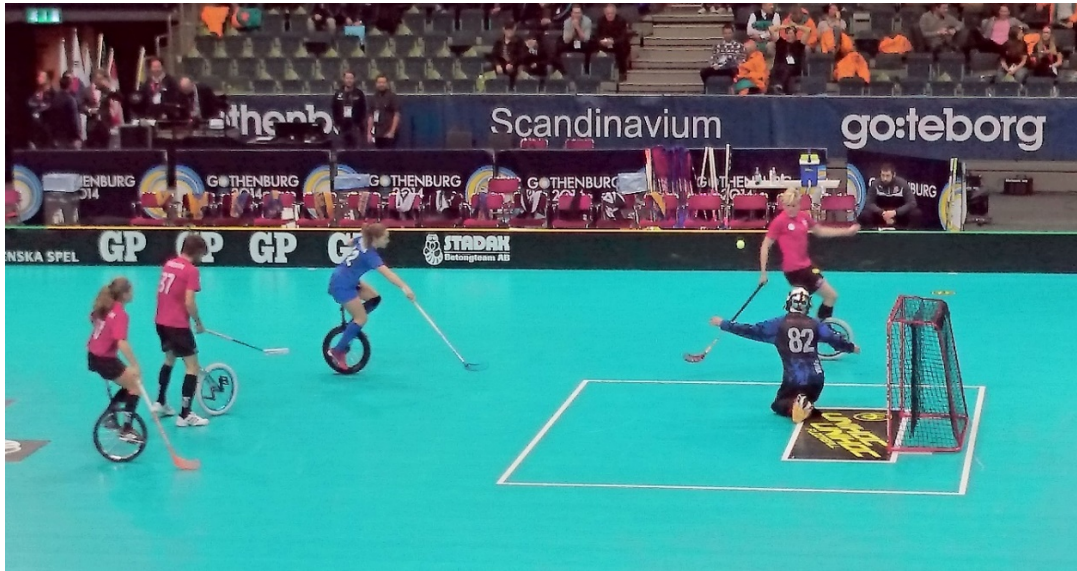


TIFX04-22-01

Innebandy – analys av spelares rörelsemönster



Bakgrund

Det finns idag system som låter tittaren av olika idrottsarrangemang exempelvis få reda på hur långt olika idrottare har rört sig. Dessa system är emellertid relativt dyra och fungerar sämre inomhus och är därmed inte tillgängliga för alla klubbar i alla sporter. Det finns därmed ett behov av ett nytt, relativt billigt och användarvänligt system som ger idrottare, tränare och publik möjlighet att ta del av, exempelvis innebandyspelares, rörelsemönster under såväl match som träning.

Problembeskrivning

Är du intresserad av innebandy? Vill du vara med och med hjälp av teknisk utveckling öka det vetenskapliga förhållningssättet inom sporten och höja upplevelsen för publiken? Låt oss genom att ta fram ett hjälpmedel ta ett steg i rätt riktning.

Arbetssätt

I projektet ska ett positioneringssystem utvecklas där varje deltagares position bestäms i realtid. Från detta ska data som är relevant för spelaren, tränaren och publiken väljas ut. Denna data ska därefter göras tillgänglig, exempelvis genom en app eller ett datorprogram. Det finns stora lärdomar att dra från kandidatarbeten som genomfördes under 2020.

Gruppstorlek

Ca 3-6 studenter. Projektet kan dubbleras.

Målgrupp

Teknisk fysik (F), Fysikprogrammet på GU (GU-Fysik), Teknisk matematik (TM), Kemiteknik med fysik (Kf), Elektroteknik (E), Automation och mekatronik (Z), Maskinteknik (M), Datateknik (D), Informationsteknik (IT), Industriell ekonomi (I). Det är en fördel med deltagare från olika civilingenjörsprogram.

Handledare

Jonathan Weidow, jonathan.weidow@chalmers.se, Magnus Karlsteen, mkn@chalmers.se