



Next Up Stockholm 2014

Tävlingen för framtidens digitala talanger

Kortfattad beskrivning av tävlingscasen

SAMLINGSVERSION

Fredrik von Essen, IT&Telekomföretagen inom Almega
fredrik.vonessen@almega.se, 08-762 70 57

Slutlig version, 2014-01-03



... om tävlingen

- Åttondeklassare från tio Stockholmskolor tävlar om att ta fram förslag till lösningar på verklighetskopplade case från fem företag.
- Klasserna jobbar med casen som del i undervisningen från skolstart i januari till slutet av mars 2014.
- Varje skola utser ett lag bestående av fem elever, med 3-2-fördelning mellan tjejer och killar, som presenterar lösningarna på casen på en tävlingsdag i Kista den 3 april.
- Dagen innan tävlingen får lagen delta i en inspirationseftermiddag genom besök hos bl.a. Google, King och Paradox Interactive.
- Hela klassen kommer under februari-mars att genomföra ett studie-besök hos något av företagen som är partners i tävlingen (se bilaga).
- Till sin hjälp får klasserna en lagledare från DataTjej, ett nätverk för tjejer som studerar IT på bl.a. KTH och Stockholms Universitet.
- Vinnande skola får 25.000 kr som pris.

... om casen

- Casen kommer från Sogeti, Ericsson, IBM, King och Sveriges Television. De lottas ut så att varje skola får två case att arbeta med.
- Lösningarna presenteras på två sätt: en rapport på max fem sidor och en högst tio minuter lång presentation på tävlingsdagen.
- Lagen har fritt kreativt spelrum att göra presentationen som lagen tycker är bäst: powerpoint, film, rollspel eller annat.
- Kriterier för hur vinnande lag utses utgår från läroplanens krav, bl.a. förmågor att självständigt söka information, lösa problem, göra presentationer och tänka som en entreprenör.
- På de följande sidorna ges en kortfattad beskrivning av casen. Mer fylliga beskrivningar, med tips om hur man ska jobba med casen, finns i dokumentet "Next Up Stockholm 2014 – Beskrivning av case samt praktiska frågor rörande arbetet med casen"¹.

¹ <http://nextup.se/>



Case Sogeti:

Hur motverka mobbning i sociala medier?

Tävlande skolor: Källtorpsskolan, Kunskapsskolan Nacka, Kunskapsskolan Saltsjöbaden och Myrsjöskolan.

Förutsättningarna

Med sociala mediers spridning ökar också möjligheterna till olika former av mobbning, se t.ex. Instagram-målet i Göteborg.

I detta case ska ni föreställa er en skola i förortsområdet Duvhaga, där en fjortonårig tjej Elina stannat hemma från skolan därför att hon troligen utsatts för mobbning. Ingen vet säkert dock. Rektorn har förhört klasskompisarna som tror att problemen började när Elina startade ett Instagram-konto, där konstiga bilder på henne började spridas. Kompisarna tror att kontot blivit kapat. Det har också börjat spridas öknamn på Elina på Kik, men det går inte att hitta vem som började.

Rektorn kallar därför samman kommunledningen för att få en fram en lösning på problemet.

Uppdraget

Ni är ett projektteam från IT-konsultbolaget Sogeti som ska ta fram:

- Fakta kring hur olika sociala medier kan fungera som spridare av kränkningar samt exempel där detta har förekommit.
- Förslag på teknisk lösning som kan förhindra kränkningarna, och hur denna lösning skulle ses som självklar att använda bland unga.

Uppdragsgivaren vill gärna ha något som liknar rastvakter, kamratstödjare och annat som finns i verkliga livet som hindrar mobbning. Går sådant att skapa digitalt utan att blir övervakning som kan kränka individer?



Case Ericsson:

Hur garantera säkerheten i ett framtida publikt jättearrangemang?

Tävlande skolor: Källtorpsskolan, Eklidens skola, Birkaskolan och Hysbygårdsskolan.

Förutsättningarna

Vi befinner oss i år 2020, då 50 % av jordens befolkning bor i "megastäder". Allt och alla är uppkopplade med sensorer av olika slag, i något som kan kallas Networked Society.

Fredagen den 3 april 2020 ska Avicii 2.0 hålla samtidiga konserter på de tre storarenorna i Stockholmsregionen. På två av arenorna ser man en 3D-projektion av artisten – vilka de två är avslöjas inte av säkerhetsskäl.

Polisen är bekymrad över att konserterna börjar innan rusningstrafiken är slut, att Avicii 2.0 på sista tiden attackerats av hysteriska fans och att Stockholm de senaste våren drabbats av extrema skyfall.

Uppdraget

Ni är ett projektteam från Ericsson som med sensorernas hjälp ska ta fram en mobil funktion som ökar den offentliga säkerheten vid konserterna. Uppgiften består av tre delar:

- Bestäm vilka delar av "offentlig säkerhet" som er lösning ska förbättra.
- Beskriv själva lösningen. Det viktiga är inte hur den ska se ut rent tekniskt utan hur den fungerar och vad som är nyttan med den. Ni ska ta hänsyn till vilka data som överförs, hur personlig integritet skyddas och hur man enkelt får en överblick i lösningen.
- Tänk fritt på vilka andra tänkbara användningsområden som lösningen kan bidra till: andra trängselproblem, klimat, livskvalitet m.m.



Case IBM:

Hur kan människor och datorer samverka för att göra skolmaten bättre?

Tävlande skolor: Kunskapsskolan Nacka, Eklidens skola, Mälarhöjdens skola och Ärvingeskolan.

Förutsättningarna

Vi är på väg in i en tidsålder med system som nästintill kan tänka själva och som kan agera mänskligt. Vi kallar detta en era av kognitiva system, med funktioner som förstärker människans mentala aktiviteter på samma sätt som maskiner, bilar och annat har förstärkt våra rörelser. Systemen förses med sensorer för att ge dem sinnen liknande våra egna (som hörsel, lukt och smak), dels för att förstå bättre vad vi vill och dels för upptäcka saker vi själva inte kan.

I detta case befinner vi oss i år 2024. Den sommaren gör sig den globala klimatförändringen synlig även i Sverige, med regn, översvämningar och malariaepidemi. Ungdomarna inser att maten de äter är en del av problemet. Den kunde vara mer hållbart producerad och bättre planerad så mindre slängs bort. Alla kan göra något, och om vi gör det tillsammans kan det ge effekt.

Uppdraget

Ni är ett team från IBM som är experter på kognitiva system, som får i uppdrag att skapa en ny skolmat som är mer hållbar, nyttig och god.

I uppdraget ingår följande:

- Beskriva hur systemen kan hjälpa till att hitta recept som passar alla i en skola, som är både goda och nyttiga.
- Beskriv hur systemet kan hjälpa dem komponera och laga mat som är klimatsmart och hållbar.
- Beskriv hur de använder systemen i både planeringen och i själva matlagningen, och hur de använder det för att kommunicera med varandra och andra.
- Beskriv utmaningen är att övertyga, dvs. hur systemet ska presenteras på ett sätt som får vuxna att bli övertygade.
- Fundera över vilka andra situationer och skolämnen som kan förstärkas med kognitiva system och varför det är bra exempel.



Case King:

Hur skapa ett spel som överbryggar generationerna?

Tävlande skolor: Kunskapsskolan Saltsjöbaden, Birkaskolan, Mälarhöjdens skola och Björkebysskolan.

Förutsättningarna

Förr spelade vi mycket sällskapsspel som gjorde att man umgicks mellan generationer fysiskt. Sedan tv-, data- och mobilspelen kommit spelar man mest med kompisar i ens egen ålder – och i hög grad digitalt.

Många föräldrar har i dagsläget liten koll på vad deras barn spelar för spel på dator eller mobil. Ungdomar har i sin tur inte heller någon närmare kunskap om eller intresse för vad deras föräldrar spelar för spel.

Uppdraget

Ni jobbar på ett nystartat digitalt tjänsteföretag, som får i uppdrag av spelbolaget King att ta fram förslag till ett nytt familjespel, som har sin marknad i att överbrygga klyftorna både mellan killar och tjejer och mellan ungdoms- och föräldragenerationerna. Spelet ska användas på mobila enheter (plattor eller smartphones).

Uppdraget innehåller följande:

- Ta reda på ett eller ett par spel som de flesta 14-åringar kan enas om att de gillar. Med "spel" räknar vi också in kreativa sätt att använda Instagram eller andra digitala verktyg, brädspel m.m.
- Ta reda på ett eller ett par spel som många föräldrar gillar, eller har spelat själva när de vara unga.
- Ta fram koncept till ett nytt spel, som är en blandning ("mash-up") av spelen ovan. Ni ska beskriva mekaniken i spelet, vad som är målet (nivåer, samarbete, vinster m.m.), det grafiska temat, de sociala delarna där spelarna interagerar samt hur ni hanterar det mobila gränssnittet (vibration, gyro, karta, röst, kamera m.m.).



Case SVT: Hur gör vi verklighet av socialt medie-engagemang?

Tävlande skolor: Myrsjöskolan, Hysbygårdsskolan, Ärvingeskolan och Björkebyskolan.

Förutsättningarna

Mer och mer delar unga med sig på Internet av sådant de gillar eller som gör dem arga, genom att lajka, blogga, hashtagga osv. Det har lett till att unga intresserar sig mycket mer för nyheter än för bara ett par år sedan. Samtidigt tittar allt färre unga på vanlig TV, och väljer istället att se program via andra tjänster och kanaler när och var de vill.

I detta case befinner vi oss i år 2015, och regeringen har föreslagit att införa en 15-årsgräns på s.k. beroendeframkallande tjänster: Facebook, Instagram, Snapchat m.fl. Detta görs genom att lägga in spärrar i barnens smartphones.

På SVT har man sett att detta förslag har skapat vilda protester i sociala medier, men som många gånger tidigare tycks reaktionerna inte leda till någon konkret förändring. SVT tror inte att reportage i TV är det bästa sättet att uppfylla sitt uppdrag för målgruppen.

Uppdraget

Ni är ett projektteam från ett nystartat digitalt tjänsteföretag, som på uppdrag av SVT ska ta fram ett förslag till plattform (webbsida, applikation, tjänst, verkliga möten och forum, program eller liknande) som inte bara samlar ungdomars åsikter i en viss fråga utan som också pekar ut steg för att åstadkomma verklig förändring, såsom ett ändrat politiskt beslut.

SVT har försett er med följande ingångsvärden:

- Plattformen ska utnyttja digitala möjligheter.
- Det ska vara tydligt hur många det är som engagerar sig i en fråga.
- Det ska finnas en tydlig väg eller ett flöde till en möjlig beslutsförändring. Det inte bara vara kampanjournalistik.
- Den som visar sitt engagemang ska uppleva det som både lätt och roligt att vara med och påverka.
- Vägen ska vara tillgängligt för den engagerade där man är, när som helst.



Lista på företag som deltar som partners i Next Up

Medfinansierande partners – tar emot tävlande klasser på studiebesök under februari/mars

Guldpartners

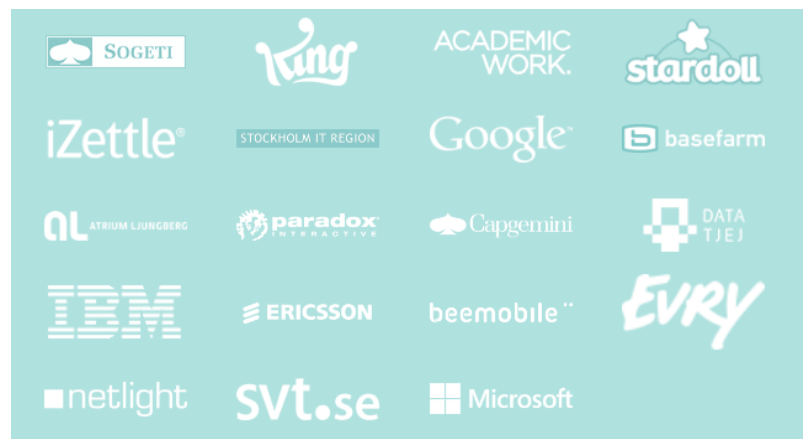
Ericsson
Sogeti

Silverpartners

Basefarm
Academic Work

Bronspartners

IBM
Microsoft
Capgemini
BeeMobile
EVRY
Netlight



Profilpartners – tar emot de tävlande femannalagen på eftermiddagen den 2 april 2014

Google
King
Stardoll
Paradox Interactive
iZettle

Övriga partners

SVT
DataTjej
Stockholm IT Region
Atrium Ljungberg