

NYE MEDIER

JON LUND



Fjernstyret legetøj lærer os om fremtidens produkter

Computere er på vej ind i alting, lyder et af tidens mantraer. En ny fjernstyret helikopter åbenbarer nye markedsmuligheder ved den teknologiske frontlinje. Her er dens fem centrale budskaber til industriens produktudviklere.

Folk vender sig på gaden, når jeg flyver med min nye AR.drone. Den fjernbetjente *quadricopter* bliver holdt i luften af fire rotorblade, tre indbyggede accelerometre, tre gyrometre og to ultralydshøjdemålere. Min AR.drones to kameraer, placeret i henholdsvis 'næse' og 'mave', sørger for en direkte video-stream til min iPhone, som jeg – ved at vende og dreje iPhonen frem og tilbage – styrer helikopteren med. Med et tryk på en knap aktiveres et program, der gør den fuldstændig fysiske og virkelige helikopter til en del af et hæsblæsende skyd og undvig-computerspil mod virtuelle fjender.

299 euro, godt 2.200 kroner, koster dronen, der kom på markedet i London, Paris og Berlin for en måned siden.

Selv om jeg ikke er *gamer*, stod jeg i køen. Helikopteren fortæller nemlig fem centrale historier om det, der driver fremtidens produktudvikling. Her er de:

1. Smarte produkter giver nye markedsmuligheder

Computerteknologien gør det i dag muligt at give fysiske produkter virtuelt liv. Det gør produkterne smarte og giver nye muligheder på markedet.

Når du flyver AR.dronen i spil-mode, blandes virtuelle fjender ind i sekvensen fra kameraet, så det pludselig ser ud, som om et fjendtligt monster står der i stuen lige foran helikopteren. Og gør parat til at angribe dig, hvis ikke du skyder det først.

Teknologien hedder *Augmented Reality*, 'forbedret' eller 'forhøjet' virkelighed. Og har ændret AR.dronens markedspotentiale fundamentalt. Den bliver ikke solgt som 'fjernstyret helikopter'. Den bliver solgt som 'fremtidens spillemaskine'. Det er oplevelsesøkonomi tænkt helt ned på produktniveau.

2. Kropslighed og intuition giver bredere kundegrundlag.

Engang styrede du computere med hulkort. Så kom kryptiske kodesprog. Så kom Windows og musen. Og samtidig voksede kundegrundlaget, fordi langt flere kunne betjene computerne. Nu er vi midt i næste store skift mod det såkaldte *gesture-based computing* – den intuitive og naturlige betjening af computere.

Du får AR.dronen til at dreje, accelerere, stige og skyde ved at vende og dreje en mobiltelefon mellem dine hænder, mens du trykker og prikker på skærmen med fingrene. Drej mobilen til højre, og dronen flyver til højre. Drej mobil i lodret, og dronen flyver baglæns.



IKKE KUN FOR SKÆG. Jon Lunds nye legetøj: en helikopter, han kan styre fra sin iPad. Den tiltrækker opmærksomhed – især fra drenge i alle aldre. Men det sjove ved den er ikke, at den er sjov, men at den viser os noget om fremtiden. Foto: Finn Frandsen

Selve betjeningen er så let, at alle kan være med. Ikke kun teknonørderne. Så let skal alle produkter kunne betjenes.

3. Mobilen giver genvej til kundeaccept.

Der er en særlig pointe i, at det er min telefon – ikke en almindelig fjernbetjening – jeg bruger til at betjene dronen med. Jeg har nemlig allerede rigeligt med fjernbetjening til fjernsyn, stereoanlæg, paraboler og computere. Og det er bøvlet.

Computere skal være *ubiquitous*, som det hedder med et hot udtryk, allestedsnærværende. Helst *wearable*, syet ind i tøjet, eller måske ligefrem opereret ind i kroppen. Men hvis det ikke går, er det et første skridt at kunne nøjes med ét handy værktøj.

Og her byder telefonen sig til som en oplagt multifjernbetjeningsenhed. Du kan styre lyset i huset, fjernbetjene musikanlægget og få garagedøren til at åbne sig med din iPhone. Nu kan du også flyve helikopter.

4. Crowd-sourcing giver gratis innovation og markedsføring

Copyright, patenter og forretningshemmeligheder har fremtiden bag sig. De fastfryser udviklingen og bør minimeres, hvis de ikke

helt kan undgås. Hos AR.drone opfordres og hjælpes alle programmører til at lave nye spil til deres helikopter med komplette brugsanvisninger i, hvordan det skal gøres – og et løfte om, at håbefulde spilprogrammører selv må beholde alle indtægter fra deres spilproduktion.

AR.drone håber til gengæld på helt gratis at få udviklet massevis af spil med deres helikopter i centrum, som så skal købes i deres butik. Og så håber de på en central placering i spilmiljøer verden over. Det er dynamik og win-win.

AR.dronen er *crowd-sourcet*, som det hedder: du outsourcer ikke til et enkelt firma med tavshedserklæringer og dyre kontrakter, stiv kommunikation og masser af misforståelser, men deler din egen værdifulde viden med fællesskabet og håber på at få det bedste igen.

Valget af iPhone som styreapparat er ikke tilfældigt her. Apple har nemlig gjort det samme med deres telefon. Og efter to år er resultatet, at 'fællesskabet' nu har produceret over 225.000 programmer og har fået over en milliard dollar udbetalt for besværet. Apple har til gengæld fået en multipotent telefon.

5. Singulariteten venter. Kom i gang.

Den teknologiske udvikling går en vej. Alt bliver hurtigere, mindre og billigere. Det er AR.drone et bevis på: For lidt over 2.000 kroner får du en fuldt funktionsdygtig fjernbetjent helikopter med videokameraer, ultralyd og gyroskoper. AR.drone flyver – kan man sige – på Moores lov. Den lov, som Intel-grundlæggeren Gordon Moore stod bag i 1965, og som forudså, at antallet af transistorer på en



Det har fået den amerikanske fremtidsforsker Ray Kurzweil til at argumentere for, at der ikke går mange år, før computerne bliver så små og så smarte, at de smelter sammen med os mennesker

så små og så smarte, at de smelter sammen med os mennesker i en ny 'singularitet'. Og det giver allerede nu muligheder for de vakse produktudviklere.

AR.dronen er mest for sjov. Den bliver ikke nogen ny Playstation lige nu. Den er for svær at styre, for skrøbelig – og så flyver den kun lidt over 10 minutter på en opladning. Men den viser fem af de veje, industrien skal følge til fremtiden.

okon@pol.dk

Jon Lund er selvstændig konsulent med speciale i nye medier. En gang om måneden analyserer han tendenser, udvikling og magtforhold inden for den nye medieverden for Politiken Økonomi.

Denne artikel er en kort version af foredraget 'Helikopter til fremtiden'.