

TITTA IN I ZLATANS BARNDOMSHEM

Hur bodde Zlatan Ibrahimovic när han växte upp i Rosengård i Malmö? Utvecklingsföretaget wec360° och Aftonbladet vet och har besökt hans barndomshem

Med 3D-teknik har de dokumenterat Zlatans mammas lägenhet, där fotbollstjärnan bodde innan han slog igenom och etablerade sig i de europeiska storklubbarna. Det är en typisk miljonprogramslägenhet, men den har en helt unik fotbollshistoria.

– Vanligtvis arbetar vi med att hjälpa landets stora bygg- och bostadsföretag att presentera sina bostadsprojekt med bland annat VR. Men i det här projektet fick vi chansen att göra något lite annat av vår teknik - att lyfta fram en bostads unika berättelse i ett helt annat syfte. Det säger Mattias von Corswant, vd för wec360°.

– Vår verksamhet grundar sig mycket i vårt intresse för boendets betydelse för människor. Och det finns väl få nutida människor som har en historia som är så spännande som just Zlatans?

Filmen är en del i ett stort reportage där fotbollsjournalisten Erik Niva har skrivit om den miljö och de människor som präglade den unge Zlatan. Reportaget, som heter Arvet efter Zlatan, kan nu läsas i Aftonbladet på webben. Och där finns även rundvandringen i lägenheten. Se ut från balkongen. Besök Zlatans sovrum, vardagsrum och kök.

Wec360° har specialiserat sig på 3D- och VR-presentationer av byggnader och bostäder, men använder tekniken även för att beskriva andra intressanta miljöer.



Med 3D-teknik har wec360° dokumenterat Zlatans barndomshem

– Det började med att vi dokumenterade Friends Arena. Sen följde vi med gruppen Kent på turné. Och nyligen kunde vi, också i samarbete med Aftonbladet, presentera en rundvandring i Kents legendariska studio, som kallades Psykbunkern, säger Mattias von Corswant.

För mer information:

Mattias von Corswant, VD wec360°: 0736 17 46 67 - mattias@wec360.se - www.wec360.se

PRESSMEDDELANDE 2017-02-29

VIRTUAL REALITY (VR): En skenvärld som man kan agera i och uppleva som verklighet, trots att den skapas av digital information. Upplevelsen kan till exempel presenteras genom en speciell typ av VR-glasögon och annan teknisk utrustning som används för att projicera olika sinnesintryck.

AUGMENTED REALITY (AR): En digital presentationsteknik, som förstärker och kompletterar sinnesintryck med digitalt lagrad information som presenteras via till exempel en bildskärm eller mobiltelefon. AR kan förstärka en upplevelse i till exempel en bild eller film genom att lägga till information som visas med andra bilder, text, ljud eller hänvisningar till fördjupningar.