

Hva betyr en "Connected League" for klubbene og ligaene ?

Connected League handler om å koble fansen/kundene til klubben/ligaen.

Fra 2006 da fotballen fikk den første media - milliarder har Tippeligaen vært en Connected League, dvs en liga med et felles nettverk som knytter alle arenaene sammen. I dette nettverket er det felles tjenester som i særlig grad er knyttet til Medieproduksjon.

Publikums krav og den allmenne teknologiske utvikling gjør at fotballen må kunne tilby konkurransedyktig mobilbasert innhold og tjenester på og utenfor arenaen. Derfor vedtok klubbene enstemmig en videreutvikling av felles ressurser og igangsetting av "Trådløs Stadion - Connected League" med en felles mal for alle i 2013.

Fra 2013 til nå er det bygget opp felles ressurser i Ullevaal Media Center, en videreutviklet medieplattform, videreutviklet nettverk, felles datacenterressurser hos Datamatrix og videokoding hos Norkring, felles CRM, mv.

Viking er pilotarena og har kommet godt i gang og positive tall. Connected League, - en sammenkoblet liga, åpner altså for muligheten til å skape og utvikle gode og inntektsbringende tjenester som det er svært tungt for klubbene å utvikle hver for seg.

NTF samarbeider også tett med Svensk Elitfotboll (Allsvenskan og Superettan) for å få til så kosteffektive og optimale løsninger som mulig. Fra 2014 er også OBOS-ligaen knyttet inn i løsningen. Mobile enheter er vårt viktigste kontaktpunkt med våre fans/kunder og Connected League skal støtte klubbene i å utvikle denne bærende forretningskanalen som Connected Clubs:

Felles tjenester som finnes per sept. 2015:

- Nettverk for transport at alle typer digitale datatjenester
- Internettkapasitet til alle klubbene
- Innlogging med datafangst til CRM
- Stadion Live App for test av innhold
- Live streams til app
- Replay / High Lights fra egen match samarbeid
- Replay / High Lights fra runden
- Felles produksjon i Ullevaal Media Center / Onside (SEF's leverandør)
- Partner/Fan-aktiviteter
- Eksponeringsflater for lokale og sentrale sponsorer

Felles tjenester som bygges klart til sesongstart 2016:

- Innlogging med arenaspesifikt innhold
- App med mulighet for klubbepesifikt innhold
- Mål-PLING Norsk Tipping
- Integrasjon / synking mellom faste skjermer og app.

- Tippemodul i appen
- Live Database som muliggjør live kjøp, instant lojalitetsbygging etc.
- My Page – funksjon

Tester/Piloteringer i 2016 *:

- TV-signaler til alle areaner
- Billettsystem
- Arenakjøp
- Webshop
- Integrasjoner mot mediepartner fra 2017
- Integrasjoner mot produksjonsenhetene for media/TV

* noen av testene/piloteringene kan bli satt i skarp drift i løpet av 2016

For å kunne tilby denne typen tjenester og interagere med fansen/kundene må klubbene kontrollere veien til de mobile enhetene på og utenfor stadion. Dette skjer gjennom innlogging og Wifi inne på våre arenaer. Bryne og Hødd har koblet seg opp til deler av løsningen og Viking ligger i spiss med mange av tjenestene som NTF's / klubbens pilot.

SEF (Svensk ElitFotboll) har koblet seg til samme løsning/nettverk og benytter samme teknologi. Det er foretatt vesentlig investeringer i sentrale komponenter i løsningene. Ref. uttalelser fra Carlén og Henningsen nedenfor er det urealistisk for en enkeltklubb å henge med i den teknologiske utviklingen som kreves for at fotballen skal kunne være konkurransedyktig. Men klubbene kan gjennom NTF og SEF sammen skape og utvikle løsninger som alle 64 klubbene i Norge og Sverige vil ha nytte av og som vil styrke ligaene.

VD/Adm.dir i Malmö FF, Niklas Carlén som har Viking sin pilotrolle i Sverige sier dette om hvorfor dette er viktig:

"Affärsutveckling och försäljning i Malmö FF och Allsvenskan är direkt beroende av att vi kan nå våra supportrar via mobila enheter på och utanför stadion. Att få besökarna att logga in på stadions wifi är viktig för att bygga vårt CRM - kundregister. Avancerat innehåll och integration byggs bäst och billigaste gemensamt i ligan. Kontrollen av våra egna kundkontakt genom egna kanaler till supportrarnas mobila enheter och samverkan med fasta digital ytor på stadion är affärskritisk. På detta sätt kan vi få en växande kunddatabas och bygga långsiktiga kontakter både dynamisk och interaktivt på liganivå och klubbnivå. "

Adm.dir i Viking, Eirik W Henningsen:

"For oss i Viking er våre supportere og våre samarbeidspartnere det viktigste. Det å kunne tilby publikum på Viking stadion et velfungerende trådløst nett og rykende fersk, oppdatert informasjon har vært et mål for oss. Samarbeidspartnerne våre får et foreløpig unikt tilbud til å profilere seg på digitale skjermer over hele stadion. Vi har også store forventninger til mulighetene de håndholdte enhetene gir (mobiltelefoner og nettbrett). Så langt har disse vært benyttet til å gi informasjon og interaksjon med publikum, men med kunnskap om at

dette er den plattformen der annonsering internasjonalt vokser mest, tror vi sterkt på økte inntekter herfra.

Etter det første året med Connected League kan vi rapportere om positive tall fra denne satsningen“