



Brikkerne på plads til spiluddannelse

It-vest var før påske vært for et seminar, hvor kunstscoler og universiteter på tværs af landet enedes om at etablere Det danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning.

Akademiet skal være det samlingspunkt, der tilbyder studerende fra forskellige uddannelser at specialisere sig i computerspil. De første studerende kan starte 1. september.

[Læs artikel ▶▶](#)



Fuldt hus til Learningnet '04 konferencen

Over 200 deltagere har meldt sig til it-vests konference Learningnet '04 den 29. april, og der er nu lukket for tilmeldinger. Deltagerne kommer fra en meget bred vifte af uddannelsesinstitutioner, hvor interessen for ny viden om og udveksling af erfaringer med fleksibel, netbaseret undervisning åbenbart er stor.

Se konferencensitet www.learningnet.dk



At arbejde i en sandkasse

Ulrich Karstoft Have og Alexander J. Harrow, stud.it. i softwarekonstruktion ved Aarhus Universitet, vil gerne anbefale andre studerende at tage i praktik. Gennem praktikken får du mulighed for at prøve din faglighed af, du lærer noget om dig selv, du møder nye mennesker og praksiser, og du får indblik i den virkelighed, der venter dig efter studietiden.

[Læs artikel ▶▶](#)



Fire ph.d.'er ansat ved it-vest

Ledelse af komplekse it-forandringsprojekter, oplevelses-optimering af interaktiv, digital underholdning, videnshåndteringsstrategier og undervisning i programmering er de vidt forskellige emner, som fire nyansatte ph.d.-studerende ved it-vest vil beskæftige sig med. Den røde tråd i stipendiaterne er anvendelsesorienteret it.

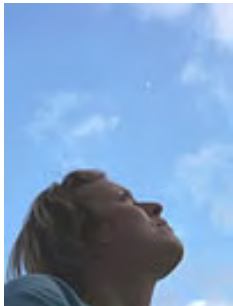
[Læs artikel ▶▶](#)



Ingen tid til undskyldninger

Et cand.it.-netværk er undervejs ved Aarhus Universitet. Et foredrag om personlig planlægning var i marts den ramme, der skulle samle stud.it.-er og cand.it.-er om at skabe et fagligt forum, hvor de kan pleje og udvide deres faglige og personlige netværk.

[Læs artikel ▶▶](#)



Der er erotik i luften

Nye vinde blæser i dag, mener stud.it. Anne Dyhr, der forventer, at fremtidens kommunikationssystemer må indlejre erotiske kvaliteter for at tilfredsstille og understøtte det moderne, holistiske menneske.

Anne Dyhr ønsker derfor, at designere af software og digitale systemer tør udforske både de funktionelle og de mere erotiske sider af mennesket for derigennem at kunne skabe nye designmodeller og artefakter.

[Læs artikel ▶▶](#)

► Brikkerne på plads til spiluddannelse

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

It-vest var før påske vært for et seminar, hvor kunsthøler og universiteter på tværs af landet enedes om at etablere Det danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning. Akademiet skal være det samlingspunkt, der tilbyder studerende fra forskellige uddannelser at specialisere sig i computerspil.

- Udvikling af computerspil er så komplekst, at det er nødvendigt at trække på den viden, der er i alle de forskellige miljøer. Det rækker lige fra datalogi til design og film, sagde Gunnar Wille, leder af animationsinstruktøruddannelsen ved Den Danske Filmskole, på seminaret.

Uddannelsesinstitutionerne bag det nye akademi repræsenterer de mange forskellige faglige områder, der indgår i produktion af computerspil f.eks. tekniske, formidlingsmæssige, sociale, æstetiske og designmæssige kompetencer.

De samarbejdende institutioner er Den Danske Filmskole, Danmarks Designskole, Karakteranimatoruddannelsen ved The Animation Workshop under CVU Midt-Vest i Viborg, IT-Universitetet i København, Københavns Universitet, Danmarks Tekniske Universitet, Danmarks Pædagogiske Universitet, Aalborg Universitet, Aarhus Universitet og it-vest.

Det starter med spil

Specialiseringen i computerspil bliver fra 1. september et tilbud til studerende på en række af institutionernes ordinære uddannelser. På universiteterne er det uddannelser på kandidatniveau. De studerende skal gennemgå fælles fag, og akademiets plan er hvert år at samle de studerende om fælles produktion af computerspil.

- Akademiet har fokus på spil, fordi det er et område, hvor nye ting sker og udvikler sig. De studerende får hver deres kernekompetence, men samtidig skal de have så bredt et fundament, at de kan arbejde inden for andre områder end spilindustrien, siger professor Peter Bøgh Andersen, Aarhus Universitet.

Et netværk, der skal vokse

Forberedelsen af spilspecialiseringen har skabt et landsdækkende, åbent samarbejde mellem undervisere og forskere, der beskæftiger sig med de mange discipliner, der indgår i produktion af computerspil. Desuden har institutionerne været i løbende dialog med spilindustrien om behovet for uddannelse og arbejdskraft.

Næste skridt for initiativtagerne er at etablere en solid kontakt til alle andre interessenter på området som øvrige forskere, øvrig it-industri, øvrig medieindustri, innovationsmiljøer, brancheorganisationer, fagforbund og politikere.

- Der er masser af energi i computerspil-miljøet i Danmark. Det, vi gerne vil tilføje, er det gearskifte, der skal til, for at udnytte energien optimalt og skabe succes for computerindustrien i Danmark. Hvis vi skal flytte noget, skal vi gøre det sammen, mener Claus Rosenstand, der er it-vest-leder ved Aalborg Universitet.



Ulrich Karstoft Have,
stud.it.

At arbejde i en sandkasse

Af Ulrich Karstoft Have, stud.it. i softwarekonstruktion, Aarhus Universitet

Vi – Alexander J. Harrow og jeg – har lige været i praktik i et semester, og det havde stor betydning for vores forståelse af, hvordan livet på en arbejdsplads fungerer. Det har desuden været spændende at bruge nogle af de værktøjer, vi har lært gennem uddannelsen, og vi er glade for den viden, vi har fået om de systemer, vi undersøgte.

Vi var de første fra softwarekonstruktion på Aarhus Universitet til at tage i praktik, men heldigvis fik vi god hjælp fra studielederen til at gennemføre ideen. Den gode opbakning under hele forløbet var med til at bekræfte os i, at det var en god idé, vi havde fået.

Virksomheden, som blev praktiksted og sparringspartner, hedder Mjølner Informatics A/S. Mjølner arbejder med softwareudvikling og konsulentopgaver og har ca. 15 ansatte, hvoraf størstedelen er dataloger og ingeniører.

Praktikemnet "Open Source CMS" definerede vi sammen med Mjølner. Vi skulle foretage afprøvning og analyse af forskellige Open Source Content Management Systemer (CMS).

Brugen af og dermed efterspørgslen på CMS er steget markant de seneste år. CMS bruges til at håndtere (ofte store mængder) information, som spiller en vigtig rolle for organisationen. Det kan være indholdet på et website eller et intranet, hvor der typisk sker hyppige opdateringer, og hvor forskellige medarbejdere i organisationen er involveret. Vores undersøgelse kom især til at dreje sig om brugervenligheden og udviklingsgraden af de frit tilgængelige systemer (Open Source), som findes på markedet.

Det var en interessant proces, fordi vi skulle styre projektet gennem både vores egne forventninger og virksomhedens behov. En af de vigtigste ting, vi lærte, var, at jævnlig kommunikation er vigtig. Selvom man taler det samme tekniske sprog, kan der sagtens være vigtige pointer, som undgår opmærksomhed. Pointer, som senere viser sig at blive væsentlige eller måske ligefrem afgørende for projektet.

Praktik er en virkelig god ting, fordi man får mulighed for at prøve sin faglighed af i en sandkasse. Det er i orden at træffe egne beslutninger - ja ofte er der kun dig selv til at træffe dem, og det er ikke altid muligt at slå svaret op i en bog. Samtidig kan man lave de uundgåelige begynderfejl et sted, hvor det ikke har den store betydning.

Når man er i praktik, er det vigtigt at sikre sig, at virksomheden ved, at man er der for at undersøge og udforske, og man skal gerne føle, at man bliver støttet i det formål. Vi fik god hjælp, og det var rart, at medarbejderne udviste interesse for vores projekt og tog del i de møder, vi arrangerede. Af og til kan det godt gå hurtigt, og man får en fornemmelse af, hvor travl denne branche er, når det er nødvendigt at booke et halv-times møde en uge forud, eller når man møder på en næsten tom arbejdsplads, fordi størstedelen af medarbejderne er ude af huset på opgaver.

I forhold til vores faglighed bød praktikopholdet heldigvis også på nogle interessante indsigter. Vi oplevede eksempelvis, at det ofte var nogle små, uventede, tekniske problemer, der satte projektet i stå. Det var desuden svært at gå ind og ud af de forskellige roller i et projekt. Når vi tog udviklerkasketten på, kom det til at handle om den konkrete opgave, og projektplanen blev gemt væk – og omvendt. Det var noget vi troede, vi ville være bedre til at samtænke. Samtænkningen vil vi derfor øve os ekstra meget i, fordi det er vigtigt for de arbejdsopgaver, vi vil møde, når vi engang bliver færdige og skal arbejde i et rigtigt job. Vi har derfor brugt vores praktik til at få et godt indblik i den virkelighed, vi bliver kastet ud i, når vi er færdige med uddannelsen.

Hvis du overvejer praktik, så har du vores anbefaling. Du lærer noget om dig selv, møder nye mennesker og praksiser og finder måske ud af, hvad du kunne tænke dig at arbejde med.

Vores hjemmeside for projektet kan findes [her](#).



Tina Blegind Jensen er den ene af fire nyansatte ph.d.-er ved it-vest.

Fire ph.d.-er ansat ved it-vest

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

It-vest har ansat fire ph.d.-studerende – en ved hver af de fire it-vest institutioner. De skal beskæftige sig med anvendelsesorienteret it.

Tina Blegind Jensen, 28, er ansat ved Institut for Informationsbehandling på Handelshøjskolen i Århus, hvor hun – med sygehussektoren som eksempel – vil udvikle en model til gennemførelse af og opfølgning på komplekse it-forandringsprocesser i organisationer. Tina Blegind Jensen er bachelor i erhvervsprog (engelsk og fransk) og cand.it. i it og organisationer.

Nikolaj Hyldig, 31, er ansat ved Institut for Kommunikation på Aalborg Universitet, hvor han vil arbejde med oplevelses-optimering af interaktiv, digital underholdning og skabe konkrete teknologier, der kan understøtte, styre og intensivere deltagerens følelsesmæssige oplevelse af interaktivt drama. Nikolaj Hyldig er bachelor i multimedier og cand.mag. i medieformidlet kommunikation.

Pernille Dissing Sørensen, 29, er ansat ved Institut for Organisation og Ledelse på Syddansk Universitet, hvor hun vil undersøge de strukturer, der understøtter videnshåndteringen i en virksomhed, og videreudvikle en model for videnshåndteringsstrategier. Pernille Dissing Sørensen er Negot.Spansk bachelor og cand.merc. i international management.

Morten Lindholm Nielsen, 30, er ansat ved Datalogisk Institut på Aarhus Universitet, hvor han vil gennemføre en tværfaglig undersøgelse af programmering og programmeringsundervisning ud fra såvel humanistiske som naturvidenskabelige/matematiske forskningstraditioner. Baggrunden er, at flere og flere fagområder inddrager it som et fundamentalt element i deres uddannelser. Morten Lindholm Nielsen er bachelor i informationsvidenskab og cand.mag. i informationsvidenskab og softwarekonstruktion.



Stud.it Nanna Bjerregård Sloth har taget initiativ til et cand. it.-netværk på Aarhus Universitet

► Ingen tid til undskyldninger

Af Eva Kvistgaard Arent og Nanna Bjerregård Sloth

"Jeg har ikke tid", "jeg har travlt", "jeg tror ikke, jeg kan nå det". Det er undskyldninger, mange af os bruger, men i virkeligheden er den reelle grund nærmere, "jeg har ikke lyst, fordi der er noget andet, jeg hellere vil".

Det handler med andre ord om prioritering og personlig planlægning, som var temaet, da Robert Jakobsen fra kursusvirksomheden Eductor holdt foredrag den 8. marts på Aarhus Universitet.

Kend dine mål og værdier

"Det handler om at sætte sig nogle mål og derefter spørge sig selv, hvem de er vigtige for. Kan du ikke selv give et svar på det, så snak med dine venner om det. Ikke mange kan lære at planlægge personligt alene." Det var et af foredragets budskaber, der gav stof til eftertanke.

Flere af deltagerne gav udtryk for, at de syntes, de brugte for megen tid på frustration i forhold til deres mål med specialet eller konkrete arbejdsopgaver. Hertil lød svaret fra Robert: "Der opstår ofte frustration, hver gang man står over for en ny større opgave, som man ikke umiddelbart kan se enden på. Målet er ikke i sig selv at være frustreret, men det er i orden at være det, og man skal huske at planlægge med det som en proces, man skal igennem."

Robert understregede, at det netop er i sådanne situationer, man skal huske sine mål og snakke med en vejleder, kollega eller andre om sin frustration.

Jack Bauer og Venner

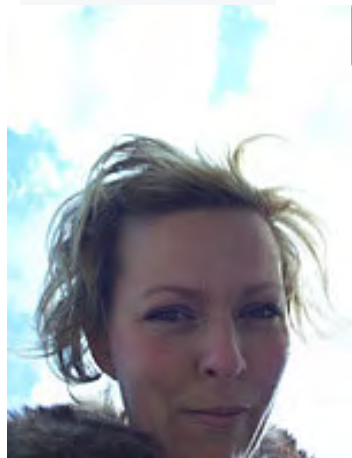
Senere fik vi besked på at planlægge vores tv-uge. Vi skulle lave et skema og angive, hvilke udsendelser vi skulle se den kommende uge og i hvilket tidsrum. Til formålet var der lagt sladderblade, indeholdende tv-programmer, på alle bordene. Da 24 timer og Venner var skrevet ind i manges skemaer, blev vi bedt om at angive ugens privattid, dvs. tid man ville have med sig selv eller sammen med udvalgte personer. Det var en god øvelse til at vise, at det kan være nødvendigt eksplicit at planlægge fritid i en travl hverdag – og at fritid fortjener at blive planlagt.

Cand.it netværk

Formålet med sammenkomsten var at få etableret et cand.it.-netværk og få redskaber til at håndtere sin personlige planlægning. Efter foredraget var der enighed om, at det var værd at give netværket en chance. Netværket kan bl. a. være med til at give svar på, hvad der sker efter afsluttet uddannelse,

hvor de andre kandidater er ansat, og hvad de laver der. Cand.it.-netværket er for kandidater fra og studerende på it-vest-uddannelser på Aarhus Universitet. Det er under opstart og skal give kandidater og studerende mulighed for at deltage i et fagligt forum med andre cand.it.-er og stud.it.-er samt pleje og udvide deres faglige og personlige netværk. Tanken er, at der vil være halvårlige arrangementer og nyhedsbreve.

Er du interesseret i at være med til at planlægge arrangementer, skrive et par artikler til et nyhedsbrev, eller har du bare kommentarer eller en god idé til et arrangement, så kontakt stud.it. [Nanna Bjerregård Sloth](#).



Anne Dyhr skriver speciale om "Funktionelt og erotisk flow i en digital kultur".

▶ Der er erotik i luften

Af specialestuderende Anne Dyhr, stud.it. i multimedier, Aarhus Universitet

Det seneste århundrede har redet på en funktionel udviklingsbølge, der har gennemstrømmet både byer og landdistrikter.

Troen på fremtiden har ligget i et mantra om, at jo mere funktionelt vore arbejdssystemer var opbygget, og jo hurtigere arbejdsfunktioner kunne gennemføres, jo bedre. Både for arbejdsgivere og ansatte. Standardisering, effektivisering, strukturering og systematisering er kælenavne for en udvikling, der ikke har kunnet gå hurtigt nok. Hvis arbejdet er funktionelt, hvis boligen er funktionel, ja hvis alt bare fungerer effektivt og optimalt, er lykken gjort. Det velanrettede liv er serveret.

Denne funktionelle flirt ses da også tydeligt medieret i den digitale udvikling. Af alle medier har det digitale medium nok haft den største hunger efter at få arbejdsfunktioner og produktioner ordnet, systematiseret og præciseret.

It kan bare det der med at lette arbejdsgange og gøre nytte på arbejdspladsen. Sindrige designmodeller er blevet udtænkt for på bedste vis at skabe software, der virkelig kan rydde op i papirusseriet og al den overflødige kommunikation. Det digitale medium er konstant blevet brugt til at definere arbejdsfunktioner og til at strukturere vores arbejdspladser, sygehuse og hverdagsliv. På mange punkter har det da også lettet og afhjulpet mange menneskers rutiner og hverdagsgøremål.

Alligevel er stress i dag blevet en folkesygdom, og sygefraværet stiger. I mit speciale argumenterer jeg for, at symptomerne ligger forankret i det funktionelle blik på, hvad det gode liv er. Mere præcist er symptomerne forankret i en digital diskurs i systemudvikling og softwaredesign, som stadigvæk i dag har funktionelle problemløsninger for øje.

Det er så her, det store spørgsmål kommer på banen: "Hvis livet består af mere end orden, funktion og nyttige løsninger, hvad er det så, vi mangler?" Den ikke eksisterende komplementære side til funktionalitet, definerer jeg i mit speciale – lidt provokerende – som den erotiske side. Specialet har arbejdstitlen "Funktionelt og erotisk flow i en digital kultur".

Hvis man slår op i Nudansk ordbog, ser man, at erotik defineres som: "sanselig kærlighed". Erotik er altså ikke bundet til seksualitet eller sex, men til en mere emotionel og poetisk læsning af livet. Erotik er det, der giver os

røde kinder og glade øjne. Erotik er i modsætning til funktionalitet flertydig, ikke-lineær og foranderlig. Desværre har kravspecifikationer med vægt på det flertydige og foranderlige ikke været på tapetet, når talen gik på it og softwareudvikling.

Jeg vil dog argumentere for, at nye vinde blæser i dag, og at fremtidens kommunikationssystemer må og skal indlejre erotiske kvaliteter for at kunne tilfredsstille og understøtte det moderne, holistiske menneske. Derigennem kan f.eks. sygefravær og stressrelaterede sygdomme nedsættes. Denne diskussion drejer sig derfor ikke om indpakningen af diverse digitale produkter, men om hvad man designer for. Og hvis man designer for at brugerne af artefakterne skal kunne fungere som hele tilfredse mennesker, må man også designe for både de funktionelle og de erotiske behov.

Her plejer jeg at trække H.C. Andersens eventyr om Klods Hans frem for at argumentere for, at vi ikke altid vælger det hurtigste eller mest effektive, men i stedet bliver tiltrukket af det, der kan overraske og erotisere os. Prinsessen i Klods Hans vælger jo ikke en af de kloge og fornuftige brødre, men derimod den uforudsigelige og spændende Klods Hans, der forstår at spille på mere sanselige og emotionelle kvaliteter. Prinsessen i Klods Hans er en super-erotiker. Jeg vil ikke påstå, at alt digitaldesign skal være udelukkende erotisk, men at det måske er i hybriden mellem Klods Hans og hans brødre, at et nyt designfokus kan ligge.

Problemstillingen er ikke enestående for digitalt design, men kan ses medieret i mange andre fagligheder. Jeg fik f.eks. i sidste måned (i kraft af min deltagelse i it-vest konferencen) en kontakt til Dansk Landbrug, og jeg har været ude og holde foredrag for landmænd om vigtigheden af ikke kun at fokusere funktionelt, men også erotisk. Det komplementære fokus kan måske være med til at skabe en bedre forståelse af eksempelvis den kritiske bybos argumentationer mod en yderligere effektivisering af landbrugssektoren. Men det kan også hjælpe med til, at den enkelte landmand kan finde den erotiske side frem og ikke kun vælge med den funktionelle.

Jeg kunne have det samme ønske for designere af software og digitale systemer: At også de tør udforske både de funktionelle og de mere erotiske sider af mennesket for derigennem at kunne skabe nye designmodeller og artefakter.