



## Bachelorer ved kun lidt om kandidatuddannelser

Mange bachelorer er ikke bevidste om, at de står over for et valg, når de skal fortsætte på en kandidatuddannelse, og de har svært ved at finde samlet information om deres muligheder.

At informere og vejlede de studerende i overgangen fra bachelor- til kandidatstudium er derfor en af de udfordringer, de danske universiteter står over for, viser ny undersøgelse fra it-vest.

[Læs artikel ►►](#)



## Audiovisualitet og interaktiv lyd i Århus

Multimedieuddannelserne ved Aarhus Universitet har startet en kandidatuddannelse i audiodesign, der også rummer tilbud til cand.it.-studerende inden for multimedier. Til foråret gælder det to kurser i interaktiv lydafvikling og i efteråret kursus i audiovisualitet. Den nye uddannelse er oprettet i forlængelse af det nationale initiativ omkring computerspilsuddannelser i Danmark, som også it-vest er med i.

[Læs artikel ►►](#)



## Pil opad til ITKO fra arbejdsgivere og kandidater

Generalister med en it-vinkel og brede organisatoriske kompetencer. Samt personer til projektledelse. Det er, hvad arbejdsgiverne er gået efter, når de har ansat cand.it.er fra It, kommunikation og organisation (ITKO). En interviewundersøgelse blandt arbejdsgivere og kandidater her i efteråret har tegnet et generelt positivt billede af ITKO-uddannelsen, der gennemføres i et samarbejde mellem Syddansk Universitet og Handelshøjskolen i Århus.

[Læs artikel ►►](#)



## To cand.it.er udgiver bog om edutainment

På cand.it.-uddannelsen i multimedier blev de to studerende Henning Dalgaard og Tom Andersen så grebet af emnet undervisning via computerspil, at de valgte at skrive speciale om edutainment – koblingen mellem undervisning og underholdning.

Det førte til interviews med danske spilproducenter, analyser af både danske og udenlandske spil og studier af spil- og læringsteorier, og nu er specialet blevet udgivet som bog: Edutainment – læring med computerspil.

[Læs artikel ►►](#)



## Kreativitet og innovation i digital design

Vidensoverførsel, horisontudvidelse og god gammeldags underholdning gik hånd i hånd ved et seminar om Kreativitet og innovation i digital design og den efterfølgende multimedia-messe MultiMediMania04 den 29. september i Aalborg. Bag arrangementet stod forskernetværket Kreativitet og innovation i digital design, der er et samarbejde mellem Syddansk Universitet, Aalborg Universitet og Aarhus Universitet.

[Læs artikel ►►](#)



## Kort nyt

- ♣ Brev til alle færdiguddannede fra it-vest
- ♣ Midtvejsmesse på Aalborg Universitet
- ♣ Studenterkonference om forskning i interaktionsdesign
- ♣ Initiativpris til arrangørerne af read\_me 2004
- ♣ Akademi for flere iværksættere

[Læs artikel ►►](#)



Efter den nye universitetslov skal en bacheloruddannelse som hovedregel give adgang til flere forskellige kandidatuddannelser.

## Bachelorer ved kun lidt om kandidatuddannelser

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

Næsten halvdelen af de studerende på universiteternes kandidatuddannelser har ikke søgt informationer om andre kandidatuddannelser end den, de går på.

Det viser den undersøgelse af bachelorers valg af kandidatuddannelse, som it-vest har gennemført i 2004 for at finde ud af, hvilke handlemønstre og motiver der ligger til grund for de studerendes valg.

Nøgleresultater fra undersøgelsen:

- 29 % af de studerende har ikke overvejet andre kandidatuddannelser end den, de har valgt.
- 46,4 % har ikke søgt oplysninger om andre kandidatuddannelser end den, de har valgt.
- De, der vælger en flerfaglig uddannelse, hvor de kombinerer deres bachelor med en overbygning fra et andet fagområde, får ikke primært deres informationer om kandidatuddannelse fra vejledningssystemet, men derimod fra internettet samt fra venner og bekendte.
- De studerende efterlyser information, der går på tværs af fagområder. F. eks. i form af internetportaler, pjecer, konferencer og informationsmøder, der kan give overblik over, hvilke kandidatmuligheder der findes.
- Det er primært ønsket om en erhvervsrettet uddannelse med nye jobmuligheder samt ønsket om en ny faglig profil, der får studerende til at vælge en flerfaglig uddannelse.

### Studerende på tværs

Den nye universitetslov gør det særligt interessant at vide, hvordan studerende i dag oplever overgangen fra bachelor- til kandidatstudium. Loven lægger nemlig op til, at de studerende skal have mulighed for på tværs af fag og institutioner at vælge mellem forskellige kandidatuddannelser efter deres bacheloruddannelse. På den måde skal de studerende have øget mulighed for at tegne forskellige kompetenceprofiler, målrettet forskellige jobområder.

Undersøgelsen peger på, at udfordringen for de danske universiteter i første omgang er at få de studerende gjort bevidste om, at de står over for et valg i overgangen fra bachelor- til kandidatstudium. Dernæst at få givet dem de informationer, de har brug for, for at kunne træffe deres valg.

Her siger undersøgelsen, at de studerende særligt er interesserede i viden om, hvilke kompetencer og jobmuligheder de enkelte uddannelser har til hensigt at give. Og de studerende er interesserede i at have mulighed for at kunne bevæge sig på tværs af fakulteter og institutioner.

### **Ny faglig profil**

Cand.it.-uddannelsen er ét eksempel ud af et antal nye, flerfaglige kandidatuddannelser, der ikke har en bacheloruddannelse tilknyttet. I it-vests undersøgelse er cand.it.-uddannelsen og tilsvarende uddannelser brugt som udgangspunkt for at undersøge, om der er forskelle i de studerendes handlemønstre og motiver for valg af kandidatuddannelse, alt efter om de har valgt en flerfaglig uddannelse eller en mere traditional fagkombination.

Opsummerende er de studerende, der vælger en flerfaglig uddannelse, kendetegnet ved, at:

- de er mere udfarende i forhold til informationsøgningen,
- de bruger oftere internettet frem for de traditionelle vejledningstilbud,
- de er mere kritiske over for den tilgængelige vejledning,
- de har valgt kandidatuddannelsen ud fra ønsket om at opnå en ny faglig profil og fremme deres karrieremuligheder,
- de er mobile.

### **Over 1000 svar**

Den omfattende Studievalgsundersøgelse af bachelorers valg af kandidatuddannelse er gennemført af it-vest i samarbejde med de fire it-vest-institutioner Aarhus Universitet, Syddansk Universitet, Aalborg Universitet og Handelshøjskolen i Århus.

Spørgeskemaer om de studerendes overvejelser og handlemønstre i forbindelse med overgangen fra bachelor- til kandidatstudium blev sendt ud til 1694 1.-års studerende ved 79 forskellige kandidatuddannelser på de fire institutioner. 1003 studerende (59 %) har besvaret spørgeskemaet. Desuden har 48 studerende fordelt på 8 grupper deltaget i fokusgruppeinterviews. Cirka halvdelen af disse er cand.it.-studerende.

Hele rapporten om Studievalgsundersøgelsen kan findes på it-vests hjemmeside:

[Studievalgsundersøgelse](#) (.pdf - 414 KB).

Se også dette nyhedsbrevs [Kort nyt](#) om Midtvejsmesse på Aalborg Universitet.



*To studerende på audiodesign-uddannelsen ved Aarhus Universitet arbejder med deres projekt under en 14 dages workshop i filmmusik ledet af komponisten Fuzzy.*

## Audiovisualitet og interaktiv lyd i Århus

*Af Morten Breinbjerg, lektor ved Multimedieuddannelserne, Aarhus Universitet.*

En ny kandidatuddannelse i audiodesign ved Aarhus Universitet tilbyder cand. it.-studerende inden for multimedier at deltage i kurser om audiovisualitet og interaktiv lydafvikling.

Uddannelsen i audiodesign er bygget op af tre fagpakker – to obligatoriske og en valgfri – samt et speciale. Hver del er på 30 ECTS-point. De fleste af de kurser, der udbydes under de to obligatoriske fagpakker, er også åbne for studerende på cand.it. i multimedier under it-vest.

Blandt de åbne kurser finder man "Audiovisualitet", "Interaktiv lydafvikling i spil" og "Interaktiv lydafvikling i fysiske rum". De to kurser om interaktiv lydafvikling udbydes i forårssemestre.

Kurset i "Interaktiv lydafvikling i spil" er et teknisk anlagt kursus, der gennemgår principper for fremstilling, lagring og afvikling af lyd med henblik på at lære den studerende at planlægge og programmere afvikling af lyd i f. eks. en gameengine.

Kurset i "Interaktiv lydafvikling i fysiske rum" indfører i teknikker til kontrol af interaktive forløb i fysiske rum og i teori om interaktionsdesign i relation til æstetiske udtryk, herunder teori om sensorer og aktuatorer. Kurset behandler endvidere adaptiv og interaktiv musik i æstetisk perspektiv.

Kurset i "Audiovisualitet", der udbydes i efterårsemestre, indfører i teori om og analyse af audiovisuelle relationer i forskellige medier og genrer som f. eks. film, reklamefilm og computerspil og kombinerer det med små øvelsesproduktioner i Adobe Premiere og Steiberg Cubase.

### Baggrunden

Efterhånden som computerspil bliver det dominerende underholdningsmedie, opstår behovet for at uddanne og kvalificere folk, der er i stand til at konstruere, analysere og teoretisere computerspil. Det er denne udfordring, Multimedieuddannelserne ved Aarhus Universitet tager op ved i første omgang at udbyde en uddannelse i audiodesign. Fra efteråret 2005 følger uddannelser i spildesign og spilkonstruktion.

Uddannelsen i audiodesign, der startede per 1. september i år som en to-årig

kandidatuddannelse, sigter dog ikke alene mod computerspil, men mod audiovisuel produktion i flere typer af digitale multimedier, herunder interaktiv musik og lyd i fysiske omgivelser. I dette efterår modtager de studerende blandt andet undervisning i studieproduktion på Det Jyske Musikkonservatorium, og de har deltaget i en 14 dages workshop i filmmusik ledet af den danske komponist Fuzzy.

Uddannelsen er oprettet i forlængelse af det nationale initiativ omkring computerspilsuddannelser i Danmark. Et initiativ, der omfatter et samarbejde mellem en lang række af universiteter og højere læreranstalter – herunder it-vest. Uddannelsen i audiodesign samarbejder med Det Jyske Musikkonservatorium, Afdelingen for Musikvidenskab/Institut for Æstetiske Fag og med Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning.

### **Oplysninger/kontakt**

For yderligere oplysninger om uddannelsen henvises til

[Multimedieuddannelsernes hjemmeside](#) og/eller til mail til [studievejledningen for Multimedier](#).

Øvrige links: [Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning](#).



*ITKO-uddannelsen uddanner cand. it.er til at arbejde i krydsfeltet mellem it, kommunikation og organisation.*

## Pil opad til ITKO fra arbejdsgivere og kandidater

*Af Sune Dueholm Müller, forskningsassistent ved Institut for Marketing, Informatik og Statistik, Handelshøjskolen i Århus*

Kandidatuddannelsen i It, kommunikation og organisation (ITKO) har eksisteret siden 2001, og de første cand.it.er dimitterede i juni 2003. Heraf er hovedparten i dag i arbejde, hvilket er det synlige bevis på, at der er et behov for netop de færdigheder, som disse kandidater besidder.

Men for at sikre at uddannelsen også i fremtiden afspejler de kompetencer og imødekommer de behov, som de potentielle aftagere af kandidater efterspørger, har Jette Lundin og Sune Dueholm Müller fra Handelshøjskolen i Århus taget initiativ til en evaluering af ITKO efter de første tre år.

Det foreløbige resultat er en række interviews med det første kuld kandidater, som i dag bestrider en lang række forskellige jobs både i den offentlige og private sektor, samt deres nuværende chefer. På baggrund af disse interviews har der udkrystalliseret sig et generelt positivt billede af uddannelsen.

### **Job i krydsfeltet mellem it, kommunikation og organisation**

Cand.it.-uddannelsen har åbnet døre til mange spændende og forskelligartede job. De kandidater, som nu snart har været i beskæftigelse i op til 1½ år, arbejder i dag som bl.a.:

- Webmaster ved Holstebro Kommune
- Forretningskonsulent i Global IT Systems med fokus på implementering af ERP-systemer
- EPJ-konsulent i Fyns Amt
- Trainee som proceskonsulent i Software Innovation inden for ESDH (elektronisk sags- og dokumenthåndtering)
- Konsulent i EDB-gruppen
- It-medarbejder i it-kontorets planlægningsafdeling i Fyns Amt
- Projekt-/webkonsulent i informationsafdelingen i Fredericia Kommune

Som disse stillingsbetegnelser antyder, varetager kandidaterne en bred vifte af arbejdsopgaver, som i vid udstrækning befinder sig i krydsfeltet mellem it, kommunikation og organisation. At det er her, kandidaterne har deres

styrke, afslører udtalelser fra flere af de nuværende arbejdsgivere.

Således udtaler Peter Holbech, planlægningschef i it-kontoret i Fyns Amt: "Med de opgaver vi har, går vi ikke efter datamatikere, men efter generalister, som har en it-vinkel. Og det kan enten være, fordi deres uddannelse giver dem den it-vinkel, eller fordi de har en generalist-uddannelse og så på anden måde har skaffet sig it-vinklingen. Så det er kombinationen af noget generalist-uddannelse og it-vinklen, som vi går efter".

Dette udsagn støttes af Susanne Nørager, Systemchef hos Global IT Systems:

"Jeg anså uddannelsen for at have givet nogle færdigheder til styring af projekter og en viden til almindelig anvendelse af de it-værktøjer, der nu en gang eksisterer på markedet".

### **Brede kompetencer**

Selv er kandidaterne ikke i tvivl om, hvilke kompetencer de har kunnet sælge sig selv på. Følgende udtalelse fra Tim Daniel Hansen opsummerer den generelle opfattelse:

"De primære kvalifikationer, de er gået efter, det er ikke de her hardcore kvalifikationer – programmering osv. Det er primært det, der går på projektledelse og så nogle brede organisatoriske kompetencer ... viden om, hvordan komplekse organisationer fungerer, og så også at jeg har noget viden omkring kommunikation".

Undertiden føler kandidaterne, at de kommer på glatis i deres arbejde, hvilket til dels er en konsekvens af mødet med praksis, hvor forretningsområdet måske er ukendt, men kandidaterne føler sig også til tider udfordret, når de støder på meget it-teknisk betonedede spørgsmål.

Heldigvis er der nogenlunde enighed om, at uddannelsen har vægtet fagområderne it, kommunikation og organisation på en hensigtsmæssig måde. Stella Miller Grotle siger blandt andet:

"Når jeg kigger på uddannelsen i forhold til, hvad jeg har brug for, synes jeg faktisk, at den var ret godt balanceret. Så synes jeg egentlig, jeg bruger det hele – til dels i hvert fald".

Selv om tilbagemeldingen fra såvel kandidater som arbejdsgivere altså er særdeles positiv, hviler studieledelsen for ITKO ikke på laurbærrene. Tværtimod vil de mange interviews, der også indeholder en række konstruktive forslag til forbedringer af uddannelsen, blive brugt i forbindelse med en bredere evaluering af ITKO, som også involverer undervisere og andre interessenter. Formålet er at sikre en eftertragtet og tilpasningsdygtig uddannelse.



## To cand.it.er udgiver bog om edutainment

Af Britta Ank Pedersen, *journalist it-vest*

Et speciale fra cand.it.-uddannelsen i multimedier ved Aalborg Universitet er netop blevet udgivet som bog. Forfatterne er Tom Andersen og Henning Dalgaard, bogen hedder "Edutainment – læring med computerspil", og den er udgivet på forlaget Systime Academic.

- Bogen henvender sig til undervisere og studerende på universiteter og seminarier. Den indeholder en masse gode ideer til, hvordan man udnytter computerspil til læring. Desuden har den konkrete bud på, hvordan man som udvikler skal tilrettelægge arbejdet med at udvikle et spil i forhold til de mål, man har omkring leg og læring. Den del synes jeg ikke, andre bøger har beskæftiget sig med, siger Henning Dalgaard.

Han er bachelor i engelsk, Tom Andersen har en bacheloruddannelse i musik. Det var en fælles multimedieproduktion under cand.it.-uddannelsen, der satte dem i gang med at interessere sig for undervisning via computerspil. Emnet fortsatte de med i specialet, som udløste et 13-tal til eksamen i februar.

Nu er specialet så blevet bearbejdet, forkortet og skrevet om, så teksten egner sig til et bredere publikum.

- Det vi skriver om, er det, vi definerer som læringsspil. Næmlig computerspil til børn med et læringsindhold, fortæller Henning Dalgaard.

Bogen indeholder teorier om læring og computerspil samt konkrete analyser af danske og udenlandske læringsspil og interviews med danske edutainmentproducenter. De danske spil er Magnus & Myggen, Pixeline og LEGO - Min verden. Fra USA analyseres Quest for the Code - et spil, der skal lære børn at forholde sig til astma, samt spillet The Sims, der også er meget populært i Danmark. Ved analyserne har de to cand.it.er set på, dels hvad børnene kan lære gennem spillene, dels hvordan man kan udnytte spillenes muligheder for læring.

- For de danske spil er det karakteristisk, at producenterne ikke rigtigt tør integrere for megen læring i spillene. Det var meget spændende at komme ud og snakke med de danske firmaer og høre om deres syn på leg og læring og så efterfølgende sammenholde det med vores analyse af spillene, fortæller Henning Dalgaard.

*Edutainment - læring med computerspil af Tom Andersen og Henning Dalgaard. Bogen udkom 11. november på forlaget Systime Academic.*

Mange andre har beskæftiget sig med, om computerspil er godt eller skidt. Henning Dalgaard og Tom Andersen omtaler dén diskussion i deres bog, men de går ikke ind i den. Computerspillene er her, og bogen fokuserer på, hvordan læring kan integreres i dem.

Siden de blev færdige med cand.it.-uddannelsen, har Henning Dalgaard og Tom Andersen brugt tiden dels på at skrive deres speciale om til bogmanuskript dels på selv at udvikle et edutainmentprodukt.

**Links:**

Systeme Academics præsentation af bogen [Edutainment - læring med computerspil](#).



Vejvisning på MultiMediMania04.



Speaker's Corner.



MultiMediMylder.

## Kreativitet og innovation i digital design

Af Birgit Jeppesen, projektkoordinator, og William Vingaard, praktikant, InDiMedia, Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet

Den 29. september 2004 var InDiMedia ved Aalborg Universitet vært ved både et seminar og en messe om kreativitet og innovation i digital design.

Bag arrangementet stod forskernetværket Kreativitet og innovation i digital design (KID-netværket), der er et samarbejde mellem Syddansk Universitet, Aalborg Universitet og Aarhus Universitet, som er gjort muligt gennem en bevilling fra it-vest.

Arrangementet havde med 120 tilmeldte tydeligvis en stor interesse, der ikke mindst skyldtes de fem prominente oplægsholdere, som var inviteret til at fortælle om deres forskningsprojekter og cases. Disse var:

- Leksaker som ett medium för berättande? - ved Åsa Havard, K3, Malmö Högskola
- Interaktiv historiefortælling – ved Gunnar Wille (Den Danske Filmskole), Peter Bøgh Andersen (Informations- og Medievidenskab, Aarhus Universitet) og Olav Bangsøe (Datalogi, Aalborg Universitet)
- Digitale fortællemedier - narration og innovation - ved forfatter Michael Valeur

Oplæggene fra seminaret blev optaget på video, og der vil blive mulighed for at opleve disse i deres fulde udstrækning på [www.indimedia.dk](http://www.indimedia.dk).

### Fra Hyde Park til James Bond

Seminaret blev efterfulgt af MultiMediMania04 – en messe hos VR Media Lab arrangeret af KID-netværket og studerende fra 7. semester multimedier. Her havde studerende fra bl.a. RUC, Aalborg Universitet og Aarhus Universitet mulighed for at præsentere deres multimedieproduktioner.

Messen var tilrettelagt således, at en opstillet kopi af Hyde Park's Speaker's Corner gav de studerende fem minutter til at præsentere deres designs. Disse verbale præsentationer indgik i en konkurrence, hvor et dommerpanel bestående af formiddagens foredragsholdere voterede og fandt en vinder.

I samme ånd blev der fundet en vinder i kategorien "bedste design". Det synes ikke umiddelbart som nogen nem opgave grundet de mange kreative og

nytænkende produktioner - det være sig alt fra talende håndtasker til virtuelle dansepartnere og igen over til det mere traditionelle computerspil.

En anden konkurrence af den mere humoristiske slags var "photoshop multimedia battle". Her mødtes de studerende "head to head", hvor de inden for et givent tidsrum skulle give James Bond en noget utraditionel ansigtsløftning. Faktisk skulle de erstatte den gode Mr. Bond's hoved med hovedet fra en anden kendis. Dette kaldes i fagterminologien for "faking" og beskriver, hvorledes flere billeder manipuleres sammen og "forfalskes" til at repræsentere et nyt indhold. Resultatet af konkurrence blev, at David Hasselhof, Eddie Murphy og Jim Carrey pludselig figurerede som James Bond på en filmplakat. Eddie Murphy løb med 1. pladsen.

Ydermere var der på messen mulighed for at besøge HELP+ laboratoriet, hvor det opstillede eye toy kunne prøves. Dette blev filmet, og gæsterne kunne følge interaktionen real-time på et fjernsyn nede i selve foyeren.

Messen sluttede først sent på eftermiddagen, og status for denne var yderst positiv. Det var lykkedes via stor kreativitet fra arrangørernes side at danne ramme for vidensoverførsel, horisontudvidelse og god gammeldags underholdning.

**Links:**

[Netværket Kreativitet og innovation i digital design.](#)

[Center for Interactive Digital Media.](#)



Søren Pold og de øvrige arrangører af den internationale software-kunsthøjtidelse read\_me 2004 har fået IT-Forum Østjyllands Initiativpris.

## Kort nyt

- ♣ Brev til alle færdiguddannede fra it-vest
- ♣ Midtvejsmesse på Aalborg Universitet
- ♣ Studenterkonference om forskning i interaktionsdesign
- ♣ Initiativpris til arrangørerne af read\_me 2004
- ♣ Akademi for flere iværksættere

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

### Brev til alle færdiguddannede fra it-vest

Igen i år laver it-vest en undersøgelse blandt alle færdiguddannede cand.it. er, mastere og diplomuddannede fra it-vest. Undersøgelsen har fokus på dimittendernes jobsituation. Fra i år er det anvendte spørgeskema koordineret med et tilsvarende skema, der anvendes af IT-Universitetet i København. Det skal dels give et sikkert sammenligningsgrundlag mellem Øst- og Vestdanmark dels give mulighed for at tegne et landsdækkende billede.

Undersøgelsen fra it-vest vokser sig større og større for hvert år, idet det er målet at kontakte alle dimittender, uanset hvor længe det er siden, de afsluttede deres uddannelse. Spørgeskemaerne sendes pr. brev midt i november.

Har du afsluttet din it-vest-uddannelse, og modtager du ikke et spørgeskema, skyldes det sikkert, at it-vest ikke har din korrekte adresse. Hører du ikke fra os, er du derfor meget velkommen til at kontakte [it-vest@it-vest.dk](mailto:it-vest@it-vest.dk) og rekvirere et skema.

### Midtvejsmesse på Aalborg Universitet

For nogle er valget af kandidatstudium efter bacheloruddannelsen indlysende – for andre åbner der sig nye muligheder ved bevidstheden om, at bachelorstudiet kan kombineres med flere forskellige overbygningsuddannelser.

For at vejlede om valget af kandidatuddannelse holder Aalborg Universitet onsdag den 8. december 2004 kl. 10-15 en Midtvejsmesse. Her kan studerende fra humanistiske, samfundsvidenskabelige og naturvidenskabelige bacheloruddannelser hente information om mulighederne for kandidatuddannelser samt side-, tilvalgs- og suppleringsfag i Aalborg.

Blandt de mange tilbud er også de tre cand.it.-uddannelser ved Aalborg Universitet: Multimedier, softwarekonstruktion og organisatorisk omstilling.

Læs på Aalborg Universitets hjemmeside om [Midtvejsmessen](#).

### **Studenterkonference om forskning i interaktionsdesign**

Skal du i din uddannelse skrive små forskningsbidrag, hvor du reflekterer over designprojekter? Så er her chancen for at få et større publikum. Sådan lyder opfordringen fra Mads Clausen Instituttet ved Syddansk Universitet, der inviterer studerende fra design-relaterede uddannelser til konference om forskning i designprocesser – specielt inden for interaktionsdesign – den 27.-28. januar 2005 i Sønderborg.

Mads Clausen Instituttet huser selv cand.it.-uddannelsen It Produktudvikling, hvor de studerende arbejder med designprocesser, brugerinddragelse, udviklingsmetoder m.v.

Invitationen til konferencen og til at indsende bidrag (papers) til konferencen gælder studerende ved uddannelser, der beskæftiger sig med interaktionsdesign på et forskningsmæssigt grundlag.

Læs mere om konferencen og om kravene til papers [her](#).

Læs mere om cand.it.-uddannelsen It produktudvikling på [www.itproducts.sdu.dk](http://www.itproducts.sdu.dk).

### **Initiativpris til arrangørerne af read\_me 2004**

Arrangørerne bag den internationale software-kunsthøjsmesse read\_me 2004 har fået IT-Forum Østjyllands Initiativpris for arbejdet med at trække det internationale arrangement til Århus.

Søren Pold fra Center for Digital Æstetik-forskning ved Aarhus Universitet sagde i sin tak for prisen ved IT-Forums årsmøde, at han håber, prisen kan være med til at skabe nye samarbejdsrelationer mellem it-verdenen og kunsten, der er et laboratorium for nye og anderledes måder at bruge it på. Omkring 200 forskere og kunstnere deltog i read\_me 2004 i slutningen af august. Mange instanser – heriblandt it-vest – havde støttet arrangementet.

Se beretningen [Softwarekunst kom til Århus](#) fra it-vest NYT nr. 14.

### **Akademi for flere iværksættere**

De fire institutioner i it-vest, Aalborg Universitet, Aarhus Universitet, Handelshøjskolen i Århus og Syddansk Universitet, er alle med i det nye, landsdækkende iværksætterakademi IDEA (International Danish Entrepreneurship Academy). I akademiet går universiteter og andre uddannelsesinstitutioner samt organisationer og virksomheder sammen om at udbyde nye uddannelser og kursusaktiviteter inden for iværksætteri og innovation. Målet er at bane vejen for flere og mere kompetente iværksættere – ikke mindst fra de videregående uddannelser. Akademiet råder over 70 millioner kroner over de næste fire år – heraf kommer 40 millioner fra staten.