



Ny fleksibel efteruddannelse for it-medarbejdere

Universiteterne i it-vest samarbejdet tilbyder nu en ny fleksibel masteruddannelse, der vil sikre opkvalificering af it-branchens travle medarbejdere. De kan videreudanne sig efter arbejdstid og få den nyeste it-forskning fra universiteterne med hjem i virksomheden. Uddannelsen er netop godkendt af Videnskabsministeriet og de første studerende kan begynde til februar. Det nye tilbud lanceres på hjemmesiden www.itev.dk.

[Læs artikel ►►](#)



Diplomuddannelsen er teori, der kan bruges i praksis

Teorier, metoder og teknikker, der kan kombineres med de praktiske erfaringer som systemudvikler og overføres til hverdagens opgaver. Det er udbyttet af diplomuddannelsen i it, som 12 studerende nu har taget i sin fulde længde på Aarhus Universitet. Mange flere er i gang med enkeltfag på uddannelsen, der har oplevet en støt stigning i ansøgertallet siden starten i 2000. - De finder ud af, at vi leverer langtidsholdbar it-viden, siger uddannelsens leder Henrik Bærbak Christensen.

[Læs artikel ►►](#)



Når ens hobby bliver til arbejde

De seneste måneder har været hektiske, men spændende for cand.it.-studerende Morten Zinck fra Aalborg Universitet. Som studerende på Game and Engine-programmøruddannelsen tilbragte han hele maj måned i København, hvor studerende på den landsdækkende spiluddannelse samledes for at udvikle computerspil. Entusiasmen og erfaringerne fra dén oplevelse kunne han bruge i sommerferien, da han var en af arrangørerne bag Game Development Camp på Aalborg Universitet. Her fik 48 gymnasieelever bare én uge til at udvikle deres computerspil. Man kan nå meget, når man tager natten til hjælp.

[Læs artikel ►►](#)



Integration på amerikansk

Integration mellem en virksomheds forskellige databaser er et væsentligt bidrag til at udnytte den samlede mængde af information i virksomheden. Derfor drog de studerende på 2. år af masteruddannelsen i it, kommunikation og organisation (MITKO) i forårssemestret til USA, hvor de mødte nogle af de virksomheder, der er længst fremme med it-integration og løsning af de tekniske problemer i dén forbindelse. MITKO-studerende Jan Schmidt Mikkelsen beretter fra studieturen.

[Læs artikel ►►](#)



På konference med studieprojektet ARDressCode

Målet blev nået, da tre studerende fra Århus satte sig for, at deres projekt ikke bare skulle være en parentes i studieforløbet og derefter henvist til forglemmelse i universitetets arkiver. ARDressCode, der er et virtuelt prøverum til tøjforretninger, blev til et indlæg på en international konference i Prag, hvor de studerende oplevede på ingen måde at falde igennem i forhold til professorer og andre konferencedeltagere. Cand.it.-studerende Henrik Hedegaard skriver om vejen fra projekt til konference.

[Læs artikel ►►](#)



Kort nyt

- ♣ Flere cand.it.er i job
- ♣ It for gymnasielærere
- ♣ Støtte til flerfaglige forskernetværk inden for it – frist 3. oktober 2005
- ♣ Menneske og maskine – i etisk perspektiv
- ♣ Nyt netværk for computerspil- og oplevelsesindustri
- ♣ Forskningsmiljøpris til CAVI

[Læs artikel ►►](#)



It-vest og de fire vstdanske universiteter har udviklet en helt ny og fleksibel masteruddannelse for it-medarbejdere.

Ny fleksibel efteruddannelse for it-medarbejdere

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

Universiteterne i it-vest samarbejdet har sammen udviklet et helt nyt tilbud om opkvalicering af it-medarbejdere, der arbejder med udvikling og anvendelse af it på højt niveau. Der er tale om en masteruddannelse, der er delt op i mindre enheder, så den enkelte deltager kan tilpasse indhold og omfang af uddannelsen efter sine egne og arbejdspladsens behov. Undervisningen foregår i weekender og via internettet.

- Hvis Danmark skal være en førende it-nation, som det er regeringens mål, er det nødvendigt løbende at udvikle og specialisere it-medarbejdernes kompetencer, så de er rustet til de kommende udfordringer. Derfor samler it-vest de vstdanske universiteters spidskompetencer inden for it og tilbyder langtidsholdbar it-viden gennem fagene på master i it, siger it-vests direktør Gitte Møldrup.

Uddannelsen er udviklet i samarbejde med erhvervslivet. Administrerende direktør i IT-Brancheforeningen, Jakob Lyngsø, siger blandt andet:

- Det interessante ved denne uddannelse er, at den er teknologiorienteret og beskæftiger sig med it på højt niveau. Vores teknologi tager nogle tigerspring i disse år, og vi er nødt til at have nogle højtuddannede med opkvalificeret uddannelse. Men virksomhederne kan ikke undvære deres medarbejdere, og derfor er det alle tiders chance, at it-medarbejderne nu sammen med deres virksomhed kan lave en plan for deres videreudvikling, og at de kan uddanne sig, samtidig med at de har deres fuldtidsjob.

Start i februar 2006

På den nye master i it har de studerende mulighed for at vælge fagpakker fra tre specialiseringer: Softwarekonstruktion, Organisation og Interaktionsdesign & multimedier.

De første fagpakker, der tilbydes med start i februar 2006, er:

- It-sikkerhed
- Distribuerede realtidssystemer
- Ledelse af virksomheds it-systemer
- Design af e-læring
- Webapplikationsudvikling
- Brugbarhed.

En fagpakke strækker sig over et halvt til et helt år og giver 15 ECTS-points.

www.itev.dk

Uddannelsen master i it præsenteres på hjemmesiden www.itev.dk.

Desuden vil it-vest og universiteterne i samarbejdet præsentere uddannelsen ved flere arrangementer i løbet af efteråret.

Blandt andet ved messen Træfpunkt Human Resources 2005 i København 5. - 6. oktober og ved selvstændige arrangementer i Århus torsdag 13. oktober og i København torsdag 27. oktober.

Følg med på hjemmesiden www.itev.dk.



Jan Wisén Christensen (t.v.) og Poul Kiilsgaard havde grund til at smile, da to års diplomuddannelse i it var fuldført i juni, og de fik tid til at nyde sommeren.

Diplomuddannelsen er teori, der kan bruges i praksis

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

12 diplomstuderende fik som de første fra Aarhus Universitet sidst i juni overrakt deres beviser på, at de har gennemført hele diplomuddannelsen i it. Beviset på i to år at have studeret 15-20 timer om ugen ved siden af travle it-jobs og hverdagens andre gøremål.

Hårdt, men sliddet værd, lød vurderingen fra to af de færdiguddannede, Jan Wisén Christiansen, 28 år, og Poul Kiilsgaard, 27 år. Begge datamatikere og ansat som systemudviklere hos CSC Scandihealth A/S i Århus.

- Som datamatikere har vi en meget praktisk tilgang til vores arbejdsopgaver, men med diplomuddannelsen får vi teorierne med, og man kan godt mærke, at niveauet er højere. Vi er blevet meget bredere i vores viden nu, og det kan have betydning i ens karriereudvikling, siger Jan Wisén Christiansen.

- I forhold til tidligere uddannelse har det været helt anderledes at læse her, fordi de studerende alle har været ude i erhvervslivet. Når vi diskuterer et emne, hedder det: Vi plejer at gøre sådan og sådan, og ikke som ved tidligere uddannelse: Der står i bogen, at ... Mange af fagene har givet konkrete værktøjer, som vi kan bruge i hverdagen, fortæller Poul Kiilsgaard.

Enkeltfag eller turbo

Både Poul og Jan valgte at finde emnet til den afsluttende hovedopgave i de arbejdssituationer, de kender fra hverdagen. Jan lavede en analyse af, hvordan man kan indkapsle informationer i webservices, så udviklerne ikke kommer til at pille ved noget, de skulle have holdt fingrene fra. Poul brugte sin erfaring fra arbejde med systemer til elektroniske patientjournaler til at komme med forslag til et fælles framework, der kan bruges til alle de forskellige systemer.

Hovedopgaven skulle med, for at de kunne fuldføre diplomuddannelsen, og det var det, der var målet, da de for to år siden meldte sig til Aarhus Universitets tilbud om at tage uddannelsen i ét stræk. Aarhus Universitet tilbyder ellers diplomuddannelsen som enkeltfag.

- Man kan specialisere sig via sine valg af enkeltfag. I det faste forløb havde vi for eksempel ikke mulighed for selv at vælge valgfag, men nu har vi hele uddannelsen og kan skrive den på vores CV, siger Poul.

- Vi har haft to fag pr. semester, og det er en hård belastning, men det er sliddet værd. Jeg pusler med tanken om at tage en masteruddannelse, men så vil jeg nok ikke tage det på to år, siger Jan med tidspresset fra diplomuddannelsen i frisk erindring.

Langtidsholdbar viden

En diplomuddannelse svarer i niveau til en bacheloruddannelse, og den er tilrettelagt for voksne, der har en kort uddannelse suppleret med erhvervserfaring. Diplomuddannelsen i it henvender sig for eksempel til datamatikere, datanomer og personer med en akademiuddannelse i it.

Aarhus Universitet startede diplomuddannelsen i it, softwarekonstruktion, i 2000 med 15-20 studerende, men søgningen er steget støt, og i dette efterår er der 87 tilmeldinger i alt til semestrets to fag i Diskret matematik og Kontraktbaseret programmering.

Lektor Henrik Bærbak Christensen, der leder diplomuddannelsen på Datalogisk Institut, giver gerne sit bud på, hvorfor flere søger ind på universitetet for at få ny viden.

- Jeg tror, at mange i første omgang kommer for at få en konkret kompetence – f.eks. i objektorienteret programmering. Det er en øjenåbner for dem, at vi fokuserer på teorier, teknikker og metoder. Vi producerer det, jeg plejer at kalde langtidsholdbar viden, og vi giver dem noget, der har relevans langt ud over det konkrete, siger Henrik Bærbak Christensen.

Links

Find informationer om diplomuddannelsen i it, softwarekonstruktion, på it-vests hjemmeside for it efter- og videreuddannelse, www.itev.dk.



48 gymnasieelever brugte en uge af deres sommerferie på Game Development Camp på Aalborg Universitet.

Når ens hobby bliver til arbejde

Af Morten Zinck, cand.it.-studerende, Aalborg Universitet

Det er lørdag den 30 juli. Jeg sidder på en restaurant efter en uges hårdt og inspirerende arbejde med at afvikle Game Development Camp 2005 for knapt 50 gymnasieelever og tænker tilbage på de sidste to år. Det er svært at fatte alle de muligheder, der er opstået for mig i løbet af så kort tid.

Jeg er uddannet datamatiker og havde haft arbejde nogle år, da den danske it-branche kom i krise, hvilket resulterede i, at jeg mistede mit job. Derefter havde jeg svært ved at finde et nyt arbejde, men tænkte at det ikke skulle slå mig ud, så jeg startede på at læse til bachelor of science på Aalborg Universitet. Man kan tage en bachelor på ét år med merit fra datamatikeruddannelsen.

Det er ret hårdt at komme op på det matematiske niveau, som universitetet forventer, men efter at have læst i et år, var jeg helt på niveau med mine medstuderende.

Mens jeg havde været arbejdsløs arbejdede jeg på hobbyplan med at lave computerspil sammen med venner og bekendte, og da jeg fik mulighed for at komme på den helt nye Game and Engine-programmøruddannelse/spiluddannelsen efter min bacheloruddannelse, slog jeg straks til.

Lange arbejdsdage i København

En del af spiluddannelsen er den såkaldte fællesproduktion, der simulerer en virkelig udvikling af et computerspil. Fællesproduktionen er lavet af DADIU (Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning) og er et samarbejde mellem mange forskellige uddannelser, hvor seks hold af 13-14 studerende i løbet af en måned skal udvikle et computerspil hver.

Den første fællesproduktion blev gennemført i maj 2005, hvor vi studerende fra de forskellige uddannelser blev samlet i København. Her var en chance for at få lov at programmere et spil, hvor grafikken og animationerne var i orden, og hvor andre tog sig af gamedesign og projektledelse.

Det var virkelig en oplevelse at arbejde sammen med mennesker, der havde hver deres speciale: Animatorer, grafikere, instruktører, gamedesignere, lyddesignere og projektledere. Vi fik indblik i, hvordan vi vil komme til at arbejde, hvis vi får job i spilbranchen senere hen. Vi fik også mulighed for at møde folk fra computerspilbranchen i Danmark, da flere repræsentanter fra de store spilfirmaer optrådte som "censorer/dommere" og gav os grundig feedback på vores spil, efter vi havde afleveret dem.

Det kræver en stor arbejdsindsats at få et spil til at virke på en måned, og der blev knoklet lige fra starten. Jeg vendte hjem fra København efter en måned med meget lange arbejdsdage og få fridage, men stadig entusiastisk og tændt på at lave spil.

Gymnasieelever i spil

Nu sidst i juli har vi på Aalborg Universitet netop afviklet Game Development Camp 2005 (GDC), der er en videnskabslejr arrangeret af Ungdommens Naturvidenskabelige Forening i samarbejde med universitetet.

Da jeg hørte om Game Development Camp (GDC), syntes jeg, at det lød som et spændende projekt, men jeg havde slet ikke nogen forventninger om, at det ville blive så stort, som det endte med at blive.

Visionen om GDC var at lave en sommerlejr for 48 elever fra gymnasiale uddannelser over hele landet, som skulle lære at lave computerspil på kun én uge. Det var noget af en udfordring for os, der skulle undervise og vejlede dem i løbet af ugen. Vi prøvede at forme det som en minifællesproduktion, og vi fik da også fat i nogle meget kompetente personer til at give feedback og til at være dommere, bl.a. prorektoren for Aalborg Universitet, en producer for IO Interactive og vicedirektøren for IBM.

Selve arbejdet havde vi bestemt skulle udføres efter Aalborgmetoden, altså i grupper. Vi hjalp også deltagerne i gang med noget grafik og nogle spil-ideer, men ellers skulle de selv arbejde sig frem til præcist, hvilket spil de ville lave.

Både vi frivillige hjælpere og dommerne var imponerede over, hvad der blev nået på så kort tid, og det var både sjovt og lærerigt at give erfaringerne fra DADIU's fællesproduktion videre.

Jeg sidder nu tilbage efter to år med et væld af erfaringer og et netværk af personer, som kan skaffe mig ind i den branche, jeg gerne har villet arbejde med, siden jeg prøvede mit første computerspil på min gamle Commodore 64.

Links

[DADIU - Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning](#)
[Game Development Camp 2005](#)



Morten Zinck (længst til venstre) med sit hold på DADIU's fælles spilproduktion.



Billede fra spil lavet af gymnasieelever på Game Development Camp 2005.



*Jan Schmidt Mikkelsen
 (nr. 2 fra højre) sammen
 med MITKO-studerende og
 undervisere på rundvisning hos IBM,
 USA.*

Integration på amerikansk

*Af Jan Schmidt Mikkelsen, it-specialist i Naturgas Midt-Nord
 (forretningssystemer og infrastruktur) og MITKO-studerende*

En typisk virksomhed har mange forskellige, selvstændige og ikke-sammenhængende databaser med tilsvarende adskilte silo-applikationer. Sådanne it-øer er en væsentlig hindring for effektivt at kunne udnytte al den information, der ligger i virksomheden. Det gør integration til det måske mest presserende og omkostningsfulde it-problem, som virksomhederne står overfor i dag.

Ovenstående beskriver problemfeltet for 3. semester på masteruddannelsen i it, kommunikation og organisation (MITKO), som vi afsluttede denne sommer. Semesterets overskrift var netop: Integration.

Men dette semester adskilte sig fra de foregående, idet der indledtes med en studietur til USA. Første del af turen bød på besøg hos SAS Institute og IBM og på et par forelæsninger på Duke University – alle i North Carolina. Anden del omfattede IBM i Hawthorne og AXA Financials - en finansiell virksomhed, der bl.a. sælger forsikringer og opsparingsordninger - i New York.

Hovedindtrykket af besøgene var, at EAI (Enterprise Application Integration) og B2B integration har endog meget stor opmærksomhed hos amerikanske virksomheder.

Tættere på kunder og leverandører

IBM bruger mange ressourcer på at udvikle systemer og koncepter, der kan støtte traditionelle virksomheder i en udvikling mod fuld integration. Dvs. væk fra den vertikale, funktionelle organisation mod den horisontale "End to End" forretningsgang langs værdikæden. Endvidere integreres forretningsprocesserne med virksomhedens kunder og leverandører, således at man hurtigt kan reagere på ændringer i omgivelserne.

Hos IBM i Hawthorne gik man et skridt videre i forhold til B2B integration. Mens virksomheder tidligere kunne karakteriseres som rimeligt tæt koblede systemer med klare afgrænsninger i forhold til omverdenen, har de seneste år været præget af outsourcing af visse aktiviteter, fx kantine, ejendomsadministration, IT, HR eller økonomi. Det betyder, at virksomhedens grænser sløres en anelse, og den får et lidt løsere koblet og mere virtuelt præg.

IBM forventer, at udviklingen går i retning af, at enkelte forretningsprocesser – eller dele af sådanne – outsources (eller insources). Altså en endnu større virtualisering af virksomhederne. IBM Center for Business Optimization arbejder specifikt på at udvikle modeller til at identificere forretningsprocesser/delprocesser til henholdsvis outsourcing og insourcing.

Besøget hos AXA Financial viste, hvilke gevinster der kan høstes ved integration. Efter en periode med vigende markedsandele og manglende kundeloyalitet har virksomheden de seneste år investeret voldsomt i integration. Resultatet er ifølge AXA Financial en lang række forbedringer:

- Et skift fra produkt- til kundeorientering med konsistente kundeinformationer flydende til alle dele af forretningen.
- Adgangen til kundeinformationerne har resulteret i en forøget kvalitet i kundemassen, et forøget krydssalg og forbedret resultat.
- Betydelig reduktion i kundefølg, forbedret kundefastholdelse og – tilfredshed.
- Den rettidige information i hænderne på beslutningstagerne har øget sandsynligheden for at ramme den 'rigtige' kunde på det 'rigtige' tidspunkt via den 'rigtige' kanal med det 'rigtige' produkt.

Ingen integration uden organisatoriske forandringer

Der er naturligvis mange tekniske udfordringer og problemstillinger ved integration. Hovedparten af indlæggene på studieturen har bestræbt sig på at identificere og foreslå en løsning på disse.

Men integration, som den forudses af bl.a. IBM og SAS Institute, er kun mulig i forbindelse med store organisatoriske forandringer. Det er derfor noget forbavsende, at dette aspekt ikke – bortset fra indlæggene på Duke University – blev berørt i synderligt omfang af samme virksomheder.

Konkluderende kan det fastslås, at vi har mødt nogle af de virksomheder, som er længst fremme med hensyn til integration og løsningen af de tekniske problemer, der opstår i forlængelse heraf. Omvendt tyder meget på, at amerikanske virksomheder ikke har samme fokus på de organisatoriske aspekter af integrationen, som man vil finde hos eksempelvis danske virksomheder. De organisatoriske aspekter har da også haft stort fokus på de første semestre af MITKO-uddannelsen.

Det fælles studieophold i 3. semester levede således i høj grad op til målet om at levendegøre viden og erfaring og at omsætte teorier til praktisk analyse og forståelse.

Links

[MITKO-uddannelsen](#)



CEMVRC-konferencen i Prag.

På konference med studieprojektet ARDressCode

Af Henrik Hedegaard, cand.it.-studerende, multimedier, Aarhus Universitet

På videregående uddannelser sker det ofte, at afleverede eksamensprojekter lander i uddannelsesstedernes støvede arkiver og sjældent kommer til at se dagens lys igen. Som studiegruppe på kurset Augmented Reality på Aarhus Universitet var det et personligt mål, at vores projekt ARDressCode ikke skulle ende på den måde. Vi ønskede at lave et projekt med faglig dybde, men samtidig også et projekt, vi kunne være stolte af at præsentere til fremtidige interessenter, kolleger og medstuderende.

Projektets teoretiske referenceramme blev defineret i kurset, der udbydes af professor Kaj Grønbæk. Dog blev ideen bag projektet født under uformelle omstændigheder på en café i Århus, hvor vi – tre kandidatstuderende fra henholdsvis it-vest, humaniora og Arkitektskolen i Århus – mødtes for at diskutere mulige projektemner.

Vi besluttede, at det kunne være interessant at demonstrere, hvordan teknologi kan benyttes til at understøtte en oplevelsesorienteret shopping-tur i en tøjbutik, hvor kunden kan "lege" med at sammensætte og prøve forskellige tøj-stilarter. I projektets prototype ifører brugeren sig slet ikke det udvalgte tøj. Derimod kan vedkommende bevæge sig foran et digitalt spejl og se sig selv iført en 3D udgave af det fysiske tøj.

Fra eksamensopgave til konferenceartikel

Efter eksamen blev vi positivt overraskede, da Kaj Grønbæk kontaktede os for at høre, om vi var interesserede i at skrive en konferenceartikel om vores erfaringer fra projektet. Et virtuelt prøverum som ARDressCode var tilsyneladende et område, som ikke tidligere var blevet anskueliggjort på tilsvarende måde.

Under artikelskrivningen var den største udfordring at formulere og videreformidle erfaringerne fra eksamensopgaven på en utrolig kompakt og præcis måde – og så endda på engelsk. Selvom det var hårdt arbejde at komprimere 60 sider til cirka en tiendedel heraf, føler vi, at skriveprocessen har styrket vores evne til at kunne lægge et fokus i det akademiske arbejde.

Som "grønne" artikelskribenter var det svært for os at vurdere, om artiklens indhold var godt nok. Alligevel gik der ikke lang tid, fra vi indsendte første version til review i marts måned, til vi modtog vores "notice of acceptance" til konferencen. Efter adskillige efterfølgende iterationer på artiklen og en afsluttende optimering sammen med Kaj Grønbæk, blev den endelige version indsendt, og vi var klar til CEMVRC konferencen i Prag. CEMVRC står for Central European Multimedia and Virtual Reality

Conference.

Det hele var overstået på bare 25 minutter

Selvom vi skulle holde vores oplæg på konferencens første dag, nåede vi lige at afstemme det faglige niveau. Til vores store overraskelse var oplæggene fra professorer, kandidat- og ph.d.-studerende af langt mindre guddommelig karakter end forventet. Selvom flertallet gjorde det godt, var der et mærkbart antal, som benyttede direkte oplæsning fra utroligt teksttunge slides. En stilart vi føler ligger fjernt fra den praksis, vi har lært på vores respektive studier.

Med en sådan modtagergruppe var det forventeligt, at vi følte os omsluttet af en næsten umenneskelig nervøsitet. Alligevel var atmosfæren særdeles afslappet og med til at afmystificere begrebet akademiske konferencer og i stedet bringe det hele ned på jorden.

Studerende bør gribe chancen

I dag står det os klart, at studerende, der får samme mulighed for at prøve kræfter med en artikel om deres projekt, bør gribe chancen med det samme. For det første er det en fornøjelse at se sit arbejde blive eksponeret til et langt større publikum end sine medstuderende, familie og venner. For det andet føler vi, at det har givet os ekstra ben i næsen og en erfaring, som vi helt sikkert kan bruge, når vi står over for kommende udfordringer på arbejdsmarkedet.

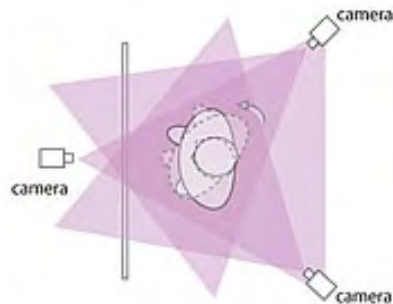
Links:

[Artikel om ARDressCode i nyhedsbrev fra IT-byen Katrinebjerg.](#)

[Konferenceartiklen om ARDressCode\(pdf\).](#)

[CEMVRC05 - hjemmeside for CEMVRC-konferencen.](#)

Illustrationer fra projektet ARDressCode







Kort nyt

- ♣ [Flere cand.it.er i job](#)
- ♣ [It for gymnasielærere](#)
- ♣ [Støtte til flerfaglige forskernetværk inden for it – frist 3. oktober 2005](#)
- ♣ [Menneske og maskine – i etisk perspektiv](#)
- ♣ [Nyt netværk for computerspil- og oplevelsesindustri](#)
- ♣ [Forskningsmiljøpris til CAVI](#)

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

Flere cand.it.er i job

Der er en positiv udvikling i beskæftigelsessituationen for cand.it.er. It-vests undersøgelse blandt færdiguddannede cand.it.er fra it-vest institutionerne viser i 2005, at godt 85 % er i job, og at de nyuddannede klarer sig fint. Blandt dem, der blev færdige som cand.it. i 2004, er beskæftigelsesgraden godt 88 %.

Dermed stemmer it-vests tal overens med ledighedsstatistikken fra Akademikernes Centralorganisation. Godt halvdelen af de ledige cand.it.er registreret hos AC har været ledige mindre end seks måneder.

Læs [pressemeldelse fra it-vest 16.06.05 \(pdf\)](#) om beskæftigelsessituationen.



It for gymnasielærere

Gymnasiereformen, der netop er trådt i kraft, har øget behovet for at supplere gymnasielæreres kompetencer inden for it-fag. Derfor har rektorkollegiets arbejdsgruppe om efteruddannelse af lærere ved de gymnasiale uddannelser opfordret it-vest til at koordinere et landsdækkende efteruddannelses tilbud på området. It-vest har påtaget sig opgaven og har fået økonomisk støtte fra Undervisningsministeriet, så projektets samlede budget på 600.000 kr. finansieres ligeligt af ministeriet og af it-vest.

Målet er at give et nationalt tilbud på sidefagsniveau, der skal dække gymnasieskolernes behov for kompetencegivende efteruddannelse af allerede ansatte lærere – både inden for HHX, HTX og det almene gymnasium. Efteruddannelsesaktiviteterne tilrettelægges som netbaseret undervisning suppleret med seminarer, hvor deltagere og undervisere mødes fysisk. Seminarerne bliver spredt geografisk, så der reelt bliver tale om et

landsdækkende tilbud.

Det er planen, at de første efteruddannelsesaktiviteter kan starte i begyndelsen af 2006.



Støtte til flerfaglige forskernetværk inden for it – frist 3. oktober 2005

It-vest har igen afsat en pulje penge til flerfaglige forskernetværk inden for it. Målet er at fremme det flerfaglige og erhvervsrettede samarbejde inden for it, og der kan ydes støtte til forskere, der arbejder sammen om it-faglig forskning, undervisning og udvikling på tværs af fag, institutioner og erhvervsliv. Der er ansøgningsfrist 3. oktober 2005.

Find opslag og ansøgningsskema på www.it-vest.dk.



Menneske og maskine – i etisk perspektiv

Fredag 19. august kl. 10-16 holder det it-vest støttede forskernetværk i IT-etik workshop på Aalborg Universitet med temaet "Menneske og maskine – i etisk perspektiv". Mødet, der er åbent for alle, vil rumme en række indlæg fra forskere, der beskæftiger sig med mødet mellem it og mennesker.

Læs mere på [forskernetværkets hjemmeside](#).



Nyt netværk for computerspil- og oplevelsesindustri

Forskningscentret InDiMedia ved Aalborg Universitet vil bringe virksomheder og forskere inden for computerspil og it-baserede oplevelsesprodukter sammen for at udveksle forskningsbaseret viden, erfaringer og best practice. Til det formål etablerer InDiMedia netværket ComITop med støtte fra Forskerkontakten under det Jysk/Fynske Erhvervssamarbejde.

Læs mere på www.indimedia.dk.



Forskningsmiljøpris til CAVI

Center for Avanceret Visualisering og Interaktion, CAVI, ved Aarhus Universitet har som den første modtaget en nystiftet forskningsmiljøpris fra Forskningsrådet for Kultur og Kommunikation. CAVIs projekter involverer studerende, undervisere, forskere, virksomheder og institutioner. Prisen på 100.000 kr. vil blive brugt til at give gymnasieelever oplevelser på CAVI.

Læs mere på www.cavi.dk.