

Artikler

Hellere kreativ end teknisk

Syddansk Universitet i Sønderborg starter ny uddannelse i IT-produktudvikling. [side 2](#)

Design dagen lang

Glæden ved formgivning fik pottemager til at gå i gang på IT Produktudvikling. [side 3](#)

Multimedier med det hele

Ikke alt er lige let, når man er kandidatstuderende på IT-Vests multimedieuddannelse ved Aarhus Universitet. Især ikke, når den klassiske konflikt mellem humani-

ora og naturvidenskab endnu en gang stikker hovedet frem. [side 4](#)

E-learning - den virtuelle skolebænk

To multimediestuderende fra Aalborg Universitet laver e-learning-kursus for KMD. [side 5](#)

"Kreativ Blæksprutte"

En multimediestuderende fra Aalborg Universitet fortæller om sine erfaringer med praktikophold. [side 6](#)

Nyt om uddannelser

Fleksibel netbaseret uddannelse

IT-Vest igangsætter nu et projekt, der skal videreudvikle og udbrede udbudet af den netbaserede undervis-

ning og uddannelse. Målgruppen er primært erhvervsaktive der efterlyser fleksible uddannelses tilbud inden for de IT-faglige områder. [side 7](#)

Aktiviteter

[side 8-9](#)

Nyt fra direktionen

[side 9](#)

Klip fra pressen

[side 10](#)

Nyt fra IT-Vest udgives af

IT-Vest direktionen
Åbogade 34 C, 8200 Århus N
telefon 89425700
e-mail:it-vest@it-vest.dk
www.it-vest.dk

Redaktion:

Anne Bøgh Hansen (IT-Vest) (ansv.)
Gitte Stavad Andersen (Handelshøjskolen i Århus)
Dorte Larsen (Aalborg Universitet)
Per Harup (Syddansk Universitet)
Michael E. Caspersen (Aarhus Universitet)

Hellere kreativ end teknisk

IT produktudvikling er en uddannelse i et tværfagligt og internationalt miljø

Lav en vision for fremtiden og præsenter den på en planche! Lær hvordan man laver et antropologisk feltstudium af brugeradfærd, og beskriv den kultur, der styrer en virksomhed!

Umiddelbart er det ikke den type opgaver, man forbinder med en uddannelse med fokus på udvikling af nye industriprodukter, hvor IT indgår. Ikke desto mindre er det tilfældet på den nye kandidatuddannelse i IT-produktudvikling, der havde premiere den første september i år.

Feltstudier hos varmemesteren

- På uddannelsen sætter vi brugerne i centrum og inddrager dem direkte i fremstillingen af nye "intelligente" industriprodukter, som for eksempel udviklingen af et varmestyringsanlæg til huse, siger professor Jacob Buur, der er underviser på IT-produktudvikling. Uddannelsen hører under Mads Clausen Institutet på Syddansk Universitet i Sønderborg, der er hjemsted for både forskning og uddannelse inden for mekatronik, der står for integrationen af elektronik, mekanik og software.

På instituttet er der tradition for at inddrage brugerne i udviklingen af nye produkter. Derfor er der blandt andet ansat tre antropologer, som udover at forske også underviser de studerende på IT-produktudvikling - De studerende lærer blandt andet, hvordan man laver feltstudier blandt brugerne. Hvis det som tidligere nævnt drejer sig om udviklingen af et nyt varmestyringsanlæg, kan de eksempelvis følge arbejdsdagen hos en varmemester i en ejendom, fortæller Jacob Buur.

Design på tværs af fag

Samtlige studerende på IT-produktudvikling har en uddannelse i forvejen. Men dem med en teknisk bag



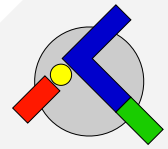
De studerende på IT-produktudvikling på Syddansk Universitet i Sønderborg rykkede ind i helt nyindrettede lokaler, da uddannelsen startede.

grund er ikke i overvægt. Blandt de studerende er der både ingeniører, designere, humanister og handelsuddannede.

Undervisningssproget på uddannelsen er engelsk, og ud af ti studerende på det første hold kommer de fire fra udlandet. Det er blandt andet en slovakisk landskabsarkitekt og en canadisk filosof.

- En kandidatgrad i IT-produktudvikling fungerer som en overbygning på mange forskellige former for uddannelser. Det sker ud fra den betragtning, at tværfaglighed er en forudsætning for produktudvikling af intelligente IT-produkter, siger Jacob Buur.

*Per Harup
Syddansk Universitet*



Design dagen lang

Glæden ved formgivning fik pottemager til at gå i gang på IT Produktudvikling

En arbejdsdag på 10-12 timer blev det til for Mads Vedel Jensen og hans studiekammerater i de første tre uger på uddannelsen IT Produktudvikling på Syddansk Universitet i Sønderborg. De 10 nystartede studerende samarbejdede om at udvikle et brætspil, "Silent Game", som en opgave i både design og samarbejde.

- Vi er 10 meget forskellige studerende, så det har været spændende, men alle har vist stor åbenhed her i begyndelsen, fortæller han. – Og jeg er blevet positivt overrasket over uddannelsen, fordi vi går logisk frem og hele forløbet er skruet godt sammen. Bliver det ved på den måde, er det flot.

Fritid bliver til gengæld en knap ressource, erkender Mads. For de studerende arbejder ofte i projekter af halvanden uges varighed, og så går den sidste halve uge af en 14 dages periode med at forberede sig på næste projekt.

Med to tidligere uddannelser som pottemager fra Håndværkerskolen i Sønderborg og som designer fra Designhøjskolen i Højer har Mads et solidt fagligt fundament at bygge på. I Højer fik han en bred generalistuddannelse, hvor han groft sagt designede alt, der kan sættes til en stikkontakt. I Sønderborg forventer han at få en overbygning på sine hidtidige uddannelser, så han efter endt uddannelse måske ikke blot er industriel designer, men også interface designer (interface er snitfladen mellem menneske og maskine).

Funktionelt design

For Mads var det lyst til at udnytte mulighederne og begrænsningerne i et materiale, der fik ham til at blive designer. – Men designere skal ikke bare skabe smukke ting, design skal også være funktionelt. Og det nytter ikke noget kun at kunne tegne fantastisk, der skal være en snor tilbage til virkeligheden og til den produktion, tingene skal fremstilles i. Designeren skal både tænke på materialer og på, hvordan delene kan produceres mest økonomisk.

Blandt de 10 internationale studerende er Mads alderspræsident med sine 40 år, de øvrige studerende

er mellem 22 og 29. Men selv om han har en for studerende moden alder, tænker han som alle andre studerende på karrieremulighederne efter endt uddannelse. – Jeg håber, at jeg ender i udviklingsafdelingen i en større virksomhed, hvor jeg kan indgå i et hold med for eksempel antropologer, fortæller han.

*Per Harup
Syddansk Universitet*

Fakta om IT-produktudvikling

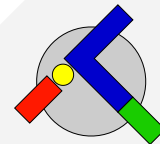
Kandidatuddannelsen i IT-produktudvikling varer to år og fører til titlen cand.it.

På første semester gennemgår de studerende en række redskabskurser i at lave design. Dernæst gives der en generel introduktion til designforskning i form af fem projekter, der hver især skal resultere i et produkt. De studerende får blandt andet til opgave at udvikle "tangible" brugergrænseflader, der udnytter det, mennesker kan med hænderne, langt bedre end tastatur og mus.

Andet semester sætter fokus på det, som er uddannelsens bærende filosofi: "Brugerinddragelse i udviklingen af nye produkter". Samtidig skabes et produkt sammen med studerende fra Cand.merc.-studiet og civilingeniørstudiet.

På tredje semester handler det om de forskellige opfattelser, der findes inden for området "udvikling af nye produkter". De studerende kommer i praktik på en virksomhed og skal blandt andet beskrive virksomhedens kultur og syn på produktudvikling.

Fjerde og sidste semester er afsat til at skrive speciale. Optagelse på kandidatuddannelsen i IT produktudvikling kræver en afsluttet bacheloruddannelse inden for enten naturvidenskab, humaniora eller samfundsvidenskab. Man kan også søge om optagelse med en treårig designuddannelse.



Multimedier med det hele

Ikke alt er lige let, når man er kandidatstuderende på IT-Vests multimedieuddannelse ved Aarhus Universitet. Især ikke, når den klassiske konflikt mellem humaniora og naturvidenskab endnu en gang stikker hovedet frem.

- Behøver vi virkelig lære så meget om programmering. Når vi får job køber vi det da bare ude i byen, lyder det blandt andet fra flokken af nye studerende, som vi har samlet til en snak om multimedier med det hele.

De er kun fem uger inde i studiet, der kører under en ny, revideret studieordning. Ordningen forsøger blandt andet at integrere forskellige humanistisk og naturvidenskabeligt orienterede discipliner, så de studerende fra dag ét får en sammenhæng i deres nye viden. Men den opgave har indbyggede problemer. Også selv om lærerne via fælles projekter forsøger at relatere de tre "søjler" multimedieproduktion, multimedie-design og multimedieprogrammering til hinanden. Og her er det især programmeringsfaget, der er de studerendes smertensbarn.

- Lærerne kommer til hinandens timer og forsøger på den måde at få en sammenhæng i undervisningen. Det er da ret godt, konstaterer man undervejs i snakken, der dog langt fra kun kredser om frustrationerne ved den stejle indlæringskurve i programmeringsfaget.

Snakken kredser først og fremmest om de projekter, som skal samle den nye viden, og som man er i færd med at løbe i gang. Der er samlet syv af de 18 studerende på holdet, og de har kastet sig over to projekter.

Det ene er et IT-springbræt for seniorer. Det andet er en interaktiv cdrom med titlen "Festivand". Festivand-projektet skal ende som et multimedie-cdrom til handicappede. Projektet bygger på en populær begivenhed, der hvert år samler handicappede til en



Syv nye multimediestuderende. Fra venstre mod højre er det Ann Dyhr, Jesper Hedegaard, Niels Schuldt, Nanna Ellegaard, Allan Lysholt, Luis-Emilio Reyes og Marlene Nybro Thomsen. Den sidste i flokken, Mads Ole Melballe Thomsen, var ikke til stede da dette billede blev taget..

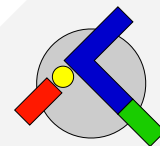
storstilet vand-festival i Them Svømmehal. I anledning af Festivand bygges svømmehallen om til en sansehal med musik, farver, lugte og meget andet. Cd-rom'en tager udgangspunkt i film og billeder fra begivenheden og supplerer dem med interaktive funktioner, der skal være både underholdende og lærerige. IT-springbrættet er en nøgle til Internet Explorer, skræddersyet til ældre. De studerende bag dette projekt har allerede været på feltarbejde på Århus Kommunes Ældrecenter i Østergade for at tale med kommende brugere. Målet er et ældrevenligt Internet-kursus på cd-rom, der skal lette brugernes adgang til for eksempel slægtsforskning og online bridge.

De syv studerende bag de to projekter har alle en humanistisk eller erhvervsproglig baggrund. Blandt andet derfor har de anselige problemer med programmeringsfaget.

- Det er lidt nørdet, og vi føler os lidt overvurderet, siger en af dem.

- Men på den anden side: nu taler jeg bedre med dataloger end jeg gjorde før.

*Arne Vollertsen
f. Aarhus Universitet*



E-learning - den virtuelle skolebænk

Stadig flere virksomheder satser aggressivt på anvendelsen af Internet og Intranet til læring og kompetenceudvikling. Hos KMD, som befinder sig i en branche, hvor der stilles store krav til kompetence og effektivitet, indtager e-learning således en central position.

-I forbindelse med vores praktikophold ved KMD, er vi blevet stillet overfor den spændende opgave at udvikle et e-learning kursus. Kursets mål er at give KMDs undervisningskonsulenter et kendskab til e-learning som undervisningsform, samt at belyse dets muligheder og begrænsninger.

KMD afholder hvert år tusindvis af kursustimer i forbindelse med implementering og brug af nye datasystemer. En stor del af denne traditionelle kursusundervisning skal i fremtiden overgå til elektronisk form. Det vil sige, at kurserne i større eller mindre grad skal foregå som fjernundervisning. Men for at sikre en succesfuld og effektiv overgang til denne nye undervisningsform, er det vigtigt, at alle implicerede parter deler den samme vision og arbejder mod de samme mål.

Fremtidens undervisning

-Vores praktikprojekt skal således fungere som appetitvækker og være med til at give KMDs undervisningskonsulenter en grundlæggende forståelse for e-learning og dets betydning for fremtidig undervisning. Groft sagt foregår traditionel undervisning ved at læreren hælder viden i hovedet på kursisterne. På den måde får kursisten nemt rollen som passiv tilskuer. E-learning derimod mener vi, er med til at sikre, at kursisten bliver sat mere i fokus og får større spillerum til at skræddersy sit eget undervisningsforløb.

E-learning dækker imidlertid over en vifte af forskellige former for undervisning. Det er ikke ensbetydende med at al undervisning bliver terminal-baseret. E-learning, eller e-læring som er det danske udtryk, lægger tværtimod op til en langt mere fleksibel og interaktiv læringsproces, som skal foregå i spændingsfeltet mellem lærer/kursist/kursist/undervisningsresource.

Der er mange teknologiske, læringsmæssige og pædagogiske aspekter, der vil ændre sig, når dele af KMDs kurser overgår til det virtuelle rum. Derfor er

det vigtigt allerede nu at belyse, hvad disse ændringer er, og hvordan de vil påvirke de vante rutiner. Kort fortalt, står det klart, at underviseren i sin nye rolle skal være synlig gennem kurserne, være med til at skabe et virtuelt socialt miljø og sikre et fagligt, solidt fundament. Ligeledes skal kursisten også påvirke forløbet ved aktiv deltagelse og 'fremmøde'. Implementering og afvikling af et sådan system kræver en kritisk bearbejdning, en omfattende strategisk planlægning og enorm kompetence.



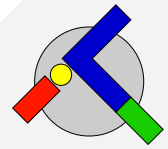
Hans Peter Bjørn og Lars Bjerregaard. er studerende på kandidatuddannelsen i multimedier ved Aalborg Universitet.

Vi har som led i vores projekt gjort os mange overvejelser om, hvordan kurset skal struktureres. I den første fase, 'Idefasen', har vi haft mange modeller på skrivebordet før det endelige udkast forelå. Vores mål er at skabe et spændende e-læringskursus, som kan bygge på nogle af de vante former for undervisning og derigennem danne bro til det nye medie.

Selvom overgangen fra universitetsmiljøet til erhvervs livet er mærkbar, er det tydeligt, at vores teoretiske og praktiske bagage er særdeles applikabel i den 'virkelige verden'. Specielt den problemorienterede og analytiske tilgang til medier har vi under projektudviklingen draget stor nytte af. Med andre ord, den projektorienterede arbejdsform er et vitalt redskab i et dynamisk og teambaseret udviklingsmiljø.

Praktikforløbet ved KMD vil naturligvis ikke blot bestå i udvikling til KMD. Forholdet er gensidigt, idet vi får tilført uvurderlig viden og erfaring. Vi får chance for at opnå helt nye syn på, hvordan IT og multimedier bruges i erhvervs livet til løbende kompetenceudvikling og hurtigere indlæring.

*Hans Peter Bjørn og Lars Bjerregaard
Aalborg Universitet.*



”Kreativ blæksprutte”:

-Rapport fra et praktikophold. Lasse Dahl Andersen fortæller om sine erfaringer med at være i praktik.

Den 15. august 2001 startede jeg i praktik hos et større dansk multimediefirma. Praktikaftalen lød på, at jeg skulle arbejde som projektkoordinator og projektleder på en række multimedieprojekter, primært i forbindelse med web-projekter.

Opstarten var hård - det var efter devisen 'lige på og hårdt' og der er ingen tvivl om at de første dage blev brugt til at firmaet kunne vurdere mine evner og kompetencer.

Rollen som projektkoordinator virkede umiddelbart fjern fra det koncentrerede projektforsløb, jeg kendte fra mine studier, men det var hurtigt tydeligt at de analytiske evner - samt evnen til at overskue kompleks information - som universitetsstudierne i høj grad er baseret på, kommer til sin ret!

Kandidatuddannelsen i Multimedier, fokuserer i høj grad på de enkelte produktionsmetoder (programmering, design mv.) i forhold til den samlede formidling i forhold til den specifikke bruger. Dette brede fokus giver den multimediestuderende en unik position og indgangsvinkel i en multimedieproduktion: Det er mit klare indtryk, at bindeleddet mellem kunde (kravspecifikation) og de interne processer imellem ofte er problematisk; projektlederen koncentrerer sig om forholdet imellem kunde og firma/overordnede produktion, grafikerne koncentrerer sig om designet og kravspecifikationens punkter og endelig er udviklerne næsten udelukkende involverede i udviklingen og programmeringen.

Bindeleddet imellem disse fire grupper (kunde, projektledere, grafikere, udviklere) mangler ganske enkelt - og det er netop denne position/stilling jeg fik tilbudt den 10. september.

Mit job har betegnelsen Kreativ koordinator, hvilket i sig selv siger en del om min funktion, men sat på spidsen, lyder den: "Jeg er tilknyttet den grafiske gruppe som bindeled mellem denne, udviklergruppen og kunderne. Jeg har overblik og ansvar for gruppens igangværende projekter." -Altså en slags kreativ blæksprutte.

Jobbet er i høj grad et spørgsmål om at være involveret i samtlige projekter, forsøge at forene de grafiske og udviklingsmæssige kompetencer i forhold til kundens ønsker. Denne proces kræver meget af gruppernes eksterne- og interne samarbejdsevne, og her mener jeg, at mit studium har bidraget med væsentlig erfaring, nemlig: AAU's projektorienterede indlæringsform, hvor de studerende arbejder i projektgrupper.



Lasse Dahl Andersen er studerende på kandidatuddannelsen i Multimedier ved Aalborg Universitet.

Denne arbejdsform styrker de formidlingsmæssige kompetencer hos den studerende - en arbejdsform, jeg tror, de fleste af os kommer til at bruge i "det virkelige liv".

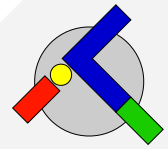
For mig er ordet "formidling" grundkompetencen hos multimediestuderende; i alle projekter omkring multimedier, hvad enten vi arbejder med brugerfladedesign, IKT, web eller andre former for multimedieret formidling, så er det netop forholdet mellem budskab og bruger, vi fokuserer på.

Formidlingskompetencen er uundværlig i samarbejdet på arbejdspladsen, i forbindelse med kunderne og i den endelige udførelse af multimedieproduktet.

Kort sagt: Multimediestuderende er attraktive for arbejdsgiveren - og især for multimedieproducenten!

Når alt dette er sagt, vil jeg huske alle på, at vi skal huske at blive helt færdige: Der er ingen tvivl om, at jeg skal tilbage til mit studium og skrive mit speciale færdig, når jeg er færdig med min "praktik". Jeg har været heldig at møde forståelse for dette hos min nye arbejdsgiver, og min plads i firmaet vil blive sat "på hold" til jeg forhåbentlig får min kandidatgrad.

*Lasse Dahl Andersen
Aalborg Universitet*



Fleksibel netbaseret uddannelse

IT-Vest igangsætter nu et projekt, der skal videreudvikle og udbrede udbudet af den netbaserede undervisning og uddannelse. Målgruppen er primært erhvervsaktive der efterlyser fleksible uddannelses tilbud inden for IT-faglige områder.

Fra både uddannelsessøgende og arbejdsgivere er der et stort ønske om at udbudet af fleksible netbaserede uddannelses tilbud øges og videreudvikles. De erhvervsaktive studerende efterspørger blandt andet tid- og stedafhængig undervisning, modulopbyggede uddannelsesforløb samt nye lærings- og undervisningsformer, der understøtter såvel faglig som personlig kompetenceudvikling. Derudover er der et stort ønske om at undervisningen bliver tilrettelagt så den studerende får mulighed for at inddrage og udnytte egne erfaringer fra nuværende jobfunktion.

Idag udbyder IT-Vest 10 deltidsuddannelser inden for i alt 5 uddannelsesområder. Disse uddannelser er primært rettet mod personer, der er i arbejde og som ønsker at videreudanne sig inden for IT. Søgningen til disse uddannelser har været stor. Siden IT-Vests start i 1999 er der optaget godt 300 studerende på deltid. En del af disse uddannelser er allerede tilrettelagt som aften- og/eller weekendundervisning i kombination med Internetbaseret undervisning.

Flexnet – et projekt til udvikling netbaseret undervisning

IT-Vests fokus på erhvervsrettede IT-uddannelser giver et særligt incitament til at udvikle og udbrede netbaseret undervisning. IT-Vest har derfor taget initiativ til at etablere et konsortium, der vil accelerere udviklingen af nye og videreudviklingen af eksisterende netbaserede undervisningsforløb. Ud over de fire IT-Vest-institutioner deltager en række samarbejdspartnere fra uddannelse og erhvervsliv i konsortiet. Projektet har fået titlen Flexnet og sættes i gang hen over vinteren 2001.

En af opgaverne er at skabe et netbaseret læringsmiljø med en modulbaseret softwareplatform, der tager hensyn til de særlige forhold, der gør sig gældende, når undervisning foregår via nettet. Målet er at skabe synergi mellem de tekniske løsninger og de pædago-

giske overvejelser. Projektet vil i stor udstrækning trække på erfaringerne fra de IT-Vest-uddannelser, der allerede nu er tilrettelagt helt eller delvist som netbaseret undervisning.

Studerende og undervisere skal have adgang til værktøjer, der gør det let at organisere og strukturere undervisnings- og informationsmaterialer. I den anledning har projektet blandt andet indgået et samarbejde med Handelshøjskolens Bibliotek i Århus, der har en lang række erfaringer med udvikling af sådanne værktøjer.

Projektet vil desuden realisere visionen om fleksibel uddannelse. Det skal være nemt for studerende at få et overblik over det samlede udbud af netbaserede kurser og deres indbyrdes afhængigheder, så det bliver lettere at tilrettelægge individuelle uddannelsesforløb tilpasset den enkeltes behov og ønsker.

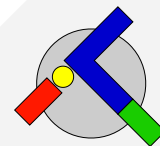
Konkret er der planer om at udvikle uddannelsesforløb inden for områderne: "Softwarekonstruktion", "Multimedier", "IT og læring", "IT, kommunikation og organisation" og "Religionsinformatik". Gruppen af uddannelser forventes at blive udvidet med op til 5 i løbet af efteråret.

I første omgang vil uddannelserne blive udbudt gennem IT-Vest, men på sigt vil de forventeligt blive tilknyttet portalen for Danmarks Virtuelle Universitet.

*Lena Bundgaard Mortensen
IT-Vest*



Lena Bundgaard Mortensen er uddannelseschef i IT-Vest.



Aktiviteter

XML-baseret tekstproduktion i større international virksomhed (proces, oversættelse og udgivelse på papir og Web)

25. oktober, 14.00, lok. 1.73, Syddansk Universitet, Kolding

Torben Kolind, Danfoss Drives

Torben Kolind, som er ansvarlig for teknisk litteratur i Danfoss Drives, fortæller i sit foredrag om, hvordan man i Danfoss Drives har indført en slags single source-strategi til effektivisering af virksomhedens produktion af teknisk dokumentation på en række sprog. Torben vil komme ind på de overvejelser, der ligger bag implementeringen af strategien, de teknologier, der indgår i den (SGML/XML, databasepublicering og automatisk trykning) samt de ændringer, strategien har medført i det daglige arbejde med produktion og oversættelse af teknisk information.

Tilmelding til studiesekretær Kirsten Busk Eskildsen busk@humsek.sdu.dk senest mandag d. 22.10.

NIC2001 - Digital visions and User Reality

31. oktober - 3. november, Bella Centeret, København
Nordic Interactive afholder til efteråret en stor nordisk konference i København. På konferencen præsenterer forskere og erhvervsfolk den seneste forskning og udvikling inden for interaktiv digital teknologi. I konferencens EXPO vil der desuden være mulighed for at se og afprøve de nyeste forskningsinitiativer fra de førende forskningslaboratorier i Norden.

Læs mere om konferencen på www.nic2001.org

Forelæsninger på Aarhus Universitet

Institut for Informations- og medievidenskab på Aarhus Universitet inviterer alle interesserede til at deltage i efterårets forelæsningsrækker:

The Internet and the Challenges of Late Modernity

24. oktober, 13.15-16.00

Associate Professor James Slevin, University of Amsterdam.

Rumvokabularer i virtual reality fiktion

29. oktober, 14.15-16.00

Ph.d.-studerende Betinna Lamm, Arkitektskolen, København.

Børn, computermediet og receptionsforskning

31. oktober, 13.15-16.00

Adjunkt Carsten Jessen, SDU.

Ud ad linktangenten? - om reflektiv praksis i netuddannelse

12. november, 14.15-16.00

Lektor Sisse Siggaard Jensen, Handelshøjskolen, København.

Actor Network Theory and After

19. november, 14.15-16.00

Professor John Law, Lancaster University.

Forelæsningerne finder alle sted i lokale 340, Trøjborgkomplekset, Niels Juelsgade 84, 8200 Århus N., Se instituttets samlede forelæsningsrække på <http://www.imv.au.dk/foredrag/>

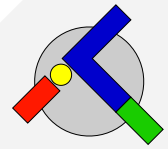
Sprogteknologi i anvendelse:

Maskinoversættelse hos Lingtech

15. november, 14.00-16.00, lok. 1.73

Direktør Annelise Bech, Lingtech A/S, København
Lingtech er et oversættelsesbureau, der gør udstrakt brug af sprogteknologiske værktøjer, såsom maskinoversættelse (MT), oversætteshukommelser (TM), termbaser o.lign. I sit foredrag vil A.B. give et spændende indblik i, hvordan arbejdet foregår hos Lingtech. Hun vil diskutere de nye arbejdsgange og -opgaver, som sproglig IT har medført, ligesom hun vil komme ind på hvilke konsekvenser, de nye muligheder og udfordringer, som sprog og IT giver, har – set både fra en ledelses- og medarbejdermæssig vinkel. Med andre ord vil væsentlige temaer være: Til hvad og hvordan kan teknologien bruges – faldgrupper og udfordringer? Hvilke krav stilles der til fremtidens sprogmedarbejder og leder? Hvordan skal man forholde sig til sprogteknologi i anvendelse? Hvad bringer fremtiden – hvordan kan/vil vi påvirke den?

Tilmelding til studiesekretær Kirsten Busk Eskildsen busk@humsek.sdu.dk senest mandag d. 12.11.



Aktiviteter

Foredrag: Bill Verplank, Stanford University

14. november, 14:00-16:00, IT Products Co-Lab (8.17), Syddansk Universitet, Grundtvigs Alle 150, Sønderborg

Bill Verplank er interaktionsdesigner og har arbejdet for blandt andet Xerox og IDEO, hvor han udviklede grafiske brugergrænseflader og senere arbejdede med den mere håndgribelige interaktion med produkter. Bill har undervist i grafisk brugergrænsefladedesign og brugerscenarier, blandt andet ved ACM konferencer og på Stanford universitet. Han arbejder nu med research og design indenfor tangibilitet og musik.

Design Show: IT Product Design 1.år

11. januar 2002, 9:00-16:00, IT Products Studio (8.15), Syddansk Universitet, Grundtvigs Alle 150, Sønderborg

De studerende på den nye kandidatuddannelse 'IT Product Design' laver et designshow over deres projekter fra det første semester. Showet i sig selv er en designopgave med fokus på samarbejde og selvorganisering. Projekterne, der vises er 'Design is a game', 'Tangible Interaction', 'Video Design Material', 'Pervasive Computing' og 'Interactive Lamp Design'.

Nyt fra direktionen

Ny bestyrelsesformand

IT- og forskningsministeriet har den 22. august beskikket Søren Damgaard som ny bestyrelsesformand for IT-Vest. Søren Damgaard er afdelingschef i IBM og er bla. formand for Naturvidenskabeligt Uddannelsesråd og forsknings- og uddannelsesudvalget i IT-Brancheforeningen.

Nye studerende på IT-Vest

Vi kan i år byde velkommen til godt 300 nye studerende på IT-Vest hvoraf ca. halvdelen er startet på en deltidsuddannelse. De mest populære uddannelsesområder er Multimedier og IT, kommunikation og organisation der hver har optaget mere end 80 nye studerende. Hvis man ser på enkeltuddannelser er masteruddannelsen i IKT og læring igen i år topscorer på listen med over 45 optagne.

Samlede opgørelser over optag og indskrevne fordelt på områder er at finde på IT-Vests hjemmeside.

Samarbejde på tværs

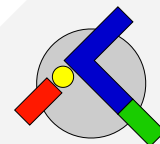
IT-Vest har i løbet af sommeren etableret en tværinstitutionel koordinationsgruppe, der skal stå for den overordnede planlægning af initiativer til udvikling af IT-Vest som en netværksorganisation. Et af målene er at forbedre kommunikationen både lokalt og på tværs

af institutionerne i samarbejdet. Dette sker bla. gennem en udbygning af de fysiske og virtuelle rammer for både studerende, undervisere og administrationen. Et vigtigt indsatsområde vil være at forbedre og udvide samarbejdet med erhvervslivet.

Koordinationsudvalget består af en underviser, en studerende og en medarbejder fra administrationen fra hver institution.

Samarbejde med IT-C

Efter at de to IT-højskoler nu er ved at være godt etablerede er det tiden for at få sat gang i samarbejdet. Direktionen har derfor holdt et par møder med IT-højskolen i København med henblik på at få etableret et tættere samarbejde mellem de to institutioner. Foreløbig diskuterer vi mulighed for samarbejde omkring udvikling af netbaseret undervisning i relation til Flexnet-projektet, merit af kurser på tværs af de to institutioner og eventuelt fælles arrangementer i form af en Summer School eller lignende.



Klip fra Pressen

Humanister skal have IT-viden

Det kan ikke nytte 'bare' at satse på generalistkvalifikationer når man som humanistisk uddannet vil have job i IT-branchen. Det siger flere eksperter, Magisterbladet har talt med. Det er nødvendigt at kunne noget IT-håndværk for at få fodfæste..... Branchen efterspørger især folk med lange uddannelser. Jo længere ens uddannelse er, jo mindre er risikoen for at blive fyret og jo større er sandsynligheden for at man får et job som nyuddannet.

Magisterbladet 11- 2001

IT-selvbetjening

Mange af de cirka 100.000 studerende på IT-højskolerne og universiteterne får frem over bedre og nemmere mulighed for at kommunikere med undervisere, aflevere opgaver osv. via internettet. IT- og forskningsministeriet har nemlig uddelt over 12 mio. kr. til forskellige projekter, der har til formål at etablere selvbetjening for studerende via internettet.

Berlingske Tidende, 11. august 2001

Højtuddannede skaber arbejdspladser

IT-brancheorganisationen efterlyser initiativ fra regeringen om at flerdoble antallet af højtuddannede IT-folk. De trækker nemlig flere arbejdspladser med sig, når de kommer ud på arbejdsmarkedet, mener formanden. ... IT-Brancheforeningen mener, at produktionen af IT-kandidater er for lav. Der bliver uddannet cirka 650 nye IT-kandidater om året (dataloger, ingeniører og cand.IT'er). Det betyder, at omkring 40 virksomheder i dag må deles om hver nyuddannet, har IT-brancheorganisationen regnet sig frem til.

Computerworld, 17. august 2001