



It-vest konference med globalisering i kikkerten

Globaliseringen er tema for årets it-vest konference for alle studerende, undervisere og alumner fra it-vest uddannelserne. Konferencen finder sted fredag den 28. april i Århus, og her vil indlæg og debat handle om de nye betingelser og muligheder, som globaliseringen medfører for praksis, uddannelse og forskning. Invitation og program udsendes senere, men her kan du læse en forsmag på, hvad dagen vil indeholde.

[Læs artikel ►►](#)



Oplevelsesdesign og informationsarkitektur i Aalborg

Aalborg Universitet tilbyder fra september to nye kandidatuddannelser i cand.it.-familien: Cand.it. i oplevelsesdesign og cand.it. i informationsarkitektur. Baggrunden er behovet for at uddanne kandidater, der kan udvikle nyt indhold til de digitale medier, så brugerne kan hente både oplevelser og mening ud af de mange informationsteknologier, som de anvender. Akademiske bachelorer og professionsbachelorer fra relevante uddannelser har adgang til uddannelserne.

[Læs artikel ►►](#)



- Du er nødt til at følge med

Selv om Anders Hvidgaard Poders ingeniøruddannelse kun er tre år gammel, har han meldt sig som én af de studerende på den nye masteruddannelse i it, der startede omkring 1. februar. - Softwareområdet ændrer sig konstant, og du er nødt til at følge med tiden, siger han som begrundelse. Men udover hvad han kan lære af underviserne inden for it-sikkerhed, glæder han sig også over alle de fif og nyttige erfaringer, som han kan udveksle med de andre studerende.

[Læs artikel ►►](#)



Computeren, spillet, historien og visionen

Som ph.d. studerende får man prøvet mange sider af sit talent. Men først og fremmest er en af gaverne ved at være forskerstuderende, at man får en unik mulighed for at gå 100 % i dybden med noget af det, man virkelig brænder for. Eksempelvis computerspil. For Nikolaj Hyldig, ph.d. stipendiat ved Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet, kan det umiddelbart synes som lidt af en drøm, som han fortæller om i dette interview.

[Læs artikel ▶▶](#)



Hvad skal vi med lyden?

Med lyde kan du skabe stemning. Lyde kan advare, opfordre, lokke, more og få folk til at reagere på indtryk, som de ikke har set, men kun har opfattet gennem øret. Alligevel er lyden et over"set" element i undervisningen om og produktionen af multimedier og computerspil, og det er en skam, mener en cand.it.-studerende fra Aalborg. Derfor tog han kurset i audiodesign på Aarhus Universitet og skriver her om brugen af lyde, soundscapes og musik i multimedier.

[Læs artikel ▶▶](#)



Kort nyt

- ♣ Informationsmøde om cand.it. i it, kommunikation og organisation (ITKO)
- ♣ Kurser i it
- ♣ It-kompetenceudvikling i Nordjylland

[Læs artikel ▶▶](#)



Reservér fredag 28. april 2006 til årets it-vest konference med fokus på globalisering.

It-vest konference med globalisering i kikkerten

Af Jette Lundin, it-vest leder Handelshøjskolen i Århus, og Lone Hedegaard Kristensen, udviklingskonsulent it-vest

Fredag den 28. april inviterer it-vest til årets it-vest konference med fokus på globaliseringens betydning for praksis, uddannelse og forskning.

Vi trækker den store kikkert frem for at kigge på tværs af verdenshavene og få indblik i, hvordan vi kan ruste os til globaliseringens udfordringer.

Mange virksomheder outsourcer dele af softwareudviklingen fra Danmark til Indien og Østeuropa. Andre trækker specialister fra hele verden til Danmark og samler internationale udviklingsgrupper. Universiteterne forsøger at tiltrække udenlandske studerende og skabe internationale studier, og flere studerende tager dele af deres uddannelse i udlandet. Samtidig giver globaliseringen nye betingelser for de it-systemer og andre produkter, vi udvikler og implementerer. It-systemer i en virksomhed skal implementeres globalt, og Skype kan sælges i hele verden.

Det er en virkelighed, der eksisterer lige nu, og spørgsmålet er, om vi er parate til at agere i den?

Med kulturmødet som omdrejningspunkt tager vi hul på debatten og fokuserer på, hvordan vi håndterer mødet med en indisk softwareudvikler, hvad outsourcing betyder for danske virksomheder, og hvilke nye behov for kompetencer globaliseringen fører med sig?

Vi glæder os til at tage jer med på en global kigger!!!

Alle it-vest'ere er inviteret

Alle undervisere, studerende og alumner fra it-vest uddannelserne er inviteret, og det er gratis at deltage.

Konferencen starter kl. 10 og slutter med middag og underholdning om aftenen.

Det er i år Handelshøjskolen i Århus, der står for arrangement af it-vest konferencen, og der vil blive arrangeret fælles bustransport til Århus for deltagere fra Syddansk Universitet og Aalborg Universitet.

Programmet er endnu ikke helt på plads, men hold øje med www.it-vest.dk og reservér dagen allerede nu.



Aalborg Universitet tager til sommer imod studerende på to nye cand.it.-uddannelser.

Oplevelsesdesign og informationsarkitektur i Aalborg

Af Torsten Topbjerg, it-vest koordinator ved Aalborg Universitet

Aalborg Universitet tilbyder fra september 2006 to nye kandidatuddannelser i cand.it.-familien: Cand.it. i oplevelsesdesign og cand.it. i informationsarkitektur.

Baggrunden for de to nye uddannelser er behovet for at uddanne kandidater, der kan udvikle nyt indhold til de digitale medier, så brugerne kan hente både oplevelser og mening ud af de mange informationsteknologier, som de anvender.

Oplevelsesdesign

Den to-årige kandidatuddannelse i Oplevelsesdesign sætter fokus på design af digitale medieteknologier og produkter, der kan understøtte og formidle oplevelser. Tværfaglighed og samarbejde er centralt i Oplevelsesdesign, idet der arbejdes med analyse, planlægning og produktion af digitale oplevelsesprodukter ud fra både kulturelt, teknologisk, psykologisk og økonomisk perspektiv.

Uddannelsen lægger vægt på æstetisk teori, æstetisk praksis, forbruger-, kultur- og samfundsteori, oplevelsesøkonomi og kreative industriens ledelses- og organisationsteori og ikke mindst på digitalt design i informations- og kommunikationsteknologi. Man studerer teorier vedrørende design, realisering og evaluering af digitalt understøttede oplevelser, ligesom man arbejder med den konkrete tilrettelæggelse af digitale oplevelsesprodukter sammen med eksterne partnere. Uddannelsen lægger vægt på læring gennem praksis og dialog samt via samarbejde og værksteds- og laboratorieundervisning.

Uddannelsens fire semestre er fordelt således, at de to første anvendes til at arbejde med teoretiske og metodiske dimensioner af oplevelsesdesign. Det tredje semester inkluderer et praktikophold, hvor den studerende samarbejder med en privat virksomhed eller offentlig institution, og semestret fokuserer efterfølgende på praktiske og metodiske anliggender ved oplevelsesdesign. Det fjerde semester er speciale-semesteret.

Færdige kandidater i oplevelsesdesign kan f.eks. arbejde som

- konsulenter og iværksættere i virksomheder og organisationer, der vil implementere digitalt oplevelsesdesign (fx kulturinstitutioner, kommuner, organisationer, virksomheder etc.),
- ledere af design- og produktionsprocesser i forbindelse med frembringelse af digitale oplevelsesprodukter,

- iværksættere af egen virksomhed, der udvikler, realiserer og sælger digitale oplevelsesprodukter.

Læs mere om [cand.it. i oplevelsesdesign](#).

Informationsarkitektur

Den to-årige kandidatuddannelse i Informationsarkitektur beskæftiger sig med samspillet mellem form og indhold i informationssystemer og mellem former for informationssystemer (værktøjer, ekstranet og intranet).

Informationsarkitekten organiserer og formidler information. Det sker ved, at form og indhold optimeres, så brugergrænseflade og underliggende databaser harmonerer og indgår meningsfuldt og udviklende i samspillet mellem mennesker, opgaver, arbejdsgange og holdninger, så informationssystemet når sine kommunikative mål.

- Informationsarkitektur er konstruktiv: Derfor drejer undervisningen sig om kommunikationsteoretisk funderet design med udgangspunkt i retorik og "persuasive" design.
- Informationsarkitektur er problemorienteret: Derfor tager undervisningen udgangspunkt i praktiske problemer, den er erhvervsrettet og professionsorienteret.
- Informationsarkitekter evaluerer, designer og implementerer informationsarkitektur: Derfor tager undervisningen udgangspunkt i konkrete opgaver (websites, intranet, konceptudvikling) i samarbejde med et netværk af private og offentlige virksomheder, som støtter uddannelsen.
- Informationsarkitekter er resultatorienterede: De studerende opbygger fra første dag en personlig portfolio over deres arbejde med opgaveløsninger og deres opbygning af kompetence i at tale, lytte, visualisere, planlægge og styre informationsarkitektur og designprocesser.

Uddannelsen er internationalt orienteret og foregår på engelsk.

Læs mere om [cand.it. i informationsarkitektur](#).



Anders Hvidgaard Poder arbejder som software design ingeniør ved Bang & Olufsen a/s og læser it-sikkerhed på masteruddannelsen i it.

- Du er nødt til at følge med

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

Ca. 70 studerende er her omkring 1. februar startet som de første på den nye masteruddannelse i it, der udbydes af it-vest samarbejdet. Fire af fem hold har nu været samlet til det første seminar, og alle er i gang med studier og undervisning via nettet.

En af de nye studerende er Anders Hvidgaard Poder, der er software design ingeniør ved Bang & Olufsen a/s. Han har tre mål med at følge fagpakken i It-sikkerhed.

- Jeg forventer at få et bedre og grundigt kendskab på et akademisk niveau til det, jeg arbejder med i det daglige. Jeg forventer at få nogle konkrete værktøjer, som jeg kan bruge direkte. Og jeg forventer at få en masse ud af at høre, hvad andre arbejder med, og høre hvordan de gør i andre virksomheder, siger han.

Det er ellers kun tre år siden, han blev færdiguddannet som elektroingeniør med speciale i datateknik. Men behovet for og lysten til efteruddannelse er der allerede.

- Softwareområdet ændrer sig konstant. Du er nødt til at følge med tiden. Desuden kan jeg godt lide at studere.

- Sidste år tog jeg projektledelse også under it-vest. Jeg har ikke tilmeldt mig en hel masteruddannelse, men jeg vælger ud fra interesse og ud fra, hvad der er relevant for mig. Så jeg har også kig på fagpakken i distribuerede realtidssystemer. Undervisningsformen, hvor jeg ikke skal frem og tilbage til en uddannelsesinstitution, og hvor jeg kan læse om aftenen og i weekenden, passer perfekt til mig, mener Anders Poder.

Lærer af hinanden

Bang & Olufsen producerer blandt andet fjernsyn, musiksystemer og højttalere, der kan kobles sammen i netværk, og Anders Poder arbejder med udvikling af software til de nye produkter.

- It-sikkerhed har stor betydning for vores produkter. Det er ikke så heldigt, hvis nogle udefra kan trænge ind i vores produkter og overtage kontrollen. Men vi har mindst lige så meget fokus på, at kunderne ikke skal kunne komme til at gøre noget uheldigt med produktet, fordi de bare

kommer til at taste en forkert kombination. Så de pludselig kommer til at lægge deres billeder ud, så alle kan se dem, eller så de sletter det hele. Det må ikke kunne ske, forklarer Anders Poder.

Noget af det gode ved efteruddannelse, mener han, er netop det, at man møder andre, der også i det daglige står med konkrete problemer, der ligner ens egne.

- Sikkerhedsrisici ligger ofte nogle helt andre steder, end man havde regnet med, og fejl opstår nogle steder, hvor man ikke havde ventet det. Det er jo sådan noget, vi snakker om, når vi mødes, og derfor er det en fordel at deltage i uddannelse, hvor det er folk i arbejde, der er med. Folk kommer helt automatisk op med deres erfaringer, og man kan få nogle fif og har selv mulighed for at give noget videre til andre.

- Det gør det dels nemmere at forstå stoffet, dels kan det være, at vi på den måde kommer omkring ved nogle ting, som underviseren ikke lige havde tænkt sig at komme ind på, forklarer Anders Poder.

Seminar og hjemmearbejde

Det første weekendseminar på fagpakken It-sikkerhed startede med nogle matematikopgaver samt nogle cases inden for it-sikkerhed. Desuden var der undervisning for hele holdet samlet. Alt i alt meget behageligt med nogle eksempler, som alle kender til, og en underviser, der tydeligvis ved, hvad han taler om, fortæller Anders.

Han og de andre studerende blev så sendt hjem med link til en kursushjemmeside, hvor der ligger kompendier, der skal læses sammen med fagets grundbog, samt nogle opgaver, der skal løses. Den første skulle afleveres allerede ugen efter seminaret.

- De har været gode til at få opdateret hjemmesiden med kursusmaterialet. Og jeg har læst det første af kompendierne, og det er til at forstå, så indtil videre er niveauet meget godt, mener Anders Poder.

Relevante links

[Master i it](#)



Nikolaj Hyldig, ph.d.-studerende med fokus på computerspil.

Computeren, spillet, historien og visionen

Af Søren Smed, AC-fuldmægtig, InDiMedia, Aalborg Universitet

Hvordan når man nogensinde frem til at forske i noget, der for de fleste fremstår som indbegrebet af underholdning og fritidsbeskæftigelse; nemlig computerspil?

På en eller anden måde synes det at have været fastlagt fra starten, at Nikolaj Hyldig, der i dag er ph.d.-studerende, skulle have noget med computerspil at gøre. Faderen var programmør hos AUD (Aalborg Universitets tidligere datacenter), og Nikolaj var ikke sen til at lege med de maskiner, faderen havde med hjem, eller når Nikolaj var med på arbejde. Det blev til mange timers selskab med de primitive computerspil i starten og midten af 80'erne.

Senere begyndte Nikolaj dog på en uddannelse i Medieformidlet Kommunikation på Aalborg Universitet med tanke på senere at starte et reklamebureau. I løbet af studietiden fattede Nikolaj større og større interesse for det interaktive element i forbindelse med historiefortælling, og på uddannelsens overbygning skiftede det faglige fokus mere og mere imod multimedier og fremtidens computerspil.

- Det var meget interessant at se på, hvilke elementer der ville blive kernepunkterne i fremtidens computerspil. Set fra mit synspunkt på daværende tidspunkt, var der umiddelbart tre centrale ting, som i øvrigt til stadighed er helt aktuelle. For det første vil talegenkendelse imellem maskine og spiller i fremtiden skabe et mere levende interface imellem spilleren og computerverdenen. For det andet vil computerens stadig stigende processorkraft gøre det muligt at skabe stadig mere realistiske verdener og dermed højne oplevelsen, og for det tredje vil evnen til at kommunikere verden igennem billeder blive stadig større, blandt andet igennem såkaldte headmounted displays (skærmbryllere, der spændes på hovedet). Samspillet imellem historier og teknologier er det primære i udviklingen, beskriver han malende.

Historiemotor

Temaerne for Nikolajs forskning blev således slået an allerede i studietiden, og da muligheden kom for at forske nærmere i emnet igennem et it-vest sponsoreret ph.d. stipendiat, var han ikke sen til at slå til. Og denne mulighed har givet forskningen et interessant forløb.

- Min interesse gik oprindeligt imod at undersøge, hvorledes computerspil er

med til at fremkalde følelser hos spilleren, blandt andet igennem deres æstetik. Dette skulle så kombineres med udviklingen af et stykke software, som kan sætte historien sammen ud fra disse resultater; noget jeg kalder en narrationsmotor; altså en historiemotor. Udviklingen af narrationsmotoren har for alvor rykket sig, efter at jeg igennem nogle kontakter på Institut for Datalogi er blevet bekendt med såkaldte bayesianske net, som er en metode, hvor man prøver at få computeren til at tage beslutninger under usikkerhed, hvilket ikke er nogen nem opgave. Men det passer godt til at illudere det menneskelige følelses- og motivationssystem, der fungerer kompleksitetsreducerende og motiverer os til at træffe beslutninger under usikkerhed. Det skulle teoretisk set gøre det muligt at skabe spil, hvor hele spilverdenen og historien ikke er fastlagt på forhånd, men hvor det ud fra nogle få på forhånd fastlagte parametre skabes hen ad vejen. Så forhåbentlig vil der ske noget spændende på dette felt i årene fremover, siger han engageret.

Tværfaglig spiludvikling

De umiddelbare resultater af forskningen forsøges pt. omsat i et spiludviklingsprojekt kaldet Open Game, som også er støttet af it-vest, hvor Nikolaj er kunstnerisk leder.

- Det er en ny og spændende måde at lave spil på. Der er tale om et tværfagligt forsknings- og udviklingsprojekt, hvor fokus er på at lave et spil, hvor historien ikke er skrevet på forhånd, men hvor den opstår hen ad vejen på baggrund af de valg, som spilleren træffer. Forhåbentlig kan denne slags projekter skabe en modvægt imod den generelle indholdskrise, som man for nuværende ser i industrien, hvor der kun fokuseres på at gøre spillene flottere, men ikke på at udvikle bedre og mere meningsfuldt indhold, fortæller Nikolaj.

Twilight er ifølge Hyldig pt. det største udviklingshold uden for København. Det er sammensat af folk fra en række forskellige uddannelser og brancher og består således af en blanding af forskere, studerende og iværksættere.

- Modellen, vi har struktureret udviklingsgruppen over, er inspireret af produktionen på Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning, der uddanner studerende med forskellige kompetencer til spilindustrien. I dette perspektiv står Aalborg Universitet stærkt, da vi er det universitet i landet, der udbyder flest af disse kompetencer. Det drejer sig om spilprogrammører (fra Institut for Datalogi), projektledere (fra Multimedier), spildesignere (fra Multimedier) og spilartister (fra Arkitektur og Design). Herudover har vi såvel forfattere som musikere på projektet, samt specialiserede kompetencer inden for humanistisk og datalogisk design. Det er meget spændende – også set i regionalt udviklingsperspektiv, hvor interaktiv, digital underholdning kan blive et af de store fremtidige vækstområder, konkluderer Nikolaj Hyldig.

Relevante links

[Twilight spilllets hjemmeside](#)

[Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning](#)

Hvis du er interesseret i at vide mere om spillet, kan du skrive til:



Anders Riishede har kombineret sin cand.it.-uddannelse i Aalborg med kurser i audiodesign ved Aarhus Universitet.

Hvad skal vi med lyden?

Af Anders Riishede, bachelor i musik, læser cand.it. multimedier ved Aalborg Universitet og har taget 9. semester om audiodesign ved Aarhus Universitet

Vi er generelt meget visuelt orienterede i vores kultur. Lyd er noget der bare "er".

Måske hænger det sammen med sansernes virkemåde. Visuelle indtryk er man til dels selv herre over. Man bestemmer, hvad man vil fokusere og ikke fokusere på, og man kan helt standse inputtet ved at lukke øjnene. Auditive indtryk er mere diffuse. De har ikke en klar rumlig afgrænsning, og det er betydeligt sværere at foretage fokusering i det auditive billede og lukke andre dele af billedet ude. Vi oplever at befinde os i centrum i forhold til lyden. Med billedperception er det omvendt. Der står man uden for og adskilt fra det, man betragter.

Man kan tale om billedet og lyden hver for sig. Men når de perciperes, danner de ikke hver sin mening for sig selv. De danner en samlet mening hos os, og vi tillægger de to sanseindtryk en samlet betydning. Det er således meget vigtigt også at tage lyden i betragtning og forstå dens mekanismer, når man analyserer eller arbejder med multimedietekster, der indeholder både billede og lyd.

Lyde, der kræver handling

På samme måde som visuelle indtryk er auditive indtryk bærere af en masse informationer. Lyde kan ikke bare opstå af sig selv. De er altid et tegn på et eller andet og peger tilbage på deres kilde (f.eks. hunde, der gør; sko, der går på fortovet; døre, der smækkes).

Vi er vant til at behandle og analysere disse lydindtryk hele tiden i vores hverdag. Går vi f.eks. ude på vejen og hører en dyb lyd, som bliver gradvist kraftigere, ved vi, at der måske er fare på færde. At lyden er dyb, siger noget om, at dens kilde sandsynligvis er stor rent fysisk (f.eks. et køretøj). At lyden bliver kraftigere, siger os, at dens kilde nærmer sig vores position. I tilfældet med køretøjet bliver den kognitive slutning, at det er en god ide at komme ind til siden.

I computerspil er der mange muligheder for, at spilleren kan hente information ud fra tegn bestående af lyde, som peger i retning af en mulig/nødvendig handling, og spildesigneren bør i høj grad være bevidst herom. Som helt banalt eksempel er naturligvis lydene af fjender/monstre i f.eks. actionspil, som peger mod en nødvendig handling (skyd, slå osv.). Eksempler

på tegn med information om mulig handlen kunne være lyden af en smækkende dør (flugt, udgang) eller, som et konkret eksempel, skratten fra ens geigertæller i spillet Halflife, der gør opmærksom på, at der er radioaktivt materiale i nærheden, som man ikke skal røre ved.

Pointen er, at når man har designet sin bane med døre eller radioaktivitet eller noget helt tredje, bør man også overveje, hvordan lyden eventuelt kan bruges i relation hertil og på den måde lade den gå ind og blive en aktiv del af gameplayet.

Soundscape

På samme måde som vi i den virkelige verden oplever forskellige "lydlandskaber" eller "soundscapes", der siger noget om det miljø, vi befinder os i, kan soundscapes i computerspil være vigtige indikatorer for miljø og stemning i det virtuelle rum.

Det er værd at gøre sig overvejelser omkring soundscapet i ens computerspil. Med hvilke basis- og baggrundslyde rammer vi bedst den/det rette tid, sted og stemning? Skal lyde, der skiller sig ud fra baggrunden opfordre til mulig handling? Skal vi bruge vekslende passager med lyde, der skiller sig ud fra hinanden, og lyde, der mudrer sammen? Kan forskellige lyde, der tiltrækker sig direkte opmærksomhed, bruges til at understøtte den tilsigtede narrative progression?

Musik

En meget vigtig delmængde, når vi taler om lyde, er naturligvis musikken. Musik kan i forbindelse med audiovisuelle medier bl.a. bruges til at

- understrege historisk, tidslig og geografisk forankring i det dramaturgiske setup,
- forstærke og styre stemninger og emotioner,
- påvirke vores sympatistrukturer og emotioner over for de enkelte karakterer i den dramaturgiske opsætning,
- skabe sammenhæng og bygge bro over dramaturgiske forløb og understrege rytme og inddelinger i den fortalte historie.

Ved brug af musik i computerspil bliver tingene mere komplicerede end f.eks. i film, da det narrative forløb ikke ligger fast på forhånd. Langt de fleste spil indeholder faste musikstykker, som skifter med spillets "baner" eller "episoder" og på den måde er med til at tegne den overordnede stemning i banen/episoden. Hvad man dog er begyndt at se (høre) mere af i den senere tid er musik, som skifter i forhold til, hvad spilleren fortager sig, eller i forhold til hvor "hektisk" spillerens situation er. Spillet FarCry er et eksempel herpå. I det tilfælde må komponisten skrive musikken i form af moduler, som passer sammen i forlængelse af hinanden både horisontalt og vertikalt som en art legoklodser. En af de vigtige opgaver for fremtidens spilkomponist er afgjort at skrive musik, der er interessant både på spilpræmisser og på musikæstetiske præmisser.

Relevante links

Dette er en forkortet version af Anders Riishedes rapport om sine erfaringer fra kurset i audiodesign på Aarhus Universitet. Den lange version, der også

indeholder litteraturhenvisninger, kan hentes [her](#) (pdf).



Kort nyt

- ♣ [Informationsmøde om cand.it. i it, kommunikation og organisation \(ITKO\)](#)
- ♣ [Kurser i it](#)
- ♣ [It-kompetenceudvikling i Nordjylland](#)

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

Informationsmøde om cand.it. i it, kommunikation og organisation (ITKO)

Handelshøjskolen i Århus og Syddansk Universitet holder torsdag 6. april kl. 13.00-14.30 informationsmøde om cand.it.-uddannelsen i it, kommunikation og organisation (ITKO).

Bachelorer fra f.eks. samfundsvidenskab, humaniora, naturvidenskab, erhvervsøkonomi eller erhvervsprog har adgang til uddannelsen, der starter næste gang til september. Ansøgningsfrist er 30. juni.

Se www.itko.dk.



Kurser i it

Erhvervslivet skal have glæde af den it-viden, der findes på universiteterne. Derfor tilbyder universiteterne i it-vest samarbejdet forskellige former for efteruddannelse - blandt andet en række kurser over få dage med fokus på et it-relevant emne. Senest har Handelshøjskolen i Århus udviklet en serie af workshops om Ledelse af it til dette formål. Andre kurser har fokus på f.eks. softwarekonstruktion, it-sikkerhed, læring, vidensdeling eller it og etik.

Se hele paletten af [kurser i it](#).



It-kompetenceudvikling i Nordjylland

It-vest planlægger i samarbejde med IKT forum i Aalborg et arrangement om it-kompetenceudvikling. Her vil det blandt andet blive muligt at høre om de kommende undervisningsforløb under it-vest institutionernes fælles masteruddannelse i it. Uddannelsen gennemføres som enkeltfag og fagpakker og med en høj grad af netbaseret undervisning. Arrangementet foregår i Aalborg torsdag 30. marts. Der vil komme nærmere oplysninger og program på it-vests hjemmeside for it efter- og videreuddannelse www.itev.dk.

