



Masteruddannelse får dig til at reflektere

I det daglige kan det være svært at finde tid til at overveje, om virksomhedens it-opgaver kunne løses bedre eller anderledes. Men Thomas Hæstrup har oplevet, at et halvt års studium på faget Ledelse af virksomhedssystemer under den nye masteruddannelse i it har givet ham mulighed for at se på dagligdagens konkrete problemstillinger udefra, og det har givet ham inspiration til at tage både konkrete og strategiske initiativer i det daglige job som it-chef hos Gensam Data A/S.

[Læs artikel ►►](#)



Ny efteruddannelse til it-undervisere på de gymnasiale uddannelser

It-undervisere på gymnasierne får snart et nyt tilbud om efteruddannelse, så de kan udvide deres kompetencer i overensstemmelse med de krav, der stilles efter gymnasireformen. It-vest har koordineret et landsdækkende samarbejde om at afdække behovet for efteruddannelse til underviserne i it-fag på de fire gymnasiale uddannelser og sammensætte et tilbud om efter- og videreuddannelse. Tilbuddet er bygget op, så underviserne kan vælge specifikke fag eller tage en hel masteruddannelse, hvis de ønsker det.

[Læs artikel ►►](#)



Vanvittige multimedier

Et lokalhistorisk computerspil kaldet "Lindholm Viking", et spil til døve børn, et reklamespil til Randers Regnskov og et shoot 'em up-spil, hvor forskerparken NOVI er indtaget af kloner, var nogle af de projekter, som studerende inden for interaktive, digitale medier på Aalborg Universitet viste frem ved årets MultiMediMania messe. Også stud.it-vest'erne var med. Cand.it.-studerende Christian Brinck har skrevet om, hvordan det gik, og taget billedet, hvor studiekammeraterne Mikkel Lønvig (tv) og Dennis Aagaard Pedersen gør klar til messen.

[Læs artikel ►►](#)



International kulturforståelse er en nødvendighed

Årets it-vest konference var en dag med globalt udsyn. Om mulighederne for udvikling i en globaliseret verden og om de store kulturforskelle, der gemmer sig under de fælles lag, som uddannelse og samarbejde giver. Dagen satte også fokus på, hvad de danske uddannelsesinstitutioner skal satse på, og hvordan danske it-studerende bedst kan forberedes til et globalt arbejdsliv. Viden om international projektledelse og kulturforståelse i almindelighed var på ønskelisten.

[Læs artikel ►►](#)



DADIU - det første år

Det første hold af studerende har her i foråret afsluttet deres uddannelse som spiludviklere på Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU). Akademiet samler studerende fra en lang række uddannelser og institutioner på tværs af landet og oplærer dem i den tværfaglige proces, som spiludvikling er. Koordinator Kristine Ploug fra DADIU skriver om oplevelser og erfaringer fra første år med den nationale spiluddannelse.

[Læs artikel ►►](#)



Der er nok at tage fat på for computerspilsforskerne

Computerspil er fremtidens medie for fiktion, kommunikation og markedsføring. Vi må i dag – også forskningsmæssigt – forholde os til, at vi benytter computerspillet til ikke blot leg, men at legen indgår i strengt taget enhver sammenhæng. Det er vigtigt, at vi forstår computerspillet som et felt med stort produktudviklingspotentiale, men det også vigtigt, at vi samtidig forholder os kulturkritisk til de nye strømninger i genren, skriver Christian Ulrik Andersen, ph. d. i computerspil og adjunkt på Informations- og Medievidenskab ved Aarhus Universitet.

[Læs artikel ►►](#)



Kort nyt

- ♣ Anne Rasmussen bliver institutleder
- ♣ It-vest leder i ACM's Educational Council
- ♣ Cand.it.er skriver speciale
- ♣ DR-konkurrence om spil til folket
- ♣ Mens de store er ude, kan de små få lov at komme til

[Læs artikel ►►](#)



Thomas Hæstrup, it-chef ved Gensam Data A/S, har læst faget Ledelse af virksomhedssystemer under den nye masteruddannelse i it.

Masteruddannelse får dig til at reflektere

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

Thomas Hæstrup, it-chef ved Gensam Data A/S, var med blandt de første, der startede på it-vest institutionernes nye masteruddannelse i it i februar 2006. Han valgte fagpakken Ledelse af virksomhedssystemer ved Handelshøjskolen i Århus, og i løbet af få måneder gav uddannelsen ham ideer til nye måder at løse konkrete opgaver på og til at tage fat på mere strategiske overvejelser i virksomheden. Thomas Hæstrup fortæller:

- Mit grundlag er en uddannelse som datamatiker, og jeg har erfaring med ledelse fra 12 år i forsvaret. Nu har jeg siddet som it-chef siden 1999, og jeg havde behov for at komme videre rent videnskæssigt og teoretisk. I det daglige, hvor det ene projekt afløser det andet, er der ikke tid til at reflektere over, hvordan vi organiserer arbejdet, og jeg har heller ikke haft den teoretiske baggrund for at gøre det. Det får jeg gennem uddannelsen, og jeg har haft mange aha-oplevelser under studiet. Hvor vi har hørt om og læst om et emne, og jeg tænker: Selvfølgelig, hvis jeg havde vidst det tidligere, så havde jeg nok grebet den og den opgave anderledes an.

Problemløsning og strategi

Den nye viden har Thomas Hæstrup taget med ind i sit daglige arbejde hos Gensam Data A/S, der beskæftiger sig med softwareudvikling og -drift primært til skadesforsikringsselskaber. Han giver et eksempel på, hvordan han har kunnet bruge redskaber fra studiet til at lave processer om i virksomheden:

- Vi stod med jævne mellemrum med kunder, der var utilfredse med forskellige ting. Ikke med selve produktet, men med vores ordreflow. Jeg kunne godt se, at der var noget galt med informationsflowet mellem os og kunderne og med hele den måde, en opgave bevæger sig igennem huset på. Det var sådan lidt knopskudt. Så nu har vi fået rettet vores opgavestyringssystem til, og vi har automatiseret mange af de manuelle rutiner, som man ellers let glemmer. Automatiseringen sikrer, at kunderne får de informationer, de har brug for, fortæller it-chefen, der kan se, at hvis ikke han havde fået den nye teoretiske ballast, havde han måske ikke på samme måde fået gjort noget ved disse problemer.

- Meget af den teori, vi læser, tager udgangspunkt i USA og Storbritannien og relaterer sig til virksomheder med 25.000 ansatte og en omsætning på 25 milliarder dollars. Men teorierne hænger sammen, og jeg kan file dem til, så de passer til lille Gensam med 33 medarbejdere, fortæller Thomas Hæstrup.

Han synes også, det er interessant, at han gennem uddannelsen i Ledelse af virksomhedssystemer kommer til at se på sit arbejdsfelt ud fra et topledelsesmæssigt synspunkt, og han har taget hul på en dialog med den øvrige ledelse om, hvordan virksomhedens it-strategi kan understøtte det, virksomheden ellers gerne vil.

At han i løbet af få måneders studier har kunnet bruge uddannelsen både konkret og strategisk er resultater, der overstiger, hvad han havde håbet på at nå, når uddannelsen skal tages ved siden af det daglige arbejde.

- Det, der trækker, er, at jeg gennem uddannelse har fået mulighed for at sætte mig ned og reflektere over vores egne konkrete problemstillinger i virksomheden. Man kommer lidt på afstand af dem og kan se dem udefra og debattere dem med de andre på uddannelsen. Der er da heller ingen tvivl om, at den eksamensopgave, jeg skal lave, bliver med udgangspunkt i noget konkret fra min egen virksomhed.

Op ad karrierestigen

Selv om det primære ønske er at få mere viden til at løse hverdagens opgaver, så ser Thomas Hæstrup også karrieremæssige muligheder i at tage mere uddannelse. Derfor er det hans mål i sidste ende at tage en mastergrad, så han kommer højere op på uddannelsesstigen. Det stopper ham ikke, at hans datamatikeruddannelse ikke er helt nok til at give ham adgang til en masteruddannelse. Det kræver nemlig en uddannelse på bachelorniveau.

- Jeg er kommet ind på fagpakken Ledelse i virksomhedssystemer på baggrund af min erhvervserfaring. Men min plan er også at tage de HD-fag, der skal til, for at jeg kan blive klar til optagelse på hele masteren, fortæller han.

Nye hold på vej

Godt 70 deltagere har været med på de første fagpakker under master i it, der startede i februar. Nye hold starter til august-september, og ansøgninger modtages og behandles helt frem til studiestart.

Se udbuddet på www.itev.dk.



Nye it-fag er kommet på skemaet på gymnasierne efter gymnasireformen, og der er ændret i beskrivelsen af eksisterende fag. Det stiller nye krav til underviserne.

Ny efteruddannelse til it-undervisere på de gymnasiale uddannelser

Af Povl Erik Rostgård Andersen, lektor ved Erhvervsøkonomisk Institut ved Handelshøjskolen i Århus, Mikael E. Caspersen, it-vest leder, Aarhus Universitet, og Kristian G. Olesen, lektor ved Institut for Datalogi ved Aalborg Universitet.

Gymnasieelever kan se frem til bedre undervisning i it, når deres lærere snart får tilbud om at udvide deres kompetencer i undervisning inden for it-fagene. It-vest har koordineret et landsdækkende tilbud, der henvender sig til gymnasielærere på alle fire gymnasieretninger – det almene gymnasium, teknisk gymnasium, handelsgymnasiet og HF.

Behovet for efteruddannelse af lærerne er opstået, fordi der med gymnasireformen er indført nye fag og ændret i indholdet i de eksisterende it-fag i de gymnasiale uddannelser. Multimedier er føjet til fagrækken, og indhold og niveau er justeret i de eksisterende fag. Samtidig er der ændret i beskrivelserne for undervisningskompetencen i fagene.

Det betyder, at en del skoler står i en situation, hvor lærerne må undervise på grundlag af en ufuldstændig og dermed midlertidig kompetence, eller hvor udbud af fag hindres på grund af mangel på lærere med faglig kompetence. Fastansættelse af en ny lærer med faglig kompetence er ikke altid mulig; dels kan det være svært at finde kvalificerede undervisere, dels kan der være tale om så små timetal, at en lærer ikke kan beskæftiges fuldt ud.

I mange tilfælde råder skoler dog over lærere, som besidder væsentlige dele af den faglige kompetence, der skal til for at undervise i et af it-fagene. Med supplerende kompetencegivende kurser vil dette kunne udbygges til, at de pågældende opnår fuld faglig kompetence.

It-vest etablerer nu en mulighed for, at lærere kan tilbydes efter- og videreuddannelsesmuligheder, der giver den påkrævede undervisningskompetence. Tilbuddet retter sig mod lærere i alle de gymnasiale uddannelser med skræddersyede forløb til de enkelte fag.

Supplering af kompetencer

Gennem et projekt støttet af Undervisningsministeriet har et hurtigtarbejdende udvalg analyseret de forskellige gymnasiale fag og identificeret de faglige elementer, der skal indgå i uddannelsesstilbud til lærerne. For hvert af de gymnasiale fag: Multimedier, Kommunikation/IT, IT,

Informationsteknologi og Programmering er der identificeret aktiviteter på 90 ECTS, bestående af grundfag og specifikke fag rettet mod fokus for fagene i den gymnasiale fagrække.

Mange lærere har allerede mange af kompetencerne, men kan have behov for at supplere med en eller flere fagpakker. Tilbuddet om efter- og videreuddannelse er struktureret med fagpakker på hver 15 ECTS på samme måde som it-vest institutionernes nye Masteruddannelse i it. Lærerne, der deltager i det nye tilbud, har også mulighed for at opnå en mastergrad, samtidig med at de opnår undervisningskompetence i et eller flere fag.

Beskrivelsen af de nye uddannelses tilbud er for tiden til høring i de faglige foreninger og på universiteterne. Målet er allerede fra efteråret at kunne tilbyde de første moduler i et nationalt koordineret udbud. Undervisningen tilrettelægges som en kombination af tilstedeværelsesundervisning og netbaseret fjernundervisning, så det er muligt at deltage i undervisningen sideløbende med et fuldtidsjob og uafhængigt af, hvorfra i landet undervisningen udbydes.



Lars Bjerregaard fra KMD
 kom for at se produktioner om leg
 og læring – og
 måske score en praktikant. Her
 prøver han spillet for døve og
 hørehæmmede.
 Foto: Christian Brinck.

Vanvittige multimedier

Af Christian Brinck, stud.it-vest (cand.it. multimedier ved Aalborg
 Universitet)

Foyeren på NOVI summede til en afveksling af liv fredag 9. juni. Studerende fra multimedierelaterede uddannelser på Aalborg Universitet præsenterede deres produkter og produktioner til den såkaldte MultiMediMania-messe. I forreste geled stod de studerende fra it-vest (cand.it. multimedier) og humanistisk informatik (Interaktive, Digitale Medier). De havde under ledelse af eventkoordinator Betty Malvang Melgaard arrangeret messen, og formentlig mere end 300 mennesker kiggede forbi.

MultiMediMania bød på en bred palette af tilbud. Vi nævner i flæng nogle eksempler: et lokalhistorisk computerspil "Lindholm Viking"; et shoot 'em up-spil, hvor rammen er NOVI, der er blevet indtaget af kloner; et reklamespil til Randers Regnskov kaldet "Skyd dyret". Desuden benyttede it-vest lejligheden til at hype den nye uddannelse cand.it. i oplevelsesdesign.

Efterlyst: Erhvervslivet

Otte it-vest'ere på 8. semester af cand.it. multimedier-uddannelsen præsenterede deres produktioner. En gruppe havde lavet et computerspil til døve børn fra 2-5 år. En anden gruppe havde lavet "Pirate Life" – et computerspil, hvor man skal skyde fjendtlige skibe i sænk, inden man selv bliver ramt.

Mikkel Lønvig, der står bag spillet "Pirate Life", var tilfreds med messen. - Det gik ganske godt. Det, jeg synes, at jeg fik mest ud af, var muligheden for at netværke. Jeg fik snakket med nogle uafhængige spilfolk og Dreamgames.

Også Dennis Aagaard Pedersen, der har lavet spillet til døve børn, brummer tilfreds over messen.

- Det gik over forventning. Messen viste et bredt udsnit af det, vi kan lave. Men der var for få udstillere. Der kunne godt have været flere med, siger han – og i samme åndedrag efterlyser han mere interesse fra erhvervslivet.

Dog bemærker han, at messen fik opmærksomhed fra journalister.

- Det var godt. De skal jo formidle det videre til dem, der ikke var der.

Talentspejder fra KMD

Selvom Dennis Aagaard Pedersen gerne havde set flere repræsentanter fra erhvervslivet, så var de dog til stede. E-learning konsulent Lars Bjerregaard

fra KMD var en af dem. Han kom for at få et indtryk af, hvad der p.t. foregår i studiemiljøet. En opdatering på de studerendes multimediekompetencer.

- Der er jo sket meget, siden jeg gik på universitetet, fastslår Lars Bjerregaard, der selv har læst cand.it. multimedier på Aalborg Universitet og siden blev headhuntet til KMDs afdeling for e-learning. Derfor havde han også talentspejder-kasketten på, indrømmer han.

- Vi skal snart ansætte praktikanter på KMD, så jeg er naturligvis på udkig efter talenter, vi kan bruge.

Lars Bjerregaard var særlig interesseret i produktioner inden for spil, leg og læring.

- For nogle år siden var det nærmest bandlyst med spil og læring koblet sammen, men det har ændret sig. E-learning for os på KMD betyder blandt andet uddannelse i vores fagsystemer og de processer, der ligger bagved. Det kan være tungt og avanceret stof. Det vil være godt, hvis man også kunne lege dele af læringen ind, siger Lars Bjerregaard, der i øvrigt endnu ikke har fundet nogle praktikanter til KMD, selvom der var "praktik-potentiale" på MultiMediMania.

Begejstret koordinator

Betty Malvang Melgaard fra Aalborg Universitet, der var event-koordinator på MultiMedimania, har svært ved at få armene ned efter arrangementet, som hun betegner som vellykket.

- Folk virkede interesserede, åbne og imødekomme. Vi har med MultiMediMania skabt en platform for at udvide og udvikle samarbejdet med teknologi- og medieinteresserede på tværs af uddannelsesretninger og institutioner, fastslår Betty Malvang Melgaard, og hun tilføjer:

- Det handler om at synliggøre vores kompetencer og få omverdenen gjort opmærksom på de udviklingsmuligheder, der ligger inden for brugen af mediet.

MultiMediMania vil blive en tilbagevendende begivenhed på Aalborg Universitet.

Faktabox:

MultiMediMania 9. juni var en udstillings-event, der gav studerende mulighed for at demonstrere produkter og produktioner, som var skabt inden for interaktive digitale medier.

Hensigten var at give 'medie-udøvere' en display-mulighed, hvor fokus var på formidling og kontakt til andre udøvende og erhvervsliv.

Eventen var arrangeret af studerende fra uddannelsen Interaktive Digitale Medier og cand.it. multimedier ved Aalborg Universitet. Eventkoordinator var Betty Malvang Meldgaard.

Links:

Omtale af MultiMediMania kommer på AAU's hjemmeside. Find link fra siden for [cand.it. multimedier](#).

Omtale af MultiMediMania hos [Dreamgames](#).

IT-avisen ComOn's artikel fra MultiMediMania: [Danmark kan blive verdens førende spilnation](#).



Deltagernes ideer om it-uddannelser i den globale virkelighed skulle både formuleres og visualiseres.

International kulturforståelse er en nødvendighed

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

Udviklingen i verden betyder, at vi alle skal kunne fungere i et internationalt samarbejde. Men hvad betyder det for uddannelserne, for forskningen og for erhvervslivet?

Det var spørgsmålet på it-vests årlige konference for studerende, færdiguddannede, undervisere og andre interesserede. Konferencen blev holdt 28. april på Handelshøjskolen i Århus, hvor it-vest leder Jette Lundin havde sat Globalisering som tema for konferencen. Hun mener, at dagen gav nogle af svarene på spørgsmålet.

- Vi skal gøre noget ud af i vores uddannelser at lære at arbejde sammen på tværs af kulturer. Det kan vi for eksempel gøre ved at udnytte, at vi har mange udenlandske studerende, så det ikke kun er danskere på internationale linier, der møder udfordringen, men også de andre studerende. En del af den tværkulturelle forståelse handler om at blive bedre til at tale, så man ikke misforstås. Ikke bare at lære engelsk. Vi er for eksempel meget direkte, når vi taler til hinanden – og hvis det så også bliver på et engelsk, som vi ikke mestrer fuldstændigt, vil det af de fleste andre kulturer blive opfattet som groft, fortæller Jette Lundin.

Konferencen blev indledt af oplæg fra Jan Bender, der har etableret flere it-virksomheder i Afrika, og fra Claus Qvistgaard, der som It Services Director ved Arla Foods amba har erfaringer med outsourcing af it-udviklingsopgaver til Indien. Deres beretninger gjorde det klart, at der er store muligheder for globalt samarbejde, men også at de kulturelle forskelle mellem f.eks. Danmark, Afrika og Indien er enorme. Selv om universiteterne ligner hinanden, og den faglige viden i de forskellige lande er ens, så man oplever et fagligt uproblematisk samarbejde, så ligger der store kulturforskelle under overfladen, som har betydning for måden, man arbejder og taler sammen på.

Vi skal gøre det, vi er gode til

Om eftermiddagen arbejdede deltagerne sammen i grupper om at komme med ideer til samarbejde, internationalisering af uddannelserne og udnyttelse af de nye muligheder skabt af globaliseringen. Det gav inspiration til, hvad universiteterne bør satse på.

Først og fremmest – mente deltagerne – skal vi i Danmark satse på det, vi er

gode til, i stedet for at forsøge at være lige som andre. Det, vi er gode til, er f. eks. tværfaglighed, kreativitet og evnen til at omstrukturere viden og viljen til at tage ansvar.

Deltagerne pegede også på, at det er vigtigt, at uddannelserne har fokus på de studerendes personlige udvikling, at der er et godt, identitetsskabende studiemiljø, og at der er samarbejde med erhvervslivet. Som forberedelse til et aktivt arbejdsliv i den globaliserede verden bør de studerende undervises i international projektledelse og kulturforståelse – f.eks. gennem direkte samarbejde med udenlandske undervisere, studerende og internationale virksomheder.

Dilemma i outsourcing

Jette Lundin glædede sig ved konferencens afslutning over de mange bud på, hvordan it-uddannelserne skal møde globaliseringens udfordringer. Konferencen pegede også på forskningsmæssige opgaver, der skal løses, mener hun.

- Gennem formiddagens oplæg på konferencen blev det klart, at måden vi udvikler it-systemer på, skal gentænkes, hvis det skal lykkes effektivt at outsource softwareudvikling til for eksempel Indien. Vi er opdraget til tæt kontakt mellem brugere og udviklere i hele udviklingsforløbet. Vi udarbejder specifikationer, men vi er vant til undervejs i udviklingsforløbet at tale sammen og drøfte uklarheder. Hvis it-udviklingen outsources, synes den arbejdsproces ikke at være mulig med de geografiske og kulturelle barrierer, der er til Indien. Så enten må vi lære at lave præcise specifikationer – og det viser al erfaring er næsten umuligt, for brugerne kan ikke vide, præcist hvad de vil have, før de har set det – eller også må vi finde en anden model. Her har vi et uløst dilemma, som jeg endnu ikke har set forslag til en løsning på, siger Jette Lundin.

Links:

Se referater, fotos m.v. fra [it-vest konferencen 2006](#).



Det første hold af flyve-færdige spiludviklere fra Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning præsenterede deres afgangssopgaver 31. marts.

Foto: Simon Tved Bakken

DADIU - det første år

Af Kristine Ploug, cand.mag., koordinator på DADIU (Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning)

D. 31. marts var en stor dag for Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning. Der blev vores første hold færdige efter at have været igennem to computerspilproduktioner. Dagen markerede flyvefærdigheden hos vores studerende. Allerede sidste år – i forbindelse med deres første produktion – var vi og spilindustrien imponerende. Men det bliver bare bedre og bedre.

Dagen var også kulminationen på mange års arbejde for rigtig mange mennesker. Spiluddannelsen er vokset ud af først visioner, siden hårdt arbejde hos en masse folk på de mange uddannelsesinstitutioner i Danmark, der står bag den fælles nationale spiluddannelse.

Udfordringerne

Erfaringerne er mange her, efter at det første forløb er gennemført. En del af vores fejl var begynderfejl – begået i travlhed under den første produktion – og lette at rette op på. Andre har været større udfordringer.

En af de store udfordringer i det første år har været at være fleksibel og samtidig holde fast i ideen. Det er essentielt, at konceptet ikke skrider, men samtidig er man nødt til at være fleksibel for at få så stor en maskine med mange forskellige uddannelser ved otte forskellige uddannelsesinstitutioner til at køre. Eksempelvis var næsten alle vores programmører fra det første år blevet kandidater mellem den første og anden produktion, så derfor måtte vi optage en række nye programmører til den anden produktion.

En anden udfordring er at bibeholde følelsen af ejerskab for så mange mennesker, som arbejder forskelligt og i vidt forskellige kulturer. Selvom akademiet er etableret med leder, eget sekretariat og bestyrelse, er det stadig medlemmernes projekt – og uden dem, intet projekt. Derfor har vi bl.a. været nødt til at ændre på vores koordinationsgruppe, som tidligere bestod af repræsentanter fra hvert af uddannelsesområderne, så alle medlemsinstitutioner nu har en repræsentant.

Den lille gruppe med repræsentanter fra uddannelsesområderne fungerede godt, da DADIU skulle bankes i gang, konceptet beskrives, ansøgninger sendes mm. Men nu tager sekretariatet sig af meget af det praktiske, og koordinationsgruppen er i højere grad rådgivende, og derfor er det vigtigt, at hver institution i samarbejdet er repræsenteret. Derudover har det en enorm betydning for fællesskabet og ejerskabet af DADIU, at folk samles til disse

møder.

Kulturforskelle

DADIU består af uddannelser med meget forskellige kulturer. På kunstscolerne har man typisk færre studerende, og de er på skolen hver dag, hvor man på universiteterne har mange studerende, som har en stor grad af selvstændighed i deres studie. Det betyder, at man på kunstscolerne er vant til hurtigt at kunne ændre planer, hvor man på universiteterne er nødt til at planlægge langt ud i fremtiden og holde sig til planerne, fordi man ikke har den daglige kontakt til de studerende. Universitetsstuderende er til gengæld rigtigt gode til selv at holde sig orienteret via e-mail, hvor de studerende på kunstscolerne til tider glemmer at tjekke mail, fordi de er vant til den daglige kontakt med underviserne.

Hvor skal vi hen nu?

Vi har netop gennemført det andet holds første produktion, og spillene bliver bedre og bedre. Så vi skal fortsætte med det, vi er godt i gang med.

DADIU's uddannelses-koncept er ret unikt, men computerspiluddannelse som sådan er ikke et dansk fænomen. De findes verden over – alene her i Norden er der flere, og dem skal vi udveksle erfaringer med. Derfor var DADIU initiativtagere til et møde for de nordiske spiluddannelser i forbindelse med Nordic Game Potential-konferencen i Malmø i november 2005. Det førte til dannelsen af et netværk, Nordic Game Education Network, som bl.a. har lavet en fælles brochure, der blev delt ud på den store spilmesse E3 i Los Angeles i maj i år.

Spilindustrien er meget begejstrede for akademiet. Vi nyder godt af branchens ekspertise og erfaring i forbindelse med vores to årlige spilevalueringer. Her stiller industrien hver gang med et hold. Og industrien har også allerede fået noget tilbage. Spil-forlaget THQ valgte nemlig her i foråret 2006 at lægge deres skandinaviske hovedkontor i København – og de har udtalt, at valget af Danmark blandt andet skyldtes DADIU.

Faktabox:

Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning - DADIU - blev formelt etableret i januar 2005. Forud for det gik flere års møder med diskussioner af, hvordan man kunne skrive en national spiluddannelse sammen. Resultatet blev en specialiseringsuddannelse for studerende ved Aalborg Universitet, Aarhus Universitet, Københavns Universitet, Filmskolen, DTU, Danmarks Designskole, Animationsværkstedet i Viborg og IT-Universitetet i København. De studerende bliver undervist i et fællespensum, som berører alle aspekter af spilproduktion. Derefter deltager de i to produktioner i København. Produktionerne er af hhv. 4 og 8 ugers varighed og minder på godt og ondt om en 'rigtig' spilproduktion. Spiluddannelsen koordineres af et lille sekretariat bestående af en koordinator, en spilfaglig konsulent og en leder. Spiluddannelsen er udviklet – og videreudvikles løbende – i tæt samarbejde med den danske spilbranche.

Links:

[DADIU](#)

[Nordic Game Education Network](#)

[Nordic Game Potential](#)

[Forum for DADIU-studerende](#)



Christian Ulrik Andersen
forsker i computerspil og
digitale medier.

Der er nok at tage fat på for computerspilsforskerne

Af Christian Ulrik Andersen, ph.d. i computerspil, adjunkt på Informations- og Medievidenskab, Aarhus Universitet, og underviser på bl.a. cand.it. i multimedier

Computerspil er ikke noget nyt fænomen. De fleste over tredive kan sikkert huske Pong på fjernsynet, grillbarens arkadespil, bip-bip-spillene, Commodore 64 osv. Ja, allerede i 60'erne, hvor computere kun er noget for videnskabsfolk, eksisterer der computerspil. Computerspil er lige så gamle som computeren selv, og om noget er det det fænomen, der definerer den digitale tidsalder og dens kultur.

Hvordan har vi så forsket i fænomenet, og hvilke spørgsmål trænger sig på i dag?

Computerspilforskningen fødes for alvor i 90'erne. Før den tid ser man en række tekniske 'How To'-bøger på området, et par bøger om computerspillets effekt og spillernes psykologi og en enkelt om spildesign. Der er ikke tale om et stort forskningsfelt. I 90'erne sker der dog noget specielt med computerspillet.

90'erne: Spil eller fortælling

De tidlige computerspil, 'arkadespillene', består af en enkelt bane, et 'tema'. Temaet/banen gentages, så det udfordrer den trænede spiller. Der kommer f.eks. flere modstandere, eller hastigheden øges. Med hurtigere pc'ere, cd-rom'en til lagring og distribution af større datamængder bliver det imidlertid i 90'erne muligt at præsentere computerspillet som en reel udfordrer til filmen. Spillene bliver større, de får et 'realistisk' 3D-billedsprog og deres fortællinger bliver mere omfattende.

En række folk med ekspertise inden for traditionelle fortællemedier (film, teater og litteratur) melder sig derfor på banen med artikler om computerspillenes virtuelle verdener og særegne måde at fortælle på. Over for dem hævder en række forskere, at der netop ikke er tale om fortællinger, men spil til leg. Denne dialog mellem en eksisterende forskningstraditions adoption af et nyt medium og kampen for at anerkende et nyt mediums særegenhed har været altdominerende i computerspilforskningen og har ganske givet bidraget til en forståelse af fænomenet, dets udtryk og dets anvendelse.

Nye udfordringer

Computerspillene ændrer sig imidlertid dramatisk i disse år – eller rettere anvendelsen af computerspil ændrer sig, og det skaber et behov for ny viden på feltet. Hvor man analytisk før har kunnet skelne klart mellem computerens virkelighed og vores egen, er det særprægede i den seneste udvikling i brugen af

computerspil, at det er meget svært at identificere skellet. Man er begyndt at få øjnene op for, hvordan spillet ikke blot er et spil, men kan blande sig lystigt med andre dele af livsverdenen.

Det nye er derfor, at vi begynder at bruge spil ikke blot til leg og virkelighedsflugt, men til alt muligt. Jeg vil blot her nævne et par eksempler:

- Politiske budskaber manifesterer sig i computerspil, der simulerer effekterne af politiske beslutninger – og ironiserer over dem. Det ser man f. eks. i det meget omtalte og voldelige spil [GTA](#), hvor spilleren i en bysimulation (en parodi på det amerikanske samfund) kan æde sig ihjel i fastfood eller købe uanede mængder af våben for derefter at benytte dem efter for godt befindende på byens indbyggere.
- DR har netop iværksat en konkurrence om ['public servicespil'](#), hvor man skal skabe et spil "der kan sætte aktuelle temaer på dagsordenen". Her fokuserer de ikke så meget på store spilproduktioner, men mindre 'hjemmelavede' spil til nettet, hvor budskabet er i centrum.
- Vores kulturelle aktiviteter foregår i virtuelle online-verdener. [World of Warcraft \(WoW\)](#) f.eks. er ikke blot spil, men er samtidig en verden, hvor folk lever og skaber en kultur. Man samles, man gør ting sammen, og man taler om det. Der er endog en hel økonomi, hvor man handler med objekter fra verdenen.
- Onlinespillene åbner selvfølgelig også for nye marketingsstrategier og nye markeder – for hvem ville ikke gerne f.eks. lave 'product placement' i en verden med millioner af indbyggere (WoW har over 6,5 mio. brugere). For slet ikke at tale om de økonomiske perspektiver i at handle med varer i disse virtuelle kulturer for penge, der også virker i den virkelige verden.
- Computerspil anvendes som markedsføring. Den amerikanske hær har udviklet spillet [America's Army](#), som man gratis kan downloade på deres hjemmeside. Her skulle man ifølge deres udsagn få en realistisk oplevelse af soldatens opgaver.

Computerspil er fremtidens medie for fiktion, kommunikation og markedsføring – som filmen har været det i det 20. århundrede. Vi må i dag – også forskningsmæssigt – forholde os til, at vi benytter computerspillet til ikke blot leg, men at legen indgår i strengt taget enhver sammenhæng. Det er vigtigt, at vi forstår computerspillet som et felt med stort produktudviklingspotentiale, men det også vigtigt, at vi samtidig forholder os kulturkritisk til de nye strømninger i genren. Der er nok at tage fat på.

Links:

[Christian Ulrik Andersens hjemmeside](#)



Anne Rasmussen er ny institutleder for matematik og datalogi på Syddansk Universitet.

Kort nyt

- ♣ Anne Rasmussen bliver institutleder
- ♣ It-vest leder i ACM's Educational Council
- ♣ Cand.it.er skriver speciale
- ♣ DR-konkurrence om spil til folket
- ♣ Mens de store er ude, kan de små få lov at komme til

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

Anne Rasmussen bliver institutleder

Anne Rasmussen, it-vest leder på Syddansk Universitet gennem 3½ år, har fået nyt job. Hun skal fra 1. juli være institutleder på Institut for Matematik og Datalogi på Syddansk Universitet. Her bliver hun den første kvindelige leder ved Det Naturvidenskabelige Fakultet.

Selv har Anne Rasmussen en humanistisk baggrund med kandidatuddannelse i humanistisk datalogi fra Aalborg Universitet og Ph.D.-grad inden for sprogfilosofi og kognitionsforskning. Men hun har erfaring med at arbejde tværfagligt og har som en energisk it-vest leder beskæftiget sig med at koordinere og udvikle uddannelser og har haft kontakt til mange grene af Syddansk Universitet og de andre vstdanske universiteter.



It-vest leder i ACM's Educational Council

Michael E. Caspersen, it-vest leder ved Aarhus Universitet, er efter invitation indtrådt i ACM's Educational Council, der rådgiver, assisterer og støtter ACM's Educational Board i arbejdet med globale uddannelsesspørgsmål inden for it-området. Det er blandt andet i dette regi, at de fælles ACM og IEEE curriculum-anbefalinger udarbejdes.

ACM, Association for Computing Machinery, er verdens ældste og største datalogiske selskab med medlemmer i mere end 100 lande.

Selskabet blev etableret i 1947 og står bl.a. bag uddelingen af "datalogiens nobelpris", ACM's A.M. Turing Award, der i 2005 blev tildelt Peter Naur, professor emeritus, Københavns Universitet.

For yderligere oplysninger, se www.acm.org.



Cand.it.er skriver speciale

Hans Henrik Børgesen og Stefan Kaczor har gjort det. Line Horndal og Kim Sillasen har gjort det. Og flere andre snart færdiguddannede cand.it.er fra

it-vest institutionerne har også gjort det på det seneste. Været med i Computerworlds serie om "Specialeskriverne".

Her fortæller de, hvad deres speciale handler om, hvordan de arbejder med det, og hvilke konklusioner, de når frem til.

Det er en god lejlighed til at vise, hvad der interesserer én, og hvor bredt et arbejdsfelt it er. Hvis du lige har afleveret et spændende speciale eller snart gør det, kan du lægge billet ind på at være med i serien ved at kontakte Computerworld. Du er også velkommen til først at kontakte it-vests kommunikationschef, Britta Ank Pedersen, på bap@it-vest.dk.

Serien om "Specialeskriverne" kan læses hver uge i Computerworlds trykte avis og med nogle ugers forsinkelse også på www.computerworld.dk.



DR-konkurrence om spil til folket

Kan du skabe spil, der får deltagerne til at samarbejde, tænke og debattere? Så skulle du sende spillet ind til den spilkonkurrence, som Danmarks Radio og Diginet Øresund har udskrevet.

Konkurrencen drejer sig om at skabe public service-spil, hvor deltagerne skal samarbejde for at mestre spillet, og hvor spillets univers gør spilleren klogere på sig selv og sine holdninger og værdier – samt andres.

Læs mere hos DR: [Spil i folkets tjeneste](#)



Mens de store er ude, kan de små få lov at komme til

Mens de studerende på universiteterne holder sommerferie, bliver de lidt yngre generationer inviteret inden for, så de kan opleve livet på universitetet. Eller måske snarere døden! I hvert fald på Syddansk Universitet, hvor 13-16 årige på to dage skal hjælpe med at opklare et mord, hvor gerningsmanden kun har efterladt sig få spor. Har de mere lyst til at programmere en robot, kan de vælge sommerlejren BoogieBots. En anden it-relateret sommeraktivitet – Future Week – finder sted på Aalborg Universitet. Her inviterer Ungdommens Naturvidenskabelige Forening i samarbejde med universitetet gymnasieelever til en uges videnskabslejr om spiludvikling eller nanoteknologi. Future Week er støttet af it-vest.

Læs mere om [SDU's sommercamp](#) og [Future Week](#).