

Nordic Game 2006

Tre studerende fra Aalborg Universitet, har med økonomisk støtte fra it-vest deltaget i Nordic Game 2006.

Udover en række interessante foredrag med stærkt internationalt præg om bl.a. rekrutterings- og karriereforholdene i branchen, var det glædeligt at møde medstuderende fra DADIU og en spirende generation af unge, der har valgt at tage afsæt i en længere videregående uddannelse for at tage springet ind i den professionelle spiludviklingsverden.

[Læs artikel ▶▶](#)

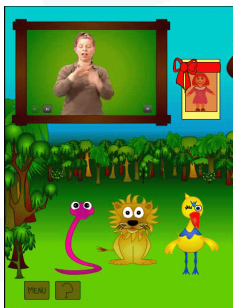


It-camp for piger på Katrinebjerg

En af begrundelserne for at lave en it-camp for piger var at skabe mere opmærksomhed blandt piger for it og it-uddannelser.

I alt deltog 27 piger i arrangementet, som bl.a. bestod i en designworkshop, programmering til mobiltelefonen, forelæsninger, møde med kvindelige rollemodeller og meget mere i de tre dage campen strakte sig over.

[Læs artikel ▶▶](#)



Online tegnsprogskursus

Katja Lund, cand.it.-studerende, Multimedier har sammen med sin medstuderende Lisbeth Beck udviklet et online tegnsprogskursus, hvor det vil være muligt at øve tegnsprog med andre via webcam, og som skal gøre det nemmere og mere tilgængeligt for forældre til døve børn at lære tegnsprog.

[Læs artikel ▶▶](#)



ITKO konference 2006

Syddansk Universitet har igen i år været vært ved ITKO Konferencen, som d. 12. oktober samlede ITKO/MITKO studerende til et foredrag om Business Intelligence i virksomheder.

Konferencens emne var DATA Mining i Kampagner med fokus på, hvorledes virksomheder indsamler og bearbejder data om deres kunders købsadfærd.

[Læs artikel >>](#)



Semesterprojekt gav billet til international konference

To cand.it.-studerende fra Esbjerg har i sommer udstillet på den internationale ECOOP konference i Nantes.

De præsenterede et semesterprojekt om softwareudvikling – herunder prototypen til et program, der strukturerer versionsstyringen i softwareudvikling. Deltagelsen på konferencen gav megen værdifuld respons – både positiv interesse og velberettiget kritik, der ikke var kommet frem under evaluering og eksamen, skriver Henrik Jegbjerg Hansen og Christoffer Skjødt Hansen i deres beretning fra ECOOP konferencen.

[Læs artikel >>](#)



Kort nyt

- ♣ Informationmøder om it-masteruddannelser
- ♣ Karrieremesse "Match Making" på IT-Universitetet
- ♣ It-vest konferende 2007

[Læs artikel >>](#)



Rundt om et bord fra Game Design-Workshoppen, som var arrangeret af Randy Smith, game designer ved EA Games i Los Angeles

Nordic Game 2006

Af Tom Johannsen, Peter Buchardt og Peter Vesti, studerende fra Aalborg Universitet, bl.a. DADIU-studerende i spildesign.

Nordic Game 2006, som løb af stablen d. 19. og 20. september i Malmö, er nordens største spilkonference og i år var der blandt deltagerne tre studerende fra Aalborg Universitet. Det var primært på grund af økonomisk støtte fra it-vest, at Tom Johannsen, Peter Buchardt og Peter Vesti fik muligheden for at deltage i denne konference og i det følgende vil de redegøre for deres oplevelser under konferencen.

Peter B og Peter V deltog blandt andet i en længere Game Design Workshop, hvorom de fortæller:

"Da vi blandt andet er DADIU-studerende i spildesign, var det en selvfølge at deltage i Game Design-Workshoppen, som var arrangeret af Randy Smith, game designer ved EA Games i Los Angeles. Fokus lå hovedsageligt på de fundamentale ludologiske og mekaniske dele af spiludviklingsprocessen og vi arbejdede derfor med terninger, kortspil og andre fysiske ressourcerepræsentativer, mens vi lod computeren være. Konceptet for workshoppen går i korte træk ud på, at folk deles ind i en række grupper, som under nogle meget faste rammer har bestemte tidsrum til at udvikle og raffinere et allerede eksisterende spil. Under denne proces oplevede vi heftig diskussion mellem deltagerne, specielt med henblik på balancering af regelsæt. Deltagerne var en blanding af professionelle udviklere, studerende og forskere. Dette gav nogle spændende diskussioner, som satte fokus på de forskelligheder der er i opfattelsen af spilmediet alt efter hvilken vinkel man ser det fra."

"Nordic Game 2006 har for mit vedkommende budt på en række interessante foredrag med et stærkt internationalt præg om bl.a. rekrutterings- og karriereforholdene i branchen, der især i USA og England nok er mere formaliserede end i Danmark. Vigtigheden af et professionelt CV, der overholder visse konventioner, blev understreget. Rekrutteringsagenter, som foredragsholderen Mary-Margaret Walker selv, er endvidere en udbredt praksis i de lande, men de kan generelt først hjælpe en, når man har et par års erfaring eller en succesfuld udgivelse eller to bag sig." udtaler Tom og fortsætter "Spørgsmål om hvordan man så får hul på karrieren var da også dem, der faldt Walker sværest at svare på, men et par gode råd blev det dog til: At finde måder hvorpå man kan udvise commitment og passion i forhold til spilbranchen, var generelt noget der faldt i god jord hos mange udviklere, og de frivillige hjælpere til Nordic Game 2006 fik således et par rosende ord med på vejen."

"Derudover var det glædeligt at møde flere af sine medstuderende fra DADIU. Det vidner om en vis dedikation blandt de studerende, og således også om den spirende generation af unge, der har valgt at tage afsæt i en længere videregående uddannelse, når de om kort tid tager springet ind i den professionelle spiludviklingsverden. En profil der i mange år fortrinsvist har været forbeholdt programmører." lyder det fra de tre.

Links:

Det danske akademi for digital interaktiv underholdning (www.dadiu.dk)

Nordic Game 2006 (nordicgame.alphacrisis.com)



Pigerne arbejder med Java programmering til deres mobiltelefoner. Her instrueres de af Martin Brynskov

It-camp for piger på Katrinebjerg

Af Karen Falkenberg Lund, Alexandra Institutet, arrangør af campen

Der har været afholdt it-camp for piger i IT-byen Katrinebjerg. Der var tilrettelagt tre spændende dage i efterårsferien for dygtige unge piger, der tænder på fremtidens design og anvendelse af it. Campen var arrangeret af projektmedarbejder Karen Falkenberg Lund for Alexandra Institutet

Som udgangspunkt forventede vi ingen forkundskaber inden for it og teknologi fra teenagepigerne, der tilmeldte sig it campen. Heldigvis blev vi glædeligt overraskede. Det var 27 friske, spørgelystne og videbegærlige piger, der er daglige brugere af it i mange sammenhænge, vi fik besøg af.

Der var tilrettelagt et stramt fagligt program for pigerne, der indeholdt en bred vifte af discipliner inden for it-fagene. Der var planlagt designworkshop, programmering til mobiltelefonen, forelæsninger, møde med kvindelige rollemodeller og meget mere i de tre dage campen strakte sig over. Campen er både tænkt som en slags erhvervspraktik for pigerne, der kan give dem en smagsprøve på, både hvad det vil sige at være studerende og at arbejde med it på et professionelt niveau. Desuden var der også et socialt aspekt i at lade piger fra hele landet mødes og opleve et hyggeligt fællesskab omkring det it-faglige.

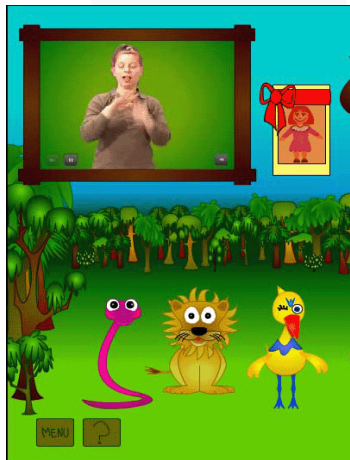
Ud over at denne flok piger gav udtryk for stor begejstring og entusiasme efter mødet med it, er det også håbet, at de unge pigers interesse for it vil række videre end til netop denne gruppe. Der er generelt brug for flere højtuddannede inden for it-fagene. Her er pigerne en uudnyttet ressource, som uddannelsesinstitutionerne vil byde velkommen. På Datalogisk Institut, Aarhus Universitet har der gennem flere år været en tendens til, at pigerne er i markant undertal, så de kun udgør 5 procent af de studerende.

Det er en af grundene til at afholde campen. Mere opmærksomhed omkring potentialet med en it-uddannelse blandt de unge, burde være argument nok for at tiltrække flere studerende – piger som drenge. Heldigvis har pressen udvist stor interesse for projektet og vi har en forhåbning om, at pigerne vil virke som ambassadører, når de vender tilbage til deres respektive skoler og gymnasier. Dermed er campen et konkret initiativ i en mere langsigtet indsats overfor den svigtende tilslutning til it-uddannelserne.

Her var pigernes møde med kvindelige rollemodeller med forskellige erhvervskarrierer et vigtigt indslag. Vi ønskede at vise, hvor mange karrieremuligheder, både inden for det offentlige og det private erhvervsliv,

der er i at tage en it-uddannelse. Desuden var kvinder i erhvervslivet repræsenteret ved et besøg på softwarevirksomheden Systematic. Også her var pigernes indsigt i fremtidens brug af it og komplikationerne ved det digitale imponerende. Her blev de pædagogisk introduceret til udviklingsarbejdet med Den Elektroniske Patientjournal. Det ramte klart mange af pigernes interesse og de spurgte f.eks. flittigt til mange konkrete dilemmaer ved brugssituation omkring EPJ og design af brugergrænseflader.

Med de positive tilkendegivelser der har lydt fra pigerne i evalueringen af campen og den brede opbakning til arrangementet fra alle sider, er det vores håb hos Alexandra Instituttet at et lignende arrangement kan gentages i fremtiden. Det viser sig nødvendigt med en mere offensiv rekrutteringspolitik for at hverve de unge mennesker til it-uddannelserne i årene fremover.



Computerspillet *Bibi og Palle* er et online spil til døve børn i alderen 2 - 5 år

Optimeret tegnsprogs kommunikation

Af Lisbeth Beck, stud.cand.it, Multimedier

Der mangler tegnsprogsundervisning. Denne erkendelse nåede cand.it.-studerende Katja Lund hurtigt, da hun for 4 år siden blev mor til en døv søn. I dag arbejder hun sammen med medstuderende Lisbeth Beck på at udvikle et online tegnsprogs kursus, der netop skal gøre kommunikationen mellem døv og hørende bedre, men som også skal gøre det nemmere og mere tilgængeligt for forældre til døve børn at lære tegnsprog.

Vi vil først og fremmest udnytte mediets muligheder for interaktion og visualisering. Der skal være mulighed for at øve tegnsprog med andre via webcam, og man vil løbende stilles forskellige opgaver som skal løses. Det kan f. eks. være i form af en quiz eller et lille spil. Vi vil ikke bare lave en online udgave af det fysiske kursus. Vi skal være nyskabende og tilbyde noget ud over det kendte, hvis projektet skal lykkes.

Men hvem har behov for at lære hvad? Vi lægger ud med et grundkursus. Her kan man sammensætte sin egen læring og vælge de emner, man mangler tegn inden for, det kan være følelser, mad, tallene, sengetid osv.

Vi ønsker også at lave en sektion specielt for børn. Her tænker vi både på hørende og døve børn. Virkeligheden er nemlig, at mange døve børn ikke kan kommunikere med deres forældre, fordi de ikke stimuleres tilstrækkeligt i en tidlig alder. Ambitionen er at udvikle en 3D figur, der kan tegnsprog, til at guide børnene igennem sange, spil og quiz'er. Her vil vi altså til en vis grad skjule læringsaspektet i kurset, så barnet har lyst til at lære.

Vi har allerede god erfaring med at lave computerspil fra 8. semester, hvor vi sammen med vores gruppe netop lavede et spil til døve børn. Med dette spil ønskede vi at lave et lettilgængeligt, gratis og sjovt spil for døve. Målgruppen er ung - 2-5 år - og vi håber derfor også, at spillet kan bidrage til den kognitive og sociale udviklingsproces og måske endda være med til at træne såvel børns som voksnes forståelse for tegnsprog. Spillet træner via forskellige opgaver barnets hukommelse, logiske sans samt begrebsdannelse.

Vi kom her med et bud på et spil, som er udviklet specifikt til døve og som kan spilles direkte på internettet. En genre, der i tegnsprogsregi, ikke har fået meget opmærksomhed hidtil.

Arbejdet skal være et afsæt til opstart af vores eget firma – ud fra det idégrundlag vi har skabt her. Vi følger derfor Kickstarts iværksættertræning 8W, hvor vi får

gode råd og et indblik i, hvad det vil sige at være selvstændig, samt hvilke kompetencer og egenskaber man som person skal besidde for at klare sig.

Vores arbejde publiceres løbende på www.vistachild.com, hvor man også finder spillet Bibi og Palle i Junglen.

[◀◀ Tilbage til forside](#)



ITKO Konferencen 2006 - Tættere på virksomhedernes viden

Af Anna Z. Lørup, formand for alumneklubben, cand.it.-studerende ved ITKO på Syddansk Universitet, Odense

Syddansk Universitet har igen i år været vært ved ITKO Konferencen, som d. 12. oktober samlede ITKO/MITKO studerende til et foredrag om Business Intelligence i virksomheder. Konferencens emne var DATA Mining i Kampagner med fokus på, hvorledes virksomheder indsamler og bearbejder data om deres kunders købsadfærd.

Foredragsholderen Kenneth Wolstrup, der beskæftiger sig med produkt- og procesudvikling i Codan, præsenterede en spændende case fra hans tidligere job, som illustrerede hele processen fra dataindsamling til hvordan datamængder fortolkes til viden og bruges til formulering af virksomhedens strategi. Kenneth præciserede, at den skarpe konkurrence på markedet er medvirkende til, at det indsamlede data benyttes som et strategisk værktøj dels for at imødekomme kundernes behov, men også til at forudsige dem.

De studerende fik muligheden til at løbende stille udfordrende spørgsmål til Kenneth, som udviste stor faglig ekspertise og indsigt i feltet.

Alumneklubbens arbejde

Alumneklubben, som blev dannet på ITKO Konferencen sidste år, fortsætter sit arbejde med at danne et fælles forum for it-studerende og repræsentanter fra it-virksomheder. ITKO Konferencen skal også i fremtiden være en både faglig og social begivenhed, hvor der kan udveksles viden og erfaringer mellem uddannelsesstederne og erhvervslivet.

Konferencen sluttede med en hyggelig middag på Syddansk Universitet, hvor der blev diskuteret flere spændende emner, som gav ideer og inspiration til fremtidige studieprojekter på ITKO.

Som formand for alumneklubben og arrangør, siger jeg mange tak til it-vest for den økonomiske og praktiske støtte og til Kenneth Wolstrup for hans indsats. Jeg siger også tak til de studerende for deres interesse og engagement.



Henrik Jegbjerg Hansen ved plakaten på ECOOP, mens Christoffer havde tid til at se på resten af udstillingen.

Et 13-tal til eksamen og en opfordring fra vejlederen til at finde en passende konference, hvor projektet kunne præsenteres, gav dem mod på at sende deres poster ind til bedømmelse.

Semesterprojekt gav billet til international konference

Af Henrik Jegbjerg Hansen og Christoffer Skjødt Hansen, studerende på cand. it. i softwarekonstruktion (10. semester) ved Aalborg Universitet Esbjerg

Vi er to studerende fra Aalborg Universitet Esbjerg, som i juli måned var til ECOOP konference i Nantes for at præsentere vores arbejde fra efterårssemesteret 2005. Her fik vi en enestående mulighed for at erfare, hvad der sker på en stor international konference, hvor ledende forskere mødes, præsenterer og diskuterer de nyeste trends inden for objekt-orienteret teknologi.

ECOOP (European Conference on Object-Oriented Programming) er en årligt tilbagevendende konference som primært beskæftiger sig med objekt-orienterede teknologier, men også relaterede discipliner såsom designmønstre, aspekt-orienteret programmering og refactoring.

På konferencens "postersession" præsenterede vi vores projekt om softwareudvikling og programforståelse. Udgangspunktet for projektet var, at vi mener, programkode forstås bedst (af andre programmører), hvis man ikke kun ser på selve koden, men også den udvikling, den har gennemgået. Desuden mener vi, at det ikke er nok at se på historikken fra versionsstyringssystemer, da man her ikke får informationer om årsagen bag bestemte ændringer, og mange versioner i et sådant system er for små og intetsigende til at være brugbare. I vores projekt har vi derfor lavet et program, der har til formål at strukturere udvikling og sikre, at kun semantisk meningsfulde versioner kan tilføjes versionsstyringssystemet. Vi kalder vores prototype Codevo – en sammentrækning af code og evolution.

To plakatsessioner

Ved ECOOP konferencen præsenterede vi projektet på en plakat, der blev fremvist ved to sessioner tirsdag og torsdag. Sessionerne foregik i et åbent rum, hvor i alt 15 plakater var ophængt i en cirkelformet formation. Den første session, som var et såkaldt "poster party", var den mest velbesøgte. Dette var primært, fordi det var ved denne begivenhed, at plakaterne for første gang blev præsenteret for deltagerne. Plakaterne blev hængende samme sted, og man kunne således studere dem under hele konferencen.

Alle konferencedeltagere begyndte nu at cirkulere omkring alle 15 plakater, og det var meningen, at mindst en af de ansvarlige for hver plakat skulle stå og være klar til at forklare deres arbejde til enhver, som var interesseret i

uddybende forklaringer. Derfor stod vi skiftevis ved plakaten, imens den anden af os kunne studere de øvrige plakater.

Vores plakat skilte sig ud fra mængden, da den var den eneste som illustrerede et semesterprojekt og ikke forskningsresultater som et led i en ph.d.-afhandling. Ydermere fokuserede vores arbejde på programforståelse, hvori objekt-orienterede strukturer indgik som en del af helheden.

Værdifuld respons

Vi fik rigtig megen respons på plakaten, mere end vi havde forventet. Nogle påpegede relaterede projekter, andre spurgte efter mere dybdegående information. Flere ville høre, om det var noget, vi arbejdede videre med. En professor fra Island mente, at vores plakat var den mest interessante af dem, han havde set, og han var interesseret i den retning, vi nu ville tage. Det kom som en positiv overraskelse for os, men vi måtte forklare ham, at vores nuværende specialeprojekt går i en helt anden retning.

Da vi kom hjem korresponderende vi via e-mail med en ph.d.-studerende fra Eindhoven, som vi ikke mødtes med på selve konferencen. Han mente, at vores arbejde var meget interessant, og vi sendte ham vores rapport samt prototypens sourcekode.

Overordnet set kunne vi ikke være mere tilfredse med det feedback, som vi fik. For det første mente mange, at vores arbejde var interessant og brugbart, for det andet var der også velberettiget kritik, som hverken var kommet frem i evalueringsfasen eller til eksamen. Dette gjorde, at vi fik øjnene op for øvrige svagheder ved vores løsning, men også andre vinkler, hvorfra man kunne angribe den underliggende problemstilling. Alt sammen erfaringer, der er nyttige til nuværende og fremtidige projekter.

Den øvrige konference

Hovedkonferencen var onsdag til fredag. Den mest interessante dag ved programmet – ud fra vores synspunkt – var onsdagen. Her var der en såkaldt "keynote", hvor Erich Gamma, en guru inden for designmønstre (med i Gang of Four) gav et foredrag om designmønstrenes historie og om, hvor de er i dag.

Om eftermiddagen var et panel af forskere inviteret til at diskutere objektorienteret teknologi. Her blev blandt andet den underliggende filosofi bag teknologien givet, hvad den ikke havde formået at løse, og hvilke problemer feltet står overfor i dag. Udover dette gav hver forsker sit subjektive bud på fremtiden for objekt-orienteret teknologi. Det var meget interessant at se de forskellige bud. Nogle mente at man kun skulle ændre meget lidt, mens andre var mere radikale, såsom fuldstændig at abstrahere væk fra "tekst-tyranniet", som det blev kaldt, og fokusere på visuelle sprog, samt hvordan man løser problemer mere praktisk.

Både turen og konferencen var en stor oplevelse, og vi kan kun anbefale andre at tage af sted, hvis muligheden byder sig. Tak til Aalborg Universitet og it-vest for den økonomiske støtte, der gjorde turen mulig, samt til vores vejleder Peter Nürnberg og co-vejleder Fredrik Madsen for hjælp med plakaten og for at tilskynde os til at deltage i konferencen.

Links

[ECOOP konference 2006](#)

ECOOP konferencens [præsentation af posters](#) – herunder Henriks og Christoffers bidrag (nr. P5).



Kort nyt

- ♣ [Informationmøder om it-masteruddannelser](#)
- ♣ [Karrieremesse IT Match Making](#)
- ♣ [It-vest konference 2007](#)

Af Bente Hagh, it-vest

♣ Informationsmøder om it-masteruddannelser

It-vest introducerer det kommende udbud af hele master, fagpakker og enkeltfag inden for specialiseringerne Softwarekonstruktion, Organisation og Interaktionsdesign & multimedier.

- Århus den 14. november kl. 16.30-17.30 på Handelshøjskolen i Århus
- Aalborg den 15. november kl. 16.30-17.30 på Aalborg Universitet
- Sønderborg den 22. november kl. 16.30-17.30 på Syddansk Universitet

Du kan se programmet og tilmelde dig på <http://itev.dk/index.php?id=19>

♣ Karrieremesse "IT Match Making" på IT-Universitetet

Konferencen "IT Match Making" sigter primært mod at matche næsten-kandidater og virksomheder, men arrangementet er også en oplagt mulighed til at:

- undersøge hvordan dine kompetencer matcher erhvervslivet
- få mere viden om it-jobs og it-branchen
- udvide dit netværk og måske indlede et projekt- eller specialesamarbejde med en af de deltagende virksomheder.

Alle studerende på ITU og it-vest er meget velkomne! Brug lejligheden til at få indsigt i dine muligheder for at komme hurtigt og godt i job efter endt uddannelse – også selv om der stadig er god tid til din dimission.

Program og oversigt over deltagende virksomheder kan ses på:

<http://www1.itu.dk/sw52988.asp>.

♣ It-vest konference 2007 på Syddansk Universitet, Sønderborg

Sæt allerede nu kryds i kalenderen

torsdag 1. marts 2007

Syddansk Universitet er vært for den årlige it-vest konference for studerende og

medarbejdere med tilknytning til it-vest.

Nærmere information følger.