



It-uddannelser vist frem for 35.000 unge

35.000 unge fik i januar-februar bedre mulighed for at få et overblik over universiteternes it-uddannelser. Alle landets universiteter og it-vest var gået sammen om at præsentere it-uddannelserne på en fælles it-stand på uddannelsesmessen Uddannelse Uden Grænser, der i løbet af fire uger besøgte Herning, Aalborg, København og Odense. 9000 unge gik hjem med materiale fra standen og information om, at en it-uddannelse giver adgang til et bredt spekter af arbejds- og interessefelter.

[Læs artikel ►►](#)



To læseheste i spand mod master i it

Niels Starskov og Lasse Lund Lynæs har netop fået titlen Master i it, som nogle af de første siden uddannelsen startede i 2006. De har begge tidligere læst HD og er fortsat ivrige efter at suge ny viden til sig. Gerne i længerevarende uddannelsesforløb.

- Dagligdagen bliver hurtigt meget operativ, og så er det rart at komme lidt op i nogle højere luftlag og se tingene i et nyt perspektiv, siger Niels, der skrev masterprojekt om implementering af ERP-systemer sammen med Lasse.

[Læs artikel ►►](#)



Studerende hjælper virksomheder på idélejr

Nogle problemer kræver nye øjne, andre metoder og friske hjerner. Derfor hjalp 50 studerende fra en række forskellige uddannelser, heriblandt studerende fra cand.it. i webkommunikation, fire private og offentlige virksomheder med at skabe nye ideer til produkter og arbejdsmetoder.

Det skete på en 48 timers Solution Camp på Brandbjerg Højskole uden for Vejle, hvor kreativiteten blev gødet gennem en behårdt og stramt styret proces. Anne Gerdes rapporterer.

[Læs artikel ►►](#)



Dansk studenterspil udvalgt til international festival

Tre danske studerende fik i februar mulighed for at vise deres computerspil, Flipside, frem ved verdens største konference for spiludviklere – Game Developers Conference. Spillet var udviklet under et ophold på Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning og slap gennem nåleøjet som et af bare 12 spil, der blev udvalgt til Independent Games Festival under konferencen. der har over 16.000 deltagere. En enestående chance for at få feedback og værdifulde kontakter for fremtiden, fortæller Thomas Flyvholm Pilgaard, Aalborg Universitet, om nomineringen.

[Læs artikel ►►](#)



Kunst... Kultur... Techno... på Transmediale Festivalen

En fysiker, der forudser, at sorte huller kan opsluge universet i løbet af 50 måneder, og cyberaktivister, der skaber sprækker i Amazons og Googles univers. Det var nogle af de fænomener, som studerende fra Aarhus Universitets uddannelser i Digital Design, Multimedier og Informations- og Medievidenskab mødte på Transmediale Festivalen i Berlin. Festivalen sætter fokus på, hvordan digitale teknologier integrerer sig som betingelser for vores livsstil og former vores sociale og kulturelle sfærer. Nis Sørensen beretter fra Berlin.

[Læs artikel ►►](#)



Kort nyt

- ♣ Fem informationsmøder om master i it
- ♣ Syddansk Universitet sætter fokus på it-uddannelser
- ♣ Dansk medlemsskab af ERCIM
- ♣ Videnskab.dk om forskning og videnskab

[Læs artikel ►►](#)



Der var travlhed på FUTURE PEOPLE-standen, hvor de danske universiteter og it-vest præsenterede it-uddannelserne for 35.000 gæster.

It-uddannelser vist frem for 35.000 unge

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

35.000 unge uddannelsessøgende fik i år bedre mulighed for at få øje på universiteternes it-uddannelser. Alle danske universiteter og it-vest var nemlig gået sammen om en fælles stand på uddannelsesmessen Uddannelse Uden Grænser, der i Herning, Aalborg, København og Odense havde i alt 35.589 gæster i januar-februar.

På standen FUTURE PEOPLE var både samfundsfaglige, humanistiske, naturvidenskabelige og tekniske it-uddannelser repræsenteret. Unge it-studerende fra landets otte universiteter stod klar til at fortælle om de mange muligheder, en it-uddannelse rummer, og til at vise hvor varieret et arbejdsfelt uddannelserne giver adgang til. Gennem et samarbejde med IT-Branchen deltog også unge medarbejdere fra it-virksomheder på standen.

Dialog med de nysgerrige

For at skabe nysgerrighed og ikke skræmme it-skeptikerne væk brugte standen navnet FUTURE PEOPLE, der også er navnet på den hjemmeside, som it-vest og universiteterne sidste år oprettede om it-uddannelserne.

Det gav vejlederne på standen mulighed for at komme i dialog med de nysgerrige og for at lade samtalen tage udgangspunkt i de unge gæsters interesser, hvad enten det var kommunikation, matematik, ledelse, computerspil, design, fysik eller noget helt syvende. It kan kobles til det hele.

Spredt budskabet

Samtidig med uddannelsesmessen blev hjemmesiden relanceret med blogs, spil og pighjørner. Hjemmesidens mål er – som med FUTURE PEOPLE-standen – at skabe et samlet overblik over it-uddannelserne på universitetet og at vise det brede spekter af interesseområder, som man kan dække gennem en it-uddannelse.

Ca. 9.000 af gæsterne på uddannelsesmessen er gået hjem med materiale fra FUTURE PEOPLE-standen. Trafikken på kampagnens hjemmeside har efter messen holdt sig på et højt niveau med ca. 1500 unikke besøgende i februar og marts og over 2000 i april.

Målet er på sigt, at indsatsen skal give sig udslag i et højere ansøgertal til it-uddannelserne.

Relevante links:

www.futurepeople.dk

FUTURE PEOPLE-kampagnens brochure med overblik over it-uddannelserne kan rekvireres hos [it-vest](#).



Niels Starskov (t.v.), SAP-projektleder hos Dong Energy, og Lasse Lund Lynæs, Service Delivery Manager hos IBM, kan nu begge skrive titlen *Master i it, Organisation*, på visitkortet.

To læseheste i spand mod master i it

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

11. marts 2008 bestod Niels Starskov og Lasse Lund Lynæs masteruddannelsen i it inden for specialiseringen i organisation. Dermed er de nogle af de første færdiguddannede fra uddannelsen, der optog de første studerende i februar 2006.

Deres fælles masterprojekt handlede om implementering af organisatorisk læring igennem ERP-implementering i en stor global organisation.

- Mange virksomheder bruger enorme summer på at implementere ERP-systemer, og vores projekt har handlet om at udnytte de omfattende projekter til også at implementere forandringer og læring i organisationen. Forretningen har mange krav til, hvad teknikken skal kunne, men man glemmer, at systemet også medfører forandringer for de mennesker, der sidder i organisationen. Udnyttelsen af systemet er meget afhængigt af det enkelte menneske, og det er sådan noget, man bør tage højde for, fortæller Niels Starskov, der er SAP-projektleder hos Dong Energy, om masterprojektet og tilføjer:

- Jeg har i 13 år arbejdet med ERP, og i de fleste projekter, jeg har været med til, har der været store problemer med vidensoverførsel til slutbrugerne, hvilket har mange uhensigtsmæssige sideeffekter på kort og langt sigt. I forbindelse med masteruddannelsen får man fokus på, at der faktisk er nogle teoretikere, der har skrevet om det her, og at man kan bruge deres teorier i sine projekter.

Lasse Lund Lynæs arbejder som Service Delivery Manager hos IBM. Han mener også, at masteruddannelsen har en god kombination mellem teori og praksis.

- Det praktiske aspekt ved masteruddannelsen er rigtig godt. Den sparring, der opstår, når deltagerne kommer fra forskellige steder, er noget, man får meget ud af. Det er utroligt værdifuldt, siger han.

Tomrum fyldt ud af fagpakker

Både Niels og Lasse er bidt af en faglig læsehest. Niels er uddannet produktionsingeniør og har efterfølgende taget en HD i Supply Chain Management. Lasse er oprindeligt uddannet datamatiker, og også han har taget en HD-eksamen.

En master i it består af tre fagpakker og et masterprojekt.

Niels's master i it, organisation, er kombineret af:

- Ledelse af virksomhedssystemer
- It-projektledelse
- Vidensdeling, it og organisation
- Masterprojekt

Lasses master i it, organisation, er kombineret af:

- It-projektledelse
- Vidensdeling, it og organisation
- It-medier og kommunikation
- Masterprojekt

- Jeg havde lige kørt en HD i regnskab færdig over fire år. Der kom en tomhed efter det, for jeg var meget grebet af at læse, så jeg søgte på nettet og syntes, at fagpakken i It-projektledelse [fra masteruddannelsen i it] så spændende ud, og jeg prøvede at melde mig til. Da jeg havde taget den første fagpakke, vidste jeg, at jeg ville tage hele masteruddannelsen, fortæller Lasse Lund Lynæs.

På It-projektledelse mødte han Niels Starskov, og de to fandt ud af, at de arbejdede godt sammen. Derfor besluttede de efter endnu en fagpakke, at de ville skrive masterprojektet sammen. En master i it består af tre fagpakker og et masterprojekt, men Lasse manglede på det tidspunkt én fagpakke.

- Fra starten havde jeg tænkt, at jeg ville tage uddannelsen over seks år, og det var bestemt ikke planlagt, at det skulle gå så hurtigt. Men Niels og jeg ville gerne lave masterprojektet sammen, så jeg valgte at tage den sidste fagpakke, samtidig med at jeg skrev projekt, fortæller Lasse, der dermed har gennemført sin masteruddannelse på 1½ år.

Mindre skråsikker

Også Niels var glad for samarbejdet:

- Havde jeg siddet alene, tvivler jeg på, at jeg var blevet færdig, siger han, der fra starten syntes, at det var indlysende at tage hele uddannelsen.

- Efter HD tænkte jeg, at jeg bare skulle have nogle småkurser, men længerevarende forløb giver meget mere. Dagligdagen bliver hurtigt meget operativ, og så er det rart at komme lidt op i nogle højere luftlag og se tingene i et nyt perspektiv. Master i it er meget forskningsbaseret. Det at man skal skrive projekter og masterprojekt giver nogle andre måder at reflektere over tingene på. Jo mere man får fyldt på, jo mindre skråsikker bliver man, fordi man begynder at tænke flere ting ind. Det er meget berigende, fortæller Niels.

Ny viden trækker

Efter to runde 10-taller for masterprojektet og den nyvundne titel Master i it holder de begge en pause fra yderligere studier. Men ny viden vil stadig kunne trække læsehestene til truget.

- Under studiet er der hele tiden rigeligt med artikler, man kan gå i gang med at læse, og det kan godt give dårlig samvittighed. Men man får tilbudt en masse viden og en masse litteratur, og så er det op til en selv, hvor dybt man vil gå ned i det. Det kunne faktisk være rart, hvis man kunne få en liste over alle artiklerne, der bliver brugt på uddannelsen, så man bare kunne downloade og læse, hvad man har lyst til, siger Niels.

Lasse vil slappe af fra uddannelse nogle år. Det har været hårdt at studere, så nu vil han fokusere på arbejdet og familien. Men han kan også sagtens fristes af mere uddannelse.

- Jeg har stadig energi og lyst til at læse mere. Jeg vil ikke udelukke, at jeg kunne finde på at tage nogle flere fagpakker en gang. Jeg synes, det

er spændende at lære nyt og få nye vinkler på det, man beskæftiger sig med, siger han.

Relevante links:

[Master i it](#)



Post it's er uundværlige redskaber i idégenerering.

Studerende hjælper virksomheder på idélejr

Af Anne Gerdes, lektor ved Institut for Fagsprog, Kommunikation og Informationsvidenskab ved Syddansk Universitet

48 timers intens, tværfaglig idéudvikling. - Det er den korte version af Solution Camp '08 på Brandbjerg Højskole uden for Vejle. Arrangementet løb af stablen den 10.-12. marts.

Solution Camp, som idélejren kaldes, er skabt af KomUd – en sammenslutning af 10 uddannelsesinstitutioner i Trekantområdet. Ideen med samarbejdet er at skabe en række projekter, der kan knytte erhvervslivet og uddannelsesverdenen sammen – og et af dem er altså Solution Camp-modellen baseret på "Den Kreative Platform", hvor studerende giver helt andre indspark til idéudviklingen i virksomhederne.

På Solution Camp '08 hjalp 50 studerende fra en række forskellige uddannelser, heriblandt studerende fra cand.it. i webkommunikation, fire private og offentlige virksomheder med at skabe nye ideer til produkter og arbejdsmetoder. 2cChange, Økolariet, DGI og Center for Ferie & Aflastning havde sendt medarbejdere på ledelsesniveau til campen, hvor de opholdt sig under hele forløbet. Undervejs gav de sparring til grupperne, ligesom de selv lærte, hvad det vil sige at arbejde på "Den Kreative Platform".

Til kamp mod selvtilstrækkeligheden

Økolariet i Vejle havde meldt sig til Solution Camp med en forventning om at få nye ideer til at formidle viden til nuværende og fremtidige brugere.

- Vi er konstant opmærksomme på behovet for udvikling af vores tilbud om videnformidling i og uden for Økolariet. Solution Camp tegner sig som et nyttigt bidrag til udvikling af vores ideer og metoder til bedre videnformidling til flere brugere. En kreativ organisation - som Økolariets - skal være opmærksom på faldgruberne ved selvtilstrækkelighed. At være sammen med studerende med forskellig baggrund vil uden tvivl give os nye ideer og ny inspiration, siger økolariechef Ole Due fra Økolariet i Vejle.

Med nye øjne

Og for DGI – Danske Gymnastik- og Idrætsforeninger – arbejdede de studerende med it og organisationsudvikling.

- Vi vil gerne have nye øjne på en udfordring, som vi i vores egen organisation har én bestemt holdning til. Fra de studerende kan vi få nye

øjne og nye forudsætninger, der forhåbentlig giver andre og endnu mere spændende bud på, hvordan vi kan integrere nye værktøjer med henblik på etablering af sociale netværk via DGIs hjemmeside, siger vicedirektør Peter Mortensen, DGI.

Hard fun

Selvom 48 timers lejr kan lyde som en hyggelig komsammen, så er det en styret proces, hvor de studerende får værktøjer til hele tiden at skabe og videreudvikle deres ideer.

- Vi har procesguider tilknyttet, som sørger for, at processen hele tiden er i fremdrift. De tager sig af alt omkring processen, så de studerende kan holde et knivskarpt fokus på at finde løsninger, løsninger og løsninger. Det er med andre ord en behårdt og stramt styret kreativitet, vi arbejder med. Det er hard fun, forklarer innovationsbooster Mette Ullersted, University College Lillebælt/Jelling.

Og ja, det var hard fun med meget lange dage og nætter: De studerende fik frataget mobiltelefoner og ure, så de kunne give sig hen på Den Kreative Platform og generere innovative idéer. De fik heller ingen tidsplan for forløbet, men kunne eksempelvis blive bedt om at gøre sig klar til plenumpræsentation om en halv time. Så gjaldt det bare om at sætte alle sejl til for at spidsformulere tankerne med henblik på præsentation for virksomhederne og de øvrige grupper.

Garfield og farlige dyr i skoven

Grupperne skulle udelukkende arbejde i nuét og blev vartet op undervejs med god forplejning, masser af slik og cola, ligesom der var indlagt energizers, dvs. små sjove øvelser, der igangsætter tankemylder. Post it og idegenerering går hånd i hånd – alle grupperum var klistret til med gule sedler, der blev organiseret og reorganiseret i et væk.

Man kunne også blive bedt om at forestille sig, hvordan Garfield ville forholde sig til problemstillingen, hvordan man ville løse opgaven uden brug af teknologi, eller prøve legeøvelser med ture i skoven, hvor man bliver ædt af farlige dyr. Mystisk for den ikke indforståede, men for alle os, der har været på Den Kreative Platform, er det hverdagskost at få øje på nye perspektiver gennem mærkværdige sammenstillinger.

Relevante links:

[KomUd](#) - Trekantområdets Videncenter for Kompetenceudvikling

[Trailer](#) - to minutters intro om Solution Camp 2008

[Film](#) - fem minutters film om Solution Camp 2008

[◀◀ Tilbage til forside](#)

Thomas Flyvholm Pilgaard fortæller en gæst på Independent Games Festival om spillet Flipside.

Dansk studenterspil udvalgt til international festival

Af Thomas Flyvholm Pilgaard, studerende på Interaktive Digitale Medier, Aalborg Universitet

Med DADIU-spillet Flipside i bagagen var vi i februar tre studerende af sted på verdens største konference for spiludviklere - Game Developers Conference. Her samles årligt mere end 16.000 udviklere en uge i San Francisco for at lære, finde inspiration i andres arbejde og netværke.

Helt uventet var Flipside i december blandt 125 studenterprojekter blevet udvalgt som en af 12 Student Showcase Awards ved Independent Games Festival, der er en del af konferencen. Uden at være helt sikre på, hvad det var for en konkurrence, vi havde tilmeldt os, blev vi pludselig inviteret til at vise Flipside frem på den anden side af Atlanten og samtidig nomineret til en af de mest prestigefyldte priser for studerende, som sigter efter fremtidig ansættelse i spilbranchen.

Kærkommen innovation

På udstillingen ved Game Developers Conference er Independent Games Festivals messestand en af de mere velbesøgte. Mange udviklere anser de fremviste spil for at repræsentere kærkommen innovation i en branche, hvor kritikerne over de seneste år har efterspurgt revolutioner frem for inkrementel udvikling.

Gennem tre dage demonstrerede vi vores spil for nogle hundrede interesserede, fik en god portion positiv feedback og kontakter, der kan være med til at forme vores fremtidige karrierer. Den lille prototype, vi gennem en måned havde kæmpet med at gøre til virkelighed, gik på et øjeblik fra at være kuriosum til serious business.

Et DADIU-produkt

Flipside blev til under Dansk Akademi for Digital, Interaktiv Underholdnings (DADIU) majproduktion i 2007. Der havde jeg som spildesigner mulighed for at arbejde sammen med 11 andre studerende, der bidrog med vidt forskellige fagligheder og personlige baggrunde. Samtidig arbejdede fem andre grupper under de samme forudsætninger, men ved slutningen af den måned, produktionerne fandt sted, endte hvert hold med vidt forskellige resultater.

Formålet med spilproduktionerne er at lade de studerende simulere en spiludviklingsproces for derigennem at opnå indsigt i, hvad det vil sige at lave spil, og hvordan det er at arbejde sammen med vidt forskellige fagligheder i et intensivt projektforløb. Den vigtigste forskel fra spilindustrien er, at de studerende ikke forventes at producere et fuldstændig færdigt afpudset spil, men at de derimod udnytter muligheden til at begå fejl, som under andre omstændigheder kunne have kuldsejlet en virksomhed. Man får utrolig mange muligheder for at lære af sine fejl i løbet af sådan en måned.

Fra teori til praksis

Gennem de to DADIU-produktioner, jeg har deltaget i, har jeg opnået stor tilfredsstillelse ved at arbejde på at udmønte min teoretiske viden i konkrete produkter. Som kandidatstuderende har jeg typisk været så dybt begravet i bøger, at der alt for sjældent har været mulighed for at fremvise konkrete resultater af mine anstrengelser. Spilproduktionerne har ikke alene givet mig praktiske erfaringer, som mine universitetsstudier ellers ikke muliggør, jeg har også

udvidet mit netværk med nye venner og bekendte blandt fremtidige danske spiludviklere. Begge dele er uvurderlige til CV'et og for muligheden for at finde spændende arbejde efter endt uddannelse.

Relevante links:

[Spillet Flipside](#)

[Independent Games Festival](#)

[Game Developers Conference](#)

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



Travlhed omkring Flipside på Independent Games Festival.

Om Flipside

Flipside er udviklet under en måneds spilproduktion på Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning. Deltagerne var studerende fra Den Danske Filmskole, Aalborg Universitet, IT-Universitetet i København, Danmarks Designskole, Aarhus Universitet, Københavns Universitet og Animationsværkstedet i Viborg.

Spillet blev præsenteret på Independent Games Festival i San Fransisco af Thomas Flyvholm Pilgaard, Interaktive Digitale Medier, Aalborg Universitet, Kasper Aae, Multimedier med speciale i Audiodesign, Aarhus Universitet, og Rune Skovbo Johansen, Multimedier med speciale i Spilprogrammering, Aarhus Universitet.

Om DADIU

DADIU – Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning – er et samarbejde mellem ni universitetsuddannelser og tre kunstscoler i Danmark. Akademiet samler studerende fra de

forskellige uddannelser til spilproduktioner i en simuleret virkelighed, hvor de får erfaring med tværfagligt samarbejde og med spilproduktionens roller som spilinstruktør, spildesigner, projektleder, visuel designer, spilprogrammør, audiodesigner, animator og 3D-modellør.



Kunst ... Kultur... Techno... på Transmediale Festivalen

Af Nis Sørensen, studerende på Informationsvidenskab, Aarhus Universitet

36 studerende fra Aarhus Universitet (Digital Design, Multimedier samt Informations- og Medievidenskab) og fem undervisere deltog i januar i den årlige **Transmediale festival** i Berlin. En festival dedikeret til kunst og digital kultur, der over seks dage præsenterer en bred vifte af udstillinger, installationer, konferencer, koncerter, film og flere andre arrangementer.

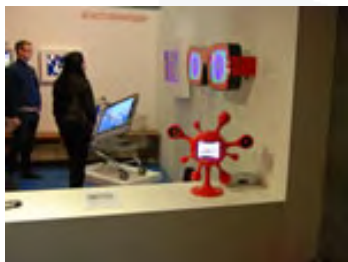


Fra Videofest til Transmediale

Transmediale opstod i 1988 som en søsterfestival til Berlin Film Festival under navnet "Videofest", hvis fokus var rettet mod videokunsten (VHS var vist ret hip i slut-80'erne). Videofest skiftede dog i 1997 navn til Transmediale for at afspejle udviklingen i festivalens indhold, hvor multimedier i stadig større grad bevægede sig ind i udstillingerne.



Ifølge Transmediale kan samme udvikling genfindes i vores hverdag, hvor digitale teknologier har bevæget sig ind og på mange måder har integreret sig som betingelser for vores livsstil og formet vores sociale og kulturelle sfærer. Netop dette fænomen søger Transmediale at anskueliggøre ved at skabe et forum for kunstnere, akademikere, aktivister, mediebranchen og den interesserede offentlighed, hvor det komplekse felt sættes i kontekst og åbner op for refleksion over de sociale og kulturelle konsekvenser af teknologien.



Hvert år afholdes Transmediale ud fra et bestemt tema, og i år var det "Conspire", hvilket umiddelbart fører tankerne hen imod konspirationsteorier, men udtrykket kan også forstås som samarbejde, kollektiver eller netværk. Frem for at determinere indholdet fungerer temaet mere som en rød tråd gennem festivalen og er med til at skabe sammenhæng mellem de mange og meget forskellige oplevelser, festivalen byder på.



Sorte huller, immaterialeret og cyberaktivisme

En af de mest specielle var nok den tyske fysiker Dr. Otto Rossler, der afholdt en keynote omkring sorte huller. Udrustet med en overhead projektor, en stak transparenter og en tusch gik den meget nervøse og yderst elskværdige doktor i gang med at forklare sorte hullers ambivalente eksistens, fanget mellem fysisk paradoks og mytisk væren. Ingen har nogensinde set dem, de findes kun i teorien, og her er de ophav til omfattende spekulation om deres formål. Stabiliserer de universet, er de porte ind i andre dimensioner, og hvad sker der egentlig, når det lykkes for forskerne i Geneve at genskabe et sort hul i partikel



acceleratoren? Nogen mener, at det kunstige sorte hul vil begynde at suge materie til sig og i løbet af 50 millioner år have optaget og ødelagt vores planet. Dr. Rosslers beregninger nedsætter denne periode til 50 måneder. Desværre løb tiden ud, og konklusionen blev hængende, udtalt, i luften.

En session, jeg fandt interessant, var Greying of the Commons: Intellectual Property, The Law and the Street. En konference, hvor en repræsentant fra EU, det svenske piratbureau, forskere i IP rettigheder og ejere af online pladebutikker hver fik 15 minutter til at forklare deres syn på intellektuelle rettigheder i et digitaliseret netværkssamfund, hvorefter de gik i dialog med hinanden og tilskuerne. Denne form fungerede utroligt godt, og man fik et klart og nuanceret billede af problematikkerne omkring et fænomen, der i princippet kriminaliserer en stor del af den opkoblede befolkning. Sessionen tog bl.a. udgangspunkt i filmen "[Steal this film II](#)", som belyser nogle af de aktuelle problemstillinger.

Hans Bernard (www.ubermorgen.com), en østrigsk kunstner og aktivist, der regnes for en af cyberkunstens ophavsmænd, udstillede sit seneste projekt [Amazon Noir – The big book crime](#). Værket var en kuvøse, hvori der var placeret en bog med titlen "Steal This Book". Ved siden af kuvøsen skød en projektor et systemdiagram op på en skærm. Kuvøsen og systemdiagrammet dækkede over et program, Bernard, Paolo Cirio, Alessandro Ludovico og ubermorgen.com havde udviklet. Det udnytter en svaghed i "Search inside" funktionen på amazon.com, en funktion som giver potentielle købere mulighed for at læse enkelte kapitler af en bog. Programmet samlede hele værket og gjorde det gratis tilgængeligt på nettet.

Hele projektet blev gennemført under stor medieovervågning og fortalt som en sær blanding af en fiktiv noir-krimi og virkelighed. Ved en lille konference senere på ugen hørte vi Bernard og hans venner fortælle om Amazon Noir samt deres nyeste projekt; [Google Will Eat Itself](#). Et system, der udnytter googles reklamefunktion, ad-sense, til at generere penge, der efterfølgende bruges til at opkøbe google-aktier.

Fælles for alle konferencer, keynotes og sessioner var publikums mulighed for at stille spørgsmål, og en af Transmediales styrker ligger netop i denne mulighed for både at opleve værker og projekter og efterfølgende gå i dialog med kunstnerne bag.

Senere på dagen...

Dagene stod i kunstens og kulturens tegn, men om aftenen var det befriende at bevæge sig ud i Berlin og over en döner eller ret på en af Berlins mange, billige og delikate spisesteder diskutere dagens oplevelser og samle energi til aftenen. Det oplagte sted var [Club Transmediale](#), der henover weekenden bød på mange heftige koncerter med flere store navne inden for elektronisk musik. Bl.a. danske Efterklang, Mouse on Mars, Vitalic og mange flere stod for at udtrykke årets club-tema "unpredictable". Festerne fortsatte ofte til langt ud på natten, hvor de store navne skiftedes ud af DJ'ers inden for forskellige genrer. Samtidig bød Club Transmediale igen i år på forskellige interaktive installationer til de nysgerrige og legesyge.

Turen var støttet af [Informations- og Medievidenskab, it-vest - samarbejdende universiteter](#) og [Alexandra Instituttet](#). Det var anden gang studerende fra Aarhus Universitet rejste til Transmediale, men mon ikke det bliver en tradition.





It-vest og universiteterne holder informationsmøder om master i it i Herning, Aalborg, Århus, Odense og København. Billedet er fra et tidligere informationsmøde.

Kort nyt

- ♣ Fem informationsmøder om master i it
- ♣ Syddansk Universitet sætter fokus på it-uddannelser
- ♣ Dansk medlemsskab af ERCIM
- ♣ Videnskab.dk om forskning og videnskab

Af Britta Ank Pedersen, journalist it-vest

Fem informationsmøder om master i it

It-vest holder i foråret i alt fem informationsmøder om masteruddannelsen i it på de vstdanske universiteter. Uddannelsen gennemføres i et samarbejde mellem it-vest og Aarhus Universitet, Aalborg Universitet og Syddansk Universitet. Den tilbyder højtuddannede it-medarbejdere nye og opdaterede it-kompetencer gennem fag inden for tre specialiseringer: Softwarekonstruktion, Interaktionsdesign & multimedier samt Organisation.

De fem informationsmøder holdes:

- Onsdag 30. april i Herning (Aarhus Universitet, Handels- og Ingeniørhøjskolen i Herning)
- Tirsdag 6. maj i Århus (Aarhus Universitet)
- Onsdag 7. maj i Aalborg (Aalborg Universitet)
- Torsdag 8. maj i Odense (Syddansk Universitet)
- Tirsdag 13. maj i København (hos PROSA).

Efter sommerferien begynder nye fag på masteruddannelsen i it. Ansøgningsfristen er 1. juni.

Læs mere på www.itev.dk.



Syddansk Universitet sætter fokus på it-uddannelser

Syddansk Universitet har indledt et målrettet strategisk arbejde med it-uddannelserne på universitetet. Som led i et øget fokus på it-uddannelserne har direktionen ved SDU nedsat et særligt IT-uddannelses forum med repræsentanter fra alle universitetets fakulteter, bibliotek, fællesadministration og it-vest. Første møde afholdtes den 14. april og herefter følger et intenst arbejde inden sommerpausen.

Opgaven for det ny forum er af strategisk art. Forummet er således blevet

bedt om at udarbejde strategi for tiltag på it-uddannelsesområdet. Med til dette hører imidlertid også at sikre udvikling og koordinering på tværs af fakulteter, institutter og ikke mindst campi. På det mere konkrete plan vil forummet blandt andet arbejde med at kortlægge it-kompetencerne på universitetet og samtidig holde et vågent øje med markedet for it-uddannelser. Opgaver, som vil involvere ikke bare forummets medlemmer, men også en lang række andre aktører på universitetet.

It-vest spiller en væsentlig rolle i forbindelse med forummets arbejde. Således er medlem af bestyrelsen for it-vest, dekan Henrik Pedersen, formand for forummet og it-vest lederen ved Syddansk Universitet, Thomas Ploug, sekretær.

Forummet levetid er i udgangspunktet ikke fastsat – der skal gøres en langsigtet indsats med henblik på at gøre universitetets it-uddannelser særligt attraktive for fremtidens unge mennesker.



Dansk medlemsskab af ERCIM

Med støtte fra it-vest er der oprettet et dansk medlemsskab af European Research Consortium for Informatics and Mathematics - ERCIM. Bag det danske medlemsskab står it-institutter fra Aalborg Universitet, Aarhus Universitet, Syddansk Universitet, Københavns Universitet, Roskilde Universitetscenter, Danmarks Tekniske Universitet samt it-vest.

ERCIM arbejder på at understøtte samarbejde mellem de europæiske forskningsmiljøer og mellem universiteter og industri. Gennem medlemsskabet kan de danske institutter bl.a. få adgang til work shops, billigere postdoc-stipendiater og hjælp til fælles projektansøgninger.

Se [ERCIM - the European Research Consortium for Informatics and Mathematics](#).



Videnskab.dk om forskning og videnskab

Videnskab.dk er en ny hjemmeside, der bringer letlæste og spændende artikler om alt det, forskerne går og finder ud af. Hjemmesiden åbnede 21. april og beskæftiger sig i ord og billeder med både samfund, kultur, teknologi, miljø og natur, krop og sundhed samt naturvidenskab. Herunder også it-relevante emner – blandt andet en af de første dage en historie fra Datalogisk Institut på Aarhus Universitet, hvor forskerne efter mange års arbejde har udviklet et nyt krypteret online-system, der regner på hemmelige tal.

Videnskab.dk skriver selv, at siden primært henvender sig til de 15-24-årige, der er ved at vælge vej i livet. Men at målet er at nå ud til alle videbegærlige borgere for at skærpe deres nysgerrighed og lysten til at blive klogere. Hjemmesiden sponsoreres af Forsknings- og Innovationsstyrelsen, Det Strategiske Forskningsråd, Det Frie Forskningsråd, Danmarks Elektroniske Fag- og Forskningsbibliotek og Kulturministeriet.

Se www.videnskab.dk.