

P₄ R₁ O₂ J₇ E₁ K₂ T₁ O₂ R₁

2 0 0 6



I₁ M₂ D₁
O 2

P₄
R₁ O₂ G₂ R₁ A₁ M₂
J₇
E₁
K₂
T₁
O₂
R₁

2 februari, öppet 10.00–21.00

10.00 Pressfrukost

13.00 Öppningstal

Johan Bornebusch, prefekt för Institutionen för kommunikation, teknik och design, Södertörns högskola

14.00 Design i förändring

Cristian Norlin, senior researcher och interaktionsdesigner

15.30 Från nättidning över bloggar till mushups?

Jonas Söderström, senior consultant och informationsarkitekt

17.00 Vernissage och diplomering för första årskullen studenter från programmet IT, medier och design, IMDO2

3 februari, öppet 10.00–17.00

14.00 Å dele din verden med verden

Raymond M. Kristiansen, expert i videoblogging

15.30 En helt vanlig dag på jobbet

Magnus Lif, användbarhetsdesigner

4 februari, öppet 11.00–15.00

13.00 Den digitala vägen till nya användare

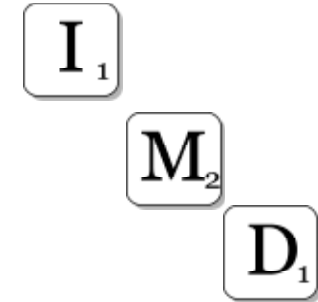
Katarina Cooper, student IMDO2

5 februari, öppet 11.00–15.00

Välkomna!

PROJEKTOR 2006

| | |
|----|---|
| 3 | Program |
| 7 | Möt IMD02! |
| 8 | Tre ledstjärnor |
| 9 | Projektor 2006 |
| 11 | Interaktionsdesign i nya medier |
| 17 | IT, medier och design |
| 18 | Visuell kommunikation |
| 19 | Ljud och rörlig bild |
| 20 | 3D-grafik och animering |
| 21 | Design, innovation och kreativitet |
| 22 | Designprojekt |
| 23 | Webbapplikationer |
| 24 | Multimedia på webben och användarcentrerad webbdesign |
| 26 | C-uppsats |
| 27 | Sista terminen |
| 28 | IMD02 |



Projektor 2006 utges i samband med IT, medier och design programmet, IMD02, utställning Akademsikt Forum, Kulturhuset, Stockholm 2–5 februari 2006

Institutionen för kommunikation, teknik och design, Södertörns högskola

ISBN 13: 978-91-631-8326-3
ISBN 10: 91-631-8326-9

Projektgrupp

Lena Sköld, projektledare
Jennifer Hanning, designkoordinator
Robert Klebe, teknisk koordinator

Grafisk form

Jennifer Hanning

Papper

Katalogens omslag är tryckt på Frövi Bright 300 g från Assi Domän Frövi och inlagan på Munken lynx 130 g från Arctic Paper, Sverige AB.

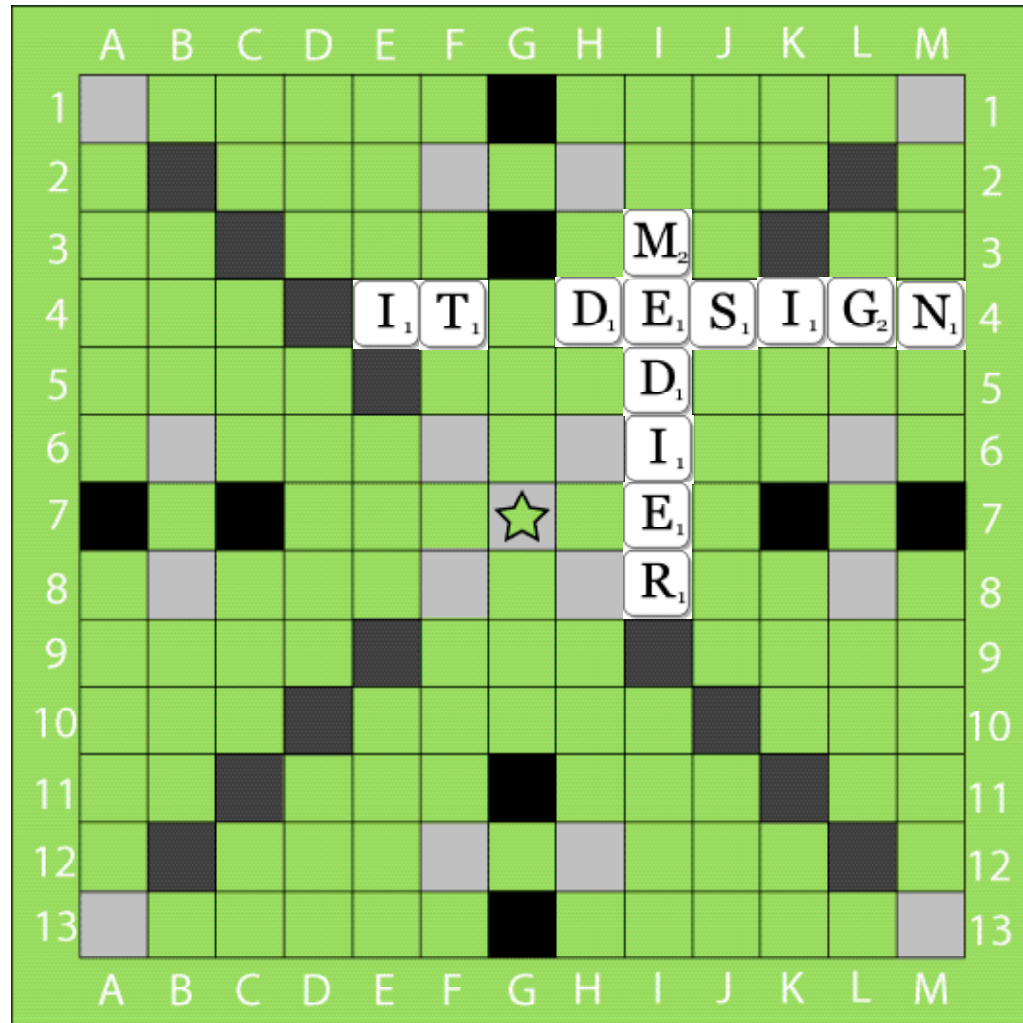
Typografi

Texten är typograferad med teckensnitten Futura och Georgia.

Tryck

SödertörnsTryck AB/Ålandstryckeriet AB, 2006

Åland, januari 2006



Möt IMD02!

Programmet IT, medier och design, eller IMD, på Södertörns högskola startade hösten 2002 med drygt trettio studenter som skulle utforska medie- och informationsteknikens möjligheter och begränsningar utifrån ett humanistiskt, samhällsvetenskapligt och designmässigt perspektiv. Efter tre och ett halvt år står den första studentkullen IMD02 rustade med en bred kompetens inom IT, medier och design.

Medietekniken på Södertörns högskola är huvudämne inom programmet som bygger på ett nära samarbete med KTH. Men teoretiska studier om IT, medier eller design leder inte per automatik till kommunikation, kunskap eller ett hållbart informationssamhälle.

Därtill behövs människor som kan kommunicera med andra människor, som kan hantera och förädla information, och som kan fatta kloka beslut när det gäller användning och utformning av framtida teknik. Detta har studenterna tränats i under ett stort antal skarpa och fiktiva projekt under sina år på IMD programmet.

Det är mycket som har förändrats inom området sedan programmet startade för drygt tre år sedan. Idag talar man om att begreppet IT, Information Technology borde ersättas med RT, Relation Technology – IMD studenterna vid Södertörns högskola är redan där, och kommer att bidra till att utforma detta perspektivskifte. Räkna med dem, vi vet att de behövs!

Arina Stoenescu och Björn Johansson
programansvariga IT, medier och design

Tre ledstjärnor

Mångvetenskap, mångkulturalitet, medborgerlig bildning är Södertörns högskolas ledstjärnor. Dessa har också varit ledande i utformningen och utvecklingen av programmet IT, medier och design.

Medie- och informationsteknik är ett mångvetenskapligt kunskapsfält och studenterna har bedrivit sina studier vid olika institutioner på Södertörns högskola, och på KTH.

Mångkulturalitet och mångfald är begrepp som människan måste reflektera kring och förhålla sig till i dagens samhälle. Detta perspektiv återkommer i Södertörns högskolas hela verksamhet från rekrytering, till likabehandlingsfrågor och forskningsperspektiv.

Frågor om etnicitet, genus, ålder är några av de perspektiv som är ständigt närvarande i studenternas arbete vare sig det gäller synen på användaren i ett IT-system eller globala frågor som digitala klyftor.

Medborgerlig bildning handlar om att träna studenter i kritisk reflektion för att skapa aktiva samhällsmedborgare. Utbildningsprogrammet IT, medier och design och dess koppling till forskningsplattformen Människa Medium Maskin (M3) har, hoppas jag, bidragit till att inspirera studenterna till ett livslångt lärande, samhällsengagemang och ett föränderligt, kreativt och spännande arbetsliv.

Johan Bornebusch
*prefekt vid Institutionen för kommunikation,
teknik och design*

Projektör 2006

Välkommen till Projektör 2006! Hela utställningen är ett examensarbete vi har gjort under sista terminen på programmet IT, medier och design på Södertörns högskola. Vi vill visa upp programmet vi studerat på och några av de mest minnesvärda och kreativa kurserna genom åren.

Ordet Projektör står för tre aspekter av examensutställningen. De allra flesta förknippar nog projektör med en presentation eller en visning av något slag. Utställningen Projektör 2006 ska visa upp vad vi studenter har åstadkommit. Utställningen ska också ge en hint om vad IT, medier och design programmet är för utbildning. Presentationerna är många på IT, medier och design programmet eftersom utbildningen till största delen är uppbyggd på projektarbeten.

Ordet projektör kommer av det latinska *projectio* (framsträckande, framkastande). Vi studenter är redo att kasta oss ut i arbetslivet och vi sträcker fram detta projekt med en varm hand.

Katalogen du håller i har också ingått i vårt examensarbete. Där får du möjlighet att träffa på alla studenter som har gått programmet IT, medier och design, IMDO2.

Hoppas du får en bra dag på slututställningen Projektör 2006 som visas på Akademiskt Forum, Kulturhuset i Stockholm.

Jennifer Hanning, Robert Klebe och Lena Sköld





Interaktionsdesign i nya medier

Föredrag – Projektor 2006

2 februari 14.00–15.00 Design i förändring
Cristian Norlin, senior researcher och interaktionsdesigner

2 februari 15.30–16.30 Från nättidning till mushups?
Jonas Söderström, senior consultant och informationsarkitekt

3 februari 14.00–15.00 Å dele din verden med verden
Raymond M. Kristiansen, expert i videoblogging

3 februari 15.30–16.30 En helt vanlig dag på jobbet
Magnus Lif, användbarhetsdesigner

4 februari 13.00–14.00 Den digitala vägen till nya användare
Katarina Cooper, student IMDo2

Design i förändring

interaktionsdesign för mobil teknik och dess användare

Cristian Norlin
*senior researcher,
interaktionsdesigner*

torsdag 2 februari
14.00–15.00

Tjänster, applikationer, system och produkter som stödjer sig på interaktiv, digital teknik är oftast resultatet av ett utvecklingsarbete där många intressen, möjligheter och begränsningar ställs mot varandra.

Idag används oftast termen *interaktionsdesign* för att beskriva den disciplin som fokuserar på att få utvecklingsprojekt för digitala interaktiva artefakter att ta ett så användarcentrerat perspektiv som möjligt inom projektets ramar – ofta med det övergripande målet att försöka forma hela upplevelsen av användandet.

Interaktionsdesignbegreppet innefattar därför kunskap inom områden som psykologi, människa-dator-interaktion, design, systemvetenskap, informatik, kommunikation, med mera. Interaktionsdesign är ett område som är i ständig förändring.

Den snabbaste tekniska utvecklingen för stunden sker inom den mobila telekomsektorn. Mobiltelefonerna blir i snabb takt starkare samtidigt som de mobila nätverkens prestanda ökar. Detta innebär även framväxten av nya mobila interaktiva artefakter som används på nya terminaler och i nya fysiska och sociala sammanhang.

Även om det redan finns generell kunskap för att utveckla användbara interaktiva digitala artefakter ställer den mobila teknikens utveckling nya krav på kunskap hos interaktionsdesignern. Föredraget tar upp utmaningar och möjligheter för att utforma en mobil teknik som ständigt förändras.

Från nättidning till mashups?

Tio år med webben, hur blev det? Och hur blir det nu?

Ny teknologi blir inte alltid vad deras uppfinnare föreställt sig. Thomas Alva Edison trodde inte alls på att fonografen skulle användas för underhållning. Han föreställde sig många seriösa användningsområden – som att spela in människors sista vilja på dödsbädden för att undvika arvstvister. Så det blev ett annat företag som gjorde succé med försäljning av musik.

Å andra sidan trodde en del i telefonens barndom också tvärtom – i Wien fanns telefonkiosker runt om i staden där man kunde lyfta på luren och lyssna på den just pågående operaföreställningen. Få föreställde sig att vanligt folk skulle ha något vettigt att säga till varandra och att någon skulle vilja lyssna. Det är inte tekniken som är svår att förutsäga. Det är människors sätt att interagera med den.

Idag är vi ett decennium in i det nya mediet Internet. Blev det som vi trodde då i början, för tio år sedan? Hur har vi människor förändrat teknologin under den tiden? Hur kommer vi att göra det i framtiden? Kommer det vi menar med *medier* ens vara avlägset likt vad vi lägger in i ordet idag? Kommer det att vara meningsfullt att tala om *läsare*?

Hur kommer rollfördelningen mellan produktion och distribution av innehåll att förändras? Vem kommer att välja, sortera, prioritera, redigera det som distribueras? Kommer vi att interagera mera – kommentera, citera, redistribuera, ”upp-masha”, blogga, annotera, kritisera?

Jonas Söderström
*senior consultant,
inforamtionsarkitekt*

torsdag 2 februari
15.30–16.30

Å dele din verden med verden

Raymond M. Kristiansen
expert i videoblogging

fredag 3 februari
14.00–15.00

Med blogging kom muligheten til å enkelt informere verden om våre tanker og gjøremål i tekst og bilder. Med podcasting fikk vi også muligheten til å lage lydbaserte programmer som andre kan abonnere på og høre på sin iPod på andre siden av jordkloden. Med videoblogging kompletterer vi mediabildet og kan vise andre vår verden i levende bilder.

Videoblogging – eller video podcasting som det også kalles – innebærer mange store muligheter som vi knapt har begynt å utforske. Videoblogging er ikke bare personlige tv-kanaler på internettet: Du og dine videoer skaper kontakter til andre, du kan få umiddelbar feedback og personlig kontakt med dine seere.

Slik kan vi minske avstanden mellom vanlige mennesker fra Texas og Irak, Moskva og Japan, og etter hvert som det kommer flere videobloggere vil vi altså kunne se hverdagslivet til mennesker fra hele verden.

Raymond M. Kristiansen er en anerkjent norsk videoblogger som bl.a. brukte videoblogging internt i sitt parti under den norske stortingsvalgkampen i 2005. Han vil under foredraget dekke videobloggingens historie globalt, se på forskjellige genrer og stilarter, og diskutere hvordan de økte muligheter til å dele vår hverdag med omverdenen vil påvirke utviklingen av hele samfunnet.

En helt vanlig dag på jobbet

Vad gör egentligen en interaktionsdesigner på jobbet? Fungerar det som står i böckerna verkligen i praktiken eller ser det helt annorlunda ut i *riktiga* projekt?

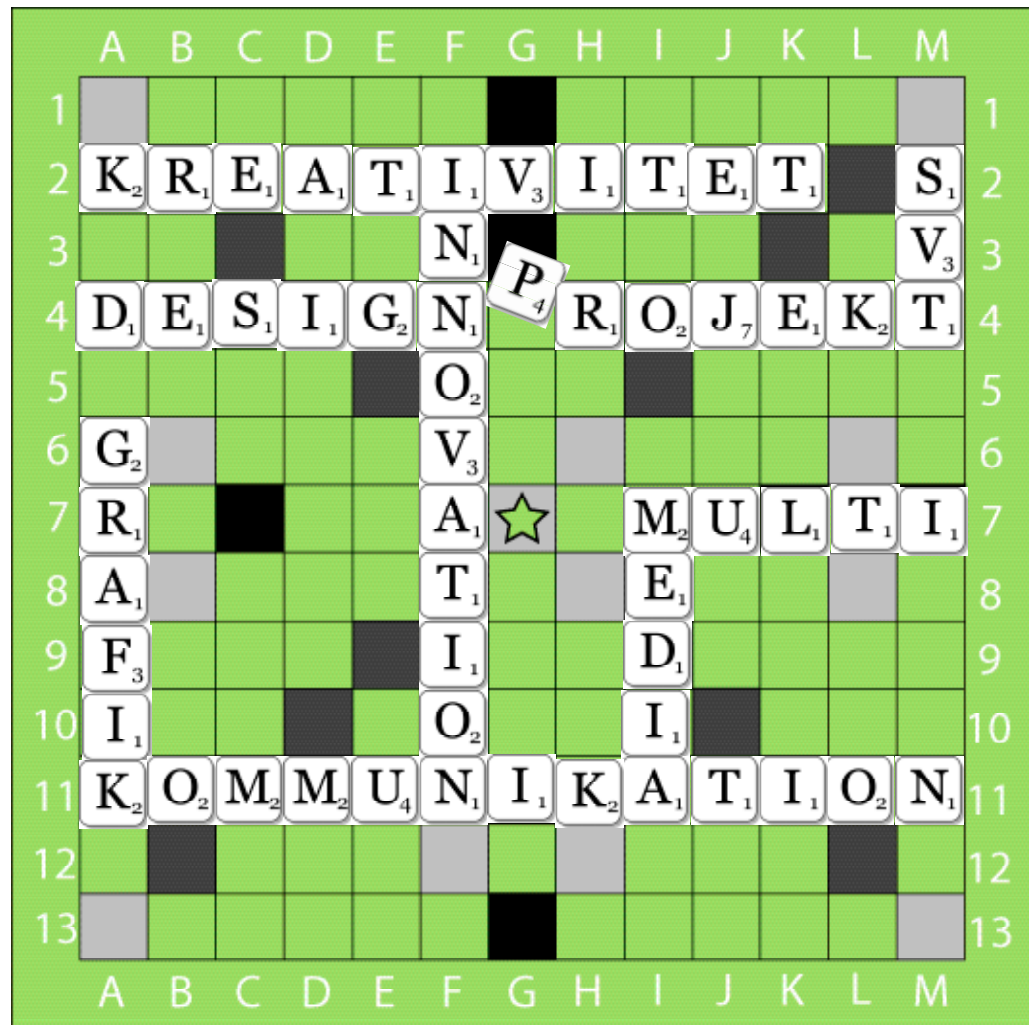
Magnus Lif arbetar som användbarhetsdesigner på Guide Redina – ett konsultföretag som inriktar sig på användarcentrerad design. Han delar med sig av sina erfarenheter från olika typer av projekt och ger sin bild av vad det kan innebära att jobba som konsult med interaktionsdesign och användbarhet i praktiken.

I sin yrkesroll har Magnus Lif jobbat med en mängd olika kunder, applikationer och användare – allt ifrån stora internationella e-handelsplatser med ett starkt varumärkesfokus till interna ärendehanteringssystem för handläggare som jobbar med systemet hela dagarna.

I föredraget kommer han även att reflektera över vad som gör att vissa projekt lyckas bättre än andra, vilka frågor man bör ställa sig i sin yrkesroll och varför användbarhet och interaktionsdesign är nödvändigt för att lyckas med utvecklingsprojekt. Han kommer även att visa konkreta exempel på hur han har jobbat i projekt och diskutera vilka typer av aktiviteter som har varit viktiga.

Magnus Lif
användbarhetsdesigner

fredag 3 februari
15.30–16.30



IT, MEDIER & DESIGN

- termin 1 IT, medier, design
Visuell kommunikation
Publicering via Internet
Grundläggande programmering, C
- termin 2 Representation, narration, interaktion
Ljud och rörlig bild
Objektorienterad programmering, Java
Interaktiva medier
- termin 3 Datorkommunikation
3D-grafik och modellering
Design, innovation och kreativitet
Designprojekt
- termin 4 Att utveckla och leda affärsverksamhet
Att utveckla och leda organisationer och projekt
Databasteknik
Webbapplikationer
- termin 5 Valbar kurs
Svenska och retorik
Multimedia på webben
Användarcentrerad webbdesign
- termin 6 Specialkurs
Vetenskap, teori och metod
C-uppsats
- termin 7 Valbar kurs/Praktik/Examensarbete

Visuell kommunikation



Ett projekt som utfördes var ett fiktivt uppdrag åt Socialstyrelsen där studenterna tillämpade sina kunskaper i typografi, layout och grafisk design.

Kursen gav färdigheter i och kunskaper om typografi, layout, färg och form, bildberättande och originalframställning av text och bild. Kursen stimulerade studenterna i sökandet efter kreativa kommunikationslösningar och tränade förmågan att kritiskt granska en produkt ur kommunikativa och medietekniska perspektiv.

Förutom en historisk bakgrund till visuell kommunikation förmedlades också kunskaper om retorik och semiotik. Även form- och färglära, desktop publishing och layout samt trycksaksprocessen var sådant som studenterna arbetade med. Kursen gav inblick i hanteringen av relevanta programvaror för arbete med illustration och layout.

Kunskaperna i visuell kommunikation har tillämpats flitigt under hela utbildningens gång. Insikter om vikten av genomtänkta färg- och formval har varit en bra utgångspunkt i många projekt. I projektarbetet som utfördes fick studenterna i uppdrag att ta fram en grafisk profil för bland annat Svenska Kyrkan och Socialstyrelsen. Studenterna skulle förmedla uppdragsgivarnas budskap i tryckt media i form av broschyrer och affischer.

I projektarbetena fick studenterna testa på att jobba i de olika programvarorna och de kunskaper de skaffat sig under kursen.

Ljud och rörlig bild

IT, medier och design innefattar även kursen *Ljud och rörlig bild*, där man annat arbetar med filmproduktion. Kommunikation med rörlig bild och ljud, var för sig och i samverkan med andra medier, var kursens huvudtema.

Moment som ingick var berättarteknik, gestaltning, produktion, manus och design för ljud och bild, med särskild inriktning på Internet som distributionskanal. Kursen gav färdigheter när det gäller att hantera digitala tekniker för inspelning och redigering av ljud och rörlig bild. Tekniska kunskaper varvades med den rörliga bildens historia, vilket gav en bra helhetsbild och förklarade sambanden.

Undervisningen omfattade föreläsningar, filmvisning, workshops och även ett studiebesök. I kursen ingick även praktiska övningar i ljudinspelning, videofilmning samt video- och ljudredigering. Teoretiskt studerades olika produktionsmetoder för ljud och rörlig bild, berättarteknik, gestaltning samt, för området, relevant teknik.

Kursen avslutades med ett grupprojeckt där målet var att skapa en kort videoproduktion. Studenterna agerade regissörer, tekniker och vissa fall även skådespelare. Många kreativa idéer lockades fram och vid denna del av kursen skapade man klassiker som Bussfilmen och dokumentären om att baka semlor.



Ljud och rörlig bild avslutades med ett projekt där studenterna skulle göra en kortfilm. Många nya kreativa idéer lockades fram.

3D-grafik och animering



Två exempel ur slutlaborationen. Studenterna skapade en kombinerad skivspelare för både LP- och CD-skivor.

Kursen tog IT, medier och designstudenterna in i 3D-modellerings värld. Det fokuserades på grundläggande kunskaper om visualisering i och illustration med 3D-verktyg. Studenterna fick arbeta med gränssnittshandling, modellering, hantering av ytmaterial, ljussättning och användande av kamera i 3D-miljö. Kursen var en användbar introduktion till hur man arbetar med 3D-modellering för att efterlikna fysiska föremål.

Kursens laborationer var projektbaserade med inriktning mot tredimensionell visualisering. Med hjälp av steg-för-steg-instruktioner kunde studenterna ta till sig de nya arbetsmetoderna på ett bra sätt.

Som slutlaboration skapade vi med hjälp av 3D-grafik och animering en kombinerad skivspelare för LP- och CD-skivor, en hybrid mellan kvalitetsmärkena NAD och Sony. Flera av studenterna integrerade sin produkt i interiörer och möblerade rum där skivspelaren fick en genomtänkt plats. Vissa valmöjligheter i utformningen tilläts, vilket ledde till helt olika produkter – ingen skivspelare var den andra lik.

Design, innovation och kreativitet

Kursen förmedlade grundläggande kunskaper i och erfarenheter av teoretiska och praktiska designmetoder relaterade till området interaktionsdesign. Det gavs en inblick i designprocessen från idégenerering till föreslagen designlösning. Under kursen fick vi anlita Interaktiva Institutet i Stockholm. Man fick ta del av intressanta aspekter av interaktionsdesign under de besök som studenterna gjorde där.

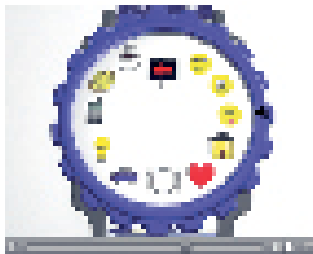
Kursen fokuserade på kreativa processer och metoder för utveckling av interaktiva produkter. Även tjänster i form av såväl vardagliga som konstnärliga tillämpningar behandlades. Genom att utnyttja konstnärliga arbetsprocesser fick kursen en tydlig kreativt fokus. IT gick offline och blev mänskligt.

I de projektarbeten som utfördes fick studenterna visa upp sina färdigheter i den kreativa designprocessen. Vardagliga ting blandades med interaktiva inslag och allt från dammsugare till trådlösa familjeintranät skapades. Dessa projektarbeten redovisades på ett interaktivt sätt där man fokuserade på den slutliga designprocessen.



I kursen skapades ett familjeintranät som skulle hjälpa föräldrar att visa känslor. Det tillverkades även ett spel för döva.

Designprojekt



IMD-studenterna arbetade med designprojekt som innehöll interaktiva storyboards.

Informationstekniken utvecklas i en rasande takt. Det ställer nya krav på vad denna teknik ska innehålla och hur användare ska interagera med dess ökande komplexitet. Kursen *Designprojekt* syftar till att ge studenterna möjlighet att i projektform utveckla koncept, beteende, och gränssnittsdesign för interaktiva, tekniska artefakter.

Kursen innehåller praktiska designövningar såsom interaktiva storyboards, kollage och andra skisstekniker till prototypframställning. I den här kursen fick studenterna lära sig att skapa utanför skärmens yta för att senare göra en interaktiv presentation.

Kursen ger teoretiska och praktiska kunskaper för att självständigt utveckla en interaktiv teknisk produkt eller tjänst från koncept, via beteende till gränssnittsdesign. Designprojektets fokus lades på att integrera tidigare delkursers innehåll både praktiskt och teoretiskt och använda dessa kunskaper i en realistisk projektsituation. I projektet ingick även att kunna visa upp sin produkt i 3D-grafik samt att presentera den på ett interaktivt sätt.

Arbetet inom denna kurs gav en inblick i designerns roll vid framtagande av nya interaktiva produkter och tjänster.

Webbapplikationer

Kursen *Webbapplikationer* involverade studenterna i arbetet med att skapa en webbplats och hur man genererar och administrerar dynamiska webbsidor. Kursen belyste även webbredaktionsprocessen och utvecklingstendenser inom området. Projektarbete och övningar ingick givetvis och under kursen lärde studenterna sig att skapa dynamiska webbplatser med hjälp av färdigheter i skriptspråket PHP och databashanteraren MySQL.

Kursens projektarbete gjordes i samarbete med Sveriges television, SVT som agerade beställare. Vi skulle ta fram ett förslag på en ny, webbaserad tv-tablå för SVT:s kanaler. Inom projektgrupperna delades studenterna upp i teknikgrupp, de som stod för programmeringen, och designgrupp, de som stod för designlösningarna.

Inom de uppsatta ramarna för projektarbetet skapades nio olika förslag på hur alternativa tv-tablåer skulle kunna tänkas se ut och fungera. Varje projektgrupp producerade sitt eget förslag, som i slutet av kursen presenterades för både lärare och webbansvariga på Sveriges television.

Gemensamt för flera av projekten var att man ville skapa möjlighet att få en helhetsbild av vad som visas i de olika kanalerna på SVT. Det fanns även förslag på utvecklade funktioner där man t.ex. kunde skicka interaktiva vykort till vänner och bjuda in dem för en kväll framför teven.



I projektet jobbade studenterna mot Sveriges television som uppdragsgivare. SVT ville ha förslag på en ny tv-tablå.

Multimedia på webben och användarcentrerad webbdesign



Under redovisningen av naturvetenskapliga fakultetens hemsida fick även lärarna experimentera med slajm.

Två kurser som integrerades med varandra och där ämnen knöts samman. En introduktion i Macromedia Flash startade kursen Multimedia på webben. Även ljud- och videoredigering samt teoretiska aspekter på multimedia och interaktiv kommunikation behandlades.

Ska man lyckas nå ut måste man veta något om- och bry sig om sina användare. Det går inte att skapa fungerande webbplatser om man försummar eller saknar kunskap om användarna. Det var just detta som kursen *Avändarcentrerad webbdesign* belyste. Fördjupade kunskaper om människa-datorinteraktion – vad man bör göra och vad man bör undvika när man designar en webbplats som är användarcentrerad. Här ingick bland annat viktiga kunskaper om typsnittstorlek, färgval och form och texthantering.

Ett större projektarbete, *Webbhuset*, löpte över dessa båda kurser. Där användes metoder för användarcentrerad design, produktion och utvärdering av interaktiva webbplatser. Tanken var att innan man gav sig på det Webbhuset-projektet skulle ha behövliga kunskaper för hur man designar användarvänligt. Klassen delades in i tre grupper där alla hade varsin projektledargrupp samt designer och tekniker. Uppdraget gick ut på att de tre projektgrupperna var för sig skulle utforma förslag till en webbplats som kunde användas som rekryteringsverktyg för Södertörns högskola. Här fick studenterna möjlighet att avgränsa och koncentrera sin verksamhetsroll inom ett projekt genom att tilldelas roller som ”projektledare”, ”tekniker” eller ”designer”.

... och resultatet

Grupp ett gjorde en sajt för naturvetenskapliga fakulteten på Södertörns högskola. På sajten kan man göra ett NA-test som visar vilken utbildning som rekommenderas. Det finns även möjlighet att kunna se filmer från laborationer med tillhörande instruktioner.



Grupp två skapade IMD-sajten. Där hittar man information om Södertörns högskola och IT, medier och design programmet. Där finns också studenter som berättar vad de tycker om programmet IT, medier och design.



Grupp tre arbetade med en sajt till ämnet medieteknik. Där finns information om allt som berör medieteknik. Designförslaget används av medieteknikämnet på Södertörns högskola.



C-uppsats

Hela vårterminen 2005 innebar att vi skulle förberedas och sedan skriva C-uppsatsen som ingår i kandidatexamen för medieteknik. De två första fempoängskurserna var förberedande kurser inför skrivandet av C-uppsatsen. Den första *Vetenskap, teori och metod* gav en allmän introduktion till vetenskapsfilosofi och en översikt över kvalitativa och kvantitativa metoder ur ett informations- och medietekniskt perspektiv.

Den andra fempoängskursen, gav kunskaper i genomförandet av en förstudie genom fördjupning i datainsamlingsmetoder. Även analys av data samt förmågan att sammanfatta resultatet i en rapport i form av en ansökan för medel till ett akademiskt projekt.

De sista tio poängen under vårterminen ägnades åt att skriva C-uppsatsen, antingen i grupp om två studenter eller individuellt. Med hjälp av teorier, metoder och begrepp med relevans för ämnet medieteknik färdigställdes ett mindre empiriskt forskningsarbete. I uppsatserna ingick att beskriva ett problemområde och sedan belysa problemet teoretiskt med hjälp av litteratur och tidigare forskning inom området. Studenterna skulle även välja ut lämpliga tekniker för datainsamling och bearbeta och analysera dessa.

Sista terminen

Hösten 2005 läste studenterna på IT, medier och design programmet sista terminen. Detta innebar att man kunde fritt välja sitt eget upplägg för hur man ville att den sista terminen skulle se ut.

Fyra studenter åkte utomlands till bland annat Montana i USA, Australien och Holland. Tre av dem är fortfarande kvar och studerar.

För de flesta i klassen har sista terminen inneburit praktik tio veckor och sedan ett examensarbete de resterande veckorna. Praktikplatsen och examensarbetet har studenterna ordnat själva. Flera har nu fått möjlighet att jobba vidare på sina praktikplatser eller där de har utfört sitt examensarbete.

Under sista terminen på IT, medier och design programmet har vi även kunnat välja andra akademiska kurser, antingen på Södertörns högskola eller andra lärosäten. Några har bland annat studerat på högskolan i Jönköping, Mälardalens högskola och KTH.

Med hjälp av den sista valbara terminen har studenterna kunnat själva hitta en inriktning som de tycker passar inför det kommande arbetslivet.



Nicklas Arleij

Hösten 2002 hade jag bestämt mig för att börja studera på Södertörns högskola för att utvecklas inom något jag tyckte var intressant. Jag har alltid haft ett kreativt och estetiskt sinneslag vilket jag ville göra något av. Terminen hade redan startat när jag hittade IT, medier och design programmet på nätet och som hade det jag sökte efter. Det fanns platser kvar och jag började en vecka efter starten.

Under den femte terminen läste jag min valbara kurs på Stockholms Universitet – fem poäng i datorspeletsutveckling. Datorspel har jag alltid tyckt varit kul och därför ville jag lära mig mer om utvecklingen samt även pröva på att göra ett eget spel.

Under den sjätte terminen skrev jag min C-uppsats, *iPod, en kvantitativ användarstudie för framtida produktutveckling och marknadsföring*, tillsammans med David Karlsson. Uppsatsen handlade om hur mp3-spelare samt iPod bör utvecklas utifrån ett användarbhovsperspektiv.

Den sjunde och avslutande terminen praktiserade jag på GE Money Bank som webbdesigner i ett projekt för utveckling av en ny webbtjänst. Mitt examensarbete gjorde jag på samma arbetsplats och utförde användbarhetstester med bankens kunder för samma tjänst. Användbarhetstestet innebar att utröna huruvida tjänsten var lätt att använda och förstå eller inte. Under både praktiken och examensarbetet har jag fått ovärderliga erfarenheter och kunnat tillämpa det jag lärt mig under utbildningen på IT, medier och design programmet.





Daniel Björkman

Under utbildningens valbara kurs läste jag *Översiktskurs i datorspelsutveckling* på Stockholms Universitet. Kursen handlade om spelprogrammering. Jag ville prova på att designa och programmera ett klassiskt spel i 2D och lära mig mer om spelhistoria och dess utveckling.

I min C-uppsats, *Datorprogram i skolmiljö* valde jag att skriva om hur datorprogram fungerar i skolmiljö. Jag intervjuade lärare och studenter om deras upplevelser av datorprogram i skolan. Det kändes intressant att undersöka ämnet eftersom vi själva använder datorer mycket under högskoleutbildningen, och för att datorer blivit allt vanligare i skolan det senaste decenniet.

Hösten 2005 var det dags för mig att praktisera och göra examensarbete. De tio första veckorna praktiserade jag på videobolaget OAL Studio AB där jag redigerade film och arbetade med grafik. Denna inriktning under min praktik valde jag eftersom jag är intresserad av film och tv och ansåg att jag kunde komplettera min kompetens genom praktiken.

Som examensarbetet valde jag ett mer IT-inriktat ämne. Jag programmerade en applikation om boende i Stockholm, som en del av det som senare kommer att bli ett interaktivt cafébord på utställningen *Interaktiv salong*. Utställningen handlar om boende i Stockholm för 100 år sen, nutid och framtidsvisioner för fyra stadsdelar och tre tidsepoker. Projektet genomfördes med Interaktiva Institutet.

Katarina Cooper

Den 1 januari 1925 startade radiotjänst sina sändningar i en kanal. De sände några timmar varje kväll. 1957 bytte radiotjänst namn och blev Sveriges Radio AB.

Med ett snabbt hopp i historien kommer vi fram till den 27 september 1995 när Sveriges Radio började sända digitalt och en ny era inträdde. Samma år blev Sveriges Radio också tillgängligt på webben. Olika digitala tjänster för att öka tillgängligheten skapades, som webbradio av olika radioprogram med mera.

I början av juni 2005 blev det också möjligt att lyssna på podradio, en prenumerationstjänst där man kan ladda hem radioprogram och även lyssna på dem via en mp3-spelare. I november samma år började Sveriges Radio sända P4 lokalradio i webbradion. Detta gör det möjligt att när som helst och var som helst kunna lyssna på Sveriges Radios alla lokalradiostationer i Sverige.

Sveriges Radio vill vara en plats man förknippar med ljud. Idag förmedlar man ljudinnehåll på en rad olika sätt och gör det därigenom tillgängligt för många.

Jag har gjort min praktik och mitt examensarbete på Sveriges Radio. De använder sig av många olika sätt att mäta hur många lyssnare och användare av tjänsten det finns.

Mitt examensarbete har bland annat varit att jämföra olika medier, för att se dels om det är en allmän trend att Internet blir mer användbart i detta sammanhang eller om olika specifika insatser påverkar hur många unika användare som är inne på www.sr.se.





Johan Enwall

IT, medier och design programmet är en intressant utbildning med en blandning av teknik och samhällsvetenskapliga ämnen. Programmet lärde mig inte bara tekniken, utan även hur tekniken formar samhället och påverkar människans vardag, ett upplägg som fängade mitt intresse.

Min C-uppsats, *Grupper sociala funktion i MMORPG, Massive Multiplayer Online, spelet World of Warcraft*, som jag skrev tillsammans med Henrik Kolski, undersökte den sociala interaktionen mellan spelare inom grupperingar i virtuella miljöer. Spelet vi valde är ett relativt nylanserat som under sitt första år på marknaden har attraherat cirka fem miljoner spelare, och som på grund av dess utbredning som empiriskt grund för uppsatsen.

Redan tidigt under utbildningen kände jag att mitt intresse för de datavetenskapliga momenten var något jag ville vidareutveckla efter IMD programmet. Så när den sjätte terminen led mot sitt slut sökte jag till Macquarie University i Australien, för att vidareutbilda mig inom de mer tekniska aspekterna av IT.

Jag sökte det ettåriga programmet som leder till en Master of IT, med en major i System Security. Nu har jag kommit halvvägs i min utbildning och efter den första terminen på känner jag att tiden på IMD programmet har försett mig med en slagkraftig utbildning som står sig väl i förhållande till den internationella konkurrens jag har fått känna på.

Kari Eriksen

Med 40 poäng medie- och kommunikationsvetenskap, som en trygg teoretisk bas har jag genomfört utbildningen IT, medier och design.

Under den femte terminen på IMD med fem valbara poäng anmälde jag mig till kursen *Mobila tjänster och gränssnitt*. Tillsammans med Thomas Isberg, Anna-Karin Strid, Lisa Fritz och Miriam Tinglöf genomförde vi projektet *Samvete i Mobilen*, ett konceptuellt arbete om hur vi låter teknik styra vår vardag.

Min C-uppsats, *Audiovisuell upplevelse – en kvantitativ studie av relationen mellan färger och toner* skrev jag tillsammans med Thomas Isberg. Den handlar om huruvida människor upplever en relation mellan färger och toner och hur den relationen ser ut. Kopplingen mellan olika sinnesintryck har länge intresserat mig.

Under den sista terminen har jag valt att göra praktik och examensarbete. Praktiken gjorde jag på webb- och marknadsföringsbyrå IT Designer. Där jobbade jag framför allt med att skapa presentationer och webbsidor i Flash, men även med att producera texter i form av filmmanus och nyhetsbrev. Mitt examensarbete har jag gjort åt företaget Mingel, ett nöjes- och tjänsteföretag på webben. Jag har skapat grunden för en bildbyrå som ska användas både internt av företaget och externt av kunder. Jag har tagit fram funktioner, informationsflöde och skapat layouten. Jag har även skapat ett administrativt gränssnitt för bildbyrån. Med mitt examensarbete fick jag visa min starkaste sida – att skriva, strukturera och formge. Roligt!





Mona Farahrouz

Utbildningen IT, medier och design har gett mig kunskaper inom allt från programmering till innovationsdesign. Tidigare förberedande studier inom design och medieteknik men också arbete inom form och design har skapat en bra grund inför mina studier inom programmet.

Under den sista terminen av utbildningen har jag valt att frilansa som formgivare under ett par veckor på en webbyrå. Jag har samtidigt läst kursen *Postproduktion, videoproduktion och interaktiv rörlig bild*. Under kursen har jag lärt mig grunderna i Adobe After Effects samt fått ytterligare en kunskaper inom Macromedia Flash men denna gång med inriktning på film och effekter på webben.

För att komplettera min utbildning ytterligare har jag även läst de valbara kurserna *Mobila gränssnitt* och *Industridesign*. Det har varit intressant att ta del av dessa kurser för att de har gett mig ett annat perspektiv på teknik och design.

I examensarbetet, som jag gjort tillsammans med Linus Liljeström, har vi tagit fram en digital identitet åt företaget Kamelonten, en frisørsalong belägen i Stockholms innerstad. Slutprodukten är en interaktiv rundvandring i företagets lokaler. Den färdiga webbplatsen kan besökas på www.kamelonten.se.



Diana Feldreich

Jag började på IT, medier och design programmet för att jag tyckte att det var en bra blandning av ämnen och kurser. Det jag har uppskattat med utbildningen är att vi har skaffat oss kunskap om olika medier parallellt med tekniken bakom samt att vi har arbetat i projektform.

C-uppsatsen skrev jag tillsammans med Johan Lilja, *Kameraövervakning på arbetsplatser – en studie om kameraövervakning och personlig integritet*. En kvalitativ studie som diskuterar på vilket sätt anställdas personliga integritet påverkas av kameraövervakning och i vilken grad dagens tekniska utveckling har med detta att göra.

Under sista terminen praktiserade jag på företaget 3 och deras marknadsföringsavdelning i tio veckor. Där lärde jag mig om hur företaget profilerar sig mot kunderna och hur marknadsföringen genom olika medier fungerar. I arbetsuppgifterna ingick att hjälpa till med kampanjer, nyöppnandet av 3-butikerna samt sköta inläggen på Idol-bloggen.

I examensarbetet, tillsammans med Nellie Nilsson, har vi tagit fram ett alternativ till Vecko-Revyn och har försökt ta reda på hur man kan vinkla innehållet så det bättre passar målgruppen. Efter kontakt med redaktionschefen Maria Sognefors på Vecko-Revyn kom vi fram till att det passade att genomföra examensarbetet i samband med tidningens förnyelse. Vi tror att det kan ha stora effekter på tjejernas syn på sig själva i dagens mediasamhälle. Vi har fokuserat på layout och form samt hur dessa aspekter fungerar ur ett IT-perspektiv.



Lisa Fritz

Anledningen till att jag sökte IT, medier och design programmet är mitt intresse för multimedia och webbdesign. Jag tycker att det är spännande med ett så pass nytt område som utvecklas hela tiden. Det har hänt otroligt mycket bara under de år vår utbildning har funnits.

C-uppsatsen, *Format läsbeteende*, skrev jag tillsammans med Nellie Nilsson och vårt intresse var att titta närmare på hur Internet och nya medier påverkar människors beteende och specifikt för vår uppsats hur det påverkar tidningsläsandet. Vi ville se vad som skiljer läsningen mellan Aftonbladets tryckta upplaga och webbupplagan.

Tillsammans med Thomas Isberg gjorde jag min praktik på Sveriges Radio. Arbetsuppgifterna blev att skapa två onlinespel till P3 Stars community. Vi både utvecklade koncepten och producerade spelen.

Mitt examensarbete har jag gjort på egen hand och det har varit roligt att få göra något eget som ett sista projekt innan examen. Jag har gjort en applikation där användarna ska få göra egna e-vykort utifrån ett antal ord och symboler. Det är kul att få göra allt från programmering till design. Jag är sån som person, jag gör gärna lite av varje.

Utöver IMD programmet kommer jag i vår att läsa en termin på Irland.



Jennifer Hanning

IT, medier och design är ett brett program. Jag tog tillfället i akt att under valbara kurser välja en egen väg. Termin fem läste jag *Grafisk design, inriktning tidningsdesign*, en tio poängs distanskurs på Mittuniversitetet. Jag läste även en kurs i *Projektledning – projektstyrning* på KTH under samma år.

Min C-uppsats, *Shop Express – en fallstudie av medieteknik i vardagens tjänst*, skrev jag tillsammans med Lena Stockhaus. Den handlar om tjänsten Shop Express och dess påverkan i människornas vardagsteknik. Uppsatsen visade hur enkelt tekniken påverkar oss utan att vi egentligen är medvetna om det.

Den sjunde terminen valde jag att läsa valbara kurser och göra examensarbetet. Jag läste återigen på Mittuniversitetet, kursen *Strategisk kommunikation*. Strategisk kommunikation är ett ämne som tar upp hur man på företag och organisationer arbetar med information i olika sammanhang. På Mälardalens högskola läste jag även *Att informera med text*. En mycket bra kurs där jag lärde mig att skriva effektiv och kärnfull informationstext. Jag tycker det är intressant att läsa om information och kommunikation och det är det jag kommer att fortsätta jobba med efter studierna.

Tillsammans med Lena Sköld och Robert Klebe har jag valt att arbeta med slututställningen för IT, medier och design programmet, *Projektor 2006*. Jag har mestadels jobbat med utställningskatalogen men även haft ett stort engagemang i själva utställningen.



Nic Henriksson

Jag sökte till IT, medier och design programmet för att det är en bred utbildning inom IT och design, ämnen som intresserar mig mycket. En utbildning där man får träna sin kreativa sida med datorn som verktyg. Jag har under mina tre och ett halvt år på It, medier och design programmet fått fördjupa mig inom ämnena IT och design.

Under den valbara kursen, femte terminen läste jag IMD programmets egna kurs *Mobila tjänster och gränssnitt*. Kursen var väldigt intressant eftersom vi fick ta fram en applikation eller tjänst för mobiltelefoner, något som verkligen sporrade till udda, innovativa idéer.

Sista terminen valde jag att läsa tiopoängskursen *Innovations- och Designstudio* som gavs på KTH Syd i Haninge, samt att göra examensarbete. Innovations- och Designstudiokursen passade mig bra eftersom jag ville lära mig mer om industridesign. Kursen gick ut på att studenterna bildade två designstudios och blev tilldelade projekt från olika företag. De projekt jag var inblandad i gällde nydesign av en handikapphiss och design av en parkbänk.

Som examensarbete under den sista terminen har jag gjort en hemsida åt Turismprogrammet på Södertörns högskola. Anledningen till att jag valde just detta som examensarbete var att jag ville fördjupa mina tekniska kunskaper.



Thomas Isberg

Jag läste *Mobila tjänster och gränssnitt* som valbar kurs under den femte terminen. I samband med kursen undersökte jag tillsammans med Anna-Karin Strid, Kari Eriksen, Miriam Tinglöf och Lisa Fritz hur man kan koppla samvetet till mobiltelefonen. Vilka är de krav den nya tekniken medför och hur kan man utnyttja detta i en mobil applikation.

C-uppsatsen, *Audiovisuell upplevelse – en kvantitativ studie av relationen mellan färger och toner* skrev jag tillsammans med Kari Eriksen. I uppsatsen visar vi att vår urvalsgrupp av människor bosatta eller födda i Norden relaterar mörka färger till låga toner, och ljusa färger till höga toner.

Min praktik gjorde jag på Sveriges Radio, P3 Star. Tillsammans med Lisa Fritz skapade jag två webbspel till P3 Stars community. Projektet innebar idéarbete, grafiskt arbete, samt programmering och server side script i PHP. Vi tog ansvar för och jobbade mest med var sitt spel. Jag arbetade med Balloon Blitz, ett spel där man i egenskap av den söta fen Friendly Fairy bekämpar den onda trollkarlen Wicked Wizard.

I mitten av terminen fick jag anställning på webbyrån Framfab/Paregos Mediadesign. Jag jobbar som Flashutvecklare och får mycket erfarenhet av att arbeta med varumärken som Volvo, Samsung och Telia. Nu har jag kommit fram till att i och med mitt nya jobb är det klokt att skjuta upp examensarbetet. Förhoppningsvis kan jag inom en snar framtid utnyttja ett projekt från jobbet till mitt examensarbete.





David Karlsson

Min väg genom IT, medier och design programmet har varit spännande och givande. Under den valbara kursen, femte terminen läste jag *Mobila gränssnitt*. Den passade mig perfekt eftersom jag är intresserad av Telecom industrin.

C-uppsatsen, *iPod, en kvantitativ användarstudie för framtida produktutveckling och marknadsföring*, skrev jag tillsammans med Nicklas Arleij. Den handlade om hårddiskspelaren iPod. Uppsatsen tog upp vilka aspekter av iPodanvändarna värdesätter samt vilka funktioner de vill se i kommande versioner av iPod. Det vi kom fram till var att designen och funktionaliteten är de viktigaste aspekterna hos användarna. Framtida funktioner användarna ville ha bland annat i sin iPod var inbyggd radio och möjlighet till trådlös koppling mellan dator och iPod.

Inför min sista termin kände jag att jag ville gå ett steg längre och få en magisterexamen inom IT. Jag tänkte att det skulle vara bra att studera utomlands ett tag. Efter lite research blev det Australien och University of Sydney som blev ett intressant mål för mina studier. Jag började skolan i slutet av juli, mitt i den australiska vintern. Utbildningen kommer at pågå i ett år.

Det är ett hårt tempo på skolan men så länge man satsar belönas man därefter. Merparten av studenterna i skolan är faktiskt asiater och inte australier som man kan tro. Nu har jag bara en termin kvar av studier sen får jag en magister i IT och är förhoppningsvis ruskigt grym på att surfa.

Robert Klebe

Programmet IT, medier och design har för mig varit den rätta utbildningen. Programmet har varit givande, främst när det gäller att samarbeta i projekt. Jag har hittat min plats – jag är en teknisk intresserad människa. Att skripta dynamiska databaskopplingar i ett PHP-skript är fortfarande ingen konst. Men som många andra i klassen har jag numera även erfarenheter från andra områden, så som design och planering av projekt.

Som valbar kurs den femte terminen valde jag *Mobila tjänster och gränssnitt*, en kurs som tog upp hur man utnyttjar mobiltelefoner och handdatorer som ny kommunikationskanal.

Min C-uppsats, *On demandradio, nya lyssnar-mönster*, som jag skrev tillsammans med Katarina Cooper handlade om webbfenomenet on demandradio. Uppsatsen ledde även till praktik på Sveriges Radio under sista terminen.

Praktiken gav en värdefull insikt i arbetslivet i allmänhet och på Sveriges Radio i synnerhet. På Sveriges Radio skapade jag ett grundförslag till företagets nya support-webbsidor.

Examensarbetet är slututställningen för IT, medier och design programmet, Projektor 2006. Det har varit ett spännande och intressant projekt. Där jag har jobbat som tekniker.





Henrik Kolski

Min C-uppstats, *Grupper sociala funktion i MMORPG, Massive Multiplayer Online, spelet World of Warcraft*, skrev jag tillsammans med Johan Enwall, en uppsats om social interaktion i virtuella miljöer. Där valde vi att utforska grupper och interaktioner i datorspelet World of Warcraft. Vi hade olika erfarenheter av dessa spel, vilket gjorde att vi diskuterade flitigt under arbetets gång. Vi är nöjda med resultatet och det är mycket möjligt att jag kommer att fortsätta utforska detta ämne ännu djupare.

Till den sjunde och sista terminen på programmet IT, medier och design valde jag att studera vidare i Jönköping för en magister i Internetteknik. Jag hade fått en bra grund efter läsåren på Södertörns högskola men saknade djupare kunskaper inom teknik på Internet som jag fann mest intressant. Nu läser jag på Ingenjörshögskolan i Jönköping för att få fördjupade kunskaper inom det.

Under min första läsperiod på Ingenjörshögskolan i Jönköping läste jag bland annat kurserna CCNA1 till CCNA4 som ges av Cisco Academy. Under dessa kurser får man lära sig att administrera lokalanätverk (LAN) och långdistansnät (WAN). Kurserna som gavs av Cisco var både teoritiska och praktiska.

Under den sista läsperioden på magisterutbildningen kommer jag att läsa förberedande kurser inför examsarbete samt en *Service level managment* kurs som ska ge teoretiska och praktiska kunskaper om teknik och metoder för att lyckas leverera avtalad kvalitet i tjänsteproducerande organisationer.

Sai-Sai Law

På IT, medier och design programmet fick jag chansen att under den valbara kursen kunna läsa kursen *Management* på KTH som valbar kurs den femte terminen. Det var en mycket inspirerande kurs som dessutom gav möjlighet till att läsa på en annan högskola.

I C-uppsatsen, *Den utforskade framtiden, människors attityd till den tekniska utvecklingen*, som jag skrev tillsammans med Miriam Tinglöf, ville vi få reda på vad svenskar tycker om den tekniska utvecklingen. Vi utförde en omfattande kvantitativ enkätundersökning och några längre personliga intervjuer med utvalda personer. De flesta hade en positiv inställning till teknikens utveckling men var skeptiska när tekniken blev allt för påtaglig för människan såsom cybernetik och robotteknik.

Den sista terminen valde jag att praktisera på Hemma Annonssbyrå. Jag ville skaffa mig praktiska erfarenheter, kontakter och arbetsprover utöver mina högskolepoäng. Jag var koordinator för Sidans jämställdhetskampanj, informatör för EU:s kampanj *För Mångfald Mot Diskriminering*, projektledarassistent för Stockholm Stads S:t Julianpris och AD för Stockholm Stads cykelbaneprojekt. Det bästa med praktiken var att byrån är förhållandevis liten och jag fick chansen att vara mångsidig och engagera mig i olika projekt.

Istället för att göra examensarbete valde jag att stanna kvar på Hemma Annonssbyrå och fortsätta att praktisera och fördjupa mig i olika yrkesroller och arbetsuppgifter.





Johan Lilja

Jag hade jobbat några år inom IT branschen men efter att IT bubblan sprack började jag söka efter något att göra. Jag hörde talas om utbildningen IT, medier och design på Södertörns högskola. Ursprungstanken var att pröva ett halvår och se om programmet var intressant men nu, tre och ett halvt år senare är jag fortfarande kvar.

Mitt största intresse har alltid varit form. Men IMD programmet har inte bara inneburit design. Till exempel har utbildningen gett möjlighet till att specialisera sig och studera en valbar kurs. Jag tyckte att kursen *Mobila tjänster och gränssnitt* som Södertörns högskola erbjöd lät intressant. Där fick vi tillsammans med byrån Doberman utveckla koncept för mobilmarkanden och det hela slutade med ett mobilt och snällt Bluetooth-virus som ger användaren gratis telefoni.

C-uppsatsen, *Kameraövervakning på arbetsplatser – en studie om kameraövervakning och personlig integritet*, skrev jag tillsammans med Diana Feldreich. Vi valde att ta reda på hur kameraövervakning på arbetsplatsen påverkar dem som utsätts för det. Vi kom fram till en intressant slutsats – trots att många människor i stort säger sig ha en liberal syn på övervakning, är det just de som tänker på att de blir övervakade.

Nu har jag precis avslutat mitt examensarbete. Jag har gjort en webbsida åt föreningen Film på Gotland. Projektet har jag gjort tillsammans med Great Works, samma webbyrå där jag gjorde min praktik. Den första februari 2006 blir Great Works min arbetsplats.

Linus Liljeström

Under min utbildningstid på IT, medier och design har jag blivit mycket intresserad av strategisk design och strategisk utveckling i digitala gränssnitt.

Under programmets sista termin har jag både praktiserat och gjort ett examensarbete. Jag har praktiserat på webbyrån Doberman. De hjälper företag med varumärkesutveckling och strategisk design i digitala gränssnitt. Jag kom i kontakt med byrån då IT, medier och design gav hösten 2004 en valbar kurs, *Mobila tjänster och gränssnitt* under programmets femte termin.

Min roll under praktiken har varit allt från design och utveckling till analyser. Detta kan verka mycket brett men så är också utbildningen. Den är mer bred än djup vilket ger studenterna chansen att lära sig grunderna i det mesta för att sedan välja eller hitta sin nisch.

På Doberman har jag fått möjligheten att pröva på det mesta och jobbat både med design och utveckling direkt mot kunder som Panasonic, Folksam, Levande historia, Unibet, Rädde barnen, Vodafone, Nokia och många fler.

Under det praktiska examensarbetet har jag jobbat tillsammans med Mona Farahrouz. Vi har tagit fram en digital identitet åt ett företag i frisörsbranschen där interaktiva webbplatser inte är lika vanligt förekommande. Därför ville vi skapa just en interaktiv webbplats. Det färdiga finns på www.kamelionten.com. Efter min examen kommer jag börja på Svenska Dagbladets marknadsföringsavdelning som produktionsledare.





Ida Lindstrand

Det som lockade mig in på IT, medier och design var ett intresse för webbdesign och html-kodande. Under utbildningens gång har det visat sig att programmet jag valt passat mig som handen i handsken – en del teoretiskt, mycket praktiskt, ganska mycket design och ganska mycket programmering. Ju längre tiden har gått desto mer intresserad har jag blivit av just programmering, och mitt område har blivit kombinationen av programmering och design.

Fördelen med programmet är att man har fått så bred kunskap – ett antal olika programmeringsspråk samt att kunna använda de flesta bild- och layout programmen.

Våren 2005 var det dags för C-uppsatsen som fick titeln *Design is also information*. Uppsatsen låg möjligen inte helt i linje med övriga intressen, ämnet var multimodalitet och social semiotik jag gjorde en jämförelse mellan vad aftenbladet.se förmedlar till besökaren, i förhållande till detta vad den tryckta tidningen Aftonbladet förmedlar till läsaren. Syftet var att få större kunskap om layouten och de grafiska elementens betydelse i kommunikationen med en besökare eller läsare.

Tiden efter C-uppsatsen har jag spenderat på min praktikplats på webb-, reklam-, event och kommunikationsbyrån Futurniture där jag trivs toppenbra. Under min praktiktid har jag bland annat jobbat med kunder som Sida, IKEA, UNDP och Brio. Mitt huvudsakliga arbetsområde har varit actionscript. Jag är kvar på Futurniture ett tag till, sen väntar en ny tid som arbetsökande...

Eeva-Lena Murman

För mig kom hösten 2005 med många förändringar – jag flyttade till Maastricht, Holland för att börja en magisterutbildning och lämnade Stockholm. Efter att ha läst tre år på programmet IT, medier och design ville jag ha mer insyn i samspelet mellan kultur och media. Det var grunden för mitt beslut att ägna det kommande året för studier i Media Culture vid Maastricht Universiteit.

Att ta det första steget in i ett nytt ämne är alltid lika spännande, och studierna på IT, medier och design hade gett mig en bra grund att bygga vidare på.

En detalj värt att nämna är att varje IMD student borde verkligen uppskatta den opretentiösa relation som studenter och anställda har på Södertörns högskola. Även den sociala kompetensen studenterna tränar under alla projektarbeten vill jag särskilt lyfta fram. För många av Media Culture studenterna har det varit något helt nytt, de flesta har aldrig jobbat i ett projekt. Olika studiesystem har förstås sina för- och nackdelar, men de sociala aspekterna går nog nästan aldrig att undvika i arbetslivet.

Hittills har jag klarat av alla studier i Maastricht med goda resultat, men det har krävt vissa upoffringar. Fritiden har varit lidande, biblioteket har blivit mitt andra hem. Vi har en kurs på fyra veckor kvar och sen ska jag koncentrera mig resten av våren på min magisteruppsats.

Magisteruppsatsen kommer att handla om popularisering – vilken roll medier spelar i den process då högkultur blir populärkultur.





Alexander Mörk

IT, medier och design programmet är en bred utbildning, vilket har många fördelar. Man får mycket kunskap om lite av varje. IMD tar upp allt från teknik till design och det är ett program som passar de flesta med dessa intressen. Mina tre och ett halvt år på IMD har gett mig mycket, både vad det gäller kunskap och praktiska erfarenheter.

På IT, medier och design programmet har vi jobbat mycket med olika projekt och roligast har för min del varit att jobba med projektledning.

Under utbildningens gång fastnade jag framförallt för projektledningskurserna som gav mig inspiration till att fördjupa mig i ämnet. Som valbar kurs läste jag att läsa ledarskap, fem poäng. Idag jobbar jag med ledarskap på Silentium, som coach för de medarbetare som sitter och svarar i telefon.

C-uppsatsen, *Gränssnitt för musiknedladdningstjänster*, skrev jag tillsammans med Nic Henriksson, den handlade om musiknedladdningstjänster där vi jämförde iTunes och CDON:s downloads. Vi kom fram till att CDON:s gränssnitt var bristfälligt och att användarna klickade ofta fel på de olika menyvalen när de använde sidan.

Under den sista terminen har jag valt att fortsätta jobba på Silentium. Under våren tänker jag återuppta min studier och börja på IHM business school. Jag ska utbilda mig till affärssekonom.

Nellie Nilsson

När vi skrev C-uppsatsen, *Format läs beteende*, under den sjätte terminen hade jag ett starkt intresse för tidningsvärlden. Tillsammans med Lisa Fritz skrev jag om skillnader i läsningen av Aftonbladet, nätupplaga och pappersupplaga.

Då det var dags att söka praktik till den sista terminen visste jag att det var form- och layoutområdet jag var intresserad av. Jag kontaktade Anna Nyblin, Art Director på tidningen *Allt om Fritidshus*, som hjälpte mig med att ordna en praktikplats. Under fem veckor hjälpte jag till med layouten på tidningen till dess att redaktionen omorganiserades. I och med tidningens omorganisationen bytte jag praktikplats och hamnade på redaktionen för tidningen *LagaLätt* där jag praktiserade ytterligare fem veckorna. Att komma i kontakt med en annan grafisk form och layout var en nyttig och bra erfarenhet för mig.

Vidare sökte jag examensarbete på tidningen Vecko-Revyn. Vecko-Revyn är i ett förändringsstadium. I och med detta har jag och Diana Feldreich lämnat ett layoutförslag där innehållet är mindre inriktat på sex och den utseendefixering som råder idag. Vår idé är att kunna presentera tidningen på ett säljande sätt utan att använda oss av sex och plastikoperationer. Vi tror att bilden som media målar upp påverkar ungdomar negativt. Vi anser att Vecko-Revyn kan sälja med en bra form och layout, med ett bra innehåll som snarare stärker ungdomarnas självkänsla än att ge orimliga prestationskrav och måla upp en bild av hur man ska se ut och vara.





David Noonan

Efter tre och ett halvt år på IT, medier och design programmet med många olika kurser känner jag att gränssnitts- och interaktionsdesign är de ämnen som jag finner mest intressanta under utbildningen. Därför valde jag att använda den valbara kursen under femte terminen till att läsa distanskursen *Design och konstruktion av användargränssnitt* på Uppsala universitet.

Av samma anledning analyserade jag i min C-uppsats, *Användarinteraktion med bristfälliga gränssnitt eller dåliga gränssnitt och användarna som älskar dem*.

Min praktik gjorde jag på Gimlet AB, en relativt nystartad webbyrå som arbetar mycket med programmet Flash. Där fick jag främst göra animationer till banners, samt översätta och redigera XML-dokument.

Jag har även gjort mitt examensarbete på Gimlet AB. Arbetet har resulterat i en prototyp av en ny portfolio-applikation till Gimlets egna hemsida. Det kommer även att ingå ett rudimentärt administrationssystem.

Portfolion ska vara dynamisk, och kommer att läsa in olika case var för sig via XML. Jag har varit ansvarig för kodning och uppbyggandet av prototypen, och deltog även i konceptutveckling samt informations- och interaktionsdesign. Gimlets Creative Director har också medverkat i konceptutvecklingen av denna applikation.

Jag samarbetade under projektet med Gimlets Art Director, som kommer att ta fram den övergripande grafiska formen, layouten och manérett för den applikationen som jag har gjort.

Charlotte Nylander

IT, medier och design programmet är en så pass bred utbildning att jag anser att det är viktigt att rikta in sig åt något håll. Hitta något man gillar och sen köra på det.

Min grej är konst och kultur, och att kombinera detta intresse med mina kunskaper i IT och design skulle vara drömmen.

Min C-uppsats handlade om teatrarernas kommunikation med sin publik, inriktat dels på webbplatser och dels på trycksaker. Det var intressant att se hur teatrar, som har använt sig av reklam i över tvåtusen år, har anammat den nya tekniken.

Jag har läst 20 poäng litteraturvetenskap och även 20 poäng konstvetenskap, och vid sidan av mina studier på IT, medier och design programmet är det konstvetenskapen jag skulle vilja fördjupa mig ännu mer i. Jag tror att det är två världar som skulle gynnas av att mötas.





Victor Olmedo Popa

Under mina studier på programmet IT, medier och design har jag bland annat bekantat mig med videoredigering, publicering via Internet, bildredigering och layout samt diverse programmeringsspråk. De kurser som jag främst haft nytta av och funnit mest intressanta har varit bildredigeringskurserna samt uppsatsskrivandet.

Det som jag kommer att ta med mig från min tid på utbildningen är ett nytt tankesätt, ett sätt att se på IT från flera synvinklar men mestadels från användarens synvinkel. Användarvänlighet och användarvänliga gränssnitt är oerhört centrala begrepp och sammanfattar utbildningen utifrån mitt perspektiv.

Att få arbeta med det svenska språket som verktyg på ett eller annat sätt är för mig något som jag finner oerhört intressant. Min vision inför framtiden är att arbeta med någon form av journalistiskt arbete. Utbildningen på IT, medier och design programmet är inte specifikt förberedande inom någon typ av journalistiskt arbete, men den har vidgat min kunskapsportal och bidragit till ett bredare intresse för journalistik.

Under hösten 2005 har jag jobbat med journalistiskt frilansarbete för Smartson, en tjänst där konsumenter kan ta del av utvärderingar och information om digitala produkter. I arbetet ingår att veckovis skriva teknikrelaterade artiklar som publiceras på Smartsons hemsida.

Till våren 2006 kommer jag att studera journalistik på Poppius Journalistskola.

Michael Sjöberg

Efter gymnasiet ville jag utöka mina kunskaper och få en starkare grund att stå på utbildningsmässigt. IT, medier och design var det program som passade mina intressen bäst. Jag känner fortfarande så nu, efter tre och ett halvt år. Jag tycker att det har varit roligt och framförallt lärorikt.

Som valbar kurs under den femte terminen valde jag skolans kurs *Mobila tjänster och gränssnitt*. I kursen jobbade jag med Victor Olmedo Popa, David Karlsson och Johan Enwall – en bra och kreativ grupp. Jag lärde jobba med begränsningar. I datorn kan man jobba med ett stort gränssnitt medan inom mobila tjänster får man jobba med ett mer begränsat gränssnitt.

C-uppsatsen, *Onlinepoker*, skrev jag tillsammans med Victor Olmedo Popa. Den handlar om hur människor påverkas och influeras av onlinepoker.

Under hösten 2005 har jag läst kursen *Videoproduktion: postproduktion och interaktiv rörlig bild* på Södertörns högskola. En intressant kurs som gett mig mer kunskaper inom videoproduktion.





Lena Sköld

Olika delar blir till något nytt – konvergens eller alfapet. Jag har läst alla delkurser som ges i programmet, även den valbara delkurs som gavs termin fem, *Mobila tjänster och gränssnitt*. Dessutom har jag läst *Våga tala* på Södertörns högskola, en grundkurs i retorik för studenter med rampfeber och *Projektledning – projektstyrning* på Kungliga Tekniska Högskolan. Detta för att utveckla de sidor som jag kände behövde utvecklas för att i framtiden kunna arbeta som informatör eller projektledare.

Uppsatsen, *Inte svårt... men enormt komplicerat*, skrev jag tillsammans med Anna-Karin Strid om Södertörns högskolas intranät, Kurswebben och dess funktionalitet.

Praktiken har jag gjort på Institutionen för kommunikation, teknik och design vid Södertörns högskola som institutionsassistent. Mina arbetsuppgifter har varit av administrativ karaktär. Jag fick även vara webbredaktör för medieteknikens webbplats och vara med och förbereda inför en konferens.

Examensarbetet har varit att tillsammans med Jennifer Hanning och Robert Klebe göra slututställningen för IT, medier och design programmets första årskull IMDO2. Projektet 2006 har varit ett kul och givande projekt där vi har fått stor frihet att utforma utställningen så som vi ville ha den.

Jag hoppas att alla, klassen och alla besökare, kommer att uppleva utställningen som ett inslag i IT-debatten.

Lena Stockhaus

Mitt intresse för media började när jag jobbade med nyhetssändningarna på TV4 för fem år sen. IT, medier och design har för mig varit mycket mer än bara namnet på det program jag gått, det står för de tre stora delarna som medietekniken bygger på.

Som valbar kurs läste jag fem poäng IT-juridik, en distanskurs på Blekinge Tekniska Högskola. Juridik på Internet och inom andra elektroniska dokument ser jag som en viktig kunskap i medierelaterade arbeten.

C-uppsatsen, *Shop Express, en fallstudie av medieteknik i vardagens tjänst*, skrev jag tillsammans med Jennifer Hanning. Vi ville undersöka hur teknik i vardagen påverkar oss och hur sådan teknik på lång sikt skapar nya perspektiv. Tjänsten Shop Express hos Coop Forum är ett exempel på teknik som är integrerad i en helt vanlig syssla – innhandlande av mat. Vår undersökning visade hur enkelt tekniken påverkar oss, även där teknik inte är viktigt hos den enskilda personen. Dessutom tog vi vardagstekniken till nästa nivå genom att se nya produktperspektiv utifrån de redan befintliga produkterna och tjänsterna.

Jag har länge varit intresserad av studier utomlands och sista terminen valde jag därför att åka till USA. Jag kom till Billings, Montana, där jag tillbringade en termin med kurser på undergraduatnivå. De kurser jag studerade var American History, Political Psychology, Professional Aviation, Health and Wellness och Spanish. Nu är jag hemma i Sverige igen och kommer eventuellt att läsa till en magister i medieteknik så småningom.





Anna-Karin Strid

IMD programmet har gett mig en bred grund att stå på. Jag har inte bara utvecklat mina kunskaper i specifika programvaror, utan även fått en helhetsyn av hela arbetsprocessen vid framtagning av produkter och webb-lösningar. Jag har lärt mig att ett projekt inte enbart består i att till exempel utveckla en webbplats. Ett ordentligt förarbete är ett måste, samt att under och efter utvecklingen, reflektera över vad man har gjort och gör är viktigt för att få en lyckad leverans.

Jag gjorde min C-uppsats, *Inte svårt... men enormt komplicerat*, tillsammans med Lena Sköld. Vi valde att skriva vår uppsats om Södertörns högskolas intranät, Kurswebben och dess funktionalitet.

Jag har under min praktiktid varit hos företaget Dobase. Där fick jag arbeta i både stora och små projekt. Mest jobbade jag med html, programmering och grafik, men också en del med projektledning.

Eftersom samarbetet fungerade så bra, valde jag att stanna kvar på Dobase och göra mitt examensarbete där. Företaget ville att jag skulle ta fram ett system som gör det möjligt för användare med Officevana och kunskap inom webbutveckling att bygga system, funktioner och databaser. Systemet heter xMS. Det står för e(x)tended eller utökat Management System. Jag har tagit fram en prototyp i html som jag testat på användare ur målgruppen för att på så vis få fram om användarna förstår potentialen med xMS. Jag har jobbat med användbarhet, interaktionsdesign och html-programmering, precis det jag vill fortsätta att arbeta med i framtiden.

Maria Svensson

Jag började på IT, medier och design programmet eftersom jag tyckte att det verkade vara ett intressant och brett program där man fick prova på många olika delar inom IT, medier och design.

Den valbara kurs jag läste femte terminen var *Kreativ Marknadsföring*, en distanskurs på Högskolan i Gävle. En intressant kurs med annorlunda studieform eftersom jag läste kursen på distans.

C-uppsatsen, *En bild ljuger aldrig*, skrev jag tillsammans med Eeva-Leena Muurman. Den handlade om digitaliseringens inverkan på trovärdigheten i fotografier. Ämnet passade mig eftersom fotografins trovärdighet alltid fascinerat mig.

Praktiken gjorde jag på MultiNet AB. Mina huvudsakliga arbetsuppgifter var att producera stilmallar åt företag i MultiNets egen webbtjänst EpostService. Till detta hörde också att hjälpa till med supporten och etablera kundkontakter. Jag var även redaktör för det interna nyhetsbrevet samt layoutade ett flertal produktblad.

Examensarbetet jag har gjort är knutet till företaget Nostratic AB som jobbar med att förbättra företagskommunikationer. Min uppgift har varit att ta fram en grafisk profil till deras nya SMS-tjänst *Connect to all* och på så vis finna ett "ansikte" för produkten. Jag har även producerat produktblad och visitkort till tjänsten.

Den största uppgiften var dock att ta fram en produkt-katalog till *Connect to all* där jag ansvarade för allt från val av papper och format till layout och illustrationer.





Miriam Tinglöf

Efter tre år på IT, medier och design, ett utbildningsprogram som spänner över ett stort medialt område började jag på vad jag egentligen ville göra efter mina studier. Som valbar kurs under den femte terminen jobbade jag med gränssnitt till mobiltelefoner, men kände att det egentligen inte var det jag ville rikta mig in på.

Att välja ämne till C-uppsatsen var svårt. *Den outforskade framtiden, människors attityd till den tekniska utvecklingen* handlade om hur människor ser på olika typer av teknik i dag och i framtiden. Vi gjorde en enkätundersökning där 150 personer deltog. Fokuserade sedan på det vi tyckte var mest intressant genom en uppföljning med sex längre intervjuer.

Så småningom kom jag fram till att jag var mest intresserad av tidningsbranschen. Därför valde jag att inrikta min sista valbara termin helt på arbete inom detta område.

Praktiken gjorde jag på *Dalsläningen*, en lokaltidning i Dalsland. Parallellt med praktiken gick jag en distanskurs i grafisk design, med inriktning på tidningsdesign. Från början var jag främst intresserad av tidningsredigering, men under praktiken insåg jag att annonsformgivning var ett jobb som passade mig perfekt. De designkunskaper som jag fått under utbildningen kunde jag också utnyttja i detta arbete.

Nu i dagarna har det precis blivit klart att jag får göra en fortsatt praktik på lokaltidningen *Dalsläningen* i arbetsförmedlingens regi, vilket inom en överskådlig framtid är tänkt att leda till jobb på just den tidningen!



Karolina Tullberg

Eftersom mitt främsta intresse är medier och design, valde jag att läsa *Grafisk design, inriktning tidningsdesign* på Mittuniversitetet som valbarkurs under den femte terminen. Syftet var att fördjupa mig i layout och redigering.

Min C-uppsats, som jag skrev tillsammans med Therese Wendin, heter *Reklam på Internet* och handlar om Internetannonsernas effektivitet. Vi var intresserade av hur folk lägger märke till reklamen på nätet och varför.

Under sista terminen på IT, medier och design programmet har jag praktiserat PR-byrå Hill & Knowlton. Jag valde en PR-byrå för att få inblick om lobbying, PR-verksamhet och kommunikation på en annan nivå. Mina arbetsuppgifter var många och varierande.

Jag har lett ett projekt själv där en nylansering av en produkt skulle genomföras. Dessutom har jag skrivit eget pressmaterial, skött presskontakter och produktutskick samt fotografering. I mina arbetsuppgifter ingick även att korrekturläsa pressmeddelanden, kontrollera och göra layout på pressmeddelanden och inbjudningar, framtagning av bakgrundsmaterial till olika produkter och illustrationer.

Examensarbetet gjorde jag för företaget IQ-konsult. Min uppgift var att ta fram ett koncept för hur de kan marknadsföra sig. Konceptet består av en tryckt reklamkampanj och har även förslag på olika tryck- och webannonser. Jag har även gjort ett förslag till en grafisk profil där en ny logotype ingår.



Therese Wendin

Jag har alltid velat jobba med grafisk formgivning. Detta gjorde att jag sökte mig till programmet IT, medier och design på Södertörns högskola.

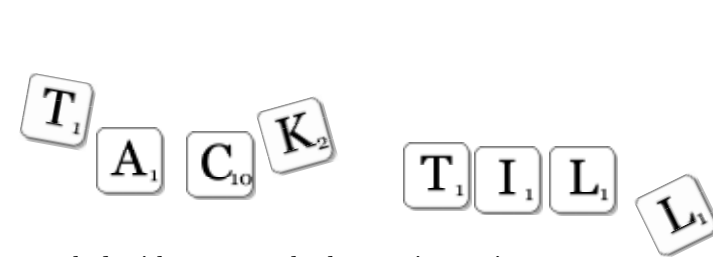
Under det tredje året fick jag chansen att läsa valbara kurser. Ett strålande tillfälle att fördjupa mig i det jag ville göra i framtiden. Jag valde att läsa tio poäng *Grafisk design, inriktning tidningsdesign* på Mittuniversitetet i Sundsvall. Jag läste också fem poäng *Grafisk teknik* på KTH, där vi bland annat fick designa och trycka våra egna visitkort samt designa ett magasin. Vi gjorde även studiebesök på tryckerier och pappersbruk.

Under det tredje året skrev jag min C-uppsats tillsammans med Karolina Tullberg. Vi skrev om *Reklam på Internet* och undersökte vilken reklam man lägger märke till vid första anblicken på en webbsida och varför.

Under sista terminen fick jag möjlighet att praktisera på SEB:s inhousebyrå *Text & Form* på marknadsavdelningen. Där fick jag jobba som originalare och formge annonser och trycksaker. Jag fick många arbetsuppgifter och uppdragen växte allteftersom jag lärde mig mer och mer. Jag designade olika inbjudningskort, svarskort, skyltar, affischer, foldrar och nyhetsblad. Jag trivdes med mina arbetskamrater och arbetsuppgifter och valde även att göra mitt examensarbete på *Text & Form*.

Examensarbetet bestod i att utforma en grafisk manual för hur SEB:s kontor ska designas.





Akademiskt Forum, Kulturhuset, Stina Moritz
 Arctic Paper Sverige AB, Gabriella Larsson
 AssiDomän, Frövi, Stefan Ericsson
 Haninge kommun, Karin Nordh
 Medieteknik på Institutionen för kommunikation, teknik och design
 SödertörnsTryck AB, Anders Karlsson

Raymond M. Kristiansen
 Magnus Lif
 Cristian Norlin
 Jonas Söderström
 Joakim Klebe
 Jacob Kuylenstierna
 Arina Stoescu

IMDo3
 IMDo2

S₁ L₁ U₄ T