



PROJEKTOR

IT, medier & design

Projektor 2007 ges ut i samband med slututställningen för studenterna på programmet *IT, medier & design*, IMD03. *Stockholms Akademiska Forum*, Kulturhuset 1–4 februari 2007.

Institutionen för kommunikation, teknik och design, Södertörns högskola.

ISBN: 978-91-633-0171-1

Projektledare
Linda Hayden
Anna Hurtig

Grafisk form
Linda Hayden
Ludvig Siggelin

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

Typografi
Texten är typograferad med teckensnitten Futura och Adobe Garamond Pro.

Tryck
Printon Printing House, Tallin, Estland

Stockholm, januari 2007.

Innehåll

5	Utställningsprogram
7	Möt IMD03!
10	Kreativitet och Kritik
13	Projektor 2007
14	Årets tema
17	Föredragsprogram
18	Presentation av föredrag
23	Programmet IT, medier & design
39	Presentation av IMD03
63	Hjärtligt tack!



Utställningsprogram

Torsdag 1 februari, öppet 12.00–17.00

- 10.00 Pressfrukost
- 13.00 Öppningstal
Johan Bornebusch, prefekt vid Institutionen för kommunikation, teknik och design
- 14.00 *Interaktionsdesignerns dilemma*
Cristian Norlin, senior researcher
- 15.30 *Machinima – spelinspelningsplatsen*
Jon Manker, högskoleadjunkt i medieteknik, inriktning film
- 17.00 Vernissage och diplomering av IMDo3

Fredag 2 februari, öppet 10.00–17.00

- 11.30 *Typografi, IT, medier och design*
Arina Stoenescu, högskoleadjunkt i medieteknik och grafisk designer
- 15.30 *Teknikens betydelse i individens vardag*
Sofia Lundmark, högskoleadjunkt i medieteknik

Lördag 3 februari, öppet 11.00–15.00

- 13.00 IMDo3 presenterar erfarenheter från praktik och utlandsstudier

Söndag 4 februari, öppet 11.00–15.00



Möt IMD03!

Programmet *IT, medier & design*, IMD, på Södertörns högskola utexaminerar sin andra kull studenter. Medieteknik på Södertörns högskola är huvudämne inom programmet, som bygger på ett nära samarbete med *Kungliga Tekniska högskolan*, KTH. De studenter som nu får sin filosofie kandidatexamen i medieteknik inom ramen för programmet *IT, medier & design* startade sina studier under hösten 2003.

Axplock från IT-, medie- och designfälten då:

IT-branschen hämtade sig från ett par tuffa år. På hemmaplan kämpade många högskolor med att rekrytera studenter till IT-utbildningar. Sjunkande ansöknings-siffror skylldes på krisen i IT-branschen, Ericssons nedläggningar, små ungdomskullar och medias svartmålning av akademiska studier. Media- och designutbildningar var fortfarande populära. Bland de nya ord som togs upp i Svenska språknämndens årliga sammanställning kunde man finna ordet *googla* ("söka efter information med sökmotorn Google på Internet").

New York Times Magazine rapporterade om "My Life Bits – a personal database for everything" under rubriken "Bright notions, bold inventions, genius schemes and mad dreams that took off (or tried to) in 2003". Jim Gemmell, Gordon Bell och Roger Lueder på Microsoft Research arbetade med projektet My Life Bits, tänkt som ett personligt digitalt arkiv som kunde samla alla sorters datafiler och göra dem sökbara genom metadata. My Life Bits betraktades som en fortsättning på Vannevar Bushs tankar om Memex från 1945 som så småningom resulterade i personatorn. Jakob Nielsen, stigande stjärna inom



Arina Stoescu
Programansvarig
IT, medier & design

usability (användbarhet på webben), publicerade sin fjärde upplaga av ”Top Ten Web Design Mistakes”.

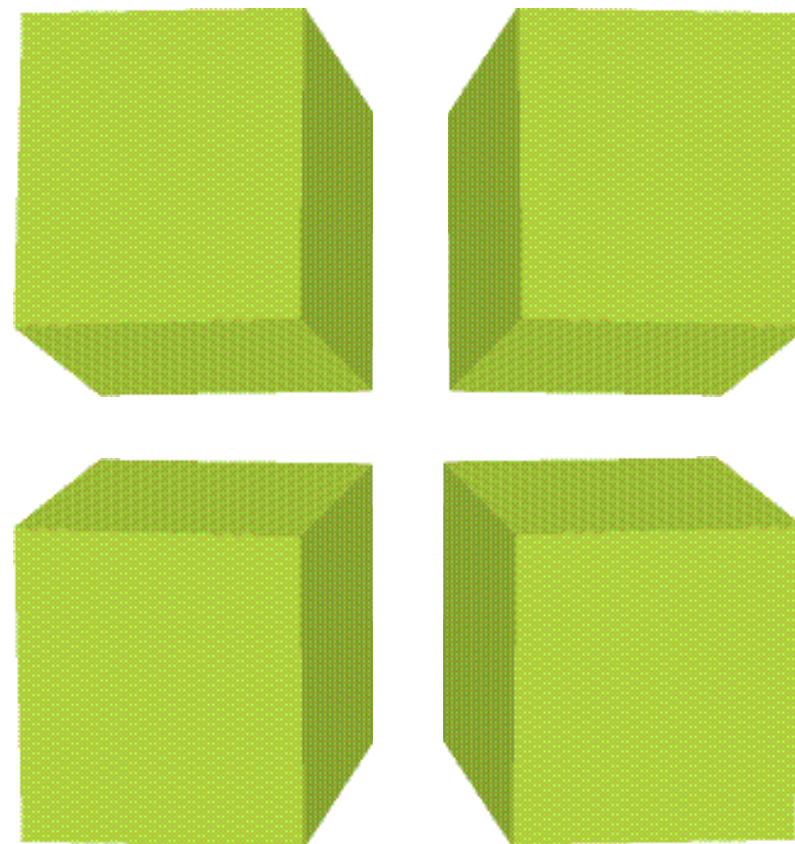
Axplock från IT-, medie- och designfälten nu:

IT-branschen vågar satsa igen. Google har etablerat sig som en kraftfull och pålitlig sökmotor som hanterar information från mängder av olika digitala arkiv. Det personliga digitala arkivet My Life Bits är fortfarande ett spännande växande forskningsprojekt. Svenska språknämndens årliga sammanställning har tagit upp bloggofären (”skämtsamt om det ’universum’ som alla bloggar utgör”) vid sidan av minnespinne (USB-minne).

Bloggar är väl etablerade som kommunikationsforum där text, ljud och rörlig bild antar ett personligare uttryck. Jakob Nielsen kommer att presentera sina senaste riktlinjer inom användbarhet på webben under Usability Week 2007 Conference i San Francisco, Washington DC, London, och Hong Kong.

Vi producerar stora mängder digital information som vi vill delge varandra och för att samla, strukturera och gestalta det behövs bred kompetens inom IT-, medie- och designfälten. Det är denna breda kompetens som IMD-programmet vill rusta sina studenter med. *Projektör 2007* berättar om vilka studenterna i klassen IMD03 är och vad de har åstadkommit under sin utbildning.

Allt fler företag inser vikten av IT, medier och design i sin verksamhet. Av förra årets utexaminerade studenter från IMD-programmet har mer än nittio procent fått jobb enligt sina kvalifikationer. Vi är stolta över detta, men också över årets studenter som nu är redo att visa vad de kan. Ge dem nya utmaningar!



Kreativitet och Kritik



Johan Bornebusch
Prefekt
Institutionen för
kommunikation, teknik
och design

Det finns flera sätt att beskriva den bredd som är styrkan med programmet *IT, medier & design*.

Södertörns högskolas ledstjärnor *Mångvetenskap*, *Mångkulturalitet* och *Medborgerlig bildning* är en given utgångspunkt. Den konsekventa och medvetna integrationen av praktisk och teoretisk kunskap är en annan.

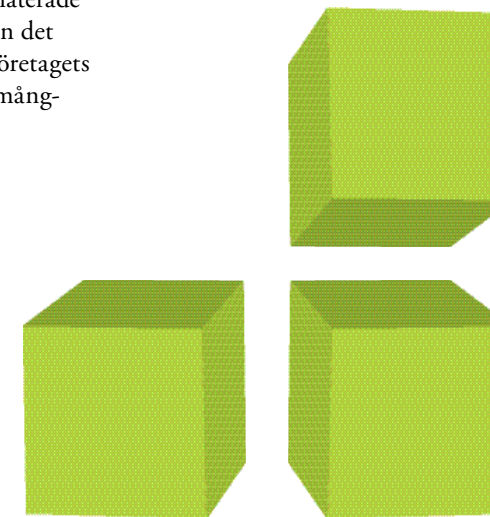
Men för att beskriva IMD-studenterna som framtida medarbetare vill jag här särskilt lyfta fram de två starka krafter hos alla studenter på IMD-programmet som utbildningen vill utveckla: *Kreativitet* och *Kritik*.

Kreativitet och Kritik är två begrepp som ofta anses svåröfrenliga. Banaliteten säger ju att kreativiteten är fri och hämningslös medan kritiken är analytisk och objektiv. Sanningen är att oavsett om man arbetar som designer, projektledare, utredare, utvecklare eller beställare av en IT- eller medieprodukt så måste varje individ i varje projekt, i vissa faser kunna öppna sig för hela sin kreativa kraftkälla, i andra faser måste det analytiska perspektivet få dominera så att de kritiska frågorna ställs. Kritik och kreativitet är komplementära krafter!

Studenterna som nu går ut programmet *IT, medier & design* är skolade i kreativitet och tränade i kritiskt tänkande. I de flesta kurser och projekt ges utrymme åt båda dessa komplementära krafter. Vissa kurser och terminer ger större utrymme åt kreativa processer, idégenerering, konceptutveckling, skisstekniker och gestaltning: kurser som *Interaktiva medier*, *Design, innovation, kreativitet*, *Ljud och rörlig bild* och friare designprojekt. Andra fokuserar kritiskt tänkande, reflektion, problematisering, metodik och utvärderingsarbete: *IKT och lärande*, *Att utveckla och leda organisationer och projekt*, *Vetenskap, teori*

och metod och inte minst *C-uppsatsen*. Men i merparten av kurserna läggs lika stor vikt vid att utveckla den kritiska som den kreativa förmågan liksom vid föreningen av teoretiska och praktiska färdigheter. Detta gäller bland annat kurser som *Visuell kommunikation*, *Objektorienterad programmering med Java*, *Användarcentrerad webbdesign* och den avslutande kursen *Praktiskt examensarbete*.

IMD-programmet har ambitionen att vara en utbildningsmiljö för att utveckla studenter till kreativa och kritiska aktörer och medarbetare inom fältet IT, medier och design. Studenterna får goda kunskaper om det digitala materialet genom träning i digital mediegestaltning, produktion och programmering, god förståelse för kreativa processer, designmetodik och projektledning, och inte minst förmågan att sätta in IT- eller medierelaterade utvecklingsprojekt i större sammanhang, antingen det gäller att se beställarens verksamhetsperspektiv, företagets affärsidé eller övergripande sociala aspekter som mångfald, tillgänglighet och hållbar utveckling.



Projektor 2007

Projektor 2007 är den andra slututställningen för studenter på programmet *IT, medier & design*, Södertörns högskola, efter premiären förra året. Då tog den allra första årskullen IMD-studenter examen och tre av dem hade *Projektor 2006* som examensarbete.

Detta år är det bara jag som har haft utställningen som examensarbete, men till min hjälp har jag haft Anna Hurtig som har ansvarat för olika arbetsuppgifter och Ludvig Siggelin som hjälpt mig med den grafiska profilen. Hur vi kom fram till årets tema berättar vi om på nästa uppslag. *Projektor 2007* var ett mycket omfattande projekt så i slutfasen har även fler klasskamrater hjälpt till att få i ordning utställningen.

I mitt examensarbete har det även ingått att ta fram vernissagekort, affisch och utställningskatalog utefter den grafiska profilen.

Namnet *Projektor* togs fram förra året av arbetsgruppen för *Projektor 2006* tillsammans med vår klass, som då jobbade med ett projekt där vi bland annat hjälpte IMD02 med namn, logotyp och en liten reklamfilm för utställningen. En *projektor* ger ju något att titta på och med denna utställning visar vi en mängd arbeten från de projekt vi jobbat med under våra tre och ett halvt år på utbildningen och självklart alla examensarbeten.

Vi har velat skapa *Projektor 2007* som en inspirerande mötesplats för studenter, lärare och branschfolk, där vi kan knyta kontakter och finna nya samarbetsmöjligheter.

Välkommen till vår utställning!



Linda Hayden
Student IMD03
Projektor 2007

Den breda utställningen

Årets tema

Temat för Projektor 2007 är *bredd*. Det syftar på det breda utbudet av kurser som programmet *IT, medier & design* erbjuder och den breda kompetens studenterna får.

En viktig del i årets utställning är examensarbetet *Portfolio 2007* – en webbportfolio som visar IMD03's samlade arbeten. Eftersom Projektor 2007 och Portfolio 2007 är starkt kopplade till varandra ville vi skapa en tydlig och enhetlig profil, därför arbetade vi parallellt med tema, färger och grafiska objekt.

När vi diskuterade temat insåg vi hur olika vi studenter hade blivit trots att vi har gått samma utbildning. Detta ville vi presentera visuellt, så vi delade in IMD-programmet i sex ämnesområden enligt följande: *Webbdesign, Programmering, Tryck* – dessa tre ämnen är de viktigaste delarna i programmet. Sedan tillkommer *Interaktivitet, Användbarhet* och *Kommunikation*, som på olika sätt ingår i de tre huvudämnena och står för våra teoretiska kunskaper som ligger till grund för alla typer av medieproduktioner. Två viktiga inslag i utbildningen som vi ville lyfta fram lite extra är *C-uppsats* och *Examensarbete*.

Vi gav varje ämne en färg, som har olika kopplingar till sitt ämne. Till exempel är den gula färgen Södertörns högskola och representerar examensarbetet, som är en stor del i högskoleutbildningen. Gult applicerades därför på kapitlet "Programmet IT, medier & design" i utställningskatalogen och den gula delen av portolion är placerad längst fram. Den blå färgen representerar programmering, eftersom flera av programmeringskurserna i IMD-programmet var förlagda till Kungliga Tekniska högskolan, som har en blå profil.

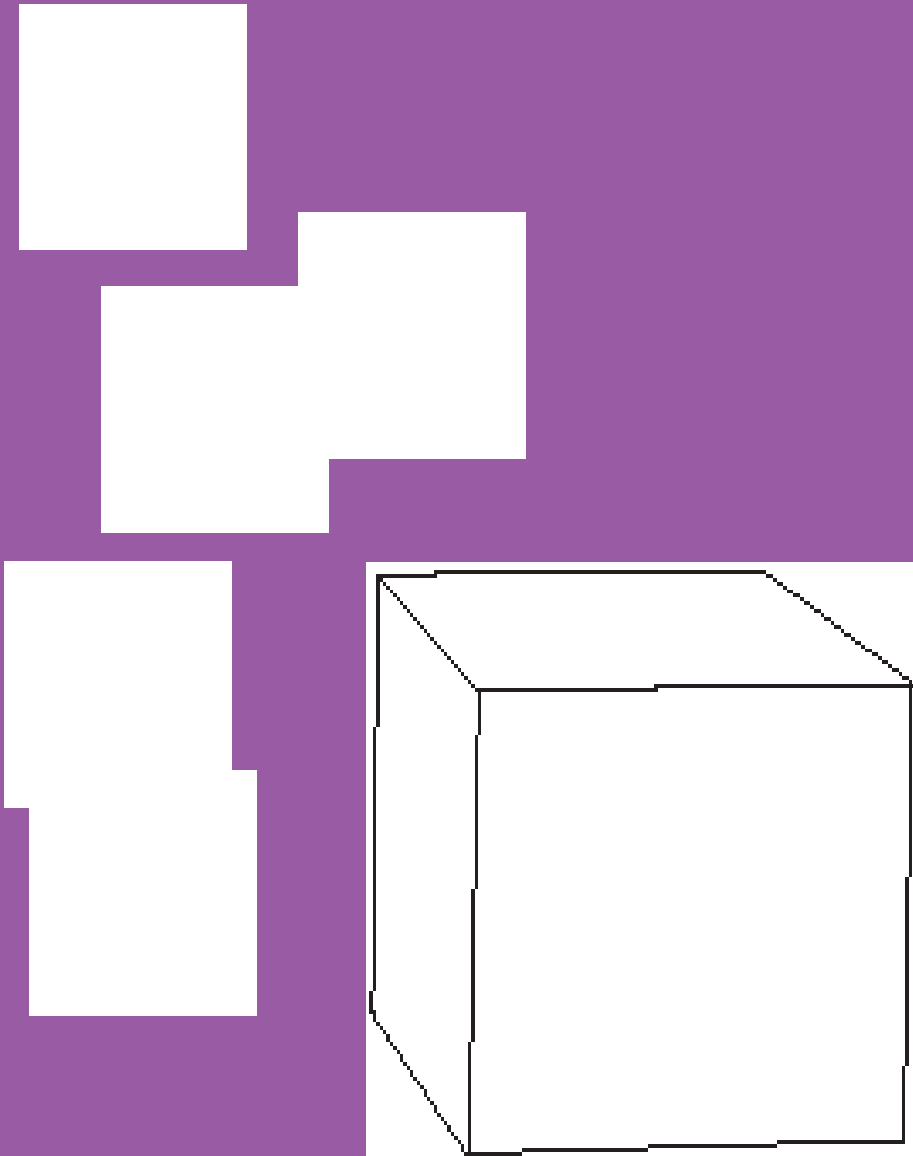
Kuberna kom till när vi behövde ha något objekt att applicera färgerna på och vi tyckte att kuber passade bra, eftersom de går att bygga på varandra och leka med på olika sätt. De kan symbolisera en låda som kan innehålla olika saker, eller visualisera pixlar – de minsta beståndsdelarna i en bild.

Kuberna har i de två projekten antagit olika ytskikt för att passa respektive medium. I katalogen är de mer enfärgade och stilrena för att kunna se bra ut i tryck trots att de är små. I portfolion, som visas på skärm, passar det bättre att arbeta med genomskinlighet och reflektioner.

För att presentera de individuella kunskaperna och samtidigt visa bredden i utbildningen bad vi alla i klassen att fördela tio poäng över de sex ämnena utifrån sina egna kunskaper inom respektive ämne. I kapitlet "Presentation av IMD03" visas detta genom att alla har en egen samling kuber i olika färger. Ämneskuberna visas i olika storlek beroende på hur många poäng studenten har gett respektive ämne – en större kub innebär mer kunskap i förhållande till övriga ämnen. Har man skrivit C-uppsats och/eller gjort ett examensarbete finns också små kuber för dessa. På detta sätt har varje student sin unika profil och alla är verkligen olika!

Linda Hayden & Ludvig Siggelin
Grafisk form
Projektor 2007





Föredragsprogram

Torsdag 1 februari

- 14.00–15.00 *Interaktionsdesignerns dilemma*
Cristian Norlin, senior researcher
Ericsson Research Usability & Interaction Lab
- 15.30–16.30 *Machinima – spelinspelningsplatsen*
Jon Manker, högskoleadjunkt i medieteknik,
inriktning film
Södertörns högskola

Fredag 2 februari

- 11.30–12.30 *Typografi, IT, medier och design*
Arina Stoenescu, högskoleadjunkt i medieteknik,
grafisk designer
Södertörns högskola
- 15.30–16.30 *Teknikens betydelse i individens vardag*
Sofia Lundmark, högskoleadjunkt i medieteknik
Södertörns högskola

Lördag 3 februari

- 13.00–14.00 IMDo3 presenterar erfarenheter från praktik
och utlandsstudier

Interaktionsdesignerns dilemma



Cristian Norlin
Senior Researcher
Ericsson Research Usability
& Interaction Lab
Torsdag 1 februari 14.00

Att arbeta med design innebär oundvikligen att ställas inför komplexa frågeställningar. Detta gäller i synnerhet vid design eller utveckling av den informationsteknik som idag är en integrerad del av vårt samhälle, vår vardag och snart även våra fysiska kroppar.

Ofta jämföras interaktionsdesignerns arbete med själva utformandet av de artefakter och dess gränssnitt som en designprocess resulterar i. Detta är emellertid bara en del av vad en interaktionsdesigner bör göra i sitt arbete med att utveckla informationsteknik.

En viktig del i designprocessen är förståelsen för de bakomliggande ämnesområden som interaktionsdesignern tvingas ta ställning till när designbeslut skall fattas. Att utveckla informationsteknik handlar idag i hög utsträckning om kunskap om dessa ämnesområden som många gånger sträcker sig bortom tekniken och själva utformandet av gränssnitt. Framför allt väcks frågor om hur denna kunskap utvecklas och tillämpas i en designprocess, och hur man hittar balansen mellan djup respektive bred kunskap inom olika områden utan att riskera att bli alltför generell som designer.

Med den här föreläsningen hoppas jag kunna förmedla en ökad insikt i de krav som ställs på interaktionsdesignerns arbete – att skapa en dialog mellan människor och produkter eller tjänster i olika sammanhang, baserat på en bred förståelse för en rad ämnesområden som till synes ligger långt utanför informationsteknikens kärna, men som i själva verket många gånger borde vara själva centrum för designprocessen.

Machinima – spelinspelningsplatsen

Machinima innebär att man använder ett spels förmåga att generera rörliga bilder till att skapa animerade filmer. Rötterna finns delvis i den så kallade demoscenen kring hemdatorer under 1980-talet, men det var i gamerkretsar under 1990-talet som machinima började växa fram på allvar. I datorspelen fanns då möjligheten att spara spel-sessioner, inte bara var man befann sig i spelet (så att man kunde fortsätta därifrån om man tog en paus), utan också att spara en sekvens med rörlig bild som visade hur man som spelare lyckats utföra en svår manöver i spelet.

Snart började detta användas för att visa annat än spelmanövrar. När spelen öppnade för flera samtidiga användare via nätverk började man använda en spelares blickfång (point-of-view) som kamera och de andra spelarna som aktörer som utförde handlingar. I efterhand adderades ljud och dialog. Detta krävde repetitioner och omtagningar. Utvecklingen har fortsatt och allteftersom datorerna började kunna lagra video har postproduktionen av machinimafilmer ökat.

Sammantaget har machinima alltmer börjat likna filminspelning. Spelarna har tagit spelen och använt dem till att göra någonting helt annat än att spela på, nämligen skapa film. Detta är en intressant form av remediering och även om machinimarörelsen i sig inte är så stor, är det ett exempel på hur datorerna gjuter samman olika uttrycksformer och skapar nya möjligheter att blanda dem.

Jag kommer under föreläsningen att presentera machinimas historia, visa exempel på hur det används idag och tala om möjliga framtida utvecklingsätt samt föra en diskussion kring definitionen och genretillhörigheten.



Jon Manker
Högskoleadjunkt i medieteknik, inriktning film
Södertörns högskola
Torsdag 1 februari 15.30

Typografi, IT, medier och design



Arina Stoenescu
Högskoleadjunkt i medie-
teknik, grafisk designer
Södertörns högskola
Fredag 2 februari 11.30

Typografi är läran om bokstäver och dess användning. Hundratals år av olika verktyg och skrivunderlag har satt sin prägel på bokstävernas utformning. Idag kan de flesta skilja mellan *seriffer* (bokstäver med små fötter, inom typografin kallade seriffer) och *sans seriffer* (bokstäver utan seriffer) även om inte alltid medvetet. Läsbarhet och läslighet är viktiga aspekter inom god typografi.

Informationsteknologin har satt bokstävernas användning i händerna på alla som har tillgång till en dator. De tryckta medierna har kommit långt när det gäller väl fungerande typografi, de skärmbaserade medierna har lånat mycket av trycksakens typografi men måste också vandra en egen väg.

Medierna har anpassat typografin till sina specifika förutsättningar, töjt och bant på bokstavsformerna men också gjort dem rörliga. För mindre än hundra år sedan var detta omöjligt då blytyperna hade sina fysiska begränsningar.

Design för bokstavsformer har ökat explosionsartat. Från att ha varit en konst enbart för få invigda typsnittsskärare har typografin i den digitala åldern låtit sig provas och utövas av många designers, både inom tryck och webbpublicering.

Det är spännande att titta närmare på hur dessa bokstäver, som har skapats för mer än två tusen år sedan har gestaltats och förfinats under historiens gång. Men hur har typografin påverkats av de nya medierna? Och vem ska bidra med god typografi när den kommer att inta en alltmer framträdande plats på olika skärmar och digitala artefakter?

Teknikens betydelse i individens vardag

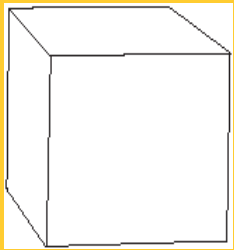
Våra liv och våra levnadsvillkor har kommit att mer och mer bli integrerade med digital medieteknik. Vi spenderar inte bara delar av våra liv i digitala miljöer, såsom web-communities eller genom att handla varor via Internet. Tekniken har dessutom kommit att bli, för att parafrasera McLuhan (1964/2001), förlängningar av vårt medvetande, våra möjligheter, våra drömmar och ambitioner.

Tillgång till, såväl som användning av, digitala artefakter i relation till variabler som sexualitet, kön och etnicitet, är och kommer att fortsätta att vara både viktigt och intressant inom ämnet medieteknik. Inte minst i relation till politiska mål och strategier som siktar mot ett informationssamhälle för alla. Ett samhälle där alla förväntas ha tillgång till digitala artefakter och även möjlighet att använda dessa.

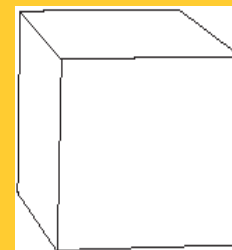
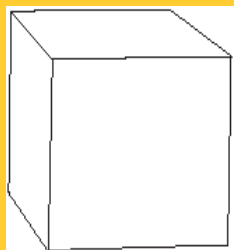
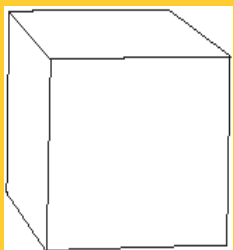
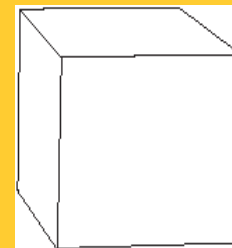
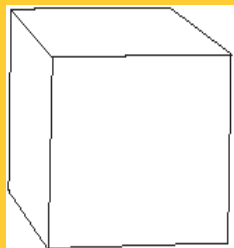
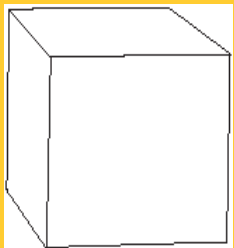
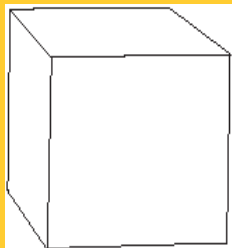
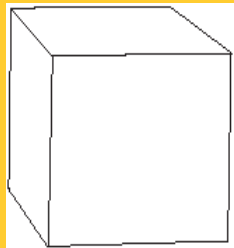
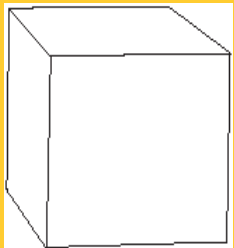
I både IT-politiska dokument, statistik och olika studier skrivs det ofta om tillgång och tillgänglighet. Men *tillgång* och *tillgänglighet* handlar i dessa studier inte om betydelse och funktion för användarna, utan beskrivs framförallt i tekniska termer och speglar därför en konventionell (ekonomisk och patriarkal) syn på teknik och teknikbruk. Digitala klyftor reduceras till att handla om tillgång eller inte tillgång. Det är sällan man behandlar aspekter som rör innehåll och olika betydelser av teknikbruket för marginaliserade i samhället, som exempelvis många av de kvinnor som använder tekniken. Drömmen om ett IT-samhälle måste därför ta sin början i en förståelse för människor, olikheter, variationer – frågan om bandbredd kan vänta.



Sofia Lundmark
Högskoleadjunkt i medie-
teknik
Södertörns högskola
Fredag 2 februari 15.30



IT, medier & design är ett brett program där många av kurserna är på en grundläggande nivå. Därifrån kan studenterna välja sin egen specialinriktning genom att fördjupa sig inom individuella intresseområden.

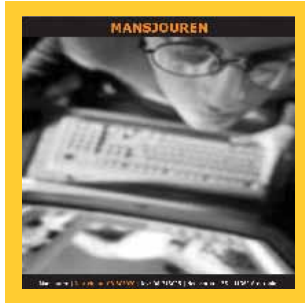


Texter: Linda Hayden

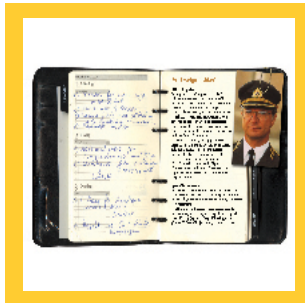
Programmet IT, medier & design, 140 poäng

termin 1	IT, medier, design Visuell kommunikation Publicering via Internet Grundläggande programmering, C
termin 2	Representation, narration, interaktion Ljud och rörlig bild Objektorienterad programmering med 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



Annons



Folder

Visuell kommunikation var den första kreativa kursen på IMD-programmet. Vi arbetade med bildkomposition, originalframställning, typografi och layout samt fick kunskaper om papperskvaliteter. Vi fick lära oss programvaror som Photoshop, Illustrator och InDesign under roliga workshops. Uppgifterna genomfördes på Macintosh-datorer, som är vanligt förekommande inom den grafiska branschen.

Kursen gav oss en bra bas för formgivning och bildbehandling, som vi haft stor nytta av under många efterföljande kurser i programmet. Även ämnet retorik behandlades inom ramen för kursen. I detta sammanhang omfattade retoriken berättande, budskap och samspel mellan text och bild. Retorik handlar om att övertyga och används mycket inom reklam, men även i andra kommunikativa sammanhang där bilden ska hjälpa texten att få läsaren att tro på det som berättas.

I de flesta kurser på IMD-programmet har vi genomfört ett projektarbete. Under Visuell kommunikation var projektuppgiften att ”visuellt gestalta ett budskap” och vi fick välja en beställare av fyra givna uppdragsgivare, bland andra Mansjouren och Kungäuset. Målgruppen var män och kvinnor i åldern 24–30 år och uppdraget var att ta fram en helsidesannons samt en fyrsidig folder med syftet att informera den tänkta målgruppen om organisationens arbete.

Kursen avslutades med en skriftlig hemtentamen där vi fick visa våra individuella kunskaper inom visuell kommunikation. Det finns också en fristående fördjupningskurs i ämnet på Södertörns högskola.

Publicering via Internet

Publicering via Internet gav oss grundläggande kunskaper om Internets förutsättningar och användningsområden. Begrepp som *användargränssnitt* och *informationsdesign* var relativt nya för de flesta av oss då, men har sedan följt med genom hela utbildningen.

Kursen kretsade mycket kring uttrycket ”design av användarupplevelsen”. Det innebär att besökarens behov och mål är viktiga aspekter att utgå ifrån när man skapar en internetprodukt. Användandet av till exempel webbsidor ska för besökaren vara ett smidigt moment i vardagen och fylla de specifika behoven. Genom att minska antalet irritationsmoment får besökaren en mer positiv syn på hela företaget.

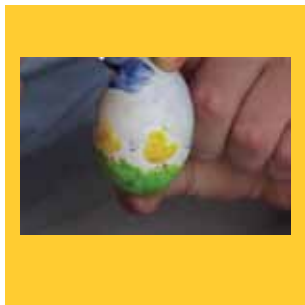
Visuella riktlinjer för webb kan vara typografi, bilder, färger och metaforer. Vi lärde oss att designa för användaren och dennes förutsättningar vad gäller utrustning, såsom internetuppkoppling, webbläsare och bildskärmsupplösning, men också hur en sajt ska vara lätt att snabbt förstå sig på. Att göra ”tillgängliga” webbsidor är något helt annat, det betyder att till exempel synskadade och rörelsehindrade lätt kan använda sajten. Det kan underlätta med större knappar som är lättare att träffa med musen eller att navigeringen styrs med kortkommandon via tangentbordet.

I den praktiska delen av kursen fick vi lära oss HTML, CSS och JavaScript som vi också använde i projektarbetet där vi skapade en webbsida för en tidning. Vi utförde användartester på gränssnittet och navigeringen för att se om webbsidan fungerade som vi hade tänkt. Även denna kurs genomfördes på Macintosh och avslutades med en salstentamen.



Webbsidor

Ljud och rörlig bild



Instruktionsfilm

Ljud och rörlig bild var en mycket spännande kurs. Vi fick lära oss att hantera en filmkamera, redigera filmklipp och lägga på ljud. De många praktiska övningarna i filmning och redigering lärde oss ljussättning, ljudläggning och efterarbete som till exempel synkning av bild och ljud samt inspelning och användning av bakgrundsljud. Vi övade intervjuetekniker, berättelsemodeller och manusförfattande.

Det finns ett rum på skolan med en så kallad green screen där man kan filma människor och föremål mot en bakgrund som är enkel att byta ut i efterhand. Rummet är också ljudisolerat och fungerar som inspelningsplats för separata ljudsekvenser. All utrustning är tillgänglig för studenterna även efter denna kurs.

Den teoretiska delen bestod i att studera olika produktionsmetoder och inspelningstekniker för filmskapande, dramaturgi och manus för interaktiv film samt filmhistoria. En skriftlig hemtentamen sammanfattade de individuella kunskaperna.

En av uppgifterna var att göra ett personporträtt som vi redigerade och lade musik till, en annan övning var att filma tre scener ur två olika vinklar, så kallad *cross cutting*, med tre tagningar per scen och sen klippa ihop det till en actionfylld berättelse enligt ett givet manus. I slutet av kursen tittade vi på alla filmer klassen åstadkommit, vilket blev till en liten filmfestival.

Kvällskursen *Videoproduktion: postproduktion och interaktiv rörlig bild* som ges av medieteknik på Södertörns högskola har blivit mycket populär hos IMD-studenterna.

Interaktiva medier

Interaktiva medier var en introduktion till de olika metoderna och verktygen som kan användas vid design och framställning av interaktiva multimediala produktioner. Med ”interaktiv multimedial produktion” menas till exempel ett datorspel eller en digital presentation som kräver användarens deltagande. Den lägsta graden av interaktivitet kan vara en vanlig meny på en enkel webbsida, där besökaren tar sig fram i valfri ordning genom att klicka på länkarna. I en mer avancerad interaktiv produktion styr användaren helt vad som ska hända. I datorspel är handlingen totalt beroende av vad användaren gör.

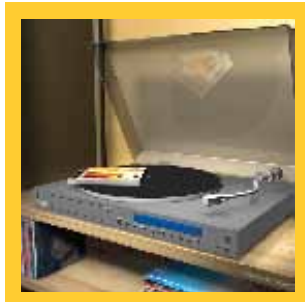
Som seminarieuppgift tilldelades vi en interaktiv produktion att analysera och bedöma utifrån aspekter som målgruppsanpassning, gränssnitt och navigation. Genom att granska och kritisera befintliga produktioner lär man sig av andras misstag och slipper man lägga ner tid på att ”uppfinna hjulet” igen.

Projektarbetets uppgift var densamma för alla grupper – att skapa en interaktiv multimedial presentation för Aroseniusfonden och sjukdomen blödarsjuka. Detta skulle distribueras via CD-ROM eller webben. I förarbetet ritade vi ett storyboard och skrev ett interaktivt manus utifrån våra idéer. En del research var även nödvändig för att förstå sjukdomen blödarsjuka, så att innehållet och budskapet skulle kännas verkligt. Presentationerna gjordes med hjälp av Director och programmeringsspråket Lingo, som vi också lärde oss under kursen. Trots att alla arbetade med samma uppgift blev resultaten väldigt olika.



Informationsfilm

3D-grafik och modellering



CD-grammofon

Kursen *3D-grafik och modellering* bestod till större del av praktiska övningar i 3D-programmet Cinema 4D. Därigenom lärde vi oss hur enkelt det är att göra tredimensionell grafik och animationer, men också hur komplext området är och hur avancerade objekt man kan åstadkomma.

I Cinema 4D kan man enkelt skapa objekt med hjälp av grundformer och sedan forma och kombinera dem som man vill. Sen lägger man på ytor som till exempel färger och genomskinlighet. I programmet finns färdiga ytor, men man kan även importera foton på till exempel en tapet eller ett golv. På så vis kan man skapa illustrationer med både verklighetskänsla och djup. Det går också att ljussätta med hjälp av olika ljuskällor för bättre kontraster och skugg effekter. Objekten visas i vy från flera olika vinklar och det är enkelt att förstora upp en av dessa under arbetets gång samt vrida och flytta objektet för att se närmare på det.

Tentamen bestod i att alla skulle göra samma uppgift, en tredimensionell modell av en kombinerad CD-spelare och grammofon. Vi fick fria händer att lägga in egna ytor och material, så resultaten blev väldigt blandade, trots de givna förutsättningarna.

Dessa illustrationskunskaper har vi haft användning av i flera projekt då vi skapat inslag med 3D-objekt eller skissat på modeller av olika produkter. Till exempel på kursen *Designprojekt*, då vi arbetade med en prototyp av en bärbar ljudspelare.

Design, innovation, kreativitet

På kursen *Design, innovation, kreativitet* fick vi en inblick i designprocessen – hur det kan gå till i arbetet ”från idé till färdig designlösning”. De tre begreppen utgör grundstenarna i en designprocess, men samtidigt är de helt separata delar. Kreativitet är att se sig omkring för att hitta inspirationskällor och att bearbeta idéer, i designmomentet tas utseende och funktioner fram, medan innovationsdelen handlar om tekniken och hur funktionerna ska lösas. Med fokus på kreativa processer och utvecklingsmetoder för interaktiva produkter fick vi kännedom om de gränslösa möjligheter till innovation som finns inom detta område.

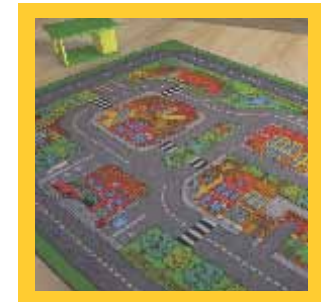
Gästlärare från *Interaktiva institutet – smart studio* gav workshops i skissteknik och kreativa metoder. De visade hur man på olika sätt kan få fram idéer – genom att brainstorma eller att titta på bilder kan man skapa nya associationsbanor. En grupp som arbetar fram idéer kan nå otroliga resultat. Och det går inte efteråt att säga vem som kom på vad, för alla är lika delaktiga!

Användarstudier är ett annat sätt som kan ge nya idéer där användarna blir inspirationskällan. Vi gav oss ut på stan och betraktade folk under specifika vardagsmoment, till exempel hur det går till vid avstigning från tunnelbanetågen.

Projektet bestod i att arbeta med en designprocess där vi skulle planera en interaktiv installation med tema *Räds-la*, *Identitet* och/eller *Magi*. Efter en kreativ idéfas ritade vi ett scenario, byggde upp en prototyp och slutligen tog vi fram en digital presentation av arbetet som vi visade på redovisningen i slutet av kursen.



Lära-kännadomino



Interaktiv lekmatte

Designprojekt



Xpload – bärbar ljudspelare

God design är inte bara skönhet utan även att produkten är lättanvänd och har god funktionalitet.

På kursen *Designprojekt* fick vi användning av kunskaperna från den föregående kursen *Design, innovation, kreativitet* och genomförde en hel designprocess ”från ax till prototypen av en limpa”.

I två seminarieuppgifter studerade vi användbarheten för interaktiva produkter. Efter en djupgående studie av för- och nackdelar i designen gav vi förslag till förbättringar i designen. Vi analyserade till exempel en mp3-spelare som fanns på marknaden. Analysen hade vi nytta av i projektarbetet, som var att ta fram en bärbar ljudspelare.

Efter givna riktlinjer som storlek, skärmformat samt hur överföring av musik skulle gå till fick vi fria händer att gestalta den bärbara ljudspelaren. I en förstudie skapade vi först en bild av produktens funktionaliteter och innehåll genom att studera spelare på marknaden samt målgruppen och dess behov. Vi observerade bland annat människor med mp3-spelare på pendeltåget för att förstå hur de använder den. Därefter tog vi fram tre koncept och utifrån dessa valdes ett för fortsatt utveckling. På detta designförslag gjordes användartester. När vi hade kommit fram till en bra lösning gjorde vi en digital presentation av vår produkt och dess interaktivitet.

Kursen *Designprojekt* gav oss praktisk erfarenhet om hur en designprocess kan gå till och hur vi kan använda kunskaperna för såväl produktutveckling som i olika webbprojekt.

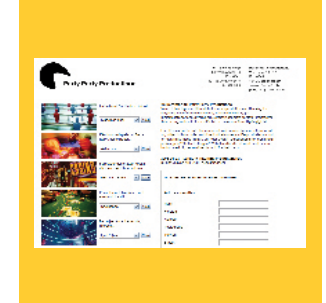
Webbapplikationer

Kursen *Webbapplikationer* innebär lärdom om hur man skapar dynamiska och interaktiva webbsidor. Vi lärde oss *PHP*, vilket är ett serverbaserat scriptspråk som används tillsammans med *HTML* för att skapa dynamiska webbsidor. *PHP* är en öppen källkod och därigenom ett billigt alternativ till Microsofts Active Server Pages, *ASP*. *PHP* går mycket bra att kombinera med olika slags databaser och vi använde på kursen *MySQL* och till skillnad mot kursen *Databasteknik*, där vi lärde oss att skapa databaser manuellt, använde vi här *phpMyAdmin*, som är en mycket användarvänlig webbaserat verktyg för att administrera *MySQL* databaser.

Att använda *PHP* och databaser vid webbutveckling gör alltså webbsid-orna dynamiska. Det betyder att innehållet enkelt kan förändras utan att man behöver skriva något i *HTML*-koden. Innehållet är helt åtskilt från layout och struktur, vilket gör sajterna säkrare och enklare att bygga ut när de behöver växa.

Under kursen utfördes ett projekt där vi fick välja en statisk befintlig webbsida att göra om med *PHP* och databaser. Till webbsidan skulle vi även skapa ett så kallat *admingränssnitt* för uppdateringsmöjligheter via webben. Detta är ett bra alternativ till dyra program som många företag använder för att uppdatera sin webbsida.

Kursen innehöll även en individuell hemtentamen som också den innebar att skapa en webbsida med *PHP* och databas. Information om biografier, filmer, priser och tider skulle lagras i databasen och hämtas till sajten vid begäran från användaren. Vi kunde välja att även skapa en bokningsfunktion till biljettsajten.



Webbsida

KTH-kurserna

Som en del i IMD-programmets profil är fyra kurser förlagda till Kungliga Tekniska högskolan, KTH.

Grundläggande programmering, C

På kursen *Grundläggande programmering C* lärde vi oss programmeringens grunder och rätt sätt att tänka med hjälp av programmeringsspråket C. I övningsuppgifterna löste vi olika problem genom att skriva kod för små program. C är ett funktionsorienterat språk, vilket innebär att man börjar med lösningen och utifrån den skapar man olika funktioner som sätts ihop till ett fungerande program.

Kursen genomfördes med tre laborationer och avslutades med en praktisk tentamen, där vi skulle skapa körbara program grundade på problemlösningen.

Under kursen fick vi förståelse för den grundläggande logiken inom programmering och det hade vi stor nytta av i de senare programmeringskurserna, till exempel Java, men även för PHP och Lingo, som ingick i senare kurser.

Objektorienterad programmering med Java

Java bygger på C, men i Java utgår man från objektet när man bestämmer operationer – inte lösningen. Ett objekt är en modell av ett verkligt eller tänkt föremål, det kan vara en person eller en bok. Operationerna bestäms utifrån hur de olika objekten i ett program samverkar.

Även på denna kurs övade vi på att göra små program som löste olika problem. En del av kursen tog även upp så kallade applets, vilket är grafiska program som kan köras i en webbläsare. Java används bland annat vid programmering av applikationer för mobila enheter.

Datorkommunikation

Att kunna hantera sin arbetsmiljö är praktiskt, både för oss själva och för våra arbetsgivare. Kursen *Datorkommunikation* omfattade bland annat arkitekturer, protokoll, hårdvara och nätverk.

Laborationerna bestod i att bygga upp fysiska datornätverk, från små lokala nätverk, så kallade Local Area Networks, LAN, till att koppla samman dessa med hjälp av modem och routrar samt få tillgång till det stora nätverket Internet.

Att själva bygga nätverk och koppla sladdar gav oss en förståelse för hur hårdvaran fungerar och används. Även om vi inte kan åtgärda de fel som uppstår, så har vi god kännedom om hur datorer och kringutrustning kommunicerar och det underlättar dialogen med IT-supporten.

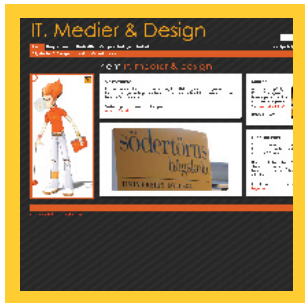
Databasteknik

Den sista KTH-kursen inom IMD-programmet var *Databasteknik*.

I databaser kan man lagra information på ett säkert sätt och de används bland annat till dynamiska webbsidor, där man med hjälp av *Structured Query Language*, *SQL*, kan välja vilken information som ska visas på olika sidor. *SQL* är ett frågespråk som kommunicerar med databasen så att man med enkla kommandon kan hämta rätt information vid olika handlingar av användaren.

Genom övningar och laborationer skapade vi en grundlig förståelse för hur relationsdatabaser byggs upp och används. Kunskaperna tog vi med oss direkt till den efterföljande kursen *Webbapplikationer* där vi lärde oss att använda databaserna i praktiken.

Multimedia på webben och ...



Webbsida för programmet
IT, medier & design

Multimedia på webben gav oss kunskaper om interaktiv multimedia på Internet genom en grundkurs i animering och programmet Flash. *Användarcentrerad webbdesign* fördjupade våra kunskaper inom människa-datorinteraktion. De två kurserna hängde samman och resulterade i ett längre projektarbete där hela klassen var involverad.

Under en vecka hade vi tillgång till gästlärare från *InUse*, Sveriges största specialistföretag på användbarhet, som berättade om användbarhet i praktiken. De visade hur man kan underlätta för användaren genom att ta bort onödig information och element som inte tillför något av värde. Ju färre element användaren måste tolka och bedöma, desto bättre. Människor har olika begränsningar och möjligheter och det är därför viktigt att ta hänsyn till det mänskliga systemets förmågor i vår design. God design skapar avsedd nytta!

Kurserna innehöll en individuell analysuppgift i två delar. I den första delen fick vi kritiskt granska utformningen av en annan högskolas webbplats utifrån design, teknik, användbarhet och tillgänglighet. Analysen användes sedan i projektarbetet. Därefter skulle var och en göra en reflekterande analys av det egna projektarbetet.

Projektet var ett omfattande arbete med en ledningsgrupp bestående av projektledare och redaktör, en designgrupp samt en teknikgrupp. Uppdraget var att göra en webbplats för programmet IT, medier & design inför utexamineringen av studenterna i IMD02.

Webbplatsen skulle marknadsföra programmet *IT, medier & design* på Södertörns högskola och slututställningen för IMD02, *Projektör 2006*. Den var också tänkt att fungera som en samlingsplats för alla IMD-studenter,

... Användarcentrerad webbdesign

där de kunde få information, stöd och inspiration. Kraven på funktionalitet var att det skulle finnas en egenproducerad sökfunktion på allt publicerat material samt en webbaserad funktion för administrering av innehåll och struktur. Teknikgruppen programmerade strukturen och alla funktioner medan designgruppen tog fram den visuella delen. Grupperna hade hela tiden ett mycket nära samarbete och rapporterade löpande till ledningen så att tidsplan och delmål kunde hållas.

I uppdraget ingick även att ta fram namnförslag samt logotyp till utställningen. Det var så utställningsnamnet *Projektör* kom till.

Parallellt med det stora projektet bedrevs ett mindre delprojekt där uppgiften var att ta fram en reklamfilm för *Projektör 2006*. Den skulle länkas från webbplatsens startsida, i syftet att locka besökare till utställningen.

I filmen användes tre utvalda examensarbeten som inspiration för att beskriva utställningen och dess tema – Interaktionsdesign i nya medier. Resultatet blev en stilrent tecknad, interaktiv animation, som leder betraktaren mot utställningen via de illustrerade examensarbetena. Filmen gjordes i Flash och använde de färger som *Projektör 2006* valt till sin grafiska profil – grönt, svart och vitt.

Genom att arbeta i ett stort projekt med en tydlig fördelning av arbetsuppgifter och många deltagare som bidrog med olika kompetenser, lärde vi oss att planera, styra och samarbeta för att nå ett lyckat resultat.



Reklamfilm för utställningen
Projektör 2006

C-uppsats

Vårterminen 2006 ledde fram till kursen *C-uppsats*, 10 poäng. Den föregicks av två förberedande kurser i skrivande och forskningsmetoder, *Specialkurs* (IKT och lärande) och *Vetenskap, teori och metod*. Vi lärde oss hur man samlar in kvalitativ och kvantitativ data, sammanställer och analyserar den för att kunna använda resultaten av sin undersökning.

Att skriva C-uppsats är ett omfattande arbete som grundar sig på litteraturstudier och forskningsrön inom valt ämne och mynnar ut i en diskussion kring uppsatta frågeställningar. En C-uppsats innehåller vanligen indelningen teori, metod, analys, resultat och diskussion.

Den egna förundersökningen kan ske genom fältstudier, intervjuer eller enkäter där resultatet sammanställs och analyseras.

På programmet IT, medier & design fick vi friheten att själva välja uppsatsämne inom ramen för medieteknik. Några valde att skriva uppsatsen ensam, men de flesta arbetade i par. Det är bra att ha någon att diskutera ämnet med och arbetet blir lättare om man delar på ansvaret.

C-uppsatsen och de förberedande kurserna gav oss gedigen träning i att skriva vetenskapliga texter, göra olika undersökningar och att diskutera fram slutsatser.



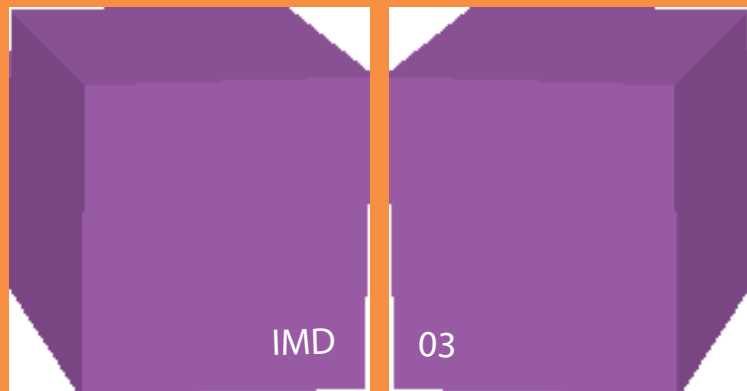
Sista terminen

Den sjunde och avslutande terminen på programmet IT, medier & design innebar ett valfritt upplägg för studenterna med syftet att skapa utrymme för en egen specialisering. Vi kunde välja mellan att göra praktik, examensarbete eller läsa valfria kurser, vilka även kunde vara förlagda utomlands. Genom denna valfrihet har var och en kunnat forma sin utbildning och ”knyta ihop säcken” efter egna önskemål och behov.

Merparten av studenterna i IMDo3 har under hösten 2006 valt *praktik*, 10 poäng och *examensarbete*, 10 poäng. Några fortsatte med examensarbetet på sin praktikplats medan andra valde nya projekt. Eftersom både praktikplats och examensarbete kan väljas av studenten själv ökar specialiseringsmöjligheterna genom att gå dessa kurser.

Praktiken var en uppskattad period, då vi fick prova våra kunskaper ute i ”verkligheten”. Tack vare alla de praktiska kurserna och delmomenten under utbildningen var steget inte alltför stort från studier till arbete. Även examensarbetet innebär ofta ett verklighetsförankrat projekt och ger bra erfarenheter inför framtiden. Båda dessa kurser bygger på mycket självständigt arbete och egna initiativ och det gav oss möjligheter att visa vad vi kan. Genom att jobba med skarpa uppdrag får man också tillfälle att knyta kontakter med folk i branschen. För några i klassen har praktikplatsen eller examensarbetet lett till anställning efter utbildningen.

Fyra studenter i IMDo3 valde att läsa kurser utomlands – tre åkte till USA och en till Japan. Det gav dem ovärderliga upplevelser både kunskapsmässigt och personligt.



Daniela Andersson

Innan jag började på programmet IT, medier & design hade jag sökt en del andra utbildningar men tyckte inte att någon direkt stämde in på vad jag ville läsa. Till slut hittade jag IMD-programmet och kände att detta passade mig utmärkt.

Det jag har inriktat mig mest på och tyckt varit roligast på programmet har varit design. Det har också varit mycket nöjsamt att arbeta i grupp då man lär känna sina klasskamrater och kan arbeta med det man finner intressant.

C-uppsatsen skrev jag tillsammans med Helena Molander. Vi undersökte ungdomars användning av Internet och gav uppsatsen titeln *Internet – ungdomskulturen*. Det var en riktig utmaning eftersom jag samtidigt jobbade heltid. Det kändes bra att kunna skriva tillsammans med någon då det var min allra första C-uppsats.

Praktiken gjorde jag på *Caliber Media*, ett företag som skapar tävlingar på nätet. Där praktiserade jag i tio veckor för att sedan bli heltidsanställd, en mycket trevlig arbetsplats. Examensarbetet gjorde jag tillsammans med Anna Jonströmer, Marie Karlén och Helena Molander. Vi skapade en webbsida åt spelföretaget Bajoum.

Det som har varit bra med programmet är att det har funnits valbara kurser. Detta har gjort att jag själv kunnat välja vad jag vill läsa och inrikta mig på. IMD-programmet har gett mig en bred utbildning som gör att jag kan lite om mycket och det ger en bra start i arbetslivet.



Lars Andersson



Jag har haft nöjet att gå programmet IT, medier & design i tre och ett halvt år. Som med alla krävande utbildningar så har det funnits både stunder av lycka och tillfredsställelse men också stunder av utmanade hårt arbete.

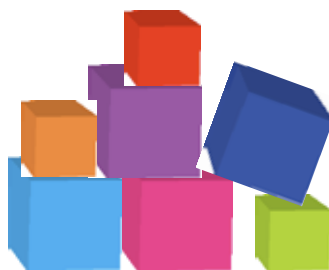
När jag läste programbeskrivningen kände jag nästan direkt att det var den här utbildningen som jag ville gå. Utbildningen var bred och passade mig perfekt eftersom min passion är att vara kreativ och samtidigt studera de mer teoretiska och tekniska aspekterna av design, interaktionsdesign och informationsteknik.

C-uppsatsen, *Den digitala musikkonsumenten*, undersökte hur musikkonsumentens attityder har förändrats i takt med IT-utvecklingen. Under detta arbete studerade jag olika konsumtionsteorier och hur människor påverkas av sin omgivning, tankar och känslor.

Under min utbildningstid valde jag att fokusera mina studier på design och programmering. Detta för att jag kände att min talang kunde utnyttjas bäst inom dessa ämnen.

Den sista terminen studerade jag utomlands. På *Ritsumeikan Asia Pacific University* i Japan valde jag att studera konsumentbeteende, nätverk i Asien samt teknologisk utveckling och produktionssystem – ämnen där japansk forskning ligger i framkant. Utlandsstudierna har också gett mig kompetens att hantera och anpassa mig till olika kulturer och en bredare syn på vår värld och globaliseringen.

Efter den här utbildningen känner jag mig säker i min yrkesroll och ser fram emot att jobba inom IT-sektorn.



Lisa Andersson



Jag är uppvuxen i Linköping men flyttade till Stockholm för att börja på Södertörns högskola. Bredden i programmet IT, medier & design tilltalade mig när jag sökte utbildningen, eftersom jag inte var helt säker på vilket område inom media jag ville arbeta med i framtiden. Det har varit många positiva sidor med en så bred utbildning. Jag har lärt mig att förstå hur hela processen kan se ut när man arbetar inom media, hur man får fram bra idéer till en färdig produkt. Det kan vara allt från en hemsida till en informationsfilm.

Jag insåg efter en tid på IMD att rörlig bild var något som tilltalade mig. Att få vara med att skapa, klippa och framställa en färdig film var väldigt kul och intressant, det ledde till valbara kurser inom det området. Jag fick även möjlighet att göra några filmjobb utanför skolan, vilket har varit väldigt roligt.

Projektledningskursen var också väldigt givande och intressant. Jag fick senare möjligheten att vara projektledare för klassen under ett stort webbprojekt och det fick mig att inse vilka uppgifter och vilket ansvar den rollen innebär. C-uppsatsen, *Tolkning i allmänhetens tjänst*, skrev jag tillsammans med Marie Karlén.

Inför sista terminen valde jag att studera utomlands. Det blev *Missouri Southern State University*, där jag fokuserade på ämnen inom kommunikation. Det gav mig framförallt bättre och djupare kunskaper i det engelska språket, men även större tro på mig själv och min potential. IMD har gett mig en bra grund att stå på för framtiden. Man måste ha breda kunskaper idag om man vill ta sig in på arbetsmarknaden, i synnerhet inom IT-branschen.



Sofia Andersson



Jag älskar att arbeta med bild och formgivning och efter gymnasiet valde jag därför programmet IT, medier & design. Utbildningen har passat mig perfekt, då jag har fått lära mig mycket om många olika ämnen inom media. Jag har lärt mig mycket om digital formgivning genom arbete med digital bildbehandling och webbsidor, samt fått nya infallsvinklar på det svenska språket genom kursen *Svenska och retorik*.

Genom IMD-programmet har jag också fått inblick i filmskapande och redigering, HTML och annan programmering samt ledarskap. Tredje året på utbildningen läste jag min valbara kurs i Eskilstuna, *Informationsarkitektur 1 – Webbproduktion A*, där jag producerade en webbsida för ett företag och de blev mycket nöjda.

C-uppsatsen, *Intranätet fungerar bra, bortsett från ingen använder det...*, skrev jag tillsammans med Anna Hurtig. Vi studerade Värmdö kommuns intranät och undersökte hur det användes av den tilltänkta målgruppen. Vi kom fram till att alla anställda skulle kunna hantera intranätet tillfredställande om de fick rätt utbildning.

Sista terminen bestämde jag mig för att studera utomlands. Jag spenderade fyra månader i USA på *Whitworth College*, Spokane, Washington State. Där läste jag *Leadership*, *International Relations*, *Photojournalism* och *Writing for Mass Media*. Min tid i USA ser jag som en tillgång då jag framför allt växte som person, men också lärde mig otroligt mycket genom kurserna samt förbättrade de engelska språkkunskaperna väsentligt.

Jag är verkligen nöjd med IMD-programmet och jag ser fram emot att komma ut i arbetslivet och visa upp det jag kan.



Gustaf Gideskog



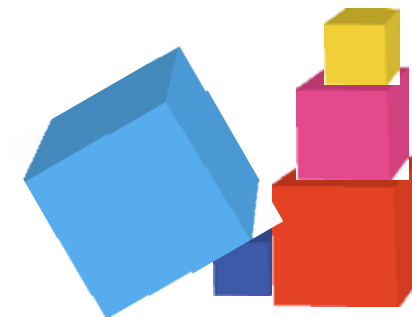
Jag ser mig själv som en webbutvecklare med höga ambitioner, roliga idéer och kämparglöd. Förutom mina studier på programmet IT, medier & design har jag min egen webbfirma – *yesIC*. Dessutom har jag under studietiden, jobbat med frukt och grönt på ICA. Det låter kanske mycket med två jobb och heltidsstudier, men utbildningen har gett mig den frihet som behövdes.

Under mina år på IMD-programmet har jag utvecklat mina kunskaper om Internet och webbutveckling. Detta har blivit min nisch under åren och jag har fördjupat mig inom programmering för dynamisk webb, gränssnittsdesign, navigering och tillgänglighetsanpassning samt interaktivitet.

Utöver programmet har jag även läst *XML och informationsstrukturer* på distans samt *Videoproduktion: postproduktion och interaktiv rörlig bild*, vilket innefattar Flash och programmering med Action Script samt bredade kunskaper inom Adobe-familjen för filmproduktion.

Mitt examensarbete, på uppdrag av SvD Upplaga, innebar att exportera kundportalen för pdf-tidningen från webbtidningens gränssnitt till affärsportalens gränssnitt och design. Därtill har jag byggt nya mervärdestjänster samt inom specifikt givna gränser förbättrat navigation och tillgänglighet.

För mitt examensarbete har IMD-programmet förbättrat mig väl, men jag behövde lära mig en ny utvecklingsmiljö. Den bredd och de grunder som erbjudits på programmet har gjort det lätt för mig att utvecklas och lära mig nya tekniska miljöer, såsom Active Server Pages, ASP. Efter mina studier har jag erbjudits jobb som utvecklare på *Svenska Dagbladet*.



Tanja Goga

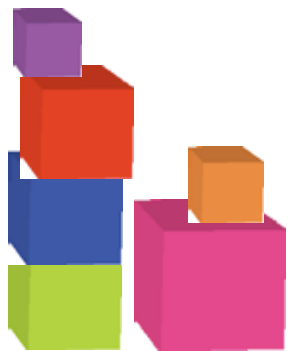


Redan på gymnasiet kom jag underfund med att IT var någonting för mig, då jag pluggade teknik med inriktning data. Efter studenten bestämde jag mig ganska snabbt för att jag ville plugga någonting som hade både med teknik och design att göra och därför passade programmet IT, medier & design perfekt. Under mina år på IMD-programmet har jag fått lära mig allt från informationsteknikens inverkan på individ och samhälle till programmering av olika slag, så utbudet av kurser har varit relativt brett och jag har fått lära mig och prova på mycket.

Som valbar kurs valde jag *Mobila tjänster och gränssnitt*, där vi jobbade i grupp med ett designuppdrag. Fokus i kursen låg på mobila artefakter och system. När jag senare under programmet skulle skriva C-uppsats valde jag ett ämne som jag själv fann mycket intressant, nämligen identitet och identitetsskapande på Internet. Titeln blev *Identitet i Internetåldern* och jag analyserade hur ungdomarna på en sajt gick till väga när de skapade sina identiteter på Internet.

Hösten 2006 valde jag att läsa magisterprogrammet *Medieteknik och Interaktionsdesign* för att efter den avsluta min utbildning på programmet IT, medier & design.

Det har varit både inspirerande och kul att gå IMD-programmet och vi har fått jobba mycket med olika projekt där man både har fått nya kunskaper, men också delat sina egna kunskaper med klasskamraterna.



Linda Hayden



Programmet IT, medier & design har för mig varit en möjlighet att fördjupa mig inom webbdesign, men också att prova nya områden. Programmets kurser har gett mig ett bredare arbetsfält och fler utvecklingsmöjligheter. Tidigare ogillade jag ämnet projektledning, men en fantastisk lärare fick mig att se behovet av dessa kunskaper, både i den egna verksamheten och som anställd.

Som valbar kurs läste jag *Webbdesign för sökmotoroptimering*. C-uppsatsen, *Jag bloggar – alltså finns jag*, skrev jag tillsammans med Anna Jonströmer. Vi undersökte vad som motiverar skribenterna att blogga och vad det är som gör bloggarna så välbesökta.

Eftersom jag länge lockats av informatörsyrket valde jag praktikplats därefter. Jag var på Sandvikens kommuns informationsenhet i tio veckor. Det viktigaste jag fick med mig är hur arbetet på en informationsavdelning fungerar och det var en positiv erfarenhet. Mitt examensarbete blev slututställningen *Projektor 2007*. Det har inneburit att agera projektledare samt att söka sponsorer och föreläsare, ta fram en grafisk profil och trycksaker, budgetansvar och presskontakter, med mera, med mera.

Vid sidan om studierna har jag varit aktiv inom Söders – Södertörns högskolas Studentkår. Där har jag arbetat som webbmaster och tagit fram den nya webbsidan. Jag har också varit ordförande för informationsutskottet samt ansvarig utgivare för kårtidningen SODA. Engagemanget i kårverksamheten har gett mig ett verklighetsperspektiv på det jag utbildat mig inom. Jag har även haft flera webbdesignuppdrag genom bemanningsföretag, samt startat min egen firma *Jellodog*, som jobbar med webbproduktion.



Anna Hurtig



Under utbildningen har jag först och främst inriktat mig på grafisk design och webbdesign, men även projektledning och användbarhet har intresserat mig. Jag hoppas i framtiden kunna jobba med både grafisk design och webbdesign inom samma yrkesroll, vilket blir allt vanligare på dagens arbetsmarknad.

Som valbar kurs läste jag *Mobila tjänster och gränssnitt*. För C-uppsatsen *Intranätet fungerar bra, bortsett från att ingen använder det...* undersökte jag, tillsammans med Sofia Andersson, attityderna hos de anställda på Värmdö kommun gentemot deras intranät. Praktiken tillbringade jag som webbredaktör på Ordfront förlag. Där var jag med och lanserade deras nya webbplats. Som examensarbete fortsatte jag på samma företag med att bygga om webbplatsen för Bokfront. Jag fick en grafisk profil och funktioner att följa och fick utifrån det rita upp alla sidor som webbplatsen kunde ha.

För att utöka mina grafiska designkunskaper läste jag en kvällskurs i grafisk design på Forsbergs Skola.

Vet man inte exakt vad man vill jobba med men ändå vilken bransch man är intresserad av, är IT, medier & design ett utmärkt program. Förutom att man får prova på många olika ”yrkesroller” ger programmet en bredd som är ovärderlig på arbetsmarknaden, eftersom man har god insikt i medierelaterade branscher, men också programmeringskunskaper. En annan väldigt positiv aspekt med programmet är den fria arbetsformen, mycket arbete sker i projektform och frihet under ansvar är mycket givande och utvecklande för både individ och projekt. Det är resultaten som räknas i slutänden, inte bara processen.



Anna Jonströmer



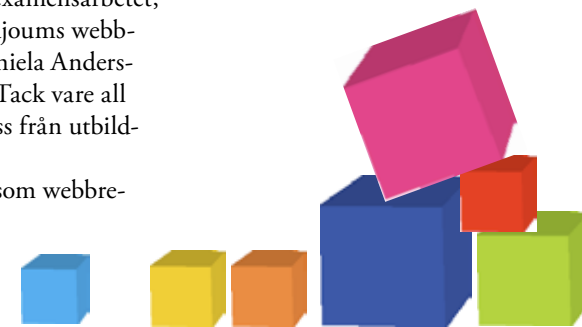
IT, medier & design är en bred utbildning, med en kombination av kurser som ger en bra grund att stå på. Parallellt med utbildningen valde jag även att läsa några andra kurser för att fördjupa mig inom de kreativa ämnena. Jag har till exempel läst *Multimedia på webben*, *Videoproduktion: postproduktion och interaktiv rörlig bild* samt *Spelutveckling för webben*. Som valbar kurs valde jag att läsa en kvällskurs i datorspelsutveckling på Stockholms universitet.

C-uppsatsen, *Jag bloggar – alltså finns jag*, skrev jag tillsammans med Linda Hayden. Vi valde att fokusera på bloggarnas vanor och motivation till att skriva öppet på webben. Mycket tack vare uppsatsen fick jag senare möjligheten att skriva boken *Bloggning* för bokförlaget Docendo.

Den avslutande terminen praktiserade jag och Marie Karlén på Sveriges Radio. Där fick vi tillsammans skapa en bildspelsapplikation i Flash för P3 Stars webbcommunity. Vi ansvarade själva för hela projektet, vilket gav oss stort utrymme för egna idéer.

Efter praktikperioden var det dags för examensarbetet, vilket blev att skapa datorspelsföretaget Bajoums webbplats. Det gjorde jag tillsammans med Daniela Andersson, Marie Karlén och Helena Molander. Tack vare all kunskap och erfarenhet som vi fått med oss från utbildningen blev resultatet storslaget.

Under januari 2007 började jag arbeta som webbredaktör på ZTV.



Marie Karlén



Jag har länge varit intresserad av att arbeta med rörliga bilder. Innan jag påbörjade mina studier på programmet IT, medier & design gick jag en rad kortare kurser inom mediefältet samt en ettårig utbildning i tv- och videoproduktion. På IMD-programmet väcktes även mitt intresse för att skapa rörlig grafik digitalt. Jag tycker att det är otroligt roligt att kunna påverka ett objekt så mycket enbart genom kod. Därför har jag under studietiden läst ett flertal fristående kurser med Flash som främsta verktyg.

Musik har alltid varit en stor del av mitt liv. Under ett antal år var jag engagerad inom Stockholms universitets studentradio, vilket i sin tur ledde till en praktikplats på P5 Radio Stockholm. Det föll sig därför väldigt naturligt att även min C-uppsats skulle vara musikrelaterad. Tillsammans med Lisa Andersson skrev jag uppsatsen *Tolkning i allmänhetens tjänst – en studie om hur Public Serviceuppsatser omsätts i Sveriges Radios musikutbud*.

Jag fick även göra min praktik på Sveriges Radio. I sällskap med Anna Jonströmer praktiserade jag tio veckor på P3 Star, vilket till viss del är ett webbcommunity. Vår huvudsakliga arbetsuppgift var att utveckla detta community med en interaktiv tjänst, en bildspelsapplikation, som vi skapade med hjälp av Flash. Vi jobbade självständigt och fick mycket träning i att driva ett projekt från start till mål. Praktiken var oerhört givande och sporrade mig ännu mer att komma ut i arbetslivet.



Jacob Kuylenstierna



Jag hade kommit hem! Samma framåtanda. Året var 2003, juli månad och jag drygt 19 år gammal och nyss hemkommen från en sju månaders lång resa i Australien. Tre och ett halvt år senare, efter hårt och kreativt arbete på programmet IT, medier & design, är tiden kommen för att ta ett nytt utmanande steg i livet.

Jag ser min tid på IMD-programmet som en betydelsefull grund att stå på, ett viktigt steg i rätt riktning. Mitt behov har inte varit att finna min exakta specialisering, för det är heller inte programmets syfte. IMD-programmet representerar i mina ögon en värdefull bredd som erbjuder många av de viktiga verktyg du förväntas ha kunskap om i den populära och konkurrensutsatta mediebranschen. I skolan har vi arbetat mycket i projekt och grupper där jag ofta helt naturligt har tagit på mig rollen som projektledare. Och det är i rollen som projektledare jag ser mina styrkor och trivs som bäst.

C-uppsatsen, *SMS – att regissera sig själv*, skrev jag tillsammans med Ludvig Siggelin. Den handlar om hur människor ser på SMS som ett uttrycksmedel. Hur kommer det sig att man vågar uttrycka sig mer i ett SMS än i det fysiska mötet?

Min sjunde och avslutande termin studerade jag kommunikationsrelaterade kurser som *Grafisk design*, *Marknadsföring* och *Ledarskap* på *Missouri Southern State University* i USA. Det var en nödvändig och betydelsefull resa för mig personligen. Till hösten 2007 väntar en ansökan till diplomutbildningen *Produktionsledning – operativ projektledning* på *Berghs School of Communication*.



Robin Lillqvist



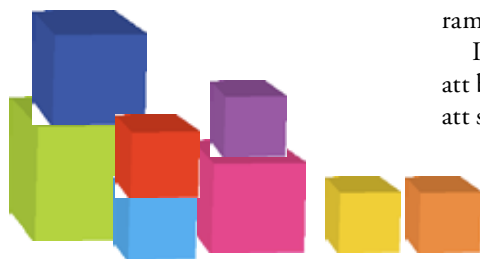
Så... vem är jag? Namnet är Robin Lillqvist och jag är 22 år gammal.

Som person är jag social och artig, tar ansvar och passar oftast tider (självklart med undantag för när det är lövhalka på pendelspären). Jag är arbetsvillig och engagerad. Jag tycker om att arbeta hårt och älskar känslan av att få någonting väl utträttat. Jag ser min rastlöshet över att inte ha någonting att göra som min största brist. Som kräfte söker jag en miljö med familjekänsla, någonstans där man kan växa, utvecklas och arbeta länge.

Under utbildningen har jag fördjupat mig mer i de grafiska delarna från programmets kurser. Jag är inte någon mästernodare, jag har försökt lära mig, men när det kommer till viktiga beslut har jag låtit dessa göras av de som kan mer. Däremot har jag satt ner foten när det handlat om design och layout, där jag känner mig mer hemma.

Programmet IT, medier & design har som helhet varit en behaglig upplevelse med många trevliga kurser och väldigt bra lärare. Mina favoritkurser har varit *Ljud och rörlig bild*, *3D-grafik och animering* samt *Spelutveckling för webben*, där den sistnämnda var en valbar kurs. I dessa kurser har kreativitet och nyskapande varit essentiellt, vilket jag verkligen tyckt om. Varför arbeta inom givna ramar, när man kan skapa egna?

Inom de kommande fem åren ska jag ha hunnit med att både skaffa lägenhet i innerstan och åka till USA för att se hur livet ser ut där.



Andreas Lärkfeldt



Jag påbörjade mina studier på programmet IT, medier & design efter en kort sejour på programmet Datateknik på Kungliga Tekniska högskolan, vilket jag upplevde som alltför tekniskt för mig. På IMD-programmet fick jag däremot en helt annan känsla, en känsla av nytänkande. Här fick jag möjligheter att vara kreativ och få utlopp för mina egna tankar i praktiken istället för bara i teorin. Här fick jag insikt i vad innovativa lösningar kan vara.

Under åren på IMD-programmet har jag fått upp ögonen för begreppet "användarvänlig design" – usability, något jag dessförinnan sett som flummigt och ospecificerat. Genom denna inblick har jag fått omvärdera mina egna tankar om vad som anses vara god design, från att ha sett design som något vackert till något som har en förväntad funktion för slutanvändaren.

God design måste ses med nya ögon. Som exempel kan ses de "flashiga" webbsidornas uppkomst strax innan IT-kraschen. Dessa sidor var vackra, men utan någon direkt målgrupp. Sidorna publicerades men kunde inte användas, vilket kunde resultera i ekonomiskt fiasko.

C-uppsatsen, *Ska du inte stämpla?*, skrev jag tillsammans med Markus Majjala och vi tog upp begreppet "användarvänlig design" inom hemtjänsten. Vi undersökte hur ett tidrapporteringsystem, som används hemma hos vårdtagaren, fungerade och användes. Slutdiskussionen tog upp vikten av att se olika individers perspektiv vid utformandet av ett sådant verktyg, samt huruvida ett sådant redskap hjälper eller stjälper.



Markus Maijala



Jag sökte till programmet IT, medier & design av olika anledningar, men främst för mitt intresse inom detta område och för att utbildningen erbjöd ett spännande urval av kurser.

Programmeringskurserna på Kungliga Tekniska högskolan har varit till stor nytta, framför allt mot slutet av utbildningen där programmeringskunskaperna utnyttjats på ett bra sätt i de olika projekten som vi gjort.

Under programmets femte termin valde jag att läsa *Mobila tjänster och gränssnitt*. I kursen fick vi i grupper arbeta fram förslag på nya tjänster och applikationer till mobiltelefoner och handdatorer. Jag tycker att den kursen är högst relevant för programmet.

C-uppsatsen, *Ska du inte stämpla?*, som jag skrev tillsammans med Andreas Lärkfeldt, handlar om hur implementering av ny teknik kan påverka en yrkespraktik.

Utbildningens sista termin, med praktik och examensarbete, kommer jag att vänta med eftersom jag istället valde att läsa vidare på den nystartade magisterutbildningen *Medieteknik och Interaktionsdesign* på Södertörns högskola. Magisterutbildningen kändes som ett självklart val, eftersom interaktionsdesign är något jag intresserat mig för mer och mer under IMD-programmets gång. Med IT, medier & design i grunden och magisterprogrammet som en fördjupning kommer jag känna mig väl förberedd för det kommande arbetslivet.



Helena Molander



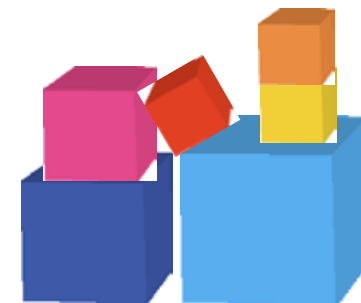
Våren 2003 bestämde jag mig för att börja studera. Jag har alltid haft ett intresse för IT och media och ville gärna fördjupa mig mer inom dessa områden. Däremot var jag inte helt säker på vad jag ville inrikta mig på. Därför sökte jag till IT, medier & design, vilket är ett brett program där jag har kunnat välja mellan flera olika inriktningar.

C-uppsatsen, *Internet som ungdomskultur*, skrev jag tillsammans med Daniela Larsson. I uppsatsen undersökte vi ungdomars internetvanor och vilken social betydelse Internet har för denna grupp idag.

Som valbar kurs läste jag *Videoproduktion: postproduktion och interaktiv rörlig bild*. Under kursen arbetade vi mycket med rörlig bild i programmen After Effects och Flash. Jag fann då ett intresse för spelutveckling och ville gärna fördjupa mig mer i detta ämne. Det ledde till min praktik på datorspelsföretaget Bajoum, där jag medverkade i produktionen av 2006 års julkalenderspel, *LasseMajas Detektivbyrå*. Mina uppgifter var dels att göra animationer, dels att skapa scener och olika händelseförlopp i spelet.

Även examensarbetet gjorde jag på Bajoum, tillsammans med Daniela Andersson, Anna Jonströmer och Marie Karlén. Bajoum hade ett stort behov av en webbsida och vår arbetsgrupp tyckte att det var ett roligt och utvecklande projekt. Ett projekt där vi ”i arbetslivet” fick möjlighet att använda de kunskaper vi fått under utbildningen.

Parallellt med examensarbetet började jag jobba som flashprogrammerare på webbyrån *Bazooka Interactive AB*.



Stefan Nygard



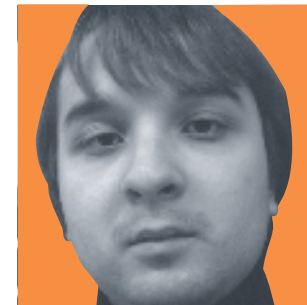
På programmet IT, medier & design har jag fått läsa ämnen som kommunikation och programmering, men även design, bild och formgivning. En viktig del i utbildningen har varit att försöka få ihop en röd tråd och förstå hur allt hänger ihop. Varför ska jag läsa programmering om jag skall jobba med bild och form? Varför skall jag läsa retorik om jag skall bli interaktionsdesigner? Men jag tror, och det är viktigt, att alla dessa ämnen verkligen hänger ihop. Jag vill inte ha ett arbete där jag alltid sitter med samma uppgifter. Jag vill ha ett arbete där jag kan få slita med programmering samtidigt som jag får slita med att försöka lösa designproblem. Om jag också får slita med att skapa mycket goda presentationer av designlösningar så blir arbetet inte enformigt.

Under min tid på IMD-programmet har jag hela tiden försökt ta vara på varje ämnes kvalitéer. Ett exempel är hur programmering kan vara mycket värdefullt då vi läser ämnen som interaktionsdesign. Programmeringen kan i detta fall fungera som ett mycket bra verktyg för att visualisera idéer. Idag lever människor bland digitala artefakter av en mängd olika slag och det kommer att bli allt mer viktigt med förståelse om hur dessa påverkar oss.

C-uppsatsen, *DVD – spelare och andra spelare*, skrev jag tillsammans med Sebastian Tiger. Den handlar om att förstå hur en digital artefakt kan påverka en traditionell spelsituation. Denna förståelse kan fås genom att läsa en mängd varierande men ändå sammanknutna ämnen, uppsatsen innehåller exempelvis teorier om spel, rollbyggande och interaktionsdesign.



Andrew Petrykowski



Jag valde att studera på programmet IT, medier & design tack vare dess stora bredd. I efterhand kan jag konstatera att jag främst inriktat mig på film, spel och gränssnittsdesign samt tillgänglighet. Som valbar kurs gick jag *Mobila tjänster och gränssnitt*, där min grupp utvecklade ett slags multifunktionell avatar för mobiltelefoner.

C-uppsatsen var ursprungligen tänkt att handla om onlinespelet World of Warcraft, men eftersom ämnet blev för stort och diffust ville jag byta det. Min uppsats är således inte klar, men ett helt nytt ämne håller på att bearbetas. Denna gång kommer det att handla om *User Interfaces* i spel, främst onlinebaserade spel.

För närvarande befinner jag mig i Tokyo där jag studerar det japanska språket och kulturen, samt insuper Japans mediekultur. Jag hoppas att det ska komma mig till nytta för att bättre förstå de kulturella aspekterna inom media.

IMD-programmet har varit väldigt lärorikt och just bredden på programmet hjälpte mig att hitta det jag ville inrikta mig på. När jag kommer hem från Tokyo i sommar hoppas jag på att kunna göra ett examensarbete om User Interface, design och tillgänglighet på webben.



Daniel Roast

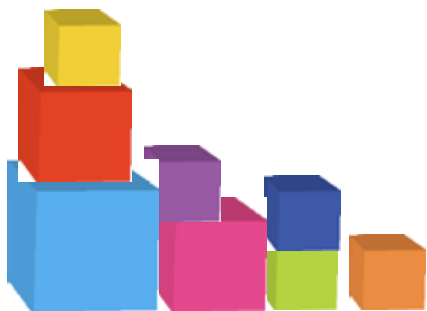


Direkt efter gymnasiet började jag på programmet IT, medier & design och idag har jag en bra grund att stå på. Det såg jag inte vid programmets början, men under utbildningen har det blivit allt tydligare. Just nu går jag magisterprogrammet *Medieteknik och interaktionsdesign* på Södertörns högskola som är en fördjupning av IMD-programmet. Förutom det jobbar jag som konsult för *Svenska Kraftnät*.

Det är först nu jag har insett varför min utbildning har gett resultat, hur jag tack vare min kompetens inom flera ämnen klarar av en så stor och bred bransch som mediebranschen. Innan jag började på IMD-programmet var mitt stora intresse webbapplikationsutveckling och intresset finns kvar än idag. Under utbildningen har jag fått ta del av nya intressanta perspektiv som jag inte skulle känt till utan IMD-programmet.

Så när jag satt på min första arbetsdag som projektadministratör på det statliga verket kände jag mig inte alls nervös. Jag visste vad jag kunde, jag visste att just jag skulle kunna lösa deras problem – och jag hade rätt. Tack vare mina designkunskaper klarade jag av att arbeta med deras grafiska profil. Mina teoretiska kunskaper om användargränssnitt hjälpte mig att skapa prototyper som attraherade.

Man måste våga tro på sig själv och inte begränsa sig, se möjligheterna – inte hindren. Att ha en bred kunskap att utgå ifrån, att kunna se helheten, är viktigare för mig än att vara specialist inom ett specifikt område.



Nadja Selezneva



Efter tre och ett halvt år på programmet IT, medier & design inser jag vilken bra investering jag har gjort. Förutom att jag har en högskoleutbildning vet jag också, tack vare den, vad jag vill bli i mitt liv. Jag har verkligen hittat vad jag vill göra.

Det som har fascinerat mig mest under studietiden har varit videoproduktionskurserna. Man fick ha rollen som kreatör, manuskribent och producent och jag har insett att jag vill jobba med film. En annan rolig kurs var Visuell kommunikation. Där fick man ha rollen som grafisk formgivare.

Förutom den tekniska delen i utbildningen fick jag bland annat lära mig ledarskap och retorik, otroligt nyttiga kurser även utanför mediefälten. Ledarskapskursen har gett mig fokus och struktur, och retoriken har fått mig att inse hur viktigt det är med att argumentera rätt.

Det jag är mest nöjd med på Södertörns högskola är tekniken och lärarna, som är väldigt engagerade och kompetenta. Många av dem hämtar kunskaper från sin egen verksamhet och det ger studenterna rätt inblick i ämnet vid sidan om den teoretiska delen.

Jag har lärt mig mycket om mig själv och hittat det jag är bra på. Jag är en kreatör med visioner. Mina visioner uttrycker jag bäst genom visualisering. Jag vill skapa något från liten idé till omfattande resultat och förmedla det visuellt. Mina idéer tar aldrig slut. Det finns inte en enda dag då jag känner mig oinspirerad.

Mitt examensarbete är en kort reklamfilm om Södertörns högskola som jag hoppas kommer att locka nya studenter till bland annat programmet IT, medier & design.



Ludvig Siggelin



Jag ser mig själv som en kreativ och idérisk formgivare med stor kunskap om grafiska lösningar. I de projektarbeten vi utfört på programmet har jag oftast tagit rollen som idéskapare och tagit ansvar för den visuella kommunikationen.

Jag har alltid varit intresserad av konst och design. Innan jag började denna utbildning såg jag egentligen inte någon skillnad mellan begreppen. Men nu ser jag att målgruppsanpassning är det som särskiljer design från konst, och detta speglar också en stor del av utbildningen. Till en början kände jag mig begränsad, men nu har jag lärt mig vikten av att sätta användaren i fokus när man skapar designlösningar. Att det är först när man förstår målgruppen som man kan gå emot de uppenbara lösningarna och skapa en mer personlig produktion som ändå känns relevant.

Tillsammans med Jacob Kuylentierna skrev jag C-uppsatsen *SMS – att regissera sig själv*. Syftet med denna studie var att förstå SMS som kommunikationsform och vad det innebär för den sociala interaktionen, hur människor ser på SMS som uttrycksmedel.

Min praktik gjorde jag på tidningen Gringos eventavdelning, där jag skapade grafiska profiler för olika evenemang samt framställde flera webbsidor från grunden, bland andra www.hoodsfred.se (Gringos festival) och www.lucy2000.com (Etiopiens millenniefirande, som inträffar 2007).

Som examensarbete skapade jag och Daniel Roast en webbportfolio som ingår i Projektor 2007 där vi tillsammans med Linda Hayden har arbetat fram en grafisk profil för både utställning och portfolio.



Sebastian Tiger



Jag var inte särskilt intresserad av datorer när jag började plugga på programmet IT, medier & design. Jag valde IMD-programmet för att jag ville ha en kombination av teoretiska och praktiska inslag i min utbildning. Jag har lärt mig att hantera många olika tekniska redskap som gett mig flera kanaler att vara kreativ genom, bland annat många grafiska program, animationsprogram och programmering i olika språk. Samtidigt finns det i hela utbildningen en teoretisk och ifrågasättande sida, vilket faktiskt också är användbart i det praktiska utförandet av olika uppgifter.

Under min tid på Södertörns högskola har jag bland annat utvecklat ett intresse för att göra datorspel. Det jag gillar är att man i utvecklingen av spel kopplar ihop så många olika aspekter: programmering, grafik, rörlig bild, interaktionsdesign och berättande. Jag gillar att jobba med alla delarna.

Tillsammans med Stefan Nygard skrev jag C-uppsatsen *DVD – spelare och andra spelare*, om datorspel som ett socialt fenomen. Vi tittade på ett digitalt brädspel och gjorde ett slags sociologisk studie av interaktionen spelarna emellan och deras interaktion med spelet. Jag gjorde även min praktik på ett datorspelsföretag.

Förutom spelmakandet så har jag vid sidan om utbildningen också jobbat en del med film och 3D-animation. Jag har också tagit poäng i videopostproduktion och interaktiv film, där har det funnits utrymme för att jobba med videoredigering, spelprogrammering och animation.

Vid slutet av utbildningen fick jag jobb som systemförvaltare och webbadministratör på *STIM/Svensk Musik*.



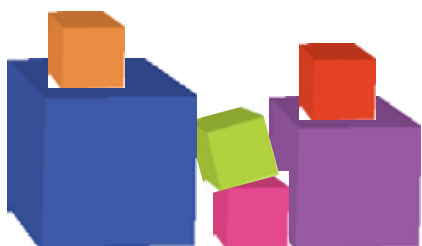
Frida Tilly



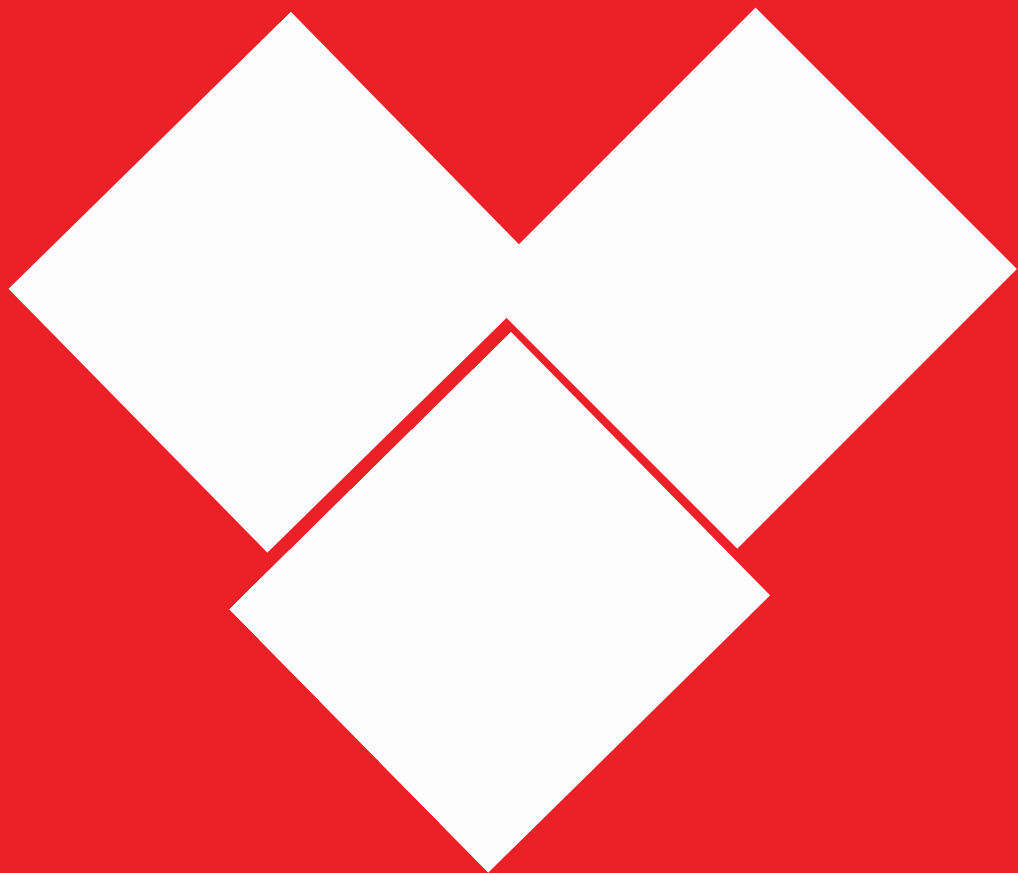
När jag började på programmet IT, medier & design hade jag ingen aning om vad jag ville jobba med, bara att utbildningen erbjöd ett brett spektra av ämnen som intresserade mig. Det var någonstans i IT- och mediebranschen jag hörde hemma, det var jag säker på, men jag visste inte exakt var. Tiden gick och olika spännande kurser avlöste varandra. Jag började fundera på vad jag skulle göra efter utbildningen och eftersom jag alltid älskat att skriva, tänkte jag att jag skulle söka en journalistutbildning som påbyggnad till min kommande kandidatexamen i medieteknik.

Så kom vårterminen 2006, och förberedelserna för C-uppsatsskrivandet startade. Jag hade redan mitt ämne klart för mig – självklart skulle jag skriva om datorspel, som är mitt stora fritidsintresse och uppsatsen kom att heta *ZOMG lzp noob i wtfpwn u!* C-uppsatsen kom att bli både det roligaste, svåraste och mest lärorika jag har gjort under min tid som student och jag insåg att forskning var något jag verkligen brann för. Jag hade bara inte insett att jag på allvar kunde kombinera nytta med nöje på det här viset – förena mitt största fritidsintresse datorspel med mina studier.

Spelforskning, det var det jag ville syssla med! Efter denna insikt var valet att söka magisterkursen i *Medieteknik och Interaktionsdesign* enkelt. IMD-programmet lade en utmärkt grund för vidare fördjupning. Snart är det dags att söka forskarutbildning, och var det blir vet jag ännu inte. Men jag ser verkligen ljus på framtiden och längtar till att få vara "datorspelsnörd" på heltid!



IMD03 tackar alla fantastiska lärare på Södertörns högskola som gett oss så mycket värdefulla kunskaper och gjort vår tid på programmet IT, medier & design både spännande och lärorik!



Hjärtligt tack!

Stockholms Akademiska Forum, Ylva Hermansson

Korsnäs Frövi, Stefan Ericsson

Printon Printing House, Marit Ummelas

Promtech Systems, Tommy Andersson

Arina Stoenescu

Cristian Norlin

Sofia Lundmark

Jon Manker

Lena Sköld

Johan Bornebusch

Ludvig Siggelin

Daniel Roast

Lisa Andersson

Jacob Kuylenstierna

Sofia Andersson

IMD03

