



Martin Lillholm
E-mail: grumse@itu.dk

7. januar 2005

Status og proces for nye uddannelser i it-ledelse og Computerspil

Nærværende dokument beskriver status, ventende hovedopgaver og umiddelbar proces for de to uddannelsesinitiativer it-ledelse og Computerspil.

Status, ventende opgaver og proces it-ledelse

Uddannelsen i it-ledelse forventes implementeret, så de første studerende kan optages i 2005 med studiestart efterår 2005. Uddannelsen implementeres (i første omgang) som en profil under master-uddannelsen i Softwareudvikling (SWU) og er altså primært et tilbud under Åbent Universitet. Uddannelsens kurser bør dog kunne udbydes til såvel kandidat- som enkeltfagsstuderende.

På baggrund af dialog med og spørgeskemaundersøgelse sendt til industrien er uddannelsens faglige indhold afdækket – konkret i kraft af en lang række emner. Hovedudfordringen, her og nu, er at samle disse emner til faktiske kurser og siden hen at fastlægge et forløb for hele uddannelsen (seks semestre på deltid, to kurser per semester i de første fem semestre og derefter afsluttende opgave i sjette semester). Uddannelsen er altså tænkt som et langt mere styret forløb end ITUs øvrige uddannelser og reelt set ITUs første bud på et fokuseret master-forløb.

I første omgang forventes det ikke, at det bliver nødvendigt med nye fastansættelser for at sætte uddannelsen i gang. Til gengæld dækker forholdsvis få af ITUs kurser i deres nuværende form uddannelsens potentielle kurser. Ydermere må det forventes, at der dels reelt kan komme til at mangle nogle kompetencer og dels at der kan blive brug for en intern omskoling. Dette vil betyde at kursusudbuddet, om ikke andet i starten, vil være afhængigt af eksterne samarbejder – typisk i kraft af eksterne lektorater. Denne kompetenceafklaring er endnu ikke gennemført.

Da uddannelsen tænkes etableret som en profil under en eksisterende uddannelse er der ikke behov for udarbejdelse af separat studieordning eller brug for ansøgninger til ministerium mv.

Arbejdsgruppen der arbejder med etableringen er nedsat og i gang, men består pt. kun af en VIP og skal muligvis suppleres på den administrative side.

Opsummerende er de umiddelbare hovedopgaver fastlæggelse af kurser og forløb samt kompetenceafklaring og udarbejdelse af marketingsmateriale, mens den største udfordring at finde/uddanne kvalificeret lærekrafter – specielt i starten.



Proces it-ledelse

Arbejdsgruppen er nedsat og arbejder frem mod studiestart efterår 2005. Efter fastlæggelse af kursusudbud og samlet uddannelsesforløb skal de vurderes om de nødvendige kompetencer kan findes – internt såvel som eksternt. Dette forventes afsluttet primo marts.

Status, ventende opgaver og proces Computerspil

Uddannelsen i Computerspil forventes at kunne implementeres, så de første studerende kan optages i 2005 med studiestart efterår 2005. I modsætning til uddannelsen i it-ledelse er der imidlertid en række forhold, der kan betyde at denne igangsættelse bør udsættes/aflyses – se yderligere nedenfor.

Uddannelsen tænkes implementeret som en selvstændig kandidatuddannelse med selvstændigt fagudvalg, linieleder mv.

Rapporten om international spiluddannelse på IT-universitet giver grund til at tro, at linien og arbejdsmarkedet vil kunne bære et årligt studenteroptag på 50 studerende. Dette er knap halvdelen af det budgetterede antal for "en ny stor kandidatlinie". De direkte økonomiske konsekvenser heraf er forsøgt analyseret i separat bilag, men skal vurderes nøje inden en eventuel linie startes.

Hvis der på trods af det mindre potentiale startes en uddannelse bør det overvejes om uddannelsen udbydes i en mindre generel og altså mere specialiseret udgave end vores nuværende kandidatuddannelser. Et argument er ressourceforbrug: ved at satse på eksempelvis to fokuserede og fastlagte profiler vil der kunne spares investeringer i kraft af ansættelser. Det andet argument ligger i tilbagemeldinger fra spilindustrien, der rent faktisk ønsker specialister og ikke generalister. Et umiddelbart bud på to specialiseringer, kunne være teknisk/programmeringsmæssig spiludvikling og spildesign/konceptudvikling. Begge dele er efterlyst af industrien, men kun delvist dækket af ITUs nuværende kompetencer. En sådan afklaring af eventuelle specialiseringer er endnu ikke udarbejdet. Ligeledes mangler såvel kursusudvalg som anbefalede studieforløb.

I lyset af det mindre optag planlægges der kun med et nyt VIP årsværk (halvt i 2005) som konsekvens af en eventuel igangsættelse. Generelt set vil en eventuel igangsættelse, udover det ekstra årsværk, kræve nogen grad af omskoling og/eller omlægning af eksisterende kurser/VIP-kompetencer. Kurser forventes kun i mindre grad bemandet via eksterne lektorer. Kompetenceafklaringen er endnu ikke gennemført.

Uddannelsen er tænkt som en ny kandidatlinie og kræver derfor ministeriel godkendelse – ansøgningen skal senest indsendes i marts. Ud over det kræves udarbejdelse af selvstændig studieordning, nedsættelse af fagudvalg, linieleder mv. Studieordningen kan i høj grad baseres på eksisterende liniers studieordninger med mindre der opstilles nye regler for valgfrihed, profiler etc. Arbejde med ansøgning, studieordning mv. er endnu ikke påbegyndt.

Arbejdsgruppen der udarbejdede "Rapport om en international spiluddannelse på IT-Universitetet" har afsluttet sit arbejde og en implementerende arbejdsgruppe



er endnu ikke nedsat. Når/hvis gruppen nedsættes kan den med fordel samtidig fungere som interimfagudvalg og formanden som interimlinieleder.

De umiddelbare hovedopgaver kan opsummeres som følger:

- Yderligere vurdering af den økonomiske rentabilitet
- Nedsættelse af arbejdsgruppe (interimfagudvalg)
- Faglig afklaring, herunder eventuelle specialiseringer og kursusudbud
- Udarbejdelse af ansøgning til ministeriet
- Intern (ITU) kompetenceafklaring
- Opslag og ansættelse af VIP-stilling, ansættelse af eksterne lektorer
- Udarbejdelse af studieordning
- Udarbejdelse af marketingsmateriale

De største udfordringer kan opsummeres som følger:

- Økonomi (mindre optag end budgetteret)
- Sikring af DKM som en stærk og selvstændig linie
- Faglig afklaring
- Lærekræfter – interne såvel som eksterne
- Tid (set i forhold til studiestart efterår 2005)
- Ministeriel godkendelse
- Samspil med det nationale spilakademi

Proces Computerspil

Forudsat bestyrelsen indstiller at arbejdet med linien fortsættes skal der nedsættes en arbejdsgruppe (interimfagudvalg) primo februar. DIAC og spilkompetencegruppen arbejder indtil da med såvel intern faglig som personmæssig afklaring. Endvidere diskuteres forholdet til og forsat sikring af DKM.

Frem mod bestyrelsens april møde arbejdes med faglig afklaring, ansøgning til ministeriet og endelig økonomisk prognose. Ved april mødet fremlægges også rapport vedrørende Sundheds-IT og det afgøres endeligt om Computerspiluddannelsen skal forsøges implementeret med studiestart efterår 2005.

Foreløbig opgaveliste indtil studiestart efterår 2005 it-ledelse og Computerspil

Nedenfor findes en foreløbig oversigt over hovedopgaver frem mod studiestart efterår 2005 for uddannelserne i it-ledelse og Computerspil. Hårde/kendte deadlines er fremhævet i fed. Da it-ledelse udbydes som en profil under master-uddannelsen i Softwareudvikling frafalder en del opgaver – eksempelvis studieordning og ministeriel godkendelse.

Opgave	it-ledelse	Computerspil	Deadline
Endelig økonomisk vurdering	✓		Bestyrelsesmøde august
Nedsættelse af arbejdsgruppe	✓	Formentlig ledet af person fra DIAC (Espen Aarseth)	Primo februar
Faglig afklaring – kurser og forløb			Ultimo februar
Kompetenceafklaring			7. marts
Ansøgning til ministeriet	(✓)		Primo marts
Studieordning	(✓)		?
Marketingsmateriale	Fuld beskrivelse af de første to semestre – oversigt over de resterende. it-ledelse skal markedsføres under ÅU.	Fuld beskrivelse af de første to semestre – oversigt over de resterende.	Medio april
Tentative kursusbeskrivelser			Medio april
Informationsmøde			27. april
Ansøgningsfrist, E2005			17. maj
Kursusvalg for E2006 åbnes			6. juni
Ansættelser, opslag (VIP/eksterne lektorer)			1. april
Kursusudarbejdelse			Ultimo august
Studiestart			29. august