

Oplevelsesbaseret forskningskommunikation på Internet 25 april

## **NORDISK SYMPOSIETPROGRAM** kl. 10.00 -16.00

Københavns Universitet Amager - 25/4 2007 - auditorium 8.1.13

- **Oplæg og indlæg** formiddag
- **Workshops** efter frokost
- **Paneldebat** eftermiddag



Deltagelse (incl. moms) : 300 DKK incl. frokost mm. / stud. 150 DKK  
(375 SEK / 175 SEK)

Information og tilmelding via [www.xibit.info](http://www.xibit.info)

Kontaktinfo: [symposium@xibit.info](mailto:symposium@xibit.info)

Tel: +45 26186669

Ønske om workshop forsøges opfyldt (begrænset antal pladser)



**xibit.info**



**diginet.org**

# Oplevelsesbaseret forskningskommunikation på Internet 25 april

## **Oplæg og indlæg 10.00-12.15** **Velkommen**

**Exhibit Øresund** – xibit.info introduktion  
Henning Wettendorff

**Planeten** – forskning.se præsenterer multimediekommunikation  
Danil Lundbäck

**Multimedia i portalen** – forskning.no – hvad er det som får portalen til at fungere?  
Arnfinn Christensen



**xibit.info**

**WORKSHOPS COMING UP.. 13.15-13.30**  
**Get Going Öresund**  
Bengt Streijffert

## **Workshops 13.30-14.45**

**Podcasting for forskere** - XIBITcast (DR/Diginet)

**Computerspil som redskab til kommunikation?** (KU Film- og Medievidenskab)

**Videnskab.dk** – forskningskommunikation og web 2.0 (DTV)

**Infact** – publiceringssystem med interaktiv grafik (Forskning.se)



## **Perspektiv och diskussioner 15.00-16.00**

**En god videnskabshistorie – et spørgsmål om liv og død for universiteterne**  
Peter Sylwan

## **PANELDEBAT**

Gert Balling, Arnfinn Christensen, Peter Hyldgård  
Danil Lundbäck, Peter Sylwan, Anne Mette Thorhauge

**diginet.org**

## Podcasting for forskere

For den der abonnerer på podcasts – men (endnu) ikke selv har lavet en podcast. Hvad er en god podcast? Hvad kan jeg som forsker eller kommunikatør bruge podcast til? Hvordan fungerer XibitCast og hvilke muligheder gi'r den? Fremtiden indenfor podcasting.

- **workshopleder: Anders Høgh Nissen, DR**

## Computerspil som redskab for kommunikation?

Deltagerne vil blive introduceret til nogle af de overordnede temaer, der knytter sig til brugen af computerspil som redskab til formidling. Det indebærer nogle principielle spørgsmål omkring viden og læring - såvel som en præsentation af computerspillets genrer. Denne introduktion vil danne udgangspunkt for nogle praktiske øvelser, hvor deltagerne kan arbejde med spil og formidling i forhold til deres individuelle fagområder.

- **workshopleder: Anne Mette Thorhauge, Film- og Medievidenskab, KU**

## Videnskab.dk

Videnskab.dk er en kommende dansk web-portal, som skal bringe nyheder og baggrundsstof om dansk forskning. For at portalen ikke kun blive en-vejs-kommunikation er der tanker om at inddrage brugerne aktivt på sitet. De sociale medier og web 2.0 dækker over en række værktøjer til dette: YouTube, blogging, twitter osv. Men kan de bruges i en mere seriøs sammenhæng til at formidle forskning? Og hvordan kan brugerne aktiveres til selv at deltage?

- **workshopleder: Peter Hyldgård, IPU-Information**

## Forskning i Infact – Information og interaktiv grafik

Infact er udviklet af Forskning.se til produktion og publicering af interaktive videnoversigter på Internet. Det er et fleksibelt system bygget til genbrug. Indtil videre har vi lanceret fire multimedieproduktioner: Den nye biologi, Se hjernen, Østersøen og Planeten. I dag kan vi håndtere flere sprog, og Planeten er oversat til norsk i samarbejde med Forskning.no. Workshopen fokuserer på mulighederne for at udvikle værktøjer, der kan lette transnationalt samarbejde.

- **workshopleder: Danil Lundbäck, Vetenskapsrådet**



xibit.info

diginet.org