

NASJONALT RESSURSNETTVERK FOR DATASPILL

# JOINGAME

Program og Deltagere  
Kickoff 19.10.07

 NTNU

Trondheim  
19. oktober 2007

## VELKOMMEN TIL JOINGAME

Hovedmålet med ressursnettverket er å: "Tilby en møteplass for bruk og utvikling av dataspill for å styrke forskning og innovasjon innen dataspill i Norge." Vi er glad for å ha mottatt så mange påmeldinger til oppstartsmøte av Joingame. Ressursnettverk er åpen for alle som er interessert i dataspill. Vi er glad for å ha representanter både fra Høgskole-, næringslivet og offentlig sektor.

Vårt håp er at samarbeid i JoinGame øker dataspillets status og fremtid i Norge.

Vel møtt,

**Alf-Inge Wang**

Førsteamanuensis

Institutt for datateknikk og informasjonsvitenskap, NTNU

## DAGENS PROGRAM

12.00 Enkel lunch på R10

---

13.00-13:30 Presentasjon av ressursnettverket JoinGame

13.30-14:45 Korte presentasjoner av partnere og hva de jobber med relatert til dataspill

14:45-15:00 Pause

---

15.00-15:30 Keynote: "Spillforskning - hva foregår der ute?" av Torill Mortensen, Høgskulen i Volda

15:30-15:50 "Dataspillmeldingen" av Dag Asbjørnsen, Kultur- og Kirkedepartementet

15:50-16:10 Pause

---

16:10-16:30 "Gaming and Telenor" av Anne Marte Hjemås, Telenor R&I

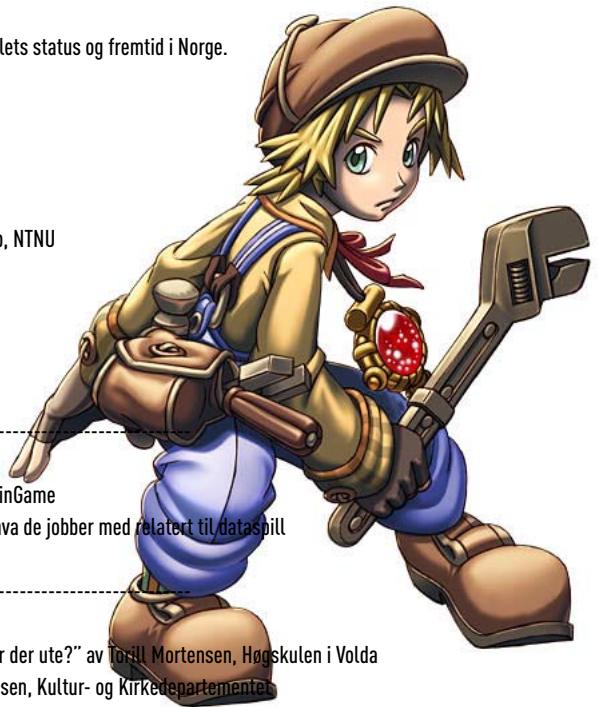
16:30-16:50 "User Experience Beyon Imagination" av Mario Blazevic, Arm Norway

16:50-16:55 Oppsummering: Alf Inge Wang (NTNU)

---

17.00 Middag: Taco-buffét (Realfagskantina)

19.00 Norwegian Game Awards Kick Off, TigerTiger, Fjordgata 56-8, Trondheim sentrum (Vi anbefaller!)



## JOINGAME DELTAGERE 19.10.2007

Navn	Organisasjon	e-post
Alf Inge Wang	JoinGame/NTNU	alfw@idi.ntnu.no
Jarmo Röksä	JoinGame/NTNU	jarmo.roksa@ntnu.no
Sara Brinch	JoinGame/NTNU	sara.brinch@hf.ntnu.no
Harald Øverby	JoinGame/NTNU	harald.overby@telematikk.ntnu.no
Anne Marte Hjemås	Telenor R&I	anne-marte.hjemas@telenor.com
Mario Brazavic	ARM Norway	Mario.Blazevic@arm.com
Espen Jerve	NTNU, Musikkteknologi	espenje@stud.ntnu.no
Berit Skog	NTNU, Institutt for sosiologi og statsvitenskap	berit.skog@svt.ntnu.no
Bjarne Foss	NTNU, Tekn.Kybernetikk	bjarne.anton.foss@itk.ntnu.no
Frank Jakobsen	NTNU, Tekn.Kybernetikk	frank.jakobsen@gmail.com
Tor Ivar Eikaas	Cyberlab	Tor.I.Eikaas@cyberlab.org
Ekaterina Prasolova-Førland	NTNU, Program for læring med IKT, LIKT	ekaterip@idi.ntnu.no
Gunnar Liestøl	UiO	gunnar.liestol@media.uio.no
Kjartan Müller	UiO/Inspira AS	kjartan@muller.no
Kristine Jørgensen	UiB, Institutt for informasjons- og medievitenskap	kristine.jorgensen@infomedia.uib.no
Linn Søvig	UiB, Institutt for informasjons- og medievitenskap	linnsovig@gmail.com
Hilde G. Corneliussen	UiB, Humasistisk Informatikk	hilde.corneliussen@huminf.uib.no
Ståle A. Nygård	Høgskolen i Nord-Trøndelag	stale.a.nygard@hint.no
Torill Mortensen	Høgskulen i Volda	Torill.Mortensen@hivolda.no
Nina Ree-Lindstad	Høgskolen i Hedmark	nina.reelindstad@hihm.no
Jan Kasper Martinsen	Norsk informasjonsteknologiske høyskole	marjan@nith.no
Johan Seland	Stiftelsen SINTEF	johan.seland@sintef.no
Ellen Brox	NORUT IT Tromsø	ellen.brox@itek.norut.no
Dag Asbjørnsen	Kultur- og kirkedepartementet	dag-asb@online.no

Eva Liestøl	Medietilsynet	eva.liestol@medietilsynet.no
	Norsk filmfond	kaja@filmfondet.no
Kaja Hench Dyrli		
Bard Eidet	Sør-Trøndelag Flykeskommune	bard.eidet@stfk.no
Jannicke Husevåg	Sør-Trøndelag Flykeskommune	jannicke.husevag@stfk.no
Snorre Bryne	Dagbladet	snb@dagbladet.no
Håvard Stene		wolferey@wolferey.net
Skjærvik	Spillmodding.no	
Trond Abusdal	TerraVision AS	trond.abusdal@terravision.no
Erik Harg	TerraVision AS	erik.harg@terravision.no
Sindre Grønvoll	EA Digital Illusions Creative Entertainment	Sindre.Groenvoll@gmail.com
Dagfinn Restad	Microways AS	drestad@microways.com
	Biometric Game Studios / IGDA	
Hauk Langlo	Hamar	hauk@biometricgames.com
Espen Almdahl	IntraPoint AS	espena@intrapoint.com
Jack Kristoffersen	Artplant	jack@artplant.no
Ronny Anderssen	Kybernesis	randerssen@hotmail.com
Torgeir Hofslie	Mobile Media	hofslit@mobilemedia.com
Jørgen Risvik	PricewaterhouseCoopers	jorgen.risvik@no.pwc.com
Arild Kalkvik	PricewaterhouseCoopers	arild.kalkvik@no.pwc.com
Kristen Rekdal	Tidl. NTNU	kristen.rekdal@netcom.no

Interesserte men  
fikk forhindring for å  
delta:

Hanstein Rommerud	NTNU, Musikkteknologi	hanstein@stud.ntnu.no
Martin Stok	NTNU Technology Transfer AS	martin.stok@ntnu.no
Ole Christian Tilset	Kunnskapsparken Hedmark AS	Ole.christian@k-h.no

## Espen Almdahl - IntraPoint

Vi er nå i sluttfasen av PRIME, et EU-finansiert forskningsprosjekt hvor vi har laget en prototyp/demo for et "serious game" for opplæring innen supply chain management. Samarbeidspartnere er bl.a. Sintef, Lego, Siemens og Universitetet i Bremen. Vi vil nå bruke erfaringer fra dette prosjektet til å utvikle egne verktøy og konsepter for bruk av spill og spillteknologi for bruk i opplæring og øvelser innen krisehåndtering og vårt hovedprodukt Crisis Manager.

Tidligere har jeg vært med på å prøve å starte opp Enigmatic Studios i Trondheim, og det siste året har jeg blogget sporadisk i VGs spillblogg.



## Mario Blazevic - ARM

ARM develops hardware/ software 3D graphics solutions for Mobile phones and consumer electronics. One of applications for ARM graphics technology is advanced 3D Games. ARM is working together with leading game developer partners to bring high quality Game content to Mobile phones of the future.

## Sara Brinch - NTNU

Jeg jobber som førsteamanuensis i visuell kommunikasjon, og i tillegg til å forsøke å løfte fram dataspill i medievitenskapssagene jeg underviser i, arbeider jeg også for å få etablert spillutdanning ved NTNU. Det siste gjør jeg gjennom NTNUs oppnevnte programkomité for dataspill.

I tillegg til dette er jeg en spiller, som har størst interesse for MMORPGs som World of Warcraft.



## Ellen Brox-Norut i Tromsø, IKT-gruppen Seniorforsker Norut i Tromsø, IKT-gruppen

Var prosjektleder for et EU-prosjekt hvor et spill til finskopplæring ble utviklet. Spillet er basert på en open source plattform for rollespill (DimensioneX) som var det beste vi fant i 2004. Det er nettbasert, integreert i en LMS, og er gratis tilgjengelig.

Deltar nå i et InterReg forprosjekt hvor vi planlegger et simuleringsspill til bruk i en akuttisituasjon. Spillerne er ambulansepersonell som skal øve på kommunikasjon i en større ulykke, og de kan komme fra fire forskjellige land (N, S, F, RU).

Deltar i Nordic Serious games – nordisk nettverk som ledes fra Agora game lab, universitetet i Jyväskylä.



## Snorre Bryne-Dagbladet

Jeg er spillansvarlig i Dagbladet, der jeg sørger for at både Dagbladet.no blir daglig oppdatert med spillnyheter, samt at helgebilaget Fredag får sine anmeldelser. Spill er noe som har interessert meg hele livet, og at jeg endte opp med å skrive om dem er like mye tilfeldig som det er heldig. Begynte å skrive om spill i Natt&Dag for årtusenskiftet, ved siden av jusstudiene - men så ble jeg oppslukt av Dagbladet og spilljournalistikkens verden.

## Hilde G. Corneliusen - UiB

1.amanuensis ved Institutt for lingvistiske, litterære og estetiske studier (faggruppe for humanistisk informatikk), Universitetet i Bergen.

Forskningsinteresser: Kjønn og dataeteknologi i ulike varianter, primært i et diskursteorietisk perspektiv.

Forskningsprosjekter: Dr.grad (1998-2002): diskurser om IKT og forhandling om kjønnsidentitet blant datastudenter. Postdok (2003-2007): konstruksjoner av kjønn i den norske datahistorien.

Spillforskning - Dataspill og kjønnskonstruksjoner. Redaktør sammen med Jill Walker Rettberg (UiB) av antologien Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader (publiseres av MIT Press våren 2008).

Undervisning ved UiB: Digital kultur, bl.a. med fokus på MMOGs.



## Bjarne Foss & Frank Jakobsen - NTNU, Tor Ivar Eikaas - Cyberlab

PIDstop inneholder små spill og simulatorer som blir brukt i undervisning, kompetanseutvikling, rekrutteringsmesser, demonstrasjoner og av firmaer på stands. Målgruppen spenner fra barneskolen til doktorgradstudenter, og ifra skole til industri. Tilpassingen til ulike målgrupper gjøres ved å tilpasse brukergrensensnitt.

Spillene og simulatorene er kodet i Java og laget som Applets slik at de er tilgjengelige på Internet. All dynamikk i spill og simulatorer styres av matematisk modeller, dette er gjort for å få en mest mulig virkelighetstro oppførelse.

PIDstop er utviklet av Cyberlab og institutt for teknisk cybernetikk ved NTNU, og vedlikeholdes av Cyberlab (Se også [www.pidstop.com](http://www.pidstop.com))



## Sindre Grønvoll EA Dice i Stockholm.

Jeg jobber som level artist/level grafiker hos EA Dice.



## Erik Harg - TerraVision

er utdannet sving, fra NTNU, og har erfaring fra forskning på visualisering og bildeanalyse innen medisinsk teknologi. Han er en av gründerne bak TerraVision, og jobber der som daglig leder med både administrativt ansvar, samt prosjektledelse og utviklingsoppgaver innen grafikkprogrammering.

Kort beskrivelse av TerraVision:

TerraVision utvikler og tilrettelegger seriøse spill. Vi besitter bred kompetanse i spillteknologi og tilknyttede felt, inkludert grafikkprogrammering, brukergrensensnitt og interaksjonsdesign, og 3D-modellering og animasjon. Dette gjør oss i stand til å både gi råd om hvordan man kan maksimere forretningsverdien ved bruk av ulike former for spillteknologi, og samtidig tilby høy-kvalitets visuelle opplevelser basert på moderne spillteknologi.



## Kaja Hench Dyrtie - Filmfondet.no

Prosjektkoordinator og ansvarlig for tilskudsordningen til dataspill i Norsk filmfond.



## Espen Jerve - NTNU

Jeg studerer master i musikkteknologi, og arbeider nå med masteroppgaven sammen med Hanstein Rommerud. Denne oppgaven har foreløpig arbeidstitelen "Algoritmisk musikk & lyddesign i dataspill" og mitt fokus er lyddesign og



interaktiv utnyttelse av lyd. Jeg har ingen tidligere erfaring fra spillproduksjon, men synes dataspill er et spennende og levende medium og ønsker derfor å se nærmere på design av lyd i virtuelle miljø.



### Kristine Jørgensen - UiB

eg er med på utviklingen av et forskerprosjekt om dataspill ved Institutt for Informasjons- og Medievitenskap, UiB, og forsvarte min PhD-avhandling om lydens funksjon i dataspill ved Københavns Universitet i juli.



### Jack Kristoffersen - Artplant

Daglig leder i Artplant som lager dataspill til barn og unge.



### Jan Kasper Martinsen - NITH

er foreleser i kurset "Spillmotorer og skripting" ved Norges Informasjonsteknologiske Høgskole. Spillmotorer er programvare for å simulere og tegne opp virtuelle verdener. Kurset tar for seg ulike aspekter ved spillmotorer, slik som hvordan tegne opp den virtuelle verdenen på en effektiv måte, kollisjonshåndtering, 3-d modeller og animasjon av disse.



### Torill Elvira Mortensen, Høgskulen i Volda

Førstemanuensis, Avdeling for mediefag. Jeg ser på bruk av spill, særlig flerbrukerspill, og hvordan spillerne oppfører seg i disse. Jeg bruker observasjon, deltakende observasjon, intervjuer, studier av ulike spilltyper, tekstanalytiske teorier innenfor resepsjonsteori og studier av brukeradfærd på nettet utenfor spill for å forstå nettkultur, popkultur og spillkultur, og sammenhengene mellom dem.

Jeg har en doktorgrad på tekstbaserte flerbrukerspill på nettet, har også skrevet om grafiske spill og gjort studier i World of Warcraft. Jeg er guildleder for et WoW-guild som består av en rekke europeiske spillforskere. Jeg sitter i styret i DiGRA - Digital Games Research Association. For øyeblikket har jeg forskningsstipend ved HUMLAB ved Universitetet i Umeå, og skriver en bok om dataspillforskning.

### Kjartan Müller, Inespera AS

Jobber med utvikling av digitale læremidler. Starter i tillegg i høst som stipendiat ved Institutt for Medier og Kommunikasjon ved UiO tilknyttet prosjektet INVENTIO som igjen er tilknyttet VERDIKT-programmet. Mitt prosjekt vil handle mye om å trekke elementer fra dataspill-utvikling sterkere inn i utvikling av digitale læremidler med et mål om å forene både noen praktisk utviklingsmessige og mer medieteoritiske perspektiver. I tillegg skal prosjektet ende opp med noen testbare prototyper.



Stikkord: digitale genrer, sammensatte tekster, digitale læremidler, spillutvikling, spillforskning, "platform studies", casual games, serious games og såkalte "rich internet applications".

### Ekaterina Praslova-Førland - LIKT, NTNU Works with Virtual Stiklestad project.

The goal is to create an interactive educational game based on the Battle of Stiklestad. The Virtual Stiklestad game provides a 3D virtual environment where the users can "immerse" themselves in the historical settings of the battle, perform a number of quests as a "part" of the St. Olav's army, and in this way learn more about the event in an informal and playful atmosphere. The prototype was developed using Active Worlds technology, which provides a number of basic features for virtual world creation. The project is under development. It is planned to augment the virtual environment with a mobile device (PDA) to allow a collaborative exploration of the historical site for different groups of users.



### Nina Helen Ree-Lindstad, Høgskolen i Hedmark

Jeg er studieansvarlig for bachelor i spillprogrammering ved Høgskolen i Hedmark avdeling Rena. Som navnet tilsier har vi fokus på programmering og studentene blir meget habile programmerere, enten det er for spillbransjen eller mer tradisjonelle bransjer. Vi har tett kontakt med både spillbransjen og andre utdanningsinstitusjoner og kan tilby praksisplass hos spillfirmaer og utenlandsop-

phold hos samarbeidsuniversitetene.



### Dagfinn Restad, Microways

Vi lager i hovedsak mobilspill, men har kompetanse og lyst til å lage PC-spill. Skal lage PC-spill til vår samarbeidspartner Pinjata AS til neste år. Holder på med et større prosjekt på onlinespill som krever investorer.



### Jarmo Röksä, NTNU

Arbeider med det praktiske v/JoinGame nettverket. Daglig jobber med de nye digitale medier på tverrfaglig Midgard Media Lab prosjekt. Interessert om de sosiale, estetiske og tekniske aspekter av dataspill - men spesielt om det grafiske uttrykket og brukergonomi. Spiller selv - noen gang for mye.



### Johan Simon Seland, SINTEF

Jeg har primært jobbet med bruken av GPUer og parallelle arkitekturer til numeriske beregninger og simuleringer, for tiden avslutter jeg en PhD grad innenfor dette temaet. Arbeidet har ikke primært vært rettet mot dataspill, men på bruken av spillteknologi til andre oppgaver. Mitt hovedfokus har vært på sanntidsvisualisering av kontinuerlige geometrier, men jeg har også jobbet med view-avhengig silhuetgenerering av trekantmesher og anti-aliasing av slike flater.

### Håvard Stene Skjærvik - Spillmodding.no

Spillmodding.no er en side for amatører så vel som profesjonelle hvor man kan snakke med hverandre samt lese/legge til guider og nyheter om spillmodding og spillutvikling.

Nåværende logo samt hjemmeside finner du her: <http://www.spillmodding.no/>



### Linn Søvig - UiB/Dagens IT

Jeg ble ferdig med master i mediekunnskap ved UiB i Februar i år - "Gameplay Politics in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games". Jeg skriver spill/virtuellverden blogg - <http://dekuv.blogspot.com>. Jeg har skrevet et par artikler for Dagens It - og håper å få skrevet noe vetig om sammenkomsten i Trondheim. Jeg er ivrig å få dataspillutvikling i Norge frem i søkelyset. I tillegg er jeg er en stor tilhenger av machinima og ønsker å skrive doktorgradavhandling om det.

### Alf Inge Wang - NTNU

Jobber som førsteamanuensis på Institutt for Datateknikk og Informasjonsvitenskap (IDI) på NTNU. Har fokus på dataspill både i forskning og utdanning. Har per i dag ansvaret for 4 kurs som er relatert til dataspill ved NTNU: TDT4240 - Software Architecture, TDT4570 - Game Technology, Specialization Project, TDT4575 - Game Technology, Specialization Course og TDT171 - Game Development. Jobber som dagligleder av NTNUs forskningsprogram på dataspill og leder av det nasjonale ressursnettverket på dataspill JoinGame. Har flere forskningsprosjekter på dataspill og publisert flere artikler på utvikling av dataspill.

Veileder 5-10 masterstudenter med spillteknologi som fordypning hvert år. Laget spillkonseptet MOUSES (Multiplayer On One Screen Entertainment System) - kinospillet - som har fått mye omtale i media. Har også satt i gang to nye forskningsprosjekter Lecture Games og MOSS (Mobile Og Sosiale Spill) med 3 tilhørende doktorstipendiater. Hovedfokus på forskning er: Nye spillkonsepter for læring, mobile dataspill, sosiale dataspill og utvikling av spillteknologi og spillkonsepter.

### Er ikke din beskrivelse/bilde med?

Vi ønsker å oppdatere listen kontinuerlig. Send en kort beskrivelse (rundt 100 ord) av deg selv med en bilde til [jarmo.roksa@ntnu.no](mailto:jarmo.roksa@ntnu.no).

Oppdaterte lister sendes til alle deltagere.



# NASJONALT RESSURSNETTVERK FOR DATASPILL



## **NTNU**

The Norwegian University of Science and Technology in Trondheim represents academic eminence in technology and the natural sciences as well as in other academic disciplines ranging from the social sciences, the arts, medicine and architecture to fine arts. Cross-disciplinary cooperation brings results in the form of creative solutions and far-reaching innovations.

## **JOINGAME**

JoinGame has the status as one of the networks within The Norwegian Research Council's VERDIKT - Core Competence and Value Creation in ICT programme. The network is open for new partners interested in computer games in its various forms. More information will appear in <http://www.joingame.org>.

## **Contact**

[alfw@idi.ntnu.no](mailto:alfw@idi.ntnu.no)

[jarmo.roksa@ntnu.no](mailto:jarmo.roksa@ntnu.no)

[www.joingame.org](http://www.joingame.org)

