

BIT-House



RAMBOLL
management

Et kulturelt og erhvervsfagligt IT-tiltag i Ballerup

Morten Bøgebjerg

motb@r-m.com

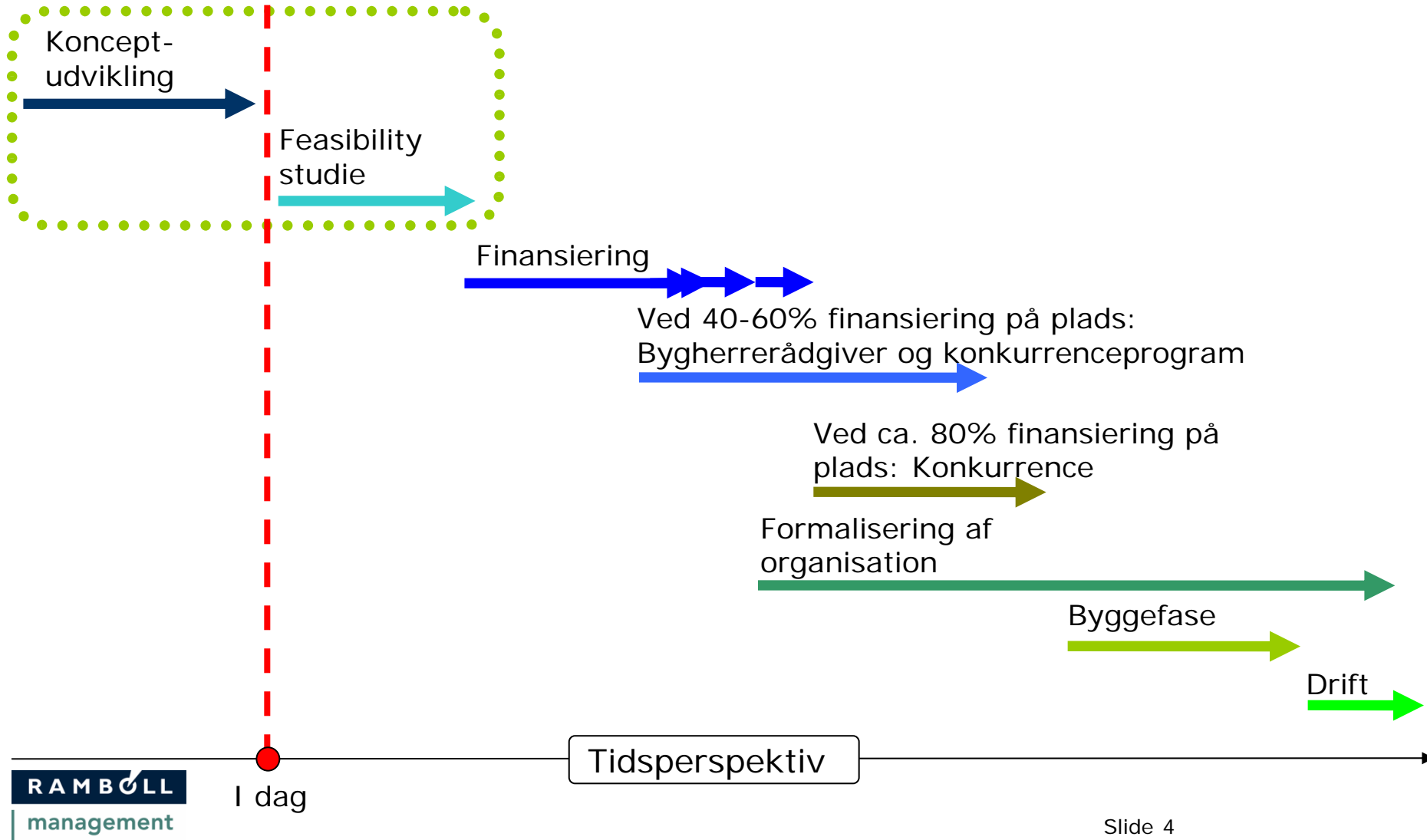
Disposition

- 1 Konceptet for Datamuseet & BIT-House
- 2 Ballerup nu og i fremtiden
- 3 En del af kommunens planer
- 4 Feasibility studie
- 5 Realisering af projektet

Konceptet for Datamuseet & Bit-House

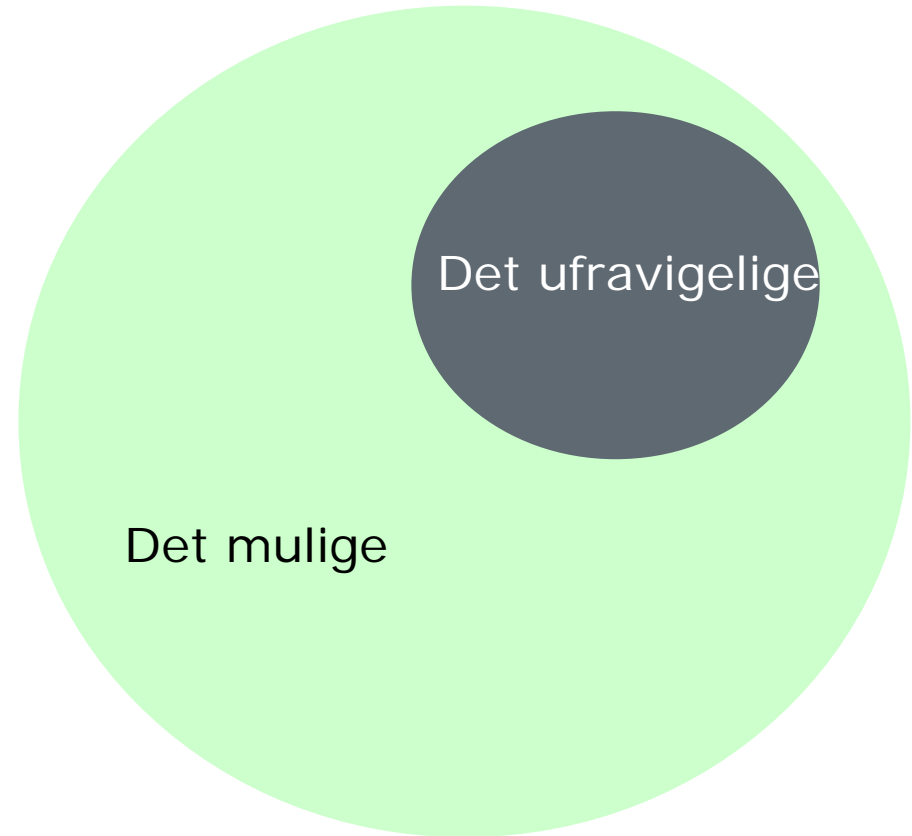
Arbejdet frem til i dag

Projektfaser for hele forløbet



Koncept for Datamuseet

Opdeling i det ufravigelige og det mulige, hvor det ufravigelige er de ting, der skal være med i selve museumsdelen, og det mulige er de ekstra ting, der kan tilknyttes Datamuseet.



Datamuseet som en del af nyt center BIT-House

Mennesket stræber efter udvikling. I mange sammenhænge søger vi tilbage til oprindelsen, for via en dybere forståelse af oprindelsen, forstår vi bedre den fremadrettede udvikling.

Dette er også gældende inden for IT, hvor et center, som binder datahistorie og -udvikling sammen vil skabe en helhedsforståelse til gavn for nutid og fremtid.

Uden rødder, ingen vinger!

Datamuseet

– The Niels Ivar Bech Computer Museum

Forskning,
foredrag,
seminarer, ol.

*Computer-
kriminalitet*

Skiftende
temaudstillinger
Fx

Datamuseum

*Computerspil
gennem tiden*

*Fokus på en ny
udvikling*

Faste
udstillinger
Fx

*Digitalisering af
arbejdslivet*

*Trådløs
teknologi*

*Betydningsfulde
personligheder*

*Datahistorisk
tidslinje*

*Betydningen for
samfundet*

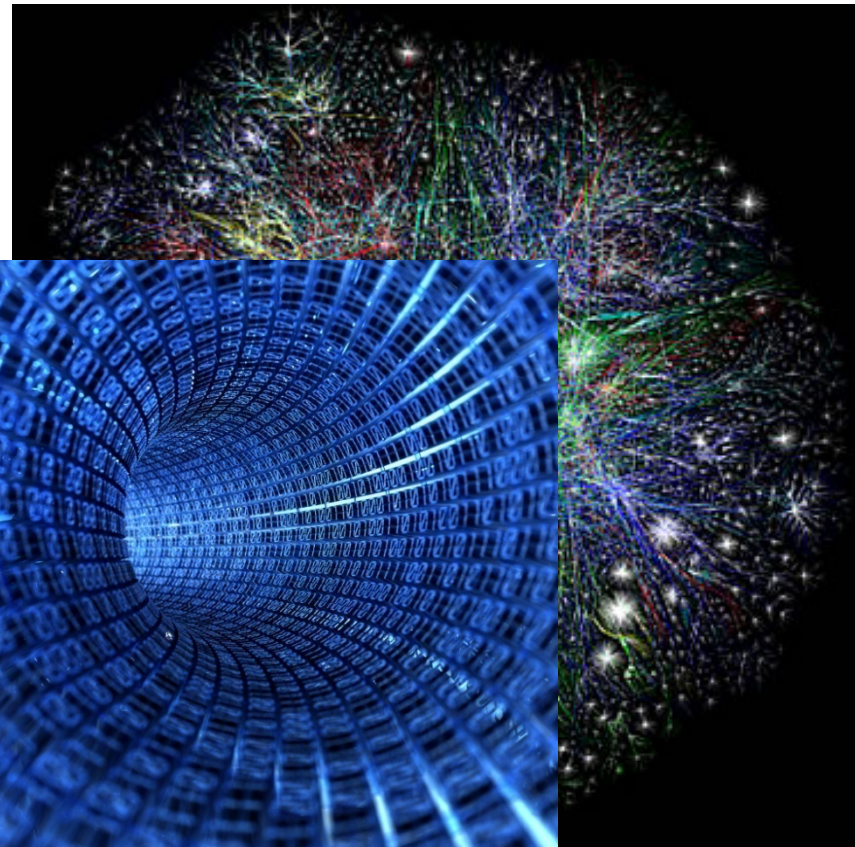
BIT-House

– En konkret oplevelse: Visualisering af internettet

I et stort opsat oplevelsesrum vil det være muligt for den besøgende at få indblik i, hvordan internettet fungerer, hvilke teknologier det bygger på, hvordan det har ændret samfundet over de sidste år og i hvilken retning udviklingen for fremtiden peger.

Med brug af de nyeste visualiserings- og interaktionsdesigns vil det bl.a. være muligt at følge de data, som man vælger at sende til hinanden over det visuelt opstillede internet.

Det er også muligt for de besøgende selv at bevæge sig ind i internettet, og følge datavejene fra en computer i Danmark til en computer i Brasilien.



BIT-House

Sortering = Orden i kaos

1) Før computeren blev checks og data på hulkort sorteret på store tunge maskiner:

Små mængder, langsomt, meget operatørarbejde



2) De første computere sorterede store datamængder på magnetbånd: Data sammenlignes, flyttes fra bånd til bånd, flettes og sorteres i mange trin

Store mængder, hurtigere og mindre operatørarbejde



3) Moderne computere sorterer enorme datamængder på harddiske:

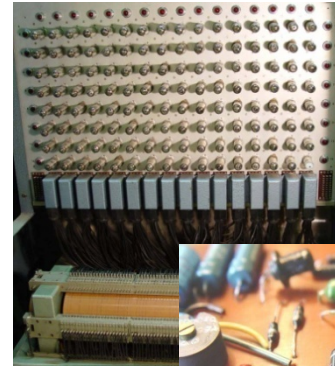
Hurtigt, smarte sortere-metoder, hel-automatisk



BIT-House

– Elektronen tæmmes (ej endelig udgave)

1. Generation computere: 1940'erne



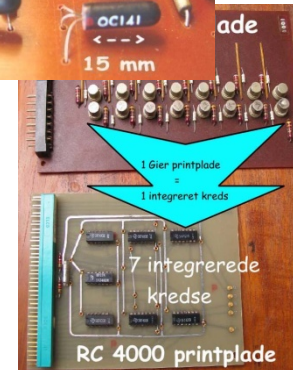
Radiatorøret

2. Generation computere: 1950'erne



Transistoren

3. Generation computere: 1960'erne



Integrerede kredse

4. Generation computere: 1970'erne



Computer on a chip



Pentium4 med 0,13 μ teknik
500 MHz bus og 2,5 GHz

BIT-House

– Gå ind i din PC

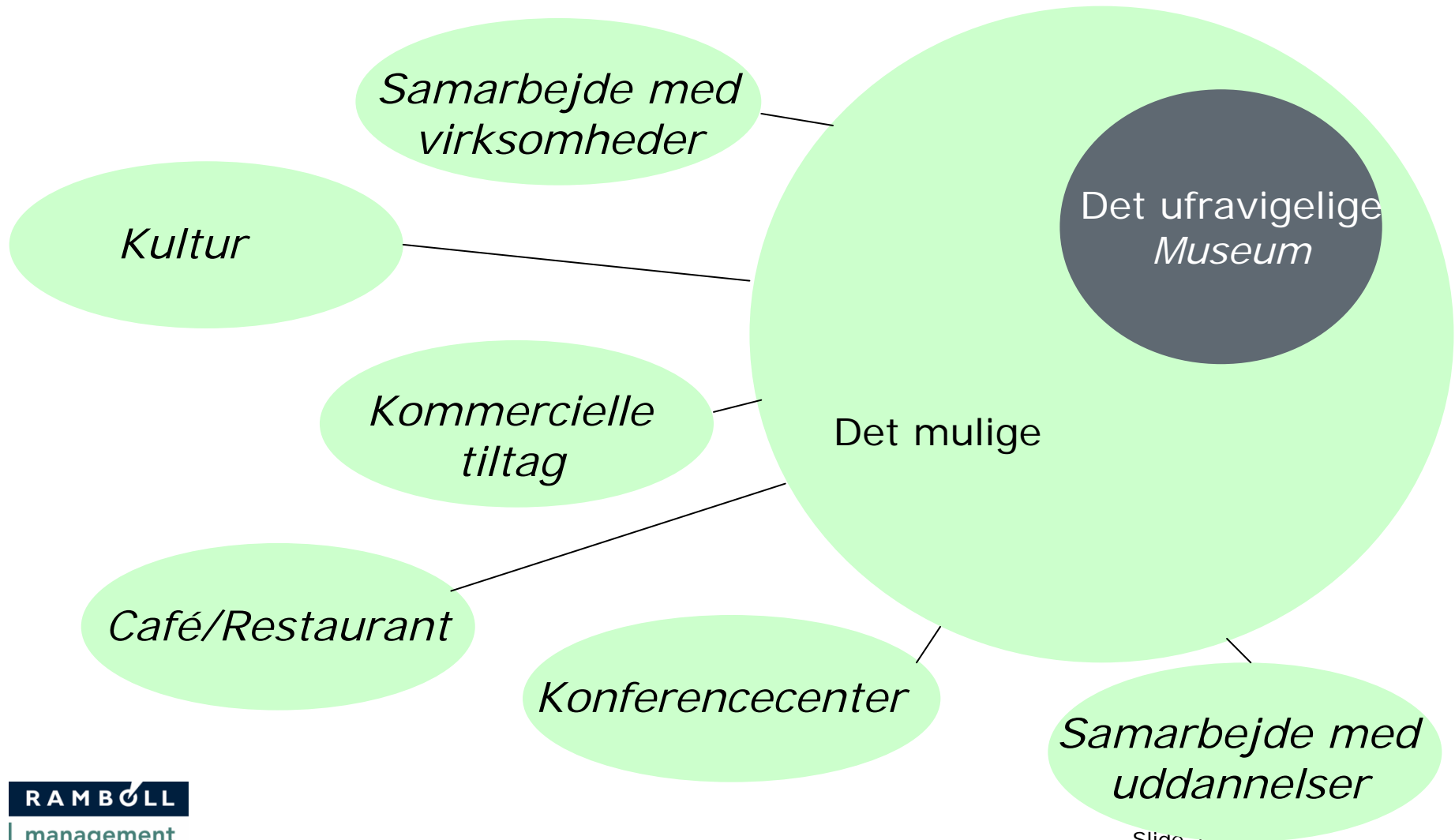
En stor "mock-up" model af en moderne pc, som man kan gå ind i

Gå ind og se, hvordan

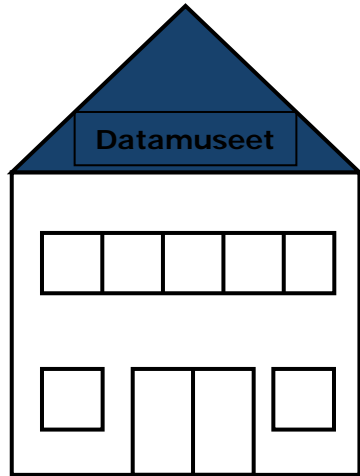
1. Data gemmes på harddisk
2. Data sendes på Internettet
3. Et program køres
4. Et bogstav sendes fra tastaturet til skærmen



Koncept for Datamuseet

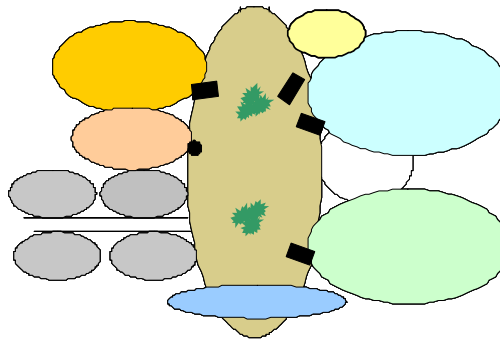


Udviklingen af konceptet



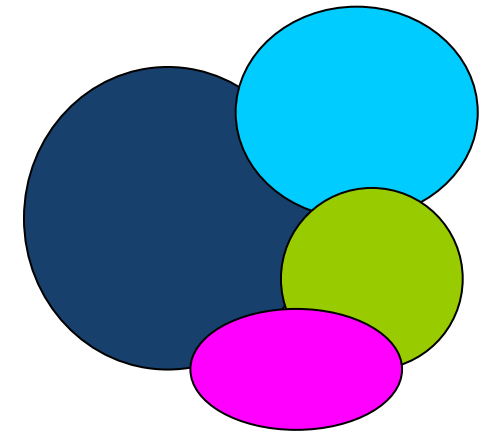
▪ Datamuseum

- Kun Datamuseum



▪ Ballerupmodellen

- Samlingspunkt for alle IT-relaterede virksomheder, uddannelser og interesserede borgere i området.
- Bruttoliste over mulige faciliteter:
 - Datamuseum
 - Konferencefaciliteter
 - Innovations- og iværksættercenter
 - Butikker
 - Caf er og restauranter
 - Showroom
 - Kulturhus, etc.

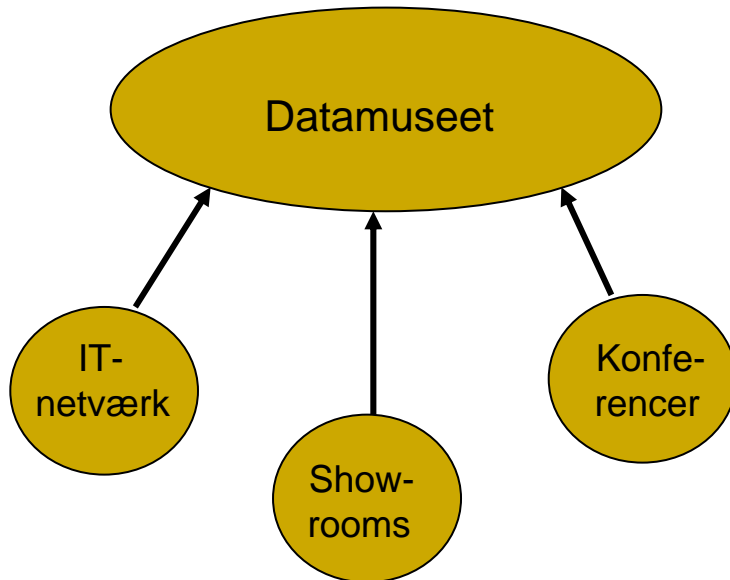


▪ BIT House

- Samlingspunkt for de relevante virksomheder, uddannelser og interesserede borgere i området.
 - Datamuseum
 - Konferencefaciliteter
 - Caf /kantine.

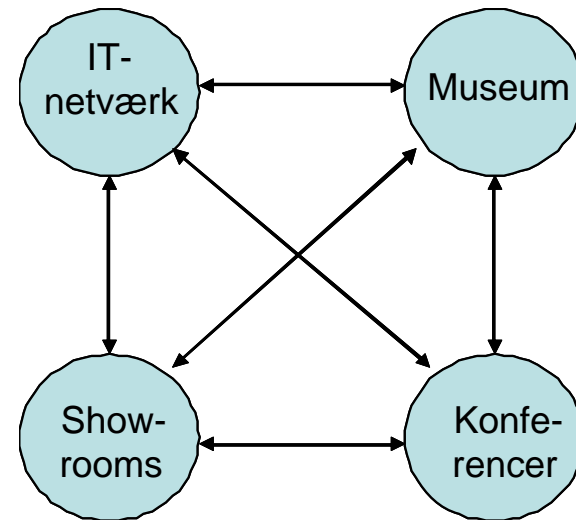
Konceptet for BIT-House

Hidtidig opfattelse



I den hidtidige opfattelse føder de andre aktiviteter ind i Datamuseet og trækker på dette som eneste hovedaktør.
Her kommer alle besøgende for Datamuseet.

Nyt koncept



I det ny koncept vil der være en cross-over effekt mellem de forskellige aktiviteter, hvor der er flere om at samarbejde om projektet. Dette vil give en række fælles affødte fordele, som fx at kunne trække på hinandens besøgende og dele fælles faciliteter.

Her kommer gæsterne for at besøge en af aktørerne i konceptet, men kommer i kontakt med dem alle.

Øvelse



- Hvilken fortælling vil I gerne læse i avisen, når stedet har slået dørene op?
- Hvilke særlige ting skal stedet kendes for?
- Hvem er de vigtigste målgrupper til disse særlige ting?

Ballerup nu og i fremtiden

Hvor skal Ballerup hen og hvordan?

Ballerup om 10 år

- Ballerup er stadig Danmarks førende IT-kommune, med en erhvervsklynge i stadig vækst.
- Der er et stærkt netværk mellem virksomhederne i området, som samarbejder på tværs på forskellige projekter.
- Området tiltrækker nye virksomheder både nationalt og internationalt.
- Den stærke erhvervsprofil tiltrækker kvalificeret arbejdskraft til kommunen.
- Der er et tæt samarbejde mellem uddannelsesstederne og erhvervslivet i Ballerup.
- Området har et kulturelt præg, som skaber et dagligt liv og en kreativ atmosfære.



På vej mod Ballerup 2018

Udviklingstiltag;

Styrke netværk i IT videnklyngen...

Skabe stærkt udviklings- og innovationsmiljø...

Positionere IT uddannelser som spændende ...

Styrke kulturen i og omkring IT miljøerne...

Skabe et levende datamuseum...

Skabe et center med IT som omdrejningspunkt...

Ballerup om
10 år

Vores forslag:

BIT-House

Uden rødder, ingen
vinger

En del af kommunens planer

Hvordan passer BIT-House med kommunens strategi?

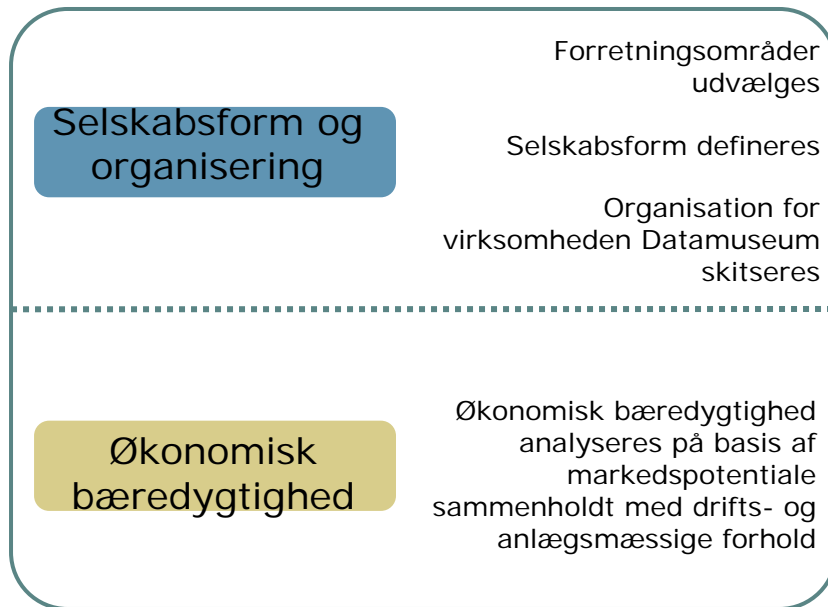
Kommunens planer

- **Ballerup vil anvende potentialet i denne klyngedannelse i sin erhvervsudvikling.**
Erhvervspolitik for 2007-2009
- **Ballerup kommune ønsker yderligere samarbejde mellem uddannelsesinstitutioner og erhvervsliv i satsningen "Ballerup som Science Kommune".** *Planstrategi 2008*
- **Kommunen vil arbejde for flere uformelle mødesteder til erhvervslivet og for at tiltrække nye højteknologiske eller kreative virksomheder og spændende uddannelser.** *Planstrategi 2008*
- **Ballerup vil kendes for nytænkende og initiativrigt samarbejde og partnerskaber med det lokale erhvervsliv, uddannelsesinstitutionerne og foreningerne.**
Kulturpolitik 2007-2011
- **Kulturelt iværksætteri og innovation skal understøttes, og udviklende, tværgående samarbejdsprojekter og netværk skal fremmes. De aktive parter her er de eksisterende kulturaktører og foreninger, gerne i samarbejde med erhvervslivet og i tværgående partnerskaber.** *Kulturpolitik 2007-2011*
- **Ballerup kommune har et stort ønske om, at medvirke i et partnerskab til etableringen af et Datahistorisk museum i Lautrupgårdområdet.**
Kulturpolitik 2007-2011

Feasibility studie

Næste skridt.
Hvordan bliver projektet bæredygtigt?

Feasibility studie

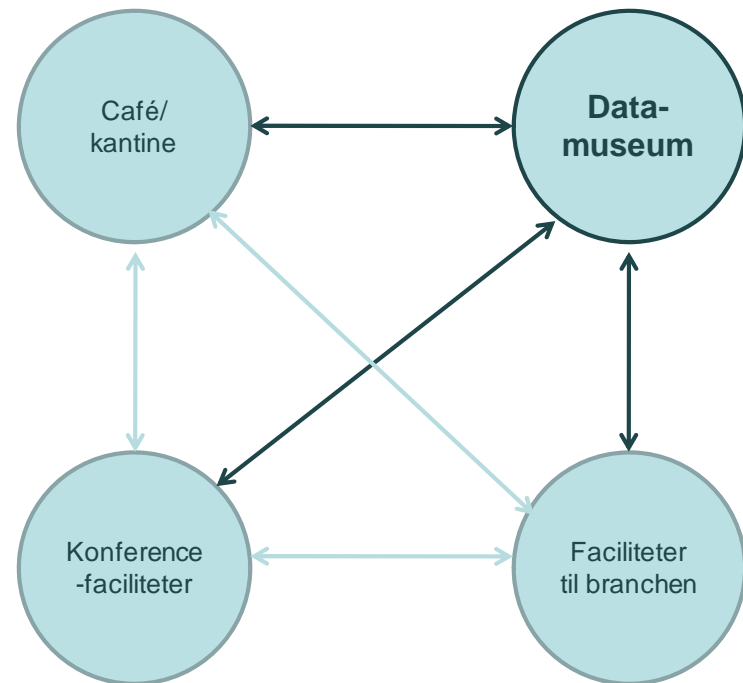


Næste skridt er et feasibility studie.

Her fastsættes konceptets selskabsform og organisering og projektets økonomiske bæredygtighed vurderes.

Feasibility studie

Feasibility studiet er fokuseret på Datamuseet og ikke på de andre aktører og dele af BIT-House.



Realisering

Vigtige succeskriterier

Hvad skal der til ?

- Dialog med de potentielle interessenter; er der opbakning?
- 2-3 IT virksomheder i Ballerup som vil gå ind i arbejdet
- Afklaring; hvad kan grunden "bære"?
- Projektleder; næsten et fuldtidsjob – finansiering?
- Identifikation af interesserede fonde og privatpersoner
- Engageret indsats fra de vigtigste interessenter
- Ansøgninger om finansiering

Projektfaser for hele forløbet

