

# MORGENDAGENS TEKNOLOGI

MARIA LILLEMOEN  
INFORMASJONSRAÐGIVER VED HØGSKOLEN I GJØVIK

I 1985 solgte Dire Straits over 1 million CD-er av albumet «Brothers In Arms». Dette var et resultat av digitalisering av lyd i form av mikroskopiske forsennkninger i en 1,2 mm tykk plastskive; CD-en var en revolusjon for musikkbransjen da den ble utviklet. I 2011 er vi i full ferd med å pensjonere CD-platen og den fysiske distribusjonsmodellen. Siden midten av 2000-tallet har mp3-filer gradvis erstattet lyd-CD-er, og CD-salget falt med 26 % fra 2009 til 2010.

**mp3 og dens arvtakere** har revolusjonert hvordan musikk distribueres verden over i dag, og er et eksempel på forskning på komprimering av informasjon; hvordan lagre mest mulig på minst mulig plass. Bedre lagringskapasitet på dingsene du bærer i lomma, og stadig raskere internett-tilkobling både hjemme og på mobilen driver imidlertid utviklingen i motsatt retning igjen, og lar oss bytte lagringsplass mot bedre kvalitet. Hva blir så det neste?

Dette er ikke særegent for musikk-filer, det samme har skjedd for andre trykte og digitale medier. mp3-filer og andre teknologier som gjør det mulig å formidle og distribuere informasjon via ulike mediekkanaler kalles «medieteknologi».

**Ved Høgskolen i Gjøvik (HiG)** forsker vi på medieteknologi. Medieteknologilaboratoriet ved HiG har fagkompetanse på mange fagområder. Vi håndterer «myke verdier» som design, typografi, videoproduksjon, informasjon og universell utforming like gjerne som grunnleggende programmering, digitalisering og komprimering av mediedata og metadatahåndtering. Sentralt i arbeidet er selvsagt medie- og webteknologi som skal passe inn i morgendagens løsninger.

**Utviklingen av medie- og webteknologier** gir nye utfordringer i form av hvordan strukturere, formgi og gjøre informasjon tilgjengelig på de nye plattformene samtidig som det gir nye utfordringer med opphavsrett og økonomi. I tillegg kobler medieteknologi fagområder og teknologier sammen på en ny måte. Spillindustrien blir ofte koblet mot underholdning, men spill kan brukes til så mye mer enn å sitte klistret til skjermen for å klatre et nytt nivå i World of Warcraft. For eksempel har piloter i mange år brukt spill- og medieteknologi i flysimulatorer for å øve seg på å lande på ulike flyplasser. Medieteknologi brukes til opplæring ved å visualisere fenomener og forklare abstrakte problemer ved hjelp av grafikk. Spill- og medieteknologi kan brukes som stimuli for eldre og demente, eller det kan være til hjelp for mennesker med diagnoser som gjør at de har spesielle behov. Dette krever kunnskap om både teknologiens muligheter og begrensninger, motivasjonen hos brukeren, psykologi, formidling og design.

**Medieteknologilaboratoriet ved Høgskolen i Gjøvik** søker å balansere grunnleggende fagkompetanse innen mediedesign, typografi, medieproduksjon, multimodale grensesnitt, universell utforming, bildebehandling, webteknologier, interaktiv video, koding og komprimering av mediedata og håndtering av metadata med innovative måter å designe, implementere og bruke nye teknologier for mediesentrisk systemer, spesielt med tanke på nye interaktive medier, mobile plattformer, virtuell virkelighet og spill.

**CD-en** vil nok ikke forsvinne fullstendig fra musikkverdenen, men ny teknologi vil sette nye standarder. De siste 30 årene har vi sett en stor

teknologisk revolusjon innen medier, og i 2011 går utviklingen forttere enn noensinne. Vi vet ikke hvor lenge mp3-filen vil være med oss, men vi vet at en dag blir den avleggs. Høgskolen i Gjøvik vil i hvert

fall være en faglig sterk og viktig bidragsyter innen forskning og utvikling i medieteknologiens raskt ekspanderende univers.