



COPENHAGEN
GAMING
WEEK

Frivillig-vært ▾

Konference ▾

Dagsbillet ▾

Konference torsdag 13.2 kl. 10-17

Gaming som karriere-plattform

Muligheder & udfordringer i Cyber og Gamification

18 foredrag + debat + netværk

Vi samler Danmark om Tech, Cyber, Gaming & Esport!

SPOR 1: GAMER & FORÆLDRE

SPOR 2: KLUB & FORENING

SPOR 3: TECH & IVÆRKSÆTTERI

SPOR 3: TECH & IVÆRKSÆTTERI

Torsdag 13.2 kl. 11:30-11:45
Johan Steenberg

Rejsen til et rigtig job: Fra arkitekt til spiludvikler
- af Johan Steenberg, software udvikler i BlueFire Games og tidligere iværksætter
Her om Johans vilde rejse fra arkitekt til iværksætter til spiludvikler.



Torsdag 13.2 kl. 15:10-15:45
Jens Myrup

Cyberlandsholdet - Danmarks vigtigste landshold
Jens Myrup Pedersen er professor i cybersikkerhed på Aalborg Universitet, hvor han primært forsker i netværkssikkerhed. Han har siden 2021 også været landstræner for - og hentet et Europamesterskab med - Cyberlandsholdet.
Jens fortæller om hvorfor lige netop dette landsholds er Danmarks aller vigtigste - og de bliver endnu vigtigere fremover!



Torsdag 13.2 kl. 14:10-14:45
Jakob Lund Kristensen



14:10: Historien om Copenhagen Gaming Week
14:30: Min rejse med Astralis og Blast

Torsdag 13.2 kl. 13:30- 13:45
Nataasha Hougaard & Magnus S. Koch



SKJOLDET mod svindel på nettet!
- af Nataasha Hougaard & Magnus Sørensen Koch, SKJOLDET
SKJOLDET - udviklet af tech-iværksætterne Nataasha og Magnus - beskytter dig mod IT-kriminalitet i din browser. Det er en gratis og enkel løsning der bruger kunstig intelligens og sikkerhedsalgoritmer til at advare dig mod svindelssider på dine enheder i realtid direkte i browseren.
SKJOLDET hjælper dig - og dine kolleger og familie - med at føle jer trygge på nettet!

Torsdag 13.2 kl. 13:10- 13:25
Søren Klit Lønbæk



VIA University
College



Et bud på fremtidens XR-karriere-muligheder
- af softwareingeniør og underviser Søren Klit Lønbæk, VIA University College
"XR-teknologier står for Extended Reality og er et begreb, der dækker over Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) og Mixed Reality (MR). Der er masser af spændende udfordringer og komplekse forhindringer, når der skal udvikles XR-løsninger med XR. Derfor kan du nu vælge en specialisering i netop XR-teknologier på uddannelsen til softwareingeniør."



VIA University
College

eduard.dk

COPEN
HAGEN

GAMING
WEEK

Coding
Pirates



Center for
Digital Pædagogik



Digital Sundhed

HParty

falconnxt.org/cgw/konference/



COPENHAGEN
GAMING
WEEK

Frivillig-vært

Konference

Dagsbillet

Konference torsdag 13.2 kl. 10-17

Gaming som karriere-plattform

Muligheder & udfordringer i Cyber og Gamification

18 foredrag + debat + netværk

Vi samler Danmark om Tech, Cyber, Gaming & Esport!

SPOR 1: GAMER & FORÆLDRE

SPOR 2: KLUB & FORENING

SPOR 3: TECH & IVÆRKSÆTTERI

SPOR 2: KLUB & FORENING

Torsdag 13.2 kl. 12:10-12:25
Simon Husted



Fremitidens kompetenceudvikling
KFUMs Idrætsforbund og forening
og vi skal vise omvendt
- af Simon Husted



Torsdag 13.2 kl. 10:30-10:40
Christian Cramer Schou



Esport som en del af Fremitidens idræt for børn og unge
- af Esportsguru Christian Cramer Schou, DIF Esport og EIBU

*Vidste du, at de Olympiske Esport Lege kommer til Saudi Arabien her i 2025?

Christian fortæller om, hvorfor Danmarks Idrætsforbund startede arbejdet med esport i 2019 - og hvordan arbejdet med esport har udviklet sig i Danmarks største idrætsorganisation. Christian kommer især til at tale om det A.P. Møller Fonden finansierede projekt "Fremitidens Idræt for Børn og Unge", hvor esport er en central del af indsatsen.

Torsdag 13.2 kl. 10:10-10:25
Peter Christensen, Esport Danmark



Et nationalt og internationalt blik på Forbunds-esport
anno 2025

- af projektleder Peter Christensen, Esport Danmark

"Esport Danmark stræber efter at sikre esporten de bedst mulige vilkår. Det skyldes, at esport er en sund og lærerig sport, der rummer utallige muligheder for dens udøvere og det samfund, vi alle er en del af. For esport skaber sunde fællesskaber, understøtter udviklingen af teknologiske, strategiske, sproglige og fysiske kompetencer, når den dyrkes hensigtsmæssigt."

Torsdag 13.2 14:10-14:45
Jakob Lund Kristensen



14:10: Historien om Copenhagen Gaming Week

14:30: Min rejse med Astralis og Blast



Torsdag 13.2
Jens Myrup



Cyberlandsholdet - Danmarks vigtigste landshold
Jens Myrup Pedersen er professor i cybersikkerhed på Aalborg Universitet, hvor han primært forsker i netværkssikkerhed. Han har siden 2021 også været landstræner for - og hentet et Europamesterskab med - Cyberlandsholdet.
Jens fortæller om hvorfor lige netop dette landshold er Danmarks aller vigtigste - og de bliver endnu vigtigere fremover!



VIA University College



Digital Sundhed

HP party

falconnxt.org/cgw/konference/



COPENHAGEN
GAMING
WEEK

Frivillig-vært ▾

Konference ▾

Dagsbillet ▾

Konference torsdag 13.2 kl. 10-17

Gaming som karriere-plattform

Muligheder & udfordringer i Cyber og Gamification

18 foredrag + debat + netværk

Vi samler Danmark om Tech, Cyber, Gaming & Esport!

SPOR 1: GAMER & FORÆLDRE

SPOR 2: KLUB & FORENING

SPOR 3: TECH & IVÆRKSÆTTERI

SPOR 1: GAMER-FORÆLDRE

Torsdag 13.2 13:50-14:05
Emil Ludvigsen

Center for
Digital Pædagogik



(Penge)spil: Forretningsmodeller og svindel i gaming
- af Emil Ludvigsen, Specialkonsulent i C&E med fokus på gaming og online

På oplægget vil publikum få en introduktion til de steder i spillets univers
Forstå spillets forretningsmodeller, og hvor man kan tjene penge
dårlige pengevaner og for at beskytte sig selv mod økonomier.

Torsdag 13.2 kl. 15:10-15:45
Jens Myrup



Cyberlandsholdet - Danmarks vigtigste landshold
Cyberlandsholdet på Aalborg Universitet, hvor man primært forsker i
netværkssikkerhed. Han er også væsentlig landstræner for - og træner af Europamesterskab
og de bliver endnu

Torsdag 13.2 14:50-15:05
Jimmy De Oliveira Schumann



Al folkeskoleundervisning i alle fag foregår på nettet
- af Jimmy, Skolen Online
"Vi vil først og fremmest stå fast, at vi ikke er en traditionel skole, som du kender den.
Vi er en skole i bogstavelig forstand!"

Torsdag 13.2 kl. 16:10-16:25
Jakob Døgaard Laursen



Future Classroom Teacher

- af Jakob Døgaard Laursen, XP, 21skills.dk & Future Classroom Lab



I Future Classroom Lab er vi undersøger på, hvordan digitale teknologier kan være med til at udfordre
og udvikle pædagogisk praksis og læringsmiljøer. Vi er et eksperimenterende læringslaboratorium, og
sammen med børn, lærere, pædagoger og ledere arbejder vi med at udvikle kreative læringsmiljøer.

Torsdag 13.2 kl. 16:10-16:25
Jakob Seierø



Her du styr på sikkerheden på dit børns mobil?
- af Jakob Seierø, Cyber, Cyber | Consultant | Pædagog
Digital Sundhed hjælper danske lokalt & nationalt, fysisk & digitalt, med at indstille deres
og computere på en sikker måde. Derfor tilbyder vi en ny forskningsvejledning om digital
sikkerhed.



Cyberdøgnene er en ugentlig podcast om mennesker og teknologi. Den er skabt til
at skabe en ro og løse kløge om teknologisikkerhed mellem disse to størrelser.
CyberEd er den nye EU-fundede søgemaskine for alle dem med "the innovation bug" der ønsker
dialog og større ens retninger, særligt nu med ChatGPT m.fl.

Torsdag 13.2 kl. 13:10- 13:25
Søren Klit Lambæk



Et bud på Fremtidens XR-karriere-muligheder
- af Søren Klit Lambæk, VIA University College

"XR teknologier står for Extended Reality og er et begreb, der dækker over Augmented Reality (AR),
Virtual Reality (VR) og Mixed Reality (MR). Det er muligheden for at skabe virtuelle og komplekse
XR-landscaper, når der skal udvikles i samarbejde med XR. Derfor kan du nu vælge en specialisering i netop
XR-landscaper på uddannelsen til softwareingeniør."

VIA University College har VIA Animation Workshop. Danmarks center for animation, visualisering
og digital fortælling, som udbyder tre bachelordiplomer, som regner blandt de bedste i Europa.



Digital Sundhed

HP party

falconnxt.org/cgw/konference/



COPENHAGEN
GAMING
WEEK

Frivillig-vært ▾

Konference ▾

Dagsbillet ▾

Konference torsdag 13.2 kl. 10-17

Gaming som karriere-plattform

Muligheder & udfordringer i Cyber og Gamification

18 foredrag + debat + netværk

Vi samler Danmark om Tech, Cyber, Gaming & Esport!

SPOR 1: GAMER & FORÆLDRE

SPOR 2: KLUB & FORENING

SPOR 3: TECH & IVÆRKSÆTTERI

Torsdag 13.2 kl. 15:10-15:45
Jens Myrup

Cyberlandsholdet - Danmarks vigtigste netop
Jens Myrup fortæller om hvorfor lige netop dette landshold er Danmarks mest succesfulde og endnu vigtigere fremover!

Oplægget giver et indblik i hvordan De Danske Cybemesterskaber og fællesskaber bidrager til talentudviklingen indenfor cybersikkerhed. 1.000 unge der hvert år deltager i kvalifikationen er lige så vigtige som de professionelle landshold. Jens er professor i cybersikkerhed på AAU, hvor han primært forsker i netop cybersikkerhed og har været landstræner for - og henført et Europamesterskab med sig hjem.

Torsdag 13.2 kl. 13:10-13:25
Søren Klit Lambæk

Et bud på Fremtidens XR-karriere-muligheder
- af softwareingeniør og underviser Søren Klit Lambæk, VIA University College

"XR-teknologier står for Extended Reality og er et begreb, der dækker over Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) og Mixed Reality (MR). Der er masser af spændende udfordringer og komplekse forhindringer, når der skal udvikles it-løsninger med XR. Derfor kan du nu vælge en specialisering i netop XR-teknologier på uddannelsen til softwareingeniør."

VIA University College huser VIA Animation Workshop, Danmarks center for animation, visualisering og motion design. Uddannelsen tilbyder tre bacheloruddannelser, som rangerer blandt de bedste i Europa.

Torsdag 13.2 kl. 13:50-14:05
Emil Ludvigsen

(Penge)spil: Forretningsmodeller og svindel i gaming
- af Emil Ludvigsen, Specialkonsulent i CIDE med fokus på gaming og online fællesskaber

På oplægget vil publikum få en introduktion til de steder i spillenes universer, hvor børn og unge har mulighed for at bruge deres penge.

Forstå spillenes forretningsmodeller, og hvor man særligt bør være opmærksom for at undgå at udvikle dårlige pengevaner og for at beskytte sig selv mod svindel, når man begiver sig rundt i de spildrevne økonomier.

Torsdag 13.2 13:50-14:05
Emil Ludvigsen

Center for
Digital Pædagogik



(Penge)spil: Forretningsmodeller og svindel i gaming

- af Emil Ludvigsen, Specialkonsulent i CIDE med fokus på gaming og online fællesskaber

På oplægget vil publikum få en introduktion til de steder i spillenes universer, hvor børn og unge har mulighed for at bruge deres penge.

Forstå spillenes forretningsmodeller, og hvor man særligt bør være opmærksom for at undgå at udvikle dårlige pengevaner og for at beskytte sig selv mod svindel, når man begiver sig rundt i de spildrevne økonomier.

1 3



Digital Sundhed



VIA University
College



falconnxt.org/cgw/konference/