



2019-10-02 16:30 CEST

Pressträff i samband med Level up Esport – with Science

På fredag, den 4 oktober, arrangerar Högskolan i Halmstad ett seminarieprogram om e-sporten i samhället i samband med eventet Level up Esport – with Science. Ett av seminarierna handlar om e-sport och jämlikhet, där Liza Lind från föreningen (Community) Female Legends, e-sportsutövaren (CS:GO) Jennifer Karppinen och Kalle Jonasson, forskare inom e-sport på Högskolan i Halmstad medverkar. Vid en pressträff ges möjlighet att ställa frågor till dem samt till Anders Nelson, vicerector på Högskolan i Halmstad med ansvar för bland annat samverkan och innovation, som berättar om Högskolans initiativ inom e-sportsområdet. Det finns även möjlighet att träffa andra presentatörer som medverkar i seminarieprogrammet.

[Mer info om eventet Level up Esport – with Science](#)

Pressträff

Tid: 4 oktober, klockan 15.05–15.50

Plats: Digitalt laborativt centrum (DLC), Högskolan i Halmstad

Kontakt: Anders Nelson, 076-829 74 88, anders.nelson@hh.se

Seminarieprogrammet E-sporten i samhället

E-sport och business/innovation (13.00-13.50)

Arlas resa in i e-sporten och om att våga vara innovativ för att nå nya marknader. Telias satsningar i Norge och i Finland. Fragbite och visionen om världens största community för e-sport.

Presentatörer: Henrik Blomberg (Telia), Per Andersson (Arla Foods), Daniel Kauppinen (Fragbite)

Moderator: Anders Nelson, Högskolan i Halmstad

E-sporten och utbildning (14.00-14.50)

Vilka potentialer och utmaningar finns i relationen e-sport och utbildning? Hur fungerar e-sportinriktning på gymnasienivå? Lärande, kommunikation och ledarskap inom e-sporten Varför är försvarsmakten intresserad av e-sportare?

Presentatörer: Petter Sjöstrand (Area Academy), Samuel Martinsson (LBS) och Magnus Möller (Försvarsmakten)

Moderator: Urban Johnson, Högskolan i Halmstad

E-sportens gemenskap & föreningsliv (15.00-15.50)

Hur fungerar gaming och e-sportens föreningsliv idag? Vad är bra och vad behöver göras? E-sportens utveckling är avhängig digitaliseringen som styrs av kommuner och näringsliv. Publiclir har 50 000 medlemmar – hur funkar det?

Presentatörer: Cliff Lilja (ESU), Fredrik Strandahl (DarkZone), Daniel Skoglund (Publiclir)

Moderator: Hans Löfgren, Högskolan i Halmstad

E-sport och jämlikhet (16.00-16.50)

Kan e-sporten bli en jämlik sport? Vilka möjligheter och hinder finns?
Upplevelser från e-sportvärlden.

Presentatörer: Liza Lind (Female Legends), Jennifer Karppinen (CS:GO-spelare), Kalle Jonasson (Högskolan i Halmstad)

Moderator: Eva-Carin Lindgren, Högskolan i Halmstad

E-sporten och idrotten; exemplet fotbollen och FIFA (17.00-17.50)

På vilka sätt kan e-sport relatera till traditionell idrott? Hur märks intresset för e-sport bland fotbollsspelande ungdomar? Hur är det att tävla på elitnivå inom FIFA? Hur ser förbundet på e-sport?

Presentatörer: Morgan Ljungqvist (Halmstads BK), Zackarias Johansson (Malmö FF), Matthias Johnsson (Svenska Fotbollsförbundet)

Moderator: Charlotte Olsson, Högskolan i Halmstad

Högskolan i Halmstad – det innovationsdrivande lärosätet

Högskolan i Halmstad rustar människor för framtiden genom att skapa värden, driva innovation och utveckla samhället. Ända sedan starten 1983 har verksamheten präglats av nytänkande. Högskolan är känd för sina populära verklighetsförankrade utbildningar och små studentgrupper. Forskningen är internationellt välrenommerad och bedrivs i tvärvetenskapliga innovations- och forskningsmiljöer. Högskolan deltar aktivt i samhällsutvecklingen genom omfattande och uppmärksam samverkan med både näringsliv och offentlig sektor. Högskolans profil – det innovationsdrivande lärosätet – utgörs av tre sammanflätade styrkeområden: informationsteknologi, innovationsvetenskap samt hälsa och livsstil. I dag har Högskolan cirka 11 000 studenter och 600 anställda, varav cirka 55 professorer.

Kontaktpersoner



Hilda Liberg

Presskontakt

Kommunikatör

hilda.liberg@hh.se

0729773863