



Bilden föreställer Jakob Engblom

Sköldpaddan en vinnare — eller datorerna du inte ser

Jakob Engblom, forskarstudent vid Uppsala Universitet, fick första pris i populärvetenskaplig publiceringstävling med artikeln ”Sköldpaddan förebild för datorforskare”. Juryns motivering löd, bland annat; ”Anslaget är intresseväckande. I ingressen sammanfattas på ett konkret och begripligt sätt vad som är huvudfrågan i artikeln. Liknelsen med Aisopos fabel om sköldpaddan och haren illustrerar problemet på ett humoristiskt och pedagogiskt sätt.”

Att beskriva sin forskning på ett lättförståeligt och intressant sätt är viktigt för dagens forskare och forskarstudenter. På det sättet når de fram till oss vanliga människor. Dessutom kräver de flesta forskningsfinansiärer nuförtiden av ”sina” forskare att de beskriver sitt forskningsarbete och då framförallt hur produkterna påverkar din och min vardag. Syftet med tävlingen var just att beskriva och förklara vetenskapligt arbete och pågående forskning på ett sätt som de flesta kan at till sig.

Jakob Engbloms artikel handlar om hur viktigt det är att de datorer som finns i produkter i vår närhet fungerar som de ska i alla lägen, hela tiden, överallt och jämt. Det finns helt enkelt inte plats för misstag. Tillskillnad från våra persondatorer, som kan bete sig lite som de vill utan att det påverkar så mycket mer än vår egen stressnivå, så måste datorerna som finns i bilens eller flygplanets styrsystem fungera ofelbart. Engblom påpekar i sin avslutning att målet för realtidssystem ”är att se till att de realtidssystem som vi alla är beroende av fungerar så bra och säkert som möjligt”.

Tävlingen anordnades inom ramen för forskningsprogrammet ARTES, finansierat av SSF (Stiftelsen för Strategisk Forskning). Tävlingsjuryn bestod av 3 externa experter; en representant med mångårig erfarenhet som vetenskapsjournalist inom den populärvetenskapliga sfären med tidningen Forskning och Framsteg, en frilans journalist med

25 års erfarenhet som journalist inom icke-tekniska ämnesområden samt en företagsledare och VD från ett avknopningsföretag från Chalmers i Göteborg.

Frågeställningarna i tävlingen var bland annat följande:

- Påverkan på vardagslivet?
- Vem är det jag vänder mig till?
- Vilket budskap vill jag föra fram?
- Varför är mitt projekt spännande och viktigt och vem gagnar det?
- Hur kan industrin dra nytta av projektet och dess resultat?

Ytterligare en juryröst sa; ”Artikeln ger en grundläggande bild av vad inbyggda datorsystem och realtidssystem är. Den är skriven på ett bra och medryckande språk som gör den tillgänglig även för läsare som inte är bevandrade i frågan.”

Samtliga vinnande bidrag finns på <http://www.artes.uu.se>