



# Protokoll fört vid Styrelsemöte

## LULEÅ UNIVERSITETS DATORFÖRENING

Tidpunkt 2012-10-10, 12:12 - 13:35

Plats A2505D

Närvarande	Magnus Aspling	Ordförande
	Emil Tylén	Sekreterare
	Harald Andersson	Ledamot tillika justeringsperson
	Pontus Ridderström	Ledamot tillika justeringsperson
	Sebastian Larsson	Huvudsystemansvarige
	Johan Burström	Kassör
	Erik Hellström	Adjungerad
	Jonas Medin	Adjungerad
	Sophia Caspár	Adjungerad
	Stina Bergström	Adjungerad

## 1 Mötets högtidliga öppnande

Magnus Aspling förklarade mötet öppnat 12:12.

## 2 Formalia

### 1. Val av mötesordförande

Magnus Aspling valdes till mötesordförande.

### 2. Val av mötessekreterare

Emil Tylén valdes till mötessekreterare.

### 3. Val av två justeringspersoner tillika rösträknare

Harald Andersson och Pontus Ridderström valdes till justeringspersoner.

### 4. Mötets behöriga utlysande

Styrelsemötet förklaras behörigt.

### 5. Eventuella adjungeringar

Jonas Medin, Sophia Caspár och Stina Bergström från Datasektionens styrelse samt Erik Hellström adjungeras.

### 3 Planering Datasektionens och Ludds Storlan

Platsen för LANet bör vara Centrumresturangen då folkmängden kommer vara större än något LAN Ludd hållt i. Ansvar bör fördelas ungefär 50/50 mellan Ludd och Datasektionen. Ludd förväntas ta hand om den tekniska delen medan Data tar hand om de "sociala" delarna (såsom vaktmästartjänster, försäljning, sponsorkontakt med mera). Namn för eventet är ännu ej bestämt, alla deltagare uppmantras att grubbla på det hemma och ta upp det igen på nästa möte.

Budgeten är inte färdigställd då många variabler ännu är oklara.

Sponsring skall sökas för eventet. Förslag på sponsorer inkluderar Microsoft, Ericsson, Academic Work, spelstudios som Arrowhead, Mojang Specifications och Digital Illusions CE, samt diverse studentföreningar. Tillgängligt vid eventet kommer att finnas reklamplatser, möjlighet till föreläsningar på stor scen, samt (eventuellt) utställningsmontrar. För att möjliggöra detta behövs dock en del planering lokalt.

Storleken på LANet bör sättas till samma storlek som lokalen är dimensionerad för. För Centrumrestaurangen är denna siffra runt 1000 personer, varför preliminärt max sätts till detta.

Jonas Medin påpekar att han talat med många personer som är sugna på att gå på LAN som inte hört talas om eller av annan anledning inte gått på Ludds LAN. Målgruppen för detta större LAN kan därför komma att bli bredare än för Ludds LAN.

En golvplan behöver sättas upp. Förslaget är att inte ha den traditionella LAN-layouten med enbart bord för datorer, utan att bryta upp det med "myshörnor", dvs. soffor och projektorer för konsolspel eller för att bara ta en paus. Med i förslaget är även att ha en stor projektorduk där turneringsfinaler kan visas, samt eventuellt hörnor för brädspel.

Om företag ska kunna hålla föreläsningar och presentera turneringar behövs även en "toastmaster" som i sin tur presenterar dessa.

#### Styrelsen beslutade

*att* mötesdeltagarna skall fundera på namn för eventet tills nästa vecka.

*att* Jonas Medin tar hand om att kontakta företag för att söka sponsring.

### 4 Uppföljning städning

Pontus fick uppgiften att undersöka vilka typer av avfallskärl som finns tillgängliga för att ersätta eller komplettera de kärl som redan finns i T1, något han inte ännu hunnit göra.

Emil fick uppgiften att skicka ett e-mail till Jonny Johansson angående sponsring av städning för Ludd. Mailet är skickat men inget svar har kommit.

### 5 Uppföljning Programmeringstävling

Tävlingen lockade 24 personer, indelade i åtta grupper om tre. Problem med undanplockning och städning efter tävlingen gjorde att Ludd tvingades hålla stängt under måndagen, vilket förvirrat många. Styrelsen uppmanas att ge en anledning nästa gång något liknande inträffar.

## 6 Planering LUDDLan<sup>6</sup>

Två anmälningar har kommit in till LAN-gruppen. Styrelsen anser att informationen angående anmälning till LAN-gruppen bör tydliggöras.

LAN-systemet är snart klart.

### Styrelsen beslutade

*att* Erik Hellström tar på sig att fixa tydligare information.

## 7 Avstämning Stickers

Johan har inte kontrollerat priser för inköp av stickers.

## 8 Avstämning Motivtävling

Inget nytt.

## 9 Avstämning avloppet

Avloppet är nu dränerat, nyckel finns dock fortfarande inte tillgänglig. Förfrågan kommer in om att stänga avloppet i DH2, men en kontroll visar att avloppet där inte har någon ventil och därför inte går att stänga.

## 10 Avstämning kaffeautomaten

Förfrågan har gjorts hos XP-el, de vet ingen som är intresserad av att laga maskinen.

## 11 Klargörande regler T1

Reglerna för Ludds lokal T1 är följande:

*(Utdrag från Styrelsemöte 2012-05-16, punkt 7: "Nya regler för T1")*

"Styrelsen beslutade att:

utan speciellt tillstånd från styrelsen får man inte vara på Ludd mellan 04:00-07:00. styrelseledamöter skall ha rättigheten att utvisa personer från T1 under så lång tid som de ser passar. det inte ska vara något "störande" ljud (tex musik, spelljud o.s.v.) innan 17:00, om personen som spelar inte har tillstånd från övriga i lokalen."

T1s huvudsakliga syfte är att vara en lugn studiemiljö dit folk ska kunna komma för att få hjälp med programmerings- och datorrelaterade frågor.

Ludds alkoholpolicy påpekas även. Policyn är att föreningen ska vara alkoholneutral, alltså att ej uppmuntra bruket av alkohol, men att inte heller aktivt motverka det. Historiskt sett har föreningen inga problem med alkohol, om någon tar en öl vid ett inplanerat event så ska detta inte ses som ett regelbrott, så länge det förekommer inom rimliga gränser. Trivsel bland medlemmarna är viktigast.

## 12 Förslag: Regeländringar angående spel på skoltid

Mängden datorspelande på skoltid har ökat markant och skapar en betydligt stökigare atmosfär i lokalen. Datorspelande täcks inte upp av Ludds syfte.

### Syfte:

”Luleå Universitets Datorförening ska verka för att medlemmarna får större kunskaper om datorer i alla dess former, detta genom att ge möjlighet att diskutera, utveckla och arbeta med hårdvara och mjukvara på operativsystems-nivå, samt verka för att skapa en samhörighet mellan alla datorintresserade på universitetet.”

Utöver detta inkräktar datorspelet på allmänutrymmet, vilket gör att folk väljer att studera på annan plats.

Styrelsen lägger fram ett förslag om att förbjuda allt datorspelande under skoltid då det påverkar studiemiljön negativt, samt under bokade events i lokalen då detta anses störande för de som bokar lokalen.

### Styrelsen beslutade

*att* bannlysa all form av spelande under skoltid (fram till 17:00) och bokade aktiviteter.

## 13 Förslag: Programmeringsliga

Ett förslag från IRC-kanalen #LUDD:

”<BAOT>: Yugge, Belgarion0, LimEJET resten av styrelsen. skulle inte ludd börja kunna annordna en programmeringsliga, där man får ett problem i veckan och den som har flest poäng vid slutet av varje läsperiod vinner något pris! jag tror det inte håller skulle vara allt för svårt att få tag i företag å som eriksson eller linakde som vill sponsra :) (som alltid ursäktat stavning)”

Styrelsen är allmänt positiv till en programmeringsliga av den här typen. Förslaget tillvägagångssätt är att ge ut problem vid varje programmeringsstugetillfälle, och att ta in lösningar vid nästa. Ett poängsystem kan finnas, med uppgifter av varierande svårighetsgrad där svårare uppgifter ger högre poäng. Vid slutet av varje läsperiod kan ett pris delas ut.

### Styrelsen beslutade

*att* starta en s.k. programmeringsliga.

*att* sätta upp affisch för ligan nästa vecka.

*att* påbörja ligan i mån av tid.

## 14 Ludum Dare-event

Ludum Dare är en tävling i att utveckla datorspel på 48 timmar. Magnus föreslår att Ludd skulle kunna sätta upp event för Ludum Dare för att öka intresset för spelutveckling. Ludd skulle kunna hålla i en workshop för spelprogrammering varannan vecka. Planerna är inte riktigt klara, men intresse finns i styrelsen och i föreningen.

### Styrelsen beslutade

*att* en plan skall formuleras för att gå vidare med Ludum Dare-relaterade events på Ludd.

## 15 Kurser vid Ludd

Nya kurser bör anordnas av föreningen. Jesper Moberg har visat intresse för att hålla i en Android-programmeringskurs. Anders Engström har gått med på att hålla sin Git-introduktionskurs igen. Magnus Aspling är intresserad av att hålla en kurs i programmeringsspråket Go.

### Styrelsen beslutade

*att* skicka ut notiser till folk som är intresserade av att hålla kurser.

## 16 Bankärenden

### 16.1. Företrädare för föreningen avseende tjänster och produkter i banken

#### Styrelsen beslutade

*att* utse Magnus Aspling och Johan Burström att var för sig företräda föreningen i angelägenheter enligt nedan i Swedbank och samtliga dotterbolag i Swedbankkoncernen samt underteckna erforderliga handlingar:

### 16.2. Banktjänster som företrädare få ingå avtal om och företräda föreningen.

**att** teckna avtal om Föreningspaket och däri ingående tjänster och produkter.

**att** ingå avtal om följande tilläggstjänster:

- E-bokföring – Grundtjänst
- Automatisk prickning av inbetalningar
- Fakturering
- Bankkort MasterCard
- autogiro

**att** öppna konton och disponera samtliga föreningens konton i Swedbank och dess dotterbolag för insättningar och uttag via Internetbanken, giro, bankkort eller Telefonbanken.

**att** öppna konto för bankgiro.

**att** för föreningens räkning ingå avtal om Internet, giro, bankkort och Telefonbanken.

**att** ta emot bankkort, internetdosa och kod till Telefonbanken för disposition av föreningens konton.

**att** lösa in plus- och bankgiroavier samt andra anvisningar ställda till föreningen.

**att** lösa in checkar och postväxlar ställda till föreningen.

**att** omplacera föreningens medel i Swedbank och dess dotterbolag.

**att** köpa och sälja samtliga finansiella instrument.

**att** ta emot likvid vid överlåtelse av finansiella instrument enligt ovan.

**att** säga upp och avsluta föreningens konton och lån i Swedbank och dess dotterbolag.

## 17 Övriga frågor

Inga övriga frågor.

## 18 Mötets högtidliga avslutande

Magnus Aspling förklarade mötet avslutat 13:35.

---

Emil Tylén, mötessekreterare

---

Magnus Aspling, mötesordförande

---

Harald Andersson, justeringsperson

---

Pontus Ridderström, justeringsperson