



PRESSEMEDDELELSE

Ny uddannelse i digital underholdning

Danmark har fået en ny uddannelse. Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning skal uddanne de studerende i alle genrer inden for digital, interaktiv underholdning – herunder computerspil. Akademiet er et samarbejde mellem otte danske uddannelsesinstitutioner og spilbranchen, og det første hold er allerede i gang.

“Computerspil er en integreret del af det underholdningsbillede, der tegner sig i dag. Det er ikke en subkultur, men et naturligt element i udbudet af underholdningsmuligheder. I stedet for at prøve at bekæmpe computerspillene, skal vi lære at bruge dem på den rigtige og positive måde,” siger Gunnar Wille, leder af Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU).

Akademiet er et unikt samarbejde mellem kandidatuddannelser på IT-Universitetet, DTU, Århus Universitet, Aalborg Universitet og Københavns Universitet samt Danmarks Designskole, Den Danske Filmskole og Animationsværkstedet CVU Midt Vest i Viborg. Spilbranchen er repræsenteret ved Producentforeningen. De studerende forbliver på deres egne institutioner, hvor de som en del af deres uddannelse følger et fællespensum. Det sikrer dem indsigt i de aspekter, der knytter sig til bl.a. computerspilsproduktionen – en viden, der er helt nødvendig, når de studerende mødes en gang om året for at producere i fællesskab. Selve produktionerne strækker sig over henholdsvis 4 og 8 uger, hvor de studerende ud fra deres faglige baggrund tildeles de roller, de ville have på en rigtig spilproduktion. Derfor er der også helt afgørende, at der er folk med fra så mange forskellige uddannelser.

Danmark skal på banen

“Vi har en lang tradition for at producere kvalitetsunderholdning i Danmark, ja i hele Norden. Hvis vi kan skabe en tilsvarende nordisk tradition for gode, velfungerende fortællinger i spil, vil vi have gjort os selv og verden en stor tjeneste”, siger Gunnar Wille. “Tanken med akademiet er, at det skal gøre det samme for computerspil, som Filmskolen har gjort for dansk film.”

Derfor skal uddannelsen også afspejle det virkelige liv ude i branchen. Udviklingen af akademiet og de produktioner, de studerende gennemfører i løbet af uddannelsen, er udviklet i tæt samarbejde med industrien. I spilbranchen ser man uddannelsen som en ren nødvendighed.

“Akademiet er det, der skal til, for at den danske spilbranche kan eksplodere. Computerspil er en forløber for interaktionen mellem menneske og maskine, og det er en afgørende kundskab i forbindelse med alle fremtidige elektroniske apparater. Danmark er nødt til at blive verdensmestre i de her ting, og den nye uddannelse er et skridt på vejen til at sørge for, at Danmark er på forkant. Human Machine Interface-design er en af de vigtigste ting. Der vil være enorm brug for mennesker, der ved noget om det – ikke bare i spilindustrien, men i alle brancher”, siger Chris Mottes, direktør for Deadline Games, bestyrelsesmedlem og repræsentant for spilbranchen i DADIU.

Uddannelsen har karakter af en specialisering. De studerende fuldender den uddannelse, de er i gang med, men bliver via akademiet certificeret – diplommet er især væsentligt i forhold til industrien, som på den måde kan sikre sig, at vedkommende har gennemgået uddannelsesforløbet



DET DANSKE AKADEMI FOR DIGITAL INTERAKTIV UNDERHOLDNING

For yderlige oplysninger kan akademiets leder Gunnar Wille kontaktes på telefon 4046 1194. Se også akademiets website: www.dadiu.dk.

Det Danske Akademi for Digital, interaktiv Underholdning er et samarbejde mellem Aalborg Universitet, Århus Universitet, Danmarks Designskole, DTU, IT-Universitetet i København, Københavns Universitet, Animationsværkstedet CVU Midt Vest i Viborg og Filmskolen.

Bestyrelsen består af:

Bestyrelsesformand Dekan Ole Prehn, Det Humanistiske Fakultet, Aalborg Universitet

Næstformand Forskningschef Jørgen Staunstrup, IT Universitetet i København

Rektor Poul Nesgaard, Den Danske Filmskole

Dekan John Kuhlmann Madsen, Det Humanistiske Fakultet, Københavns Universitet

Dekan Bodil Due, Det Humanistiske Fakultet, Århus Universitet

Studierektor Morten Thorning, Animationsværkstedet CVU Midt Vest, Viborg

Direktør Knud Erik Skouby, DTU

Institutleder Morten Noer Andersen, Danmarks Designskole

Chris Mottes, Deadline Games, Producentforeningen