

## **Referat fra Informationsmøde om computerspiluddannelsen DADIU den 16. marts 2011**

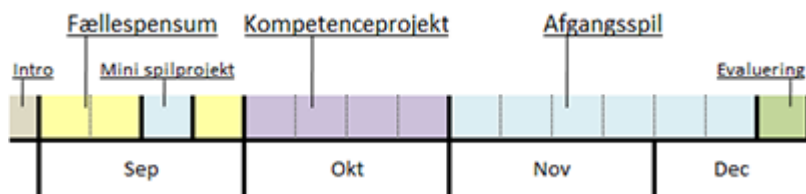
Computerspil er til stadighed populære, og selve udviklingen af dem fænger også. Derfor var der også et stort fremmøde, da computerspiluddannelsen DADIU var på programmet hos Bretteville Vækstcenter.

Dolan Sund Nielsen bød velkommen og fortalte kort om Dreamgames, så de som ikke allerede er medlemmer i netværket nemt og hurtigt kan blive det.

Efterfølgende fik spilkonsulent hos DADIU Søren Lundgaard ordet. Søren har 10 års erfaring fra spilbranchen og engagerer sig nu i DADIU i forhold til at planlægge indhold mv. på uddannelsen. Søren viser et par eksempler på spil, der er kommet til verden under uddannelsesforløbet, bl.a. spillet "A Mazing Monk".

Spiluddannelsen foregår som et led i anden uddannelse, hvilket vil sige, at man får sine etcs point fra pågældende uddannelsesinstitution og ikke fra DADIU. Spiluddannelsen foregår fra efterårssemesteret i modsætning til tidligere, hvor det var en måned. Geografisk foregår det i København og/eller i Aalborg. DADIU tager form som teori, workshops og spiludvikling. Uddannelsen er bygget op, så den praktiske spiludvikling vægtes højt – Søren pointerer, at det handler om at få erfaring og oplevelser med spiludvikling baseret på et "hands on" princip.

Uddannelsen er delt ind i flere faser, hvor der startes ud med teori og mindre spilprojekter. Uddannelsen sluttes af med en 6 ugers spilproduktion – afgangsspillet, som evalueres.



I de 6 uger hvor der arbejdes på afgangsspillet, arbejder man sammen i grupper på 12-15 personer. Der stilles derfor store krav til elevernes samarbejdsevner. Eleverne skal ikke regne med at få lavet et fuldkomment spil men blot noget af et spil, eksempelvis et par baner til et spil. Sædvanligvis vil grupperne arbejde med fire elementer i forbindelse med udviklingen af graduation game:

- Konceptudvikling
- Preproduktion – prototyper og tests samt game pitch, game designs, produktionsplaner mv.
- Produktion - brugertest
- Færdiggørelse og præsentation af spillet i form af bl.a. trailers

Derpå fir Jonathan Borup Jacobsen ordet. Til daglig er han studerende på Interaktive Digitale Medier på Aalborg Universitet og er nu projektleder på sin gruppes spilproduktion på DADIU. Han var også projektleder sidste år på uddannelsen – da blev det til udviklingen af spillet "Defender of Earth", som han viste en smagsprøve på.

Jonathan fortalte, at han som projektleder naturligvis bruger meget af tiden på at planlægge og koordinere. Han bruger redskabet Pivotal tracker – task tracker til at hjælpe med at holde styr på processen. Eksempelvis bruger han kategoriseringen "must have", "should have" og "could have". På den måde sikres det, at der arbejdes på de mest essentielle opgaver først i forhold til at få et acceptabelt resultat ud af de 6 uger.

Efter at have hørt Jonathan fortælle om sin oplevelse med spiludvikling set fra projektlederens synsvinkel, så kunne Johannes Garm Nielsen fortælle om en lead programmørs vinkel på forløbet. Han er til daglig studerende på Datalogi på Aalborg Universitet og har netop lead programmørfunktionen på såvel dette års som sidste års DADIU-produktion.

Johannes tydeliggjorde de forskelle, der ligger i de forskellige roller og kompetencer i gruppen. Eksempelvis er han selv hjemmevant i programmet *Unity*, som bruges til spiludvikling, mens det ikke nødvendigvis er tilfældet for andre end lige programmørerne i gruppen. Det medfører, at der skal kommunikeres meget på tværs af roller og kompetencer, så alle har en fælles forståelse for om konceptet, detaljerne og meget andet kan realiseres i teknisk forstand. Johannes fortalte også, at han som lead programmør er ansvarlig for at identificere områder, der er risiko for at fejle i. Det vigtigste er, at der kommer et spil ud af forløbet, så af og til er det fornuftigt at skrue forventningerne en smule ned. Det lærte han fra sidste års produktion – man må indgå en masse kompromisser undervejs i processen af mange forskellige årsager, men det er også det, man lærer en masse af.

Næste mand, som har haft spiludvikling inde under huden, var Jesper Larsen, der til daglig studerer Interaktive digitale Medier på Aalborg Universitet. Også han har to gange deltaget i DADIU-produktioner – han i rollen som game designer. Jesper fortalte, at han som game designer ikke har fokus på form og indhold men i stedet interesserer sig for den interaktive del af spillet. Rollerne og kompetencerne i samspil medvirker til det endelige resultat, og det er vigtigt at være lydhør over for andre i gruppen. Jesper lærte dog på sidste produktion, at det var lige så vigtigt at holde på sin ret og sit ansvarsområde. Der skal naturligvis findes en balance, men grundlæggende skal rollerne respekteres, så alle har mulighed for at gøre det, de er bedst til.

Det var ordene om DADIU fra oplægsholderne. De interesserede fremmødte havde derefter mange spørgsmål, både praktiske, tekniske og andet, som eventuelle kommende DADIU-studerende kunne have gavn af at vide inden start.

Man kan også læse meget mere om uddannelsen, tilmelding mv. på hjemmesiden [www.dadiu.dk](http://www.dadiu.dk). Der er ansøgningsfrist er den 1. april.



DEN EUROPÆISKE UNION

Den Europæiske Fond  
for Regionaludvikling



Vi investerer i din fremtid