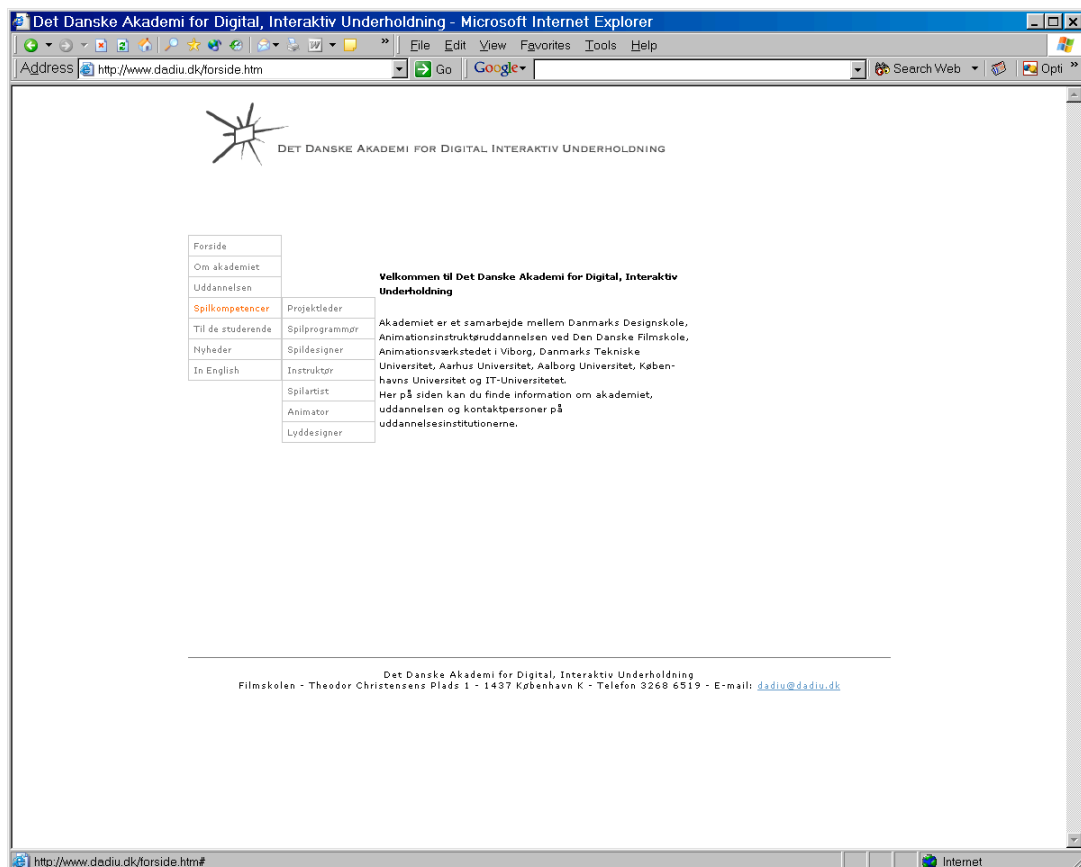


Det Danske Akademi for Interaktiv Underholdning (aka spilakademiet)

- "Paraplyorganisation"
- Langt de fleste kursusforløb sker i regi af kursusforløb der allerede eksisterer på de enkelte uddannelsesinst.
- Fælles pensum
- Fælles spilproduktionsforløb (nr 1. maj og nr. 2 feb-mar)
- Mulighed for deltagelse i fælles forløb, der introducerer til fælles pensum

DADIU INST.

Danmarks Designskole (Inst. F. Komm.Design)
Animationsinstruktøruddannelsen ved Den
Danske Filmskole
Animationsværkstedet i Viborg
Danmarks Tekniske Universitet (CTI)
Aarhus Universitet (Audio...)
Aalborg Universitet (Kommunikation, Datalogi)
Københavns Universitet (Film & Medievidenskab)
IT-Universitetet (Design, Komm, Medier + MTG)



PENSUM OVERSKRIFTER OG NORMERING

Datalogi (4 pt.)

Gamedesign (6 pt.)

Grafisk design (2 pt.)

Animation (2 pt.)

Produktionsmetodik (herunder produktionsdramaturgi) (2 pt.)

INDHOLD AF DE FORSKELLIGE FAG

Datalogi A (2 pt.)

Programmering i et simpelt programmeringssprog

Pseudokode

Procedurer og klasser

Rekursion

Uafgørbarhed

Datalogi B (2 pt.)

Algoritmer på grafer (bl.a. A*)

Tids- og pladskompleksitet

NP-fuldstændige og NP-hårde problemer

Programmering af 3D-verdener

Gamedesign (6 pt.)

HCI i computerspil/interaktionsdesign

"direkte manipulation" – brug af joysticks osv.

Design med henblik på funktion

Design med henblik på underholdning

Brug af lyd i interaktionsdesign

Visuelt og auditivt design:

Karakterer

Baner

Spiluniverser

Audiodesign

Design af interaktionsstrukturer og handlingsforløb:

Interaktiv narrativitet, dramaturgi og cinematurgi

Motivationsstrukturer og forhindringer

Det procedurelle og det repetitive

Spil, leg, regelstrukturer og programmerede systemer

Ludologi og gameplay

Spilhistorie

Computerspillet som medie og genre

Spil og leg som sociale formerSocial interaktion i og omkring computerspil

Computerspillet i historisk, samfundsmæssig og kulturel kontekst

Grafisk design (2 pt.)

Visual Arts: character design, backgrounds, level design

Brugerperspektivet

Undervisning i 3d-max og Photoshop med særlig vægt på farver, form, perspektiv, modellering, mapping,

lyssætning og filmisk framing.

Undervisning i computertekniske formater (som f.eks. pixels/splines/bits)

Undervisning i forståelse af begrebet design

Undervisning i forståelse af begrebet produktion design

Animation (2 pts)

Den animerede bevægelse som kunstart og håndværk i 100 år
De grundlæggende principper for animeret bevægelse
Bevægelsesgenrer i film og computerspil
Fysisk anatomi & bevægelseslære / Simpelt Skuespil
Planlægning af animation til film og computerspil
Diskussion af afsmitningen imellem filmanimation og spilanimation

Produktionsmetodik (herunder produktionsdramaturgi) (2 pt.)

Design af computerspil
intro til designprocesser
intro til projektstyring af kreative processer
Undervisning i spil produktions dramaturgi
Ideudvikling
manuskriptskrivning
Storybording
Instruktion
Produktionsplanlægning og styring
Økonomi

Medieteknologi og spil (ITU)

- Samler ITUs spilkurser under én linje
- Både ”indholds-fag” og teknologifag
- Teknologi: spilprogrammering, AI, grafisk billedanalyse, mobile platforme mv.
- ”Indhold” = design og analyse, dvs. computerspilsteori, computerspilsdesign, 3D, computerspilskultur, avancerede emner inden for disse fag
- Fælles produktion/projekter