

Ansøgning om forlængelse af 'Scandinavian Game Developers'

Scandinavian Game Developers har i projektets første 28 måneder opnået mange af de resultater, vi satte os som mål ved projektets begyndelse. En stor del af projektets fokus har været udvikling af og potentialet for anvendelse af læringsspil i Skandinavien – og i den forbindelse er der eksempelvis udarbejdet en PhD-afhandling om de processer, aftagere og udviklere af denne type spil sammen gennemgår, og hvordan det bedste resultat opnås. Der er oprettet virksomheder i projektets to inkubationsmiljøer, hvor der bl.a. udvikles læringsspil. Og endvidere har Aarhus Social- og Sundhedsskole i samarbejde med en lokal spiludvikler udviklet sig eget læringsspil, der i skrivende stund afprøves blandt skolens studerende.

Scandinavian Game Developers' partnere vil efter projektets oprindelige slutdato – 31/05/2014 – meget gerne øge kendskabet de resultater, vi på dette tidspunkt er klar til at præsentere relevante aktører i programområdet for. Derfor ønsker vi at fortsætte vort gode samarbejde frem til udgangen af 2014, hvilket vil give mulighed for at afholde oplæg og workshops på relevante konferencer i de tre lande, der udgør Kattegat/Skagerrak-regionen, at udbrede det på Aarhus Social- og Sundhedsskole udviklede spil til andre skoler i programområdet samt at oversætte og udgive spillet på hhv. den norske og svenske AppStore, og endeligt at udarbejde artikler, der bringes i relevante, skandinaviske medier.

En forlængelse af Scandinavian Game Developers vil med andre ord omfatte 3 nye arbejdsopgaver:

1. Oplæg og workshop på skandinaviske konferencer
2. Udarbejdelse af artikler til fagmagasin, portal for iværksættere og andre medier
3. Oversættelse af Aarhus Social- og Sundhedsskoles læringsspil og lancering af dette i Sverige og Norge.

1. Oplæg og workshop på skandinaviske konferencer

Konsortiet bag Scandinavian Game Developers ønsker i efteråret 2014 at udbrede kendskabet til projektets resultater i Kattegat/Skagerrak-regionen på relevante konferencer, der i denne periode afholdes i henholdsvis Danmark, Norge og Sverige.

Det drejer sig om:

- **'Konsoll'**: Norsk konference for spiludviklere, der afholdes i Bergen i september 2014. Konferencen arrangeres af Spilmakerlauget, der bl.a. står bag Norges nationale kompetencecenter for spiludvikling. En repræsentant for Scandinavian Game Developers holdt oplæg på konferencens 2012-udgave, og det vil være oplagt at vende tilbage og præsentere de resultater, vi siden har skabt. Konsoll har som regel mere end 200 deltagere fra den norske spilbranche, og vi vil derfor nå ud et stort antal centrale aktører i Norge ved at sprede vores resultater på konferencen i september 2014.

- **'Swedish Game Conference'**: Denne årlige begivenhed for den svenske spilbranche afholdes hvert år i oktober i Skövde, og arrangeres af Gothia Innovation, der også står bag den i Skövde baserede 'The Game Incubator'.
Repræsentanter for Scandinavian Game Developers har i projektets levetid været repræsenteret på konferencen, og vi har i konsortiet flere gange drøftet muligheden for at præsentere projektets endelige resultater på Swedish Game Conference. Konferencen har hvert år ca. 150 deltagere fra hele Skandinavien, og disse vil vi gerne formidle arbejdet i Scandinavian Game Developers til i oktober 2014.
- **'Animated Learning Conference'**: The Animation Workshop slår hvert år i november dørene op til denne konference i Viborg. Hvert andet år udvides konferencen med bl.a. workshops, som det var tilfældet i fjor, hvor Scandinavian Game Developers var blandt arrangørerne.
Dette vil altså også være tilfældet i november 2014, hvor projektkonsortiet vil arrangere en workshop med fokus på udvikling af spil til undervisningssektoren – baseret på de erfaringer, der bl.a. er gjort i projektet, hvor Aarhus Social- og Sundhedsskole i samarbejde med lokale spiludviklere har fået udviklet et skræddersyet læringsspil.
Animated Learning Conference havde i 2012 ca. 300 deltagere + et tilsvarende antal besøgende på konferencens expo-del, hvor læringsspil blev fremvist for offentligheden. Denne succes vil gerne gentage i 2014, hvor vi kan basere vores bidrag på konferencen på Scandinavian Game Developers' endelige resultater.

2. Udarbejdelse af artikler til fagmagasin, portal for iværksættere og andre medier

- **'Synkron – Magasin for Fleksibel Utdanning'**: Fleksibel Utdanning Norge's fagtidsskrift, der udkommer to gange årligt. Redaktører af magasinet, Ebba Køber, har tidligere udtrykt stor interesse for at lave en udgave med særlig fokus på læringsspil – og Scandinavian Game Developers vil i denne forbindelse bidrage med resultater fra projektet samt interviews med projektets centrale aktører indenfor læringsspil. Magasinet er på norsk, og tilgængelig i såvel digital som papirudgave.
- **trendsonline.dk**: Dansk hjemmeside for og om iværksætterskab i IT-sektoren. Grundlæggeren af siden, Daniel Schultz, er i forvejen meget interesseret i de tiltag, vi i kraft af Scandinavian Game Developers har igangsat indenfor inkubationsmiljøer for spiludviklere – og vil meget gerne bidrage til at vi kommer bredere ud med budskabet. Minimum 1 artikel vil derfor blive udsendt om projektets resultater, inklusiv interviews med projektets relevante aktører indenfor spilinkubation, samt repræsentanter for de involverede spiludviklere, i sommeren 2014.
- **Andre medier**: Foruden de to ovennævnte medier, vil vi også arbejde for, at Scandinavian Game Developers' resultater omtales i lokale, regionale og nationale medier. Her medregnes såvel artikler i faglige medier som i dag- og ugeblade.

3. Oversættelse af Aarhus Social- og Sundhedsskoles læringspil og lancering af dette i Sverige og Norge.

Endelig vil Aarhus Social- og Sundhedsskole som en del af projektets eksisterende arbejdsplaner tage rundt på andre erhvervsskoler i Danmark for at udbrede kendskabet til projektet, samarbejdet mellem uddannelsesinstitution og spiludviklere samt helt konkret motivere skoler til at installere det udviklede læringspil fra AppStore gratis.

Aarhus Social- og Sundhedsskoles ønsker dog også at besøge erhvervsskoler indenfor social- og sundhedssektoren i Norge og Sverige med ovennævnte dagsorden. Der er i midlertidig udfordringer og arbejdsplaner, der ikke kan løses indenfor det oprindelige projekts rammer og ressourcer. Disse består primært af at oversætte sproget i spillet til hhv. norsk og svensk samt at få spillet gjort tilgængeligt i disse landes AppStore.

Tilføres skolen en ekstrabevilling, vil Aarhus Social- og Sundhedsskole kunne vise spiludviklere, at læringspil udviklet til fx det danske markedet relativt let kan markedsføres og anvendes i resten af norden.

Økonomi:

De samlede omkostninger for ovenstående ekstra aktiviteter beløber sig til 100.000 euro fordelt imellem partnerne som angivet nedenfor:

Samlede udgifter for ekstra aktiviteter i projektet:	
Viden Djurs	35.000
The Animation	
Workshop	25.000
Sosu-Aarhus	15.000
Högskolan i Skövde	25.000
Totalt, Euro	100.000

Den ønskede finansiering er angivet nedenfor:

Finansiering af ekstra aktiviteter i projektet:				
	KASK	Region Midt	Egne midler	Totalt
Viden Djurs	17.500	14.875	2.625	35.000
The Animation				
Workshop	12.500	10.625	1.875	25.000
Sosu-Aarhus	7.500	6.375	1.125	15.000
Högskolan i Skövde	12.500	0	12.500	25.000
I alt	50.000	31.875	18.125	100.000

