

DEN DANSKE FILMSKOLE & DADIU

# Ansøgning om støtte til udvikling af EUCROMA

---

Den europæiske Cross Media uddannelse i København

23-01-2012



*Euchroma Gigantea*

EUCROMA The European Cross Media Academy



## Indholdsfortegnelse

1. Ansøgning	side 3
2. Projektbeskrivelse	side 5
3. Effekter	side 8
4. Budget	side 10
5. Noter	side 11



Euchroma Gigantea er en kæmpe bille der lever i Amazon junglen i Sydamerika i høje træer. Den kan blive op til 8 cm lang og den anses, i visse områder, for at være en stor delikatesse.



**Til Københavns Kommune**

## **1. ANSØGNING**

Den Danske Filmskole, hjemsted for DADIU (Det Danske Akademi for Interaktiv, Digital Underholdning), søger hermed Københavns Kommune om økonomisk støtte til udvikling og afprøvning af EUCROMA, en ny international "cross-media" uddannelse (digitale spil/film) i København. Uddannelsen, der varer et semester, retter sig mod kandidatstuderende fra hele Europa med spilrelevante fagspecialer (instruktion, design, animation, matematik, programmering, manus m.v.). Eleverne samles i København, hvor de føres igennem et stramt program, baseret på Filmskolen og DADIUs metoder og erfaringer videreudviklet i samarbejde med ledende europæiske universiteter og filmskoler.

Der søges af Københavns Kommune i alt 2,0 mill. kr. i støtte til udvikling og afprøvning af EUCROMA i en 3 årig indkøringsperiode (svarende til ca. 675.000 kr. p.a.). Det samlede budget for udviklingsprojektet i perioden er 19,0 mill. kr.

Der foreligger tilsagn om medfinansiering fra EU's MEDIA-program, medarbejdende europæiske læreanstalter, Filmskolen, Computerspilzonen samt industrien. Region Hovedstadens Vækstforum har i december 2011 besluttet at indstille til Hovedstadsrådet at regionen bevilger i alt 4,5 mill. kr. til udviklingsprojektet. Derudover indgår deltagerbetaling fra de studerende og lejeindtægter fra DADIU, som forudsættes at leje sig ind i EUCROMA's lokaliteter.

Der forventes i udviklingsfasen uddannet knap 200 studerende, startende med 20 i første år og successivt stigende til 100 elever i år 3.

Evalueringen af projektet påbegyndes i år 2 med henblik på en mulig overgang fra udvikling/afprøvning til fast uddannelse fra 2015. Det forudsættes at der i perioden findes en stabil finansieringsmodel, der kan gøre projektet selv bærende inden for eksisterende uddannelsesbudgetter hos de samarbejdende europæiske bidragydere.

Projektet understøtter betydelige dele af hovedstadens arbejde med erhvervsudvikling, herunder særligt:

- talent og kompetenceudvikling
- innovation og forskning
- styrkelse af erhvervsklynger
- vækstiværksætterier med international tilgang

### **Forudsætninger – potentialet er stort**

Internationalt er underholdningsindustrierne blandt de hurtigst voksende. Bedst går det i computerspilsværdenen, hvor man kalkulerer med vækstrater på 5-9% p.a. i de kommende 4 år. Filmverdenen følger lige efter med forventninger på 5-6% p.a.<sup>1</sup>

Den danske underholdningsindustri har, med uddannelser i verdensklasse indenfor spil og film, et klart potentiale for at tage del i denne vækst. Vores organisationsformer, samarbejdsvaner og infrastrukturer lever op til internationale standarder, men vi mangler internationalisering og kapital – områder, der adresseres igennem bla. Copenhagen Entertainment og Computerspilzonen.



### **Godt match med erhvervsudviklingsstrategier**

Det tværfaglige samarbejde mellem universiteter og kunsthøjskoler, etableret af DADIU, er grundlaget for uddannelsens succes og understøtter direkte de visioner der er sat for erhvervsudviklingen i hovedstaden: kompetenceudvikling, dannelse af erhvervs-klynger, øget entreprenørskab, innovation og forskning. Visioner der kan gøre København og hovedstadsregionen til et nordeuropæisk hot-spot for udvikling af digital, interaktiv underholdning.

### **Internationalt aspekt**

Effekten af nævnte initiativer udvides i og med EUCROMA projektets fokus på crossmedia og tværeuropæiske sigte. Erfaringer fra Nordisk Film Fonden, og det netop overståede Copenhagen Film Mentor program, viser at international uddannelse forbinder de studerende til udenlandske markeder og letter vejen til co-produktioner og samarbejder over landegrænser. Størstedelen af EUCROMA' semester gennemføres i København med danske og udenlandske studerende og i samme miljø som DADIU, hvilket vil løfte begge uddannelsers niveau og innovationsevne.

### **Københavnsk "Hot-Spot"**

EUCROMA' europæiske perspektiv vil styrke industrien via etableringen af et miljø hvor nye talenter udklækkes og hvor iværksættere og innovatorer har naturlig tilknytning og nem adgang til infrastruktur og kapital<sup>2</sup>. Det vil skabe et Københavnsk "hot-spot" for udvikling af digitale spil og film i Nordeuropa, en position konkurrerende storbyområder i vore nabolande også står klar til at indtage. Flere internationale spiludgivere og udviklere har allerede vist interesse for EUCROMA hvilket peger på at hovedstadsregionen, ved at udvikle sit kreative miljø, kan tiltrække større spillere og dermed opgradere underholdningsindustriens konkurrenceevne.

### **Innovation og kreative klynger**

EUCROMA tiltrækker studerende fra så forskellige faggrupper som matematikere, fysikere, designere og andre højt specialiserede studerende og kommende forskere. Alle er grupper, der bidrager til forøgelsen af innovative virksomheder og andelen af højtuddannede i regionens eksisterende firmaer, hvilket er en naturlig prioritet for Hovedstaden.

København har allerede en af de stærkeste klynger i Europa inden for de kreative erhvervsområder<sup>3</sup>. Etableringen og udviklingen af EUCROMA i København vil bidrage til at fastholde og styrke denne position.





## **2. PROJEKTBEKRIVELSE**

### **Projekt EUCROMA**

EUCROMA er en cross-media uddannelse (computerspil kombineret med en eller flere andre medieplatforme). Uddannelsen, der strækker sig over et semester, tilbydes kandidatstuderende fra europæiske universiteter og filmskoler som del af deres afsluttende uddannelse. Semestret skal kvalificere de studerende til at arbejde med universer, der kan udfoldes på tværs af flere medieplatforme.

Uddannelsen afprøves i første omgang som et 3-årigt udviklingsprojekt på opfordring af EU's MEDIA-program, der har set mulighederne for at udnytte de danske erfaringer med computerspilsuddannelsen DADIU i en europæisk sammenhæng.

I denne fase søges der finansiering til den 3-årige udvikling og afprøvning af uddannelsen.

I udviklingsfasen uddannes ca. 200 elever. Hvis EUCROMA efter de 3 år besluttet etableret som en fast uddannelse forventes 200 elever p.a. at gennemføre den – heraf 10-20 danske studerende.

Budgettet udgør 19,2 mill. kr. for hele den 3-årige indkøringsperiode. Budgettet indeholder, ud over udgifterne til selve undervisningen og styringen af projektet, udgifter til indkvartering af uddannelsen, boliger til de tilreisende studerende, produktionsudstyr m.v.

Der henvises til afsnit 4, Budget ,og det dertil knyttede bilag 'Detaljeret Budget', hvoraf også finansieringsplanen fremgår.

Projektet styres – sammen med DADIU – under Den Danske Filmskole og med egen bestyrelse bestående af repræsentanter fra industrien og de deltagende danske læresteder. Det er tanken at DADIU og EUCROMA skal dele faciliteter og hus.

EUCROMA udvikles som nævnt på grundlag af erfaringerne fra DADIU og Den Danske Filmskole. I vedlagte bilag 'Om uddannelserne' findes en detaljeret beskrivelse af det eksisterende DADIU og projekt EUCROMA - samt af de udfordringer og visioner, der ligger til grund for etableringen af denne internationale uddannelse.

### **Milepæle i projektet**

EUCROMA udvikles fra projekt forberedelse til etableret uddannelse i perioden 2011 – 2014 via årlige milepæle. For hver milepæl opstilles målsætninger og forventede resultater. Under 2015 udvides i retning mod efteruddannelse og bredere europæisk perspektiv.

#### ↳ Milepæl 01\_ultimo 2011: Forberedelse

- 2 halvår: Grundlaget for gennemførelse af EUCROMA' første iteration etableret
  - Finansiering for 2012 og finansieringsmodel for 2013-2014 retningsat
  - Organisationsbeskrivelse og udformning
  - Første version af Curriculum



↘ Milepæl 02\_ultimo 2012: Afprøvning og evaluering

- 1 halvår: Første gennemløb af træningsaktiviteter
- 1 halvår: Første udgivelse og promovering af studerendes og EUCROMA' resultater
- 2 halvår: Første vidensdelings- og kommunikations- indsats
- 2 halvår: Første evaluering af organisation, aktiviteter og resultater
- 2 halvår: Første implementering af forbedrings / ændringstiltag
  - Første revision af Curriculum
  - Revideret organisationsstruktur
  - Finasiering for 2013 etableret og finansieringsmodel for 2014 klarlagt
  - Produktions resultater fra første år
  - PR platforme , Promoverings kanaler og Vidensdelings netværk er etableret.

↘ Milepæl 03\_ultimo 2013: Forbedring og evaluering

- 1 halvår: Andet- og opgraderet gennemløb af træningsaktiviteter afprøves.
- 1 halvår: Anden- og kontinuerlige - udgivelse af resultater via PR samarbejde(r) i samspil med vidensdelings- og kommunikations- indsats(er)
- 2 halvår: Anden evaluering af organisation, aktiviteter og resultater
- 2 halvår: Anden implementering af forbedrings / ændringstiltag
- 2 halvår: Første organisatoriske samarbejde med inkubationsinitiativer
  - Anden revision af curriculum
  - Revideret organisation.
  - Finasiering for 2014 på plads og finansieringsmodel for 2015 og fremad skitseret.
  - Produktions resultater version 02
  - Udvidet version af PR platforme , Promoverings kanaler og Vidensdelings netværk.
  - Samarbejde med inkubationsfunktioner version 01

↘ Milepæl 04\_ultimo 2014: Konsolidering

- 1 halvår: Tredje- og etablerede gennemløb af de fastlagte træningsaktiviteter
- 1 halvår: Tredje- og kontinuerlige - udgivelse af resultater via PR samarbejde(r) i samspil med vidensdelings- og kommunikations- indsats(er)
- 2 halvår: Endelig evaluering af organisation, aktiviteter og resultater
- 2 halvår: Endelig implementering af forbedrings / ændringstiltag
- 2 halvår: Andet- og udvidede organisatoriske samarbejde med inkubationsinitiativer
  - Tredje revision af curriculum
  - Revideret organisation
  - Finasiering for 2015 og fremad på plads.
  - Produktions resultater version 03
  - Revision af PR platforme , Promoverings kanaler og Vidensdelings netværk.
  - Samarbejde med inkubationsfunktioner version 02

↘ Milepæl 05\_ultimo 2015: Udvidelse

- Træningsaktiviteter udvides til også at omfatte efteruddannelse
- EU søges om midler til udvikling af tværeuropæisk kandidat uddannelse



**Ansøgning om støtte til udvikling af EUCROMA  
The European Cross Media Academy i København**



**Fremtiden**

DADIU leverer et modul på et semester til en række lange uddannelser, der udvikler kompetencer efterspurgt i spilindustrien. Samarbejdet mellem de højere læreanstalter er enestående og velfungerende – og afspejler de mange forskellige kompetencer, der er behov for i industrien. Tilstedeværelsen af et hus med DADIU og EUCROMA under samme tag vil sikre det internationale udsyn hos de studerende. Samtidig vil det skabe mulighed for at en kommende kandidatuddannelse i spiludvikling får en international vinkel og for udviklingen af en Europæisk Masters i digital interaktiv underholdning.





### **3. Effekter**

De forventede effekter af udvikling og etablering af EUCROMA i København er detaljeret beskrevet i bilag 2.

I forhold til regionens 6 indsatsområder giver projektet svar på 4:

#### **Talent og kompetenceudvikling**

Etableringen af EUCROMA i København vil give hovedstadsområdet et forspring i konkurrencen om etablering af internationale uddannelser inden for hovedområderne cross-mediaproduktion og digital interaktiv underholdning.

Hvis udviklingen af EUCROMA lykkes og projektet kan omdannes til en fast uddannelse vil dette kunne danne udgangspunkt for en hurtig udvikling af en kandidatuddannelse på spilområdet (DADIU fuldt udbygget) , en digital spildesign-masteruddannelse samt dertil hørende efteruddannelsesstilbud – alt med internationalt sigte.

Det vil blive vanskeligt for andre interesserede hovedstæder at tage konkurrencen op med en sådan udvikling – idet den vil være baseret på et nationalt samarbejde mellem kompetencegivende uddannelser.

EUCROMA-projektet skal ses som en kickstarter på denne udvikling, der i indkøringsfasen vil medføre nye uddannelsesarbejdspladser i størrelsesordenen 20, men, efterhånden som visionen folder sig ud, vil bidrage med minimum 100 nye uddannelsesarbejdspladser.

Nok så vigtigt er det imidlertid at projektet bidrager til målsætningen om at øge regionens kompetenceniveau, herunder tiltrækning af udenlandsk talent.

#### **Innovation og forskning**

Digital, interaktiv underholdning hører til de mest innovative og banebrydende brancheområder. Her er tale om en branche, der formår både at udvikle nye applikationer og finde nye anvendelser for eksisterende. Tilstedeværelsen af uddannelser på området er en forudsætning for ny forskning og udvikling. EUCROMA vil skabe international opmærksomhed om København som center for udvikling af computerspil og cross-mediaprodukter og dermed trække forskning og udvikling til Danmark.

#### **Styrkelse af erhvervsklynger**

København rummer allerede en af Europas stærkeste kreative erhvervsklynger. En satsning på interaktiv underholdning , som er en af verdens hurtigst voksende industrier, vil med stor sikkerhed styrke den kreative erhvervsklynge i hovedstaden. Undersøgelser viser at studerende falder godt til i den danske kultur<sup>4</sup> og der er politiske medvind for at forbedre vilkårene for udenlandske iværksættere. Det vil derfor være rimeligt at forvente at 200 gennemførte studieforbøb vil aflejre 5-10 nye virksomheder i udviklingsperioden – et tal som vil vokse i takt med udbygningen af uddannelsesaktiviteten på området.

Hertil kommer at koncentrationen af talentfulde studerende, som uddannelserne vil skabe i København, vil trække internationale spilluse til. De er på evig jagt efter det samme som os: innovation, talent, iværksætterlyst. Tilstedeværelsen af relevante uddannelser vil være et trækplaster for Københavnsområdet og bør medføre at 2-3 internationale udviklere og udgivere etablerer sig med datterselskaber i København inden for de kommende 3-4 år.





### **Vækstiværksættere med international tilgang**

En forudsætning for at iværksættere lykkes med at skabe vækst er – ikke mindst i underholdningsbranchen – en international tilgang. Det danske marked er for småt til hovedparten af de produkter, der frembringes og kun meget få udgivelser kan gøres rentable på hjemmemarkedet. Dermed behovet for internationalisering .

Etablering af internationale uddannelser, tiltrækning af udenlandske virksomheder og inkorporering af et globalt tankesæt i uddannelserne er midler til at opnå dette.

EUCROMA er et første men meget vigtigt skridt i denne retning. Lykkes det at etablere en kvalitetsuddannelse, der tiltrækker international opmærksomhed, vil vejen være banet for en vækst som kan måles i tusindvis af arbejdspladser inden for de kommende 10 år.

### **Sammenfatning**

Sammenfattende vil tiltrækning af en uddannelse som EUCROMA til København vil styrke hovedstadsområdet vækstindsats både hvad angår innovation, forskning og uddannelse og hvad angår internationalisering af hovedstaden, erhvervsklyngedannelse og øger beskæftigelse på et højt uddannelsesniveau.

I første instans er det krydsfeltet mellem computerspil og levende billeder der faciliteres, men udkommet vil kontinuerligt vokse i retning mod en bredere vifte af kreative, underholdnings- og oplevelsesorienterede industrier. Udgangspunktet er imidlertid den grobund der skabes i udviklingsperioden og i kraft af de omkringliggende synergi processer EUCROMA ansporer til.

Et europæisk cross media akademi vil under alle omstændigheder blive etableret et sted i Europa, idet det er et defineret mål for EU's MEDIA-program. Graden af engagement i opstartsfasen er derfor afgørende for de enkelte medlemslandes endelige resultater og det er i denne periode EUCROMAs position og værdi forankres i det omgivende samfund. Danmark har således gode muligheder for at vinde projektet, hvis der kan opnå politisk og økonomisk støtte fra offentlige og industrielle spillere.





#### **4. BUDGET**

##### **Sammenfatning**

Det specificerede budget findes i vedlagte bilag.

Budgettet for indkøringsperioden dækker i alt ca. 180 semesterforløb – 20 elever i 1. år, 60 i 2. år og 100 i 3. år. Den samlede budgetterede udgift for indkøringsperioden udgør 19.029.429 kr.

Udgifterne er specificeret i vedlagte budgetbilag.

Der er i budgettet taget højde for at projektet ikke kan låne sig til udstyr i DADIU's medlemskreds (universiteter og kunsthøjskoler), men selv må råde over det fornødne tekniske udstyr. Der er endvidere taget hensyn til projektudviklingsomkostningerne, som i det første år afholdes med støtte fra Computerspilzonen. Endelig skal opmærksomheden henledes på, at der er søgt indregnet udgifter til etablering af indkvarteringsfaciliteter for de studerende under deres ophold i København – en post, der er behæftet med nogen usikkerhed. Under indtægter optræder DADIU med husleje. Det er udgifter som DADIU allerede afholder, men som kan lægges ind under dette projekt, da de 2 uddannelser afholdes i samme faciliteter i hver sit halvår.

Projektets indtægter fordeler sig således:

t.dk

Driftsindtægter:

Partnerbidrag	581,0 bevilliget
Studerendes afgifter	3.363,6 er en afgift afhængig af antal deltagere
Den Danske Filmskole, herunder huslejebidrag fra DADIU	3.595,4 bevilliget

Støtte og fondsbidrag:

EU's MEDIA-program	3.819,0 bevilliget
Computerspilzonen	390,0 bevilliget
Nordisk Film Fond	780,0 bevilliget
Region Hovedstaden	4.500,0 indstillet og godkendes 31/1-12
Københavns Kommune	2.000,0 søges

I alt 19.029,0

København, d. 23.01.2012

**Poul Nesgaard**  
Rektor, Den Danske Filmskole



**Gunnar Wille**  
Leder, DADIU



## **5. NOTER**

---

<sup>1</sup> PWC, juni 2011: Global Entertainment and Media Outlook 2011-2015

<sup>2</sup> Gennem bl.a. Copenhagen Entertainment og Computerspilzonen arbejdes der med at skabe rammer for at øge antallet af iværksættere. I samarbejde med bl.a. Connect Denmark og Væksthus Hovedstaden tilbydes målrettet rådgivning for nye og eksisterende virksomheder inden for computerspil sektoren. Denne sektor producerer flere entreprenører. I 2010 kom der således 9 nye til. Aktuelt er der i Danmark 81 computerspilsproducerende virksomheder – 90% befinder sig i hovedstaden. Antallet af fuldtidsansatte er 552 og 2/3 af selskabernes omsætning er eksport.

<sup>3</sup> se FORA's nyligt offentliggjorte analyse, Det Kreative København, august 2011

<sup>4</sup> Berlingske Tidende Business, d. 22.10.11