



**Prækvalifikation af videregående uddannelser - Professionsbachelor i
softwareudvikling**

Udskrevet 24. august 2026

Professionsbachelor (overbygning) - Professionsbachelor i softwareudvikling - Erhvervsakademiet Dania

Institutionsnavn: Erhvervsakademiet Dania

Indsendt: 02/10-2016 18:25

Ansøgningsrunde: 2016-2

Status på ansøgning: Godkendt

[Afgørelsesbilag](#)

[Download den samlede ansøgning](#)

[Læs hele ansøgningen](#)

Ansøgningstype

Nyt udbud

Udbudssted

Grenaa

Kontaktperson for ansøgningen på uddannelsesinstitutionen

Jonatan Yde jyd@eadania.dk 23307497

Er institutionen institutionsakkrediteret?

Nej

Er der tidligere søgt om godkendelse af uddannelsen eller udbuddet?

Nej

Uddannelsestype

Professionsbachelor (overbygning)

Uddannelsens fagbetegnelse på dansk fx. kemi

Professionsbachelor i softwareudvikling

Uddannelsens fagbetegnelse på engelsk fx. chemistry

Bachelor's Degree Programme in Software Development

Den uddannedes titel på dansk

Professionsbachelor i Softwareudvikling

Den uddannedes titel på engelsk

Business Bachelor in Software Development

Hvilket hovedområde hører uddannelsen under?

It-faglige område

Hvilke adgangskrav gælder til uddannelsen?

Adgang via erhvervsakademisk uddannelse: datamatiker

Er det et internationalt uddannelsessamarbejde?

Nej

Hvis ja, hvilket samarbejde?**Hvilket sprog udbydes uddannelsen på?**

Dansk

Er uddannelsen primært baseret på e-læring?

Delvis

ECTS-omfang

90

Beskrivelse af uddannelsen

Ikke relevant.

Uddannelsens konstituerende faglige elementer

Ikke relevant.

Begrundet forslag til taxameterindplacering

Ikke relevant.

Forslag til censorkorps

Censorsekretariatet Porthusgade 1 - 9000 Aalborg - 7269 8700

Dokumentation af efterspørgsel på uddannelsesprofil - Upload PDF-fil på max 30 sider. Der kan kun uploades én fil.

Bilag_samlet.pdf

Kort redegørelse for hvordan det nye udbud bidrager til at opfylde behovet for uddannelsen nationalt og/eller regionalt

Virksomheder i den danske IT-branche har henover de seneste år oplevet, og vil over de næste år opleve, en stigende udfordring med at rekruttere kvalificerede IKT-medarbejdere med såkaldte konstruktionskompetencer – altså programmerings- og udviklingskompetencer (se rapport udarbejdet for Erhvervs- og Vækstministeriet, der antyder et udekøbt behov for op mod 19.000 IKT-medarbejdere i 2030:

https://erhvervsstyrelsen.dk/sites/default/files/media/rapport_-_virksomheders_behov_efter_digitale_kompetencer.pdf).

Professionsbacheloruddannelsen i Softwareudvikling er en af de uddannelser, der uddanner IKT-medarbejdere med de eftertragtede konstruktionskompetencer, hvorfor et nyt udbud af uddannelsen på Erhvervsakademi Dania i Grenaa vil imødekomme det store behov for dimittender hos aftagere i IT-branchen samt behovet for videreuddannelse blandt erhvervsakademistuderende.

Erhvervsakademi Dania i Grenaa har gennem de seneste 6½ år specialiseret sig inden for den del af IT-branchen, der arbejder med udvikling af computerspil og er således Danmarks største kraftcenter inden for dette felt - uden for hovedstaden - med 17 etablerede spilvirksomheder og 500+ studerende og elever på hhv ungdoms- og videregående uddannelser med fokus på spiludvikling.

Den danske spilbranche er i hastig vækst og kunne præsentere en stigning på 35% i omsætning i 2015 i forhold til 2014 (http://interactivedenmark.dk/files/Articlefiles/Det_Interaktive_Danmark-i-tal-02112015_0.pdf). Med denne vækst følger samme efterspørgsel på arbejdskraft med konstruktionskompetencer som resten af IT-branchen. Dertil kommer en efterspørgsel på – for branchen – specialiserede konstruktionskompetencer. Erhvervsakademi Dania bidrager allerede med disse specialiserede konstruktionskompetencer på KVU-niveau i form af datamatikerdimitter med speciale i spiludvikling, men akademiet oplever en øget efterspørgsel fra både spilbranchen og de mere traditionelle grene af IT-branchen efter dimittender med et højere uddannelsesniveau.

Et udbud af uddannelsen professionsbachelor i softwareudvikling i Grenaa vil naturligvis, qua den store ekspertise inden for feltet, tones i en sådan retningen at den – inden for rammerne sat af studieordning og bekendtgørelse – imødekommer efterspørgslen for IKT-dimittender med både generelle og specialiserede konstruktionskompetencer.

Underbygget skøn over det regionale behov for dimittender

Gennem dialog med og spørgeundersøgelser hos aftagervirksomheder (se bilag 1) tegner der sig et tydeligt billede af at interesse fra små og mellemstore virksomheder samt enkelte større aftagervirksomheder i spilbranchen. Desuden har større danske spilvirksomheder som fx Unity Studios og Tactile tilkendegivet interesse og støtte til uddannelsen, men da de selv kun ansætter kandidater eller Ph.D'er har de ikke udfyldt skemaet. Disse virksomheder anerkender dog behovet for flere spilprogrammører og ser Professionsbachelor i Softwareudvikling med et sådant speciale som en relevant fødekanal til spil-kandidatuddannelser på eksempelvis ITU.

Som det fremgår af bilagene fordeler disse virksomheder sig over hele landet, men da der ikke findes andre erhvervsakademier eller professionshøjskoler med fokus på spiludvikling adresserer et udbud i Grenaa et nationalt behov. Af de vedlagte støtteerklæringer (bilag 2) fremgår det at brancheorganisationen Interactive Denmark støtter et eventuelt udbud i Grenaa som del af den nationale udvikling af spilbranchen mens Norddjurs Kommune Erhverv- og miljø, erhvervsforeningen GameBusiness og erhvervsskolen Viden Djurs støtter udbuddet på baggrund af dets bidrag til de styrkelsen af det regionale spiludviklings-økosystem, der sikrer kontinuitet mellem ungdomsuddannelser, videregående uddannelser og erhvervsliv i Grenaa og omegn.

Hvilke centrale interessenter, herunder aftagere, har været inddraget i behovsundersøgelsen?

For at afdække det reelle behov for dimittender med professionsbachelor i softwareudvikling har Erhvervsakademi Dania i Grenaa været i dialog med en række organisationer, interessenter og aftagervirksomheder – regionalt såvel som nationalt (bilag 1, 2 og 3). Af bilag 1 fremgår alle de aftagervirksomheder Dania har været i dialog med som har givet skriftligt tilsagn angående behovet for uddannelsen. Det er vigtigt at understrege at listen på ingen måde er komplet eller udtømmende, men at udvælgelsen af virksomheder og interessenter har været baseret på geografisk placering og branche. I forbindelse med behovsundersøgelsen har Interactive Denmark, der er det nærmest man kommer en brancheorganisation for spilvirksomheder i Danmark, været en væsentlig medspiller. Som det fremgår af deres støtteskrivelse anerkender de vigtigheden af uddannelsen og bakker op omkring oprettelse af udbuddet. Regionalt har Norddjurs Kommune i kraft af deres Erhvervsafdeling været medspiller i forhold til afdækning af det regionale behov. Desuden har IT-Forum Midt, erhvervsforeningen GameBusiness og Erhvervsakademi Dania's eget uddannelsesudvalg for datamatiker og multimedieuddannelserne været involveret i behovsafdækningen og relevansen.

I udvikling af potentielle valgfrie fagelementer har en række interessenter fra spilbranchen været involveret for at sikre at udbuddets fagindhold lever op til branchens behov samt uddannelsens niveau (bilag 3). Hertil kommer en længerevarende monitorering af stillingsbeskrivelser kurateret af Interactive Denmark (<http://interactivedenmark.dk/jobs>). Samlet set har branchen givet udtryk for et ønske om projektarbejde, avanceret databaseudvikling, udvikling af store systemer, computer vision, optimering og simulering. Projektarbejde er allerede dybt inkorporeret i Erhvervsakademi Dania Grenaa's pædagogiske model; ønsket om avanceret databaseudvikling og store systemer ligger allerede som obligatoriske fagmoduler i PB i Softwareudvikling og computer vision, optimering og simulering er indlemmet som valgfrie uddannelseselementer. Se bilag 3 for involverede interessenter.

Sammenhæng med eksisterende uddannelsesudbud

Dimittender med en professionsbachelor i softwareudvikling vil kunne videreuddanne sig som Cand.IT på hhv AU, AAU og SDU og på ITU vil det desuden være muligt at læse videre som Cand.IT inden for spiludvikling. Dertil kommer muligheden for at tage en Master i IT.

Som det danske uddannelseslandskab ser ud pt, er Datamatikeruddannelsen i Grenaa det eneste videregående uddannelsesstilbud under kandidatniveau om at specialisere sig målrettet inden for spilbranchen. På kandidatniveau er der gennem universitetssamarbejdet DADIU flere muligheder for at specialisere sig i spiludvikling - særligt på AAU og ITU. Uddannelsen som professionsbachelor i softwareudvikling specialiseret i spiludvikling vil udfylde det uddannelsesrum der på nuværende tidspunkt er mellem datamatikeruddannelsen og de spilorienterede kandidatuddannelser, da en professionsbachelor i softwareudvikling er adgangsgivende til netop disse uddannelser.

Rekrutteringsgrundlag

Som det fremgår af bilag 4 er der allerede nu efterspørgsel blandt datamatikerstuderende på Erhvervsakademi Dania efter en relevant specialiseret videreuddannelse. Derudover forventes det at rekruttere blandt landets øvrige datamatikerdimittender, da udbuddet vil være det eneste på landsplan, der er rettet sig mod spilbranchen.

Uddannelsen udbydes pt 7 steder i landet. Da udbuddet i Grenaa – som beskrevet – vil være det eneste i landet der retter sig mod spilbranchen er der risiko for at enkelte ansøgere fra førnævnte udbudssteders dækningsområder vil søge mod Grenaa i stedet for deres lokale erhvervsakademi/professionshøjskole. Dog vil der givetvis være tale om få eller ingen konsekvenser for de fleste af de eksisterende udbud.

Det nærmeste udbudssted af uddannelsen er EAAA, der ligger lidt over 80km og cirka en times kørsel fra Erhvervsakademi Dania i Grenaa. Der foreligger naturligvis en risiko for at et udbud i Grenaa vil påvirke EAAA, som nærmeste udbyder. Dog er det værd at bemærke at EAAA ikke har haft ledige pladser på udbuddet de seneste 2 år, hvilket indikerer at EAAA har flere ansøgere end de har kapacitet til. Et udbud i Grenaa vil således kun styrke udviklingen af den generelle IT-styrke i regionen.

Forventet optag

Der forventes et årligt optag på ca. 20 studerende med en mulig opjustering til maksimalt 30 henover de første 3 år. Det forventede optag er baseret på interessen fra potentielle studerende (bilag 4) samt dialog med Interactive Denmark og IT-Forum om socialt ansvar og efterfølgende jobmulighed.

Hvis relevant: forventede praktikaftaler

Med det forventede optag på ca. 20 studerende betyder det, at samme antal vil skulle have praktik på deres 3. semester. I de vedhæftede interessetilkendegivelser (bilag 1) har de enkelte aflagervirksomheder også angivet mulighed for at stille praktikpladser til rådighed, hvilket samlet set giver et antal potentielle praktikpladser, der overstiger 20. Hertil kommer muligheden for internationale praktikpladser, hvor datamatikeruddannelsen i Grenaa allerede har et vidtrækkende internationalt netværk i hhv Vietnam, Canada, Holland, Tyskland, Australien m.fl.

Hermed erklæres, at ansøgning om prækvalifikation er godkendt af institutionens rektor

Ja

Status på ansøgningen

Godkendt

Ansøgningsrunde

2016-2

Afgørelsesbilag - Upload PDF-fil

C9 - Foreløbig godkendelse af nyt udbud - PB(O) i softwareudvikling - EA Dania (Grenå).pdf

Samlet godkendelsesbrev

Bilag til ansøgning om prækvalifikation af
Professionsbacheloruddannelsen i Softwareudvikling ved
Erhvervsakademi Dania, Grenå

Bilag 1: Interessetilkendegivelser fra aftagervirksomheder

Bilag 2: Støtteerklæringer

Bilag 3: Oversigt over dialog med eksterne interessenter

Bilag 4: Interessetilkendegivelse fra studerende

Bilag 1

- Interessetilkendegivelse fra aftagervirksomheder i spilbranchen –

Bolværk VR Games
Ahoot Media
APEX Virtual Entertainment
Archon Interactive
BetaDwarf
Campfire Games
Character Publishing & Localisation
ClearCut Games
Duck and Cover Games
DevDogs
Die Gute Fabrik
Funday Factory
Kiloo
KnapNok Games
Kong Orange
Lionfish Crossmedia
Lucus
Machineers
Northplay
Palomino
PlayDead
Portaplay
Reign Bros
Sirenix
Stikbold
SYBO

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaas datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Bolverk VR Games	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Bo Bennekov, CEO, bob@bolverkgames.com , 26830483	
Antal ansatte i virksomheden	8	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	
	Stort behov	X
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaas datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Ahoot Media IVS	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Nichlas Nielsen, <i>Medejer & Programmør</i> Nichlas.nielsen@ahoot.dk 27 15 58 36	
Antal ansatte i virksomheden		
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	X
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesetilkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaas datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Apex Virtual Entertainment Aps, København	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Rasmus Bille Fynbo, Lead Programmer, bille@apex.dk	
Antal ansatte i virksomheden	5	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	x
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	x
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesetilkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaas datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Archon Interactive, 8500 Grenaa	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Lucas Adelholm Eliassen, CEO lucas@archoninteractive.com +45 26 80 60 32	
Antal ansatte i virksomheden		
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	
	Stort behov	X
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	BetaDwarf, København NV	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Steffen Grønning, Direktør, steffen@betadwarf.com , 61484790	
Antal ansatte i virksomheden	10	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	✓
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	✓ 0% afhængigt af den studerende, vi har høje krav.

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Campfire Games IVS, Grenaa	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Mads Støjko Larsen, Co-Founder, MSL@warofrights.com	
Antal ansatte i virksomheden	12	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	X
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	X
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesetilkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Character Publishing and localisation, København	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Renee Jessen, Adm. Direktør, renee@character.dk	
Antal ansatte i virksomheden	8	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	
	Stort behov	x
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	x
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesetilkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	ClearCut Games ApS, Grenaa	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Martin Erik Lange, CEO martin@clearcutgames.net 24824105	
Antal ansatte i virksomheden		
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	x
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	
	3-5 studerende	x
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Duck And Cover Games ApS , København	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Christoffer Holmgaard, Founder Christoffer@duckandcovergames.com	
Antal ansatte i virksomheden	3	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	x
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	x
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Devdog, Aarhus	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Navn: Sune Thorsen Stilling: Medstifter, Head of Marketing & Publishing Mail: sune@devdog.io	
Antal ansatte i virksomheden	2	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	X
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningssuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Die Gute Fabrik, København	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Nils Deneken, Founder	
Antal ansatte i virksomheden	4	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	
	Stort behov	x
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	x
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	



Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningssuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Funday Factory Aarhus	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Kristian Bang Nørgaard (kristian@fundayfactory.com) CEO	
Antal ansatte i virksomheden	28	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	X
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

Udvikling af store systemer
Databaser
Systemintegration
Test

Valgfrie fagområder

Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
Simulering
Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Kiloo	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Jacob Møller Jensen, CEO jacob@kiloo.com	
Antal ansatte i virksomheden	131	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	x
	Stort behov	
	Et vist behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Intet behov	
	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	x
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	KnapNok Games Aps, København (Copenhagen Game Productions ApS)	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Dajana Dimovska, Adm. Direktør, dajana@knapnokgames.com	
Antal ansatte i virksomheden	29	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	
	Stort behov	X
	Et vist behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Intet behov	
	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Kong Orange, Aarhus	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Esben Kjær Ravn, CEO 51642840 / mail@kongorange.com	
Antal ansatte i virksomheden	7	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	x
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	x
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Lionfish Crossmedia, Grenaa	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Rikke Badsberg, CEO, rikke@lionfish-crossmedia.com	
Antal ansatte i virksomheden	3	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	x
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	
	3-5 studerende	x
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesetilkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	LUCUS ApS, København	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Aksel Wajnman Køie, Adm. Direktør, Aksel@lukus.dk	
Antal ansatte i virksomheden	5	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	x
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	x
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesetilkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Machineers Aps, København	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Henrike Lode, Adm. Direktør, riker@machineers.com	
Antal ansatte i virksomheden	1	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	
	Stort behov	x
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	x
	1-2 studerende	
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesetilkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Northplay Aps, København	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Michael Flarup, Adm Direktør, michael@northplay.org	
Antal ansatte i virksomheden	3	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	x
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	x
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesetilkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Palomino Aps, København	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Lars Henriksen, Adm. Direktør, lars@palominogames.dk	
Antal ansatte i virksomheden	1	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	x
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	x
	1-2 studerende	
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstitilkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningssuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Playdead, København	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Kirstine Askholm, Associate Producer kirstine.askholm@playdeadgames.com	
Antal ansatte i virksomheden	25	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	X
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstitilkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningssuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	PortaPlay, København	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Hans von Knut Skovfoged, Crea. Dir., hansvonknut@portaplay.dk , 21684086	
Antal ansatte i virksomheden	6	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	
	Stort behov	X
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningssuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Reign Bros IVS, København K.	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Martin Petersen, CEO, martin@game-swing.com	
Antal ansatte i virksomheden	4	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	
	Stort behov	X
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningssuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- Udvikling af store systemer
- Databaser
- Systemintegration
- Test

Valgfrie fagområder

- Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- Simulering
- Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmør, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	SIRENIX, GRENAÅ	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Bjarke Ørrild, Co-Founder, bjarke@sirenix.net , 42515124	
Antal ansatte i virksomheden	3	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	X
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☐ Udvikling af store systemer
- ☐ Databaser
- ☐ Systemintegration
- ☐ Test

Valgfrie fagområder

- ☐ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmor, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Stikbold ApS, København K.	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Jacob Herold, CEO, contact@stikbold.com	
Antal ansatte i virksomheden	1	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	
	Stort behov	X
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X
	3-5 studerende	
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Interesstillkendegivelse – Professionsbachelor i softwareudvikling

Erhvervsakademi Dania i Grenaa – Dania Games – påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med speciale i spiludvikling fra september 2018.

Professionsbachelor i Softwareudvikling er en 1½ års overbygningsuddannelse oven på datamatikeruddannelsen. Uddannelsen indeholder en specialisering inden for det fagområde af IT-branchen, der omhandler spiludvikling – noget vi i forvejen har god erfaring med på Campus Grenaa's datamatiker- og multimediedesigneruddannelser. Den uddannede dimittend får således generelle kompetencer inden for systemarkitektur, håndtering og planlægning af større it-systemer, udvikling af IT-systemer og styring af distribuerede udviklingsforløb samt specialiseret viden og praktiske kompetencer til at anvende ovenstående i spiludvikling. Med henblik på at netop praktiske færdigheder undervises den studerende blandt andet i emner som:

Obligatoriske fagområder

- ☒ Udvikling af store systemer
- ☒ Databaser
- ☒ Systemintegration
- ☒ Test

Valgfrie fagområder

- ☒ Computer vision (fx shaders, DirectX, OpenGL, WebGL)
- ☐ Optimering (cross platform og maskinær kodeoptimering)
- ☐ Simulering
- ☐ Sikkerhed

Uddannelsen er baseret på en høj grad af projektarbejde og fokuserer på teori omsat i praksis. Gennem bl.a. gennem praktikforløb, udgivelse og projektarbejde lærer den studerende desuden at tage højde for og håndtere problemstillinger i forbindelse med IT-udviklingsprojekter og gennemføre nyudvikling, tilrettelser, integration og videreudvikling. Den færdiguddannede dimittend vil udover spilbranchen kunne søge jobs inden for andre grene af IT-branchen som fx projektleder, programmor, databaseudvikler, tester eller systemarkitekt.

I forbindelse med ansøgningen om tilladelsen til at udbyde uddannelsen, skal Erhvervsakademi Dania overfor Uddannelses- og Forskningsministeriet sandsynliggøre, at der er behov for uddannelsen. I den forbindelse vil vi meget gerne opfordre dig til – uforpligtende – at udfylde nedenstående skema på vegne af din virksomhed og returnere det til campuschef Jonatan Yde på jyd@eadania.dk.

Virksomhed (navn og by)	Stribo Games, København	
Navn, stilling og mail/tlf på den der besvarer skemaet	Jacob Holm, HR Manager jacobh@stribogames.com 25733701	
Antal ansatte i virksomheden	55	
Angiv i hvilket omfang du, som repræsentant for din virksomhed, mener at der er behov for en uddannelse med en profil som beskrevet ovenfor	Behov	Sæt kryds
	Meget stort behov	X
	Stort behov	
	Et vist behov	
	Intet behov	
Uddannelsen indeholder et 12 ugers ulønnet praktikforløb i en relevant virksomhed. I hvilket omfang forventer din virksomhed (uforpligtende), at studerende vil kunne finde praktikpladser hos jer.	Antal mulige praktikpladser	Sæt kryds
	Ingen	
	1-2 studerende	X nærende
	3-5 studerende	X fremtidig (2018)
	> 5 studerende	
	Ved ikke	

Bilag 2

– Støtteerklæringer –

Interactive Denmark
Norddjurs Kommune, Erhverv- og Miljø
GameBusiness
Viden Djurs

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Støtteerklæring – Professionsbachelor i softwareudvikling

Interactive Denmark imødeser med interesse, at Erhvervsakademi Dania i Grenaa (Dania Games) påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med specialisering indenfor spiludvikling.

Spilbranchen er i eksplosiv vækst og har været det den seneste årrække, hvor omsætningen eksempelvis er steget fra 823 mio kroner til 1,12 mia kroner fra 2013 til 2014 og eksporten er i samme periode steget med 12% til 747 mio kroner. Antallet af danske spilvirksomheder og antallet af personer ansat indenfor spilbranchen stiger ligeledes, hvorfor der er et stigende behov for kvalificeret arbejdskraft for at opretholde den positive vækstspiral.

Spilbranchen er en gren af IT-branchen, der beskæftiger sig med en række specifikke problemstillinger relateret til programmering, tests samt systemudvikling og -arkitektur. Branchen rekrutterer overvejende dens ansatte fra almene IT-uddannelser, men da de med få undtagelser ikke beskæftiger sig med branchens problemstillinger i løbet af studiet, forudsætter det en vis oplæringsperiode. En uddannelse i Grenaa som Professionsbachelor i Softwareudvikling med en specialisering inden for spiludvikling vil kunne nedsætte denne periode, og derfor yderligere forbedre vækstpotentialet i den danske spilbranche.

Der er behov for medarbejdere med uddannelse målrettet specifikt mod spilbranchen og de tekniske problemstillinger den står med, hvis den danske spilbranche såvel som samfundet skal høste det fulde udbytte af de muligheder for arbejdspladser, vækst og potentiale der findes på området. Med sit fokus på bl.a. computer vision, simulering, kodeoptimering, tests og store systemer forventes professionsbacheloruddannelsen i softwareudvikling med speciale i spiludvikling at kunne bidrage hertil.

Samlet set er det således klart, at en Professionsbachelor i Softwareudvikling med fokus på spiludvikling vil være meget attraktiv for branchen, og Erhvervsakademi Dania i Grenaa har erfaringen og netværket til at levere den nødvendige kvalitet.

Med venlig hilsen

23.09.10 *S.F. Læntver*

Sofie Filt Læntver

Projektchef Interactive Denmark



Bernhard Bangs Allé 25, 2000 Frederiksberg

E: sl@interactivedenmark.dk

M: +45 27 45 75 38

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Erhverv- og miljø

Dato: 26. september 2016
Reference: ltp
Direkte telefon: 89 59 40 46
E-mail: ltp@norddjurs.dk
Journalnr.:

Støtteerklæring - Professionsbachelor i softwareudvikling

Norddjurs Kommune imødeser med interesse, at Erhvervsakademi Dania i Grenaa (Dania Games) påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med specialisering inden for spiludvikling.

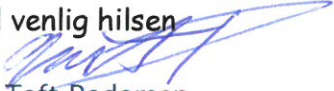
Spilbranchen er i eksplosiv vækst og har været det den seneste årrække, hvor omsætningen eksempelvis er steget fra 823 mio kroner til 1,12 mia kroner fra 2013 til 2014 og eksporten er i samme periode steget med 12% til 747 mio kroner. Antallet af danske spilvirksomheder og antallet af personer ansat indenfor spilbranchen stiger ligeledes, hvorfor der er et stigende behov for kvalificeret arbejdskraft for at opretholde den positive vækstspiral.

Spilbranchen er en gren af IT-branchen, der beskæftiger sig med en række specifikke problemstillinger relateret til programmering, tests samt systemudvikling og -arkitektur. Branchen rekrutterer overvejende dens ansatte fra almene IT-uddannelser, men da de med få undtagelser ikke beskæftiger sig med branchens problemstillinger i løbet af studiet, forudsætter det en vis oplæringsperiode. En uddannelse i Grenaa som Professionsbachelor i Softwareudvikling med en specialeretning inden for spiludvikling vil kunne nedsætte denne periode, og derfor yderligere forbedre vækstpotentialet i den danske spilbranche.

Der er behov for medarbejdere med uddannelse målrettet specifikt mod spilbranchen og de tekniske problemstillinger den står med, hvis den danske spilbranche såvel som samfundet skal høste det fulde udbytte af de muligheder for arbejdspladser, vækst og potentiale der findes på området. Samarbejdet mellem Erhvervsakademi Dania i Grenaa og Norddjurs Kommune har muliggjort oprettelse af et stærkt iværksættermiljø, der henover de seneste 6 år har fostret over 20 CVR-registrerede virksomheder, der bidrager til det lokale erhvervsliv og -udvikling. Derfor bakker Norddjurs Kommune op om udbuddet til en Professionsbachelor i Softwareudvikling i Grenaa.

Samlet set er det således klart, at en Professionsbachelor i Softwareudvikling med fokus på spiludvikling vil være meget attraktiv for branchen og for lokalområdet, og Erhvervsakademi Dania i Grenaa har erfaringen og netværket til at levere den nødvendige kvalitet.

Med venlig hilsen



Lars Toft Pedersen
Erhvervs- og miljøchef - Norddjurs Kommune
ltp@norddjurs.dk - 89 59 40 46 el. 41 25 32 10

Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Støtteerklæring – Professionsbachelor i softwareudvikling

Foreningen GameBusiness imødeser med interesse, at Erhvervsakademi Dania i Grenaa (Dania Games) påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med specialisering indenfor spiludvikling.

Spilbranchen er i eksplosiv vækst og har været det den seneste årrække, hvor omsætningen eksempelvis er steget fra 823 mio kroner til 1,12 mia kroner fra 2013 til 2014 og eksporten er i samme periode steget med 12% til 747 mio kroner. Antallet af danske spilvirksomheder og antallet af personer ansat indenfor spilbranchen stiger ligeledes, hvorfor der er et stigende behov for kvalificeret arbejdskraft for at opretholde den positive vækstspiral.

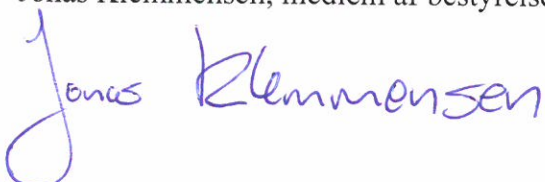
Spilbranchen er en gren af IT-branchen, der beskæftiger sig med en række specifikke problemstillinger relateret til programmering, tests samt systemudvikling og -arkitektur. Branchen rekrutterer overvejende dens ansatte fra almene IT-uddannelser, men da de med få undtagelser ikke beskæftiger sig med branchens problemstillinger i løbet af studiet, forudsætter det en vis oplæringsperiode. En uddannelse i Grenaa som Professionsbachelor i Softwareudvikling med en specialisering inden for spiludvikling vil kunne nedsætte denne periode, og derfor yderligere forbedre vækstpotentialer i den danske spilbranche.

Der er behov for medarbejdere med uddannelse målrettet specifikt mod spilbranchen og de tekniske problemstillinger den står med, hvis den danske spilbranche såvel som samfundet skal høste det fulde udbytte af de muligheder for arbejdspladser, vækst og potentiale der findes på området. Med sit fokus på bl.a. computer vision, simulering, kodeoptimering, tests og store systemer forventes professionsbacheloruddannelsen i softwareudvikling med speciale i spiludvikling at kunne bidrage hertil.

Samlet set er det således klart, at en Professionsbachelor i Softwareudvikling med fokus på spiludvikling vil være meget attraktiv for branchen, og Erhvervsakademi Dania i Grenaa har erfaringen og netværket til at levere den nødvendige kvalitet.

Med venlig hilsen

Jonas Klemmensen, medlem af bestyrelsen, GameBusiness



Erhvervsakademi Dania, Grenaa
N.P. Josiassensvej 44a
8500 Grenaa

Støtteerklæring – Professionsbachelor i softwareudvikling

Viden Djurs imødeser med interesse, at Erhvervsakademi Dania i Grenaa (Dania Games) påtænker at udbyde uddannelsen Professionsbachelor i Softwareudvikling med specialisering indenfor spiludvikling.

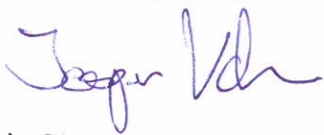
Spilbranchen er i eksplosiv vækst og har været det den seneste årrække, hvor omsætningen eksempelvis er steget fra 823 mio kroner til 1,12 mia kroner fra 2013 til 2014 og eksporten er i samme periode steget med 12% til 747 mio kroner. Antallet af danske spilvirksomheder og antallet af personer ansat indenfor spilbranchen stiger ligeledes, hvorfor der er et stigende behov for kvalificeret arbejdskraft for at opretholde den positive vækstspiral.

Spilbranchen er en gren af IT-branchen, der beskæftiger sig med en række specifikke problemstillinger relateret til programmering, tests samt systemudvikling og -arkitektur. Branchen rekrutterer overvejende dens ansatte fra almene IT-uddannelser, men da de med få undtagelser ikke beskæftiger sig med branchens problemstillinger i løbet af studiet, forudsætter det en vis oplæringsperiode. En uddannelse i Grenaa som Professionsbachelor i Softwareudvikling med en specialeretning inden for spiludvikling vil kunne nedsætte denne periode, og derfor yderligere forbedre vækstpotentialet i den danske spilbranche.

Der er behov for medarbejdere med uddannelse målrettet specifikt mod spilbranchen og de tekniske problemstillinger den står med, hvis den danske spilbranche såvel som samfundet skal høste det fulde udbytte af de muligheder for arbejdspladser, vækst og potentiale der findes på området. Viden Djurs har flere ungdomsuddannelser med fokus på spiludvikling bidrager Viden Djurs til denne udvikling, men muligheden for videreuddannelse inden for området er en væsentlig faktor for succes. Derfor bakker Viden Djurs op om udbuddet til en Professionsbachelor i Softwareudvikling i Grenaa.

Samlet set er det således klart, at en Professionsbachelor i Softwareudvikling med fokus på spiludvikling vil være meget attraktiv for branchen og for lokalområdet, og Erhvervsakademi Dania i Grenaa har erfaringen og netværket til at levere den nødvendige kvalitet.

Med venlig hilsen



Viden Djurs
N. P. Josiassens Vej 44
DK-8500 Grenaa
Tlf. +45 87 58 04 00

videndjurs.dk

Bilag 3

– Oversigt over dialog med eksterne interessenter –

Oversigt over interessenter

Interessent	Kontakt	Primær dialog
GameCraft	Pelle Christensen, CEO	Fagindhold
Zaxis Games	Jacob Honore, CEO	Fagindhold
Flashbulb Games	Rune Ditmer, Managing partner	Relevans
Tactile Entertainment	Asbjørn Malte Søndergard, CEO	Relevans
Unity Studios	Catharina Arlander, Executive Assistant	Relevans
GameForge (DE)	Jeff Brown, CTO	Fagindhold
PixeLeap	Janus Randa, Senior programmer	Fagindhold
Portalarium (US)	Starr Long, Executive Producer	Fagindhold
Kanda	Kristian Emil Andersen	Fagindhold
IT-forum	Alex Porsborg, bestyrelsesmedlem	Relevans
GameBusiness	Jonas Klemmesen, bestyrelsesmedlem	Relevans
Interactive Denmark	Sofie Filt Læntver, projektchef	Relevans

Bilag 4

– Interessetilkendegivelse fra studerende indsamlet af fagudvalg for datamatikeruddannelse –

Kære elever på Dania Games,

Fagudvalget har erfaret fra skolen at der er kommet en chance for at Dania Games vil kunne tilbyde overbygningen til Datamatiker kaldt 'Professionsbachelor i Softwareudvikling' her på skolen. Vi har Jonathans ord på at den vil have specialisering i 'Spiludvikling'.

Fagene vil blive

- Store Systemer, det kan være Game Engines, MMO eller lign.
- Tests
- Databaser på stor skala
- Systemintegration, som blandt andet integration med network, analysis, BI og osv.
- Computer Vision, det gælder ting som Shaders, OpenGL, DirectX, WebGL osv.
- Optimering, maskinnær og crossplatform
- Simulering

Skriv venligst dit fulde navn hvis du kunne være interesseret i at tage overbygningen herunder:

Alex Søndergaard Bysted Pedersen	Adam Tue Jespersen
Zeppe Zost Etzerodt	
Kobias Beck Andersen	Sam Peter Pedersen
JACOB S.H	Marc Nielsen
Daniel Døgh Madsen	
Nicklas Nielsen	
Andreas Schreibeuf	
Nikolaj Vestergaard Hentze	
	
Sebastian Hyldebrand	
Mark Brøndumbo	
Markus Bjørn Langesen	
Mikkel T. Koss	
Tais Brogaard Pøhl	
Mathias Hedeland Larsen	
Nichlas S Poulsen	

Nicolai Ellebæk Bjerg

Nick Vitturb

Nick Højgaard Rohde

Denis marquard Klausen

Joakim Trier Nielsen

Daniel Laursen

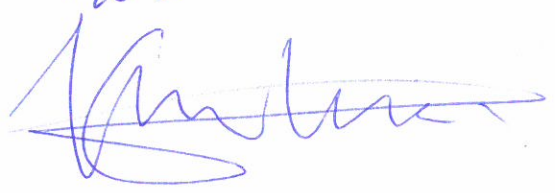
Dennis Nhan Ly



Nikolai Dahl

Matthews Møller

Robert McMillan



Frederik Høoth



Henrik Rømer

Cooper Rasmussen

Steffen B Roulson

Frederik Taaning Grundholm

Daniel Kabbah Skjelstrup

Esben Jøel Oelsgaard



Erhvervsakademi Dania
E-mail: eadania@eadania.dk

Foreløbig godkendelse af nyt udbud

Uddannelses- og forskningsministeren har på baggrund af gennemført prækvalifikation af Erhvervsakademi Danias ansøgning om godkendelse af nyt udbud og efterfølgende indsigelse mod udkast til afslag af 19. december 2016 og 6. januar 2017 truffet følgende afgørelse:

Foreløbig godkendelse af professionsbacheloruddannelsen (overbygning) i softwareudvikling (Grenå)

Afgørelsen er truffet i medfør af § 17 i bekendtgørelse nr. 852 af 3. juli 2015 om akkreditering af videregående uddannelsesinstitutioner og godkendelse af videregående uddannelser og § 2 i bekendtgørelse nr. 271 af 22. marts 2014 om særlige betingelser for godkendelse af udbud af erhvervsakademiuddannelser, professionsbacheloruddannelser, akademiuddannelser og diplomuddannelser.

Godkendelsen er betinget af en efterfølgende positiv institutionsakkreditering opnået senest 1. juli 2018.

Hvis Akkrediteringsrådet træffer afgørelse om betinget positiv institutionsakkreditering, er godkendelsen betinget af en efterfølgende positiv uddannelsesakkreditering opnået senest 1. august 2019.

Giver Akkrediteringsrådet afslag på institutionsakkreditering, bortfalder den foreløbige godkendelse.

Godkendelsen gives til at dække behovet for udbuddet inden for erhvervsakademiets vedtægtsbestemte dækningsområde.

Udbudsgodkendelsen kan bortfalde efter § 16 i lov om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser, jf. lovbekendtgørelse 1147 af 23. oktober 2014.

RUVU finder, at EA Dania i sine indsigelser har suppleret sin ansøgning med nye oplysninger, der kan lægges til grund for en positiv afgørelse. RUVU anbefaler dog, at institutionen meddeles et højeste optag, indtil der foreligger tilstrækkelig dokumentation for dimittendernes beskæftigelse, herunder i lokalområdet.

RUVU har i sin vurdering lagt vægt på, at ansøger i sin indsigelse redegør for, at den påtænkte toning af den søgte softwareuddannelse vil ske inden for de rammer,

24. februar 2017

Styrelsen for Forskning og
Uddannelse
Professions- og Erhvervsrettede
Videregående Uddannelser

Bredgade 40
1260 København K
Tel. 3544 6200
Fax 3544 6201
Mail sfu@ufm.dk
Web www.ufm.dk

CVR-nr. 1991 8440

Sagsbehandler
Jørgen Prosper Sørensen
Tel. 72 31 90 01
Mail jso@ufm.dk

Ref.-nr. 16/044833-40



der er fælles for alle uddannelsens udbydere. RUVU noterer sig på baggrund heraf, at det ikke er ansøgers hensigt at udbyde eller markedsføre en særlig spiluddannelse, men at erhvervsakademiet med udgangspunkt i institutionens erfaring og aktive kontakt med fagområdet og branchen vil tone dele af uddannelsen mod softwareudvikling inden for spilområdet.

Titel:

Uddannelsens titel fastlægges til:

Dansk: Professionsbachelor i Softwareudvikling.

Engelsk: Business Bachelor in Software Development.

Hovedområde:

It-faglige område.

Styrelsen for Forskning og
Uddannelse

Udbudssted:

Grenå.

Sprog:

Dansk.

Normeret studietid:

90 ECTS.

Maksimumramme/dimensionering:

Ministeriet har fastsat en maksimumsramme for tilgangen til uddannelsen på 20 studerende pr. år. inkl. overbooking.

Maksimumsrammen er gældende, indtil der foreligger tilstrækkelig dokumentation for dimittendernes beskæftigelse, herunder i lokalområdet.

Med venlig hilsen

Jørgen Prosper Sørensen
Chefkonsulent

Grenaa d. 6/01/2017

Kære RUVU,

I forbindelse med fremsendte høringsvar for afgørelsen om udbud af professionsbacheloruddannelsen i softwareudvikling i Grenå eftersendes hermed en kort uddybende kommentar omkring udbuddets formål og sammenhæng i uddannelsessystemet.

I prækvalifikationsansøgningen såvel som høringssvaret omtaltes udbuddet som professionsbachelor i softwareudvikling med speciale i spiludvikling. Det er vigtigt at understrege at specialisering ikke henviser til en ny uddannelse eller ny uddannelsesretning. Udbuddet ønskes gennemført indenfor den eksisterende nationale studieordning, men tonet således at der i eksempelstof, projekter, samt i de 10 ETCS valgfrie fagelementer lægges vægt på de brancheudfordringer, der findes indenfor spiludvikling.

Denne model har Erhvervsakademi Dania i Grenå siden 2010 haft gode erfaringer med på datamatikeruddannelsen. Her bliver datamatikere uddannet fra Grenaa rustet til at varetage traditionelle datamatikerjobs, såvel som jobs indenfor spilbranchen. Formelt er det intet, der adskiller datamatikerudbuddet i Grenå fra udbuddene på de øvrige akademier ud over de valgfrie uddannelseselementer, der i Grenå mestendels omhandler spilrettede emner. Toningen i retningen af spiludvikling kommer primært til udtryk gennem eksempelstof, opgaver, projekter, undervisningstilrettelægning samt ikke mindst didaktik og undervisererfaring.

Spiludvikling er en gren af softwareudvikling, der anvender almene teknikker og metodologier fra softwarekonstruktionsfeltet på samme måde som finansiel IT, Business Intelligence samt web- og appudvikling er grene af softwareudvikling. Derfor kan udbuddet – indenfor rammerne af studieordningen – tilrettelægges således at de studerende, ud over de almene datamatikerkompetencer, tilegner sig specialviden og praktisk erfaring med spiludvikling. Denne specialviden, er det dokumenteret, eksisterer på Erhvervsakademi Dania i Grenå via akkrediteringsrådets rapport om udbuddet fra sidste år.

Toningen af et udbud af professionsbacheloruddannelsen i softwareudvikling i Grenå forventes således udført på samme vis som det sker på datamatikerudbuddet. En sådan toning kan ske på et vilkårligt udbud af uddannelsen, men forudsætter selvsagt viden om, netværk relateret til og erfaring med fagområdet og branchen – og disse kompetencer og den erfaring har Erhvervsakademi Dania i Grenå.

I forhold til behovsdækningen anerkender vi, at der er et misforhold mellem prækvalifikationskriteriet om afdækning af det regional behov i forhold til en national uddannelse og den geografiske spredning af de adspurgte virksomheder. Ønsket har været at påvise at spilbranchen har et behov nationalt og at det kan afhjælpes indenfor rammerne af professionsbacheloruddannelsen i softwareudvikling, tonet i retningen af spiludvikling. Samstemmende lyder det fra netop danske spilvirksomheder, at de har behov for dygtige programmører, men at det er en fordel, at de kender til og forstår sig på problemstillinger, der opstår i forbindelse med spilproduktioner. Dette behov dækkes i Danmark ikke af andre uddannelser på bachelorniveau.

De adspurgte virksomheder fordeler sig primært i Århus, København og Grenå, hvor koncentrationen af spilvirksomheder er størst. Behovet for udviklere er altså ikke kun regionalt, men da Erhvervsakademi Dania er den eneste videregående uddannelsesinstitution under kandidatniveau, der i skrivende stund fokuserer på behovet for dimittender med konstruktionskompetencer og forståelse for spilbranchen betyder det også, at studerende er villige til at flytte til Grenå for at tage uddannelsen. Således er kun 7% af ansøgerne i 2016 oprindeligt fra lokalområdet, og det fremhæves også af flere interessentvirksomheder og organisationer, at Erhvervsakademi Dania i Grenå er specielt kvalificeret inden for denne toning.

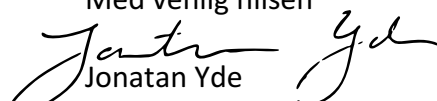
Yderligere bør en kommentar knyttes til det regionale behov. Siden etableringen af det spilbranchetonedede datamatikerudbud i Grenå i 2010, er der oprettet mere end 30 spilvirksomheder i Grenå. Til uddannelserne er knyttet et iværksættermiljø for spilfirmaer, der drives af Erhvervsakademi Dania og Viden Djurs med støtte fra EU/InterReg og Norddjurs Kommune. Iværksættermiljøet ligger off campus og huser pt 7 virksomheder og dertil kommer et nyoprettet studentervæksthus på campus, der sammen med en entreprenørskabsfremmende pædagogik er med til at ruste de studerende til at starte egen virksomhed. InterReg-projektet, der etablerede og initielt driftede dette miljø – Scandinavian Game Developers – er blevet belønnet med EU kommissionens RegioStar pris i 2015 for netop at etablere det unikke miljø.

Det er således Erhvervsakademi Danias ønske at udbyde uddannelse som professionsbachelor i softwareudvikling indenfor den nationale fastsatte studieordning med en toning i retning af spiludvikling, gennem bl.a. de valgfrie fagelementer, eksempelstof og projekter. Erhvervsakademi Dania i Grenaa har erfaringen, pædagogikken og kompetencerne til at varetage denne opgave for at styrke den hastigt ekspanderende danske digital underholdningsindustri og håber med fremsendte høringsvar og ovenstående uddybende kommentarer at RUVU vil imødekomme prækvalifikationsansøgningen.

Opsummerende punkter:

- Der søges en uddannelsen som professionsbachelor i softwareudvikling
- Indenfor rammerne fastsat for professionsbacheloruddannelsen i softwareudvikling tones udbuddet i Grenå i retningen af spiludvikling
- Erhvervsakademi Dania i Grenå har praktisk og akkrediteringsmæssigt velbedømt erfaring med at gennemføre en sådan toning via datamatikeruddannelsen, der er udbudt siden 2010
- Behovet er nationalt, men udmøntes bedst i Grenå
- Der er et unikt og prisbelønnet miljø til at understøtte den tonede uddannelse i Grenå

Med venlig hilsen


Jonatan Yde
Campuschef Grenaa
Erhvervsakademi Dania

Grenå, 19/12/2016

Høringssvar til Udkast til Afslag på godkendelse af udbud af professionsbacheloruddannelsen (overbygning) i Softwareudvikling (Grenaa)

Udkastet til afslag på godkendelse af udbud af professionsbacheloruddannelsen (overbygning) i Softwareudvikling (Grenaa) blev modtaget af Erhvervsakademi Dania den 12/12/2016.

I udkastet lægges vægt på to forhold. Dels at RUVU vurderer, at der er et behov for særlige kompetencer i forbindelse med spiludvikling, men at uddannelsen ikke er søgt udelukkende med dette fokus. Dels at RUVU vurderer, at der i ansøgningen ikke er en tilstrækkelig kvalificeret sandsynliggørelse af, at det geografisk giver mening at placere uddannelsen i Østjylland.

Disse to forhold hænger imidlertid tæt sammen.

I forhold til den geografiske indvending, må det påpeges, at der i Grenå findes det eneste spilfokuserede uddannelses- og vækstmiljø uden for København – Game Hub Denmark – der tæller en uddannelsesunderskov, der rækker fra erhvervsuddannelser, over gymnasiale uddannelser op til KVVU og AU, samt Danmarks første og mest velfungerende inkubationsmiljø for iværksættervirksomheder inden for spilbranchen. Endelig er computerspilfokuset en del af Norddjurs Kommunes strategi for erhvervsudvikling. Der er således et klart geografisk argument for at placere uddannelsen i Grenå – og dermed i Midtjylland – hvis formålet netop er at muliggøre en specialisering i computerspil. Dette fremgår også af en række støtterklæringer i den oprindelige ansøgning. Erhvervsakademi Dania i Grenå er derfor uforstående over for RUVUs vurdering og mener, at denne bør uddybes for at kunne gøre sig gældende.

I forhold til computerspilfokuseringen, er ansøgningen ikke specialiseret i retningen af computerspiludvikling, idet der ikke er tale om en ny uddannelse og det derfor ikke fremstår som en nødvendighed at fremhæve dette yderligere i en prækvalifikationsansøgning. Jævnfør akkrediteringssvaret til afdelingen i Grenå tidligere på året, er computerspil et IT-system, der rent fagteoretisk bevæger sig inden for samme felt som den generelle udvikling af IT-systemer. Der er derfor ikke tale om et behov for en formel specialisering, men om en anvendelse af en specialviden hos underviserstaben på Erhvervsakademi Dania i Grenå inden for en delmængde af IT-systemudviklingen – en specialviden som akkrediteringssvaret også til fulde anerkender eksistensen af. Specialiseringen i spil er således at regne på samme niveau som en specialisering i databasekonstruktion eller en specialisering i mobilapp-udvikling. Det er efter denne model, datamatikerstudiet med speciale i computerspiludvikling har opereret siden 2010 og denne model er således blevet anerkendt som gangbar af akkrediteringsafgørelsen. Så frem det er styrelsens vurdering af en branchespecialisering ikke kan foregå indenfor uddannelsens eksisterende rammer ønskes dette tydeliggjort.

Det giver således ikke mening på et overordnet prækvalifikationsniveau at skelne imellem autorisation af en specialiseret og ikke-specialiseret professionsbachelor i Softwareudvikling, idet specialiseringen kommer i tilrettelæggelsen af den konkrete uddannelses pensum, læring, underviserstab og forløb – en tilrettelæggelse, der rettelig hører til i akkrediteringsprocessen

snarere end i prækvalifikationsprocessen. Med de formuleringer, der er at finde i støtteerklæringerne vedhæftet ansøgningen burde der være begrundet tro på, at Erhvervsakademi Dania i Grenå har erfaringen og kvalifikationerne til at varetage udarbejdelsen af en sådan tilrettelæggelse, som så kan blive vurderet konkret.

Baseret på disse indvendinger, er det Erhvervsakademi Dania i Grenås klare overbevisning, at prækvalifikationens indstilling bør ændres til at være godkendt, men at bemærkningerne omkring spilfokuseringen skal beholdes på en sådan måde, at det indikeres klart, at der i akkrediteringsprocessen forventes en afklaring af, hvordan spilfokuseringen skal udmøntes, hvis akkreditering skal opnås.

Med venlig hilsen



Jonatan Yde
Campuschef, Grenaa



Erhvervsakademi Dania
E-mail: eadania@eadania.dk

Udkast til afslag på godkendelse

Uddannelses- og forskningsministeren har på baggrund af gennemført prækvalifikation af EA Danias ansøgning om godkendelse af nyt udbud truffet følgende afgørelse:

Afslag på godkendelse af udbud af professionsbacheloruddannelsen (overbygning) i Softwareudvikling (Grenaa)

Ansøgningen er blevet vurderet af Det rådgivende udvalg for vurdering af udbud af videregående uddannelser (RUVU). Vurderingen er vedlagt som bilag.

Ministeren har ved afslaget lagt vægt på, at RUVU har vurderet, at ansøgningen ikke opfylder kriterierne for prækvalifikation, som fastsat i bekendtgørelse nr. 852 af 3. juli 2015, bilag 4.

Uddannelsesinstitutionen kan gøre indsigelse senest 10 hverdage efter modtagelsen af afgørelsen. Indsigelser indgives skriftligt til pkf@uds.dk

Såfremt ministeriet ikke har modtaget en indsigelse inden den fastsatte tidsfrist betragtes afslaget som endeligt.

Med venlig hilsen

Jørgen Sørensen
Chefkonsulent

12. december 2016

Styrelsen for Videregående
Uddannelser
Uddannelsespolitik 2

Bredgade 43
1260 København K
Tel. 7231 7800
Fax 7231 7801
Mail uds@uds.dk
Web www.ufm.dk

CVR-nr. 3404 2012

Sagsbehandler
Jørgen Sørensen
Tel. 72319001
Mail jso@uds.dk

Ref.-nr. 16/044833-40



Nr. C9 - Nyt udbud – prækvalifikation (efterår 2016)		Status på ansøgningen: <i>Afslag</i>	
Ansøger og udbudssted:	EA Dania (Grenaa)		
Uddannelsens type/navn (fagbetegnelse):	Professionsbachelor i Softwareudvikling (overbygning)		
Den uddannedes titler på hhv. da/eng:	- Professionsbachelor i softwareudvikling - Bachelor of Software Development.		
Hovedområde:	IT-faglige område	Genansøgning (J/N):	N
Sprog:	Dansk	Antal ECTS:	90 ECTS Styrelsen for Videregående Uddannelser
Link - ansøgning/portal:	http://pkf.ufm.dk/flows/3704d145882a4305254cb3e2d11306ba		
Link - Uddannelses-Guiden:	https://www.ug.dk/uddannelser/professionsbacheloruddannelser/overbygningsuddannelser/softwareudvikling		
Om uddannelsen: indhold og erhvervssigte	Beskrivelse af den nye uddannelse, dens konstituerende elementer/struktur, erhvervssigte, adgangskrav, udbud og optag		
Beskrivelse af uddannelsen, herunder erhvervssigte	Formålet med uddannelsen til professionsbachelor i softwareudvikling er at kvalificere den uddannede til at kunne fungere selvstændigt som it-specialist med fokus på integration og arkitektur og til at indgå i fagligt samarbejde om udvikling af store datatunge distribuerede it-systemer i it-virksomheder, it-konsulentvirksomheder eller interne it-udviklingsafdelinger. Uddannelsen består af obligatoriske uddannelseselementer med et samlet omfang på 50 ECTS-point, praktik med et samlet omfang på 15 ECTS-point, valgfri uddannelseselementer, der for den enkelte studerende har et samlet omfang på 10 ECTS-point, samt et bachelorprojekt på 15 ECTS-point.		
Hvor mange forventes optaget på uddannelsen:	Der forventes et årligt optag på ca. 20 studerende med mulighed for opjustering til 30 over de første tre år.		
RUVU's vurdering på møde d. 3. november 2016:	RUVU vurderer, at ansøgningen ikke opfylder kriterierne, som fastsat i bekendtgørelse nr. 852 af 3. juli 2015, bilag 4. RUVU anerkender, at der i forhold til spilbranchen kan være et behov for særlige kompetencer. RUVU bemærker dog, at der er ansøgt om udbud af en uddannelse, der ikke er en specialiseret spiluddannelse, men en landsdækkende uddannelse i softwareudvikling, hvor sigtet er at uddanne den studerende til selvstændigt at kunne fungere som bl.a. it-specialist med fokus på integration og arkitektur. RUVU vurderer endvidere, at der ikke i tilstrækkeligt omfang er sandsynliggjort et behov for endnu et udbud af den pågældende uddannelse i Østjylland.		



Uddannelses- og
Forskningsministeriet

Styrelsen for Videregående
Uddannelser