

Spillmaster

NTNU utdanner mastere i spillutvikling. Målet er å klare å utdanne utviklere som tenker nytt.

Georg Mathisen



niversitetet i Trondheim tar ikke først og fremst sikte på å lære opp folk som kan arbeide i den eksisterende spillindustrien. Der er karrieremulighetene relativt begrensede. Samtidig vil innovative spillutviklere vanligvis

helst begynne for seg selv med sine egne prosjekter. Fem år på universitet gjør ikke studentene til ferdigformaterte spillutviklere. Til det trengs det kreativitet og initiativ. Men studiet gir kunnskapen som skal til for å omsette de gode idéene i praksis.

Samtidig legger NTNU stor vekt på å stimulere nettopp denne kreativiteten. Mange år med Norwegian Game Awards er bare én av pådriverne som stimulerer studentene til å skape gode spill. Nå er det Start NTNU som står bak den – en studentorganisasjon som arbeider aktivt for nyskaping og entreprenørskap.

Mye av grunnen til at universitetet lykkes med å utdanne mange som lykkes, er at undervisningen åpner for å bygge på studentenes egen kreativitet. Det er ikke mange av lærerne som er spillutviklere selv. De har kompetansen som ligger bakom – for eksempel på grafikk, AI, programmering og hardware – men på spill bidrar studentene veldig mye selv.

Samtidig tilbyr andre institutter kurs i kreativ prosess, forretningsutvikling og -modeller, og annet som trengs for å bygge opp sitt eget spillutviklingsfirma.

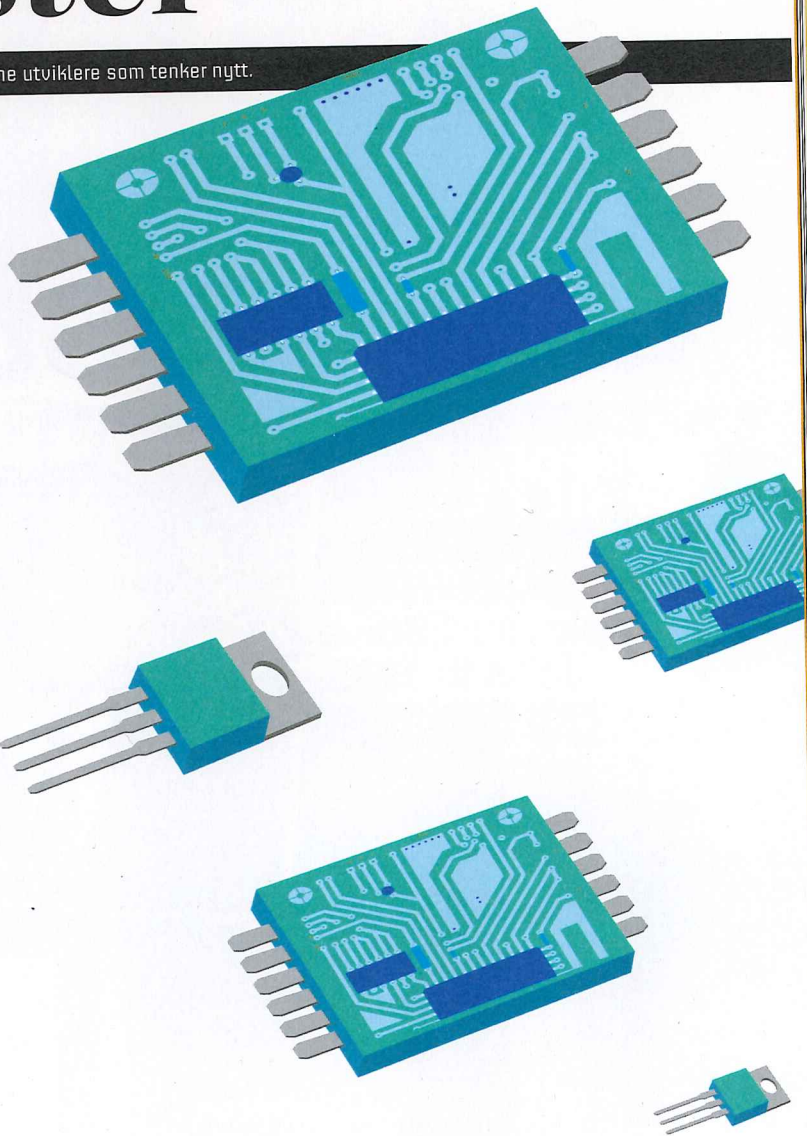
Aleksander Elvemo er igang med siste semester på masterstudiet ved NTNU. Han trekker frem Norwegian Game Awards som et viktig tiltak:

– Det er en pådriver som gir oss et spark i baken for å komme igang og begynne å lage noe. Den får studenter til å møtes og lage masse forskjellige dataspill, og arrangerer mange workshops og game jam. Det gir deg muligheten til å møte masse forskjellige folk og til å idémyldre, sier Elvemo.

– Hvis man har lyst til å lage spill, så må man jo ta mye av ansvaret selv, men en slik konkurranse får opp interessen og får folk til å møtes.

Elvemo søkte datateknikk etter å ha skrevet til Funcom for å spørre om et råd.

– Jeg spurte hva de så etter, og de sa sivilingeniør i data på NTNU. Derfor søkte jeg det, forteller han. Etter snart fem år har han imidlertid takket nei til jobbtildbud og bestemt seg for å satse på et eget prosjekt som han håper å få lansert om to-tre måneder.



DATATEKNIKKSTUDIET

Det femårige sivilingeniør-/masterprogrammet i datateknikk ved NTNU skal lære studentene å bruke IT til å løse problemer og lage produkter og tjenester.

Etter to grunnleggende år begynner spesialiseringen tredje studieåret. Da kan studentene velge mellom spillteknologi, software, komplekse datasystemer, intelligente systemer eller data- og informasjonsforvaltning. Wordfeud og Fun Run er eksempler på spill som er laget av tidligere og nåværende datateknikkstudenter.