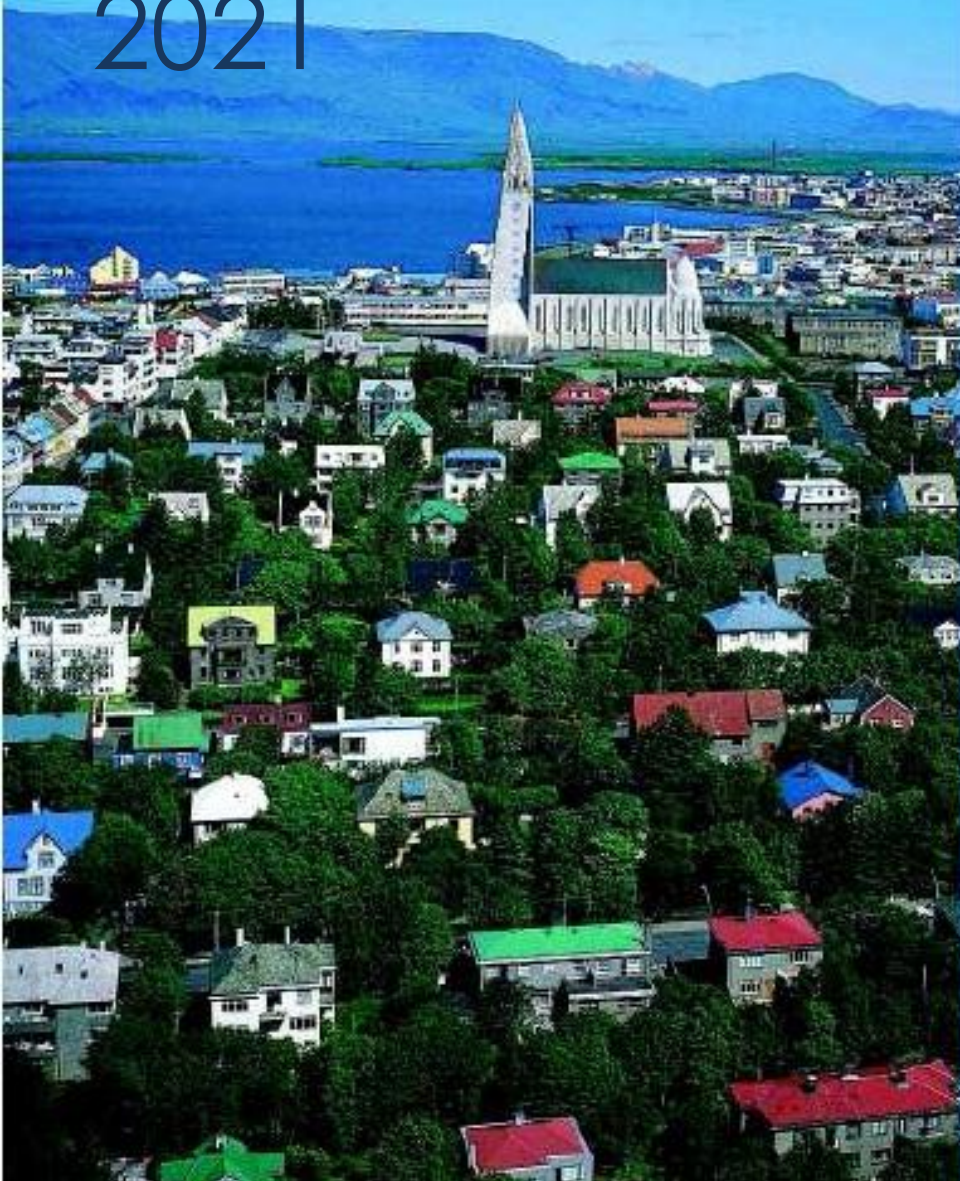


Samstarf HR og IGI

Ólafur Andri Ragnarsson

Leikjaiðnaðurinn 2021



Leikjaiðnaðurinn
2021

5.000 störf
70 milljarðar í
heildarútflytingstekjur

ef....

Photo Ian Parker

http://parkerlab.bio.uci.edu/nonscientific_adventures/Iceland_man.htm

Leikjaiðnaðurinn
2021

5.000 störf
70 milljarðar í
heildarútflytingstekjur

Af hverju....

Photo Ian Parker

http://parkerlab.bio.uci.edu/nonscientific_adventures/Iceland_man.htm

Við viljum virkja þann kraft
sem er í tölvuleikjum

1. Góður iðnaður

2. Leikir gera lífið skemmtilegt

Við ætlum að
breyta heiminum



Við ætlum að hjálpa til við að
breyta heiminum



Núna er
einstakt tækifæri



Stafræna byltingin og netið
hafa skapað einstök skilyrði





Á 48 klukkutíma fresti
er búið til jafnmikið efni og



Alt efni framleitt frá

5.39 milljón ár f.k.
til 2004



Á hverri mínútu er hlaðið inn
24 tíma efni



Skype er stæðsta símafyrirtæki
heims með yfir 560 milljón notendur

The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in a white, lowercase, sans-serif font, set against a solid blue rectangular background. A registered trademark symbol (®) is located at the end of the word.

facebook®

Fólk eyðir um **55 mínútum** að meðaltali á dag á Facebook



Zynga þarf að bæta við **1,000** nýjum miðlurum í hverri viku

54% Internet
notenda horfa á
sjónvarpsefni í
gegnum netið
daglega



Leit með
snjallsímum jókst
um **247%** árið
2009




Hinn stafræni
netheimur er hluti af
uppvextinum



Netkynslóðin sækir í
skemmtun og **spilun** –
í námi, leik og starfi






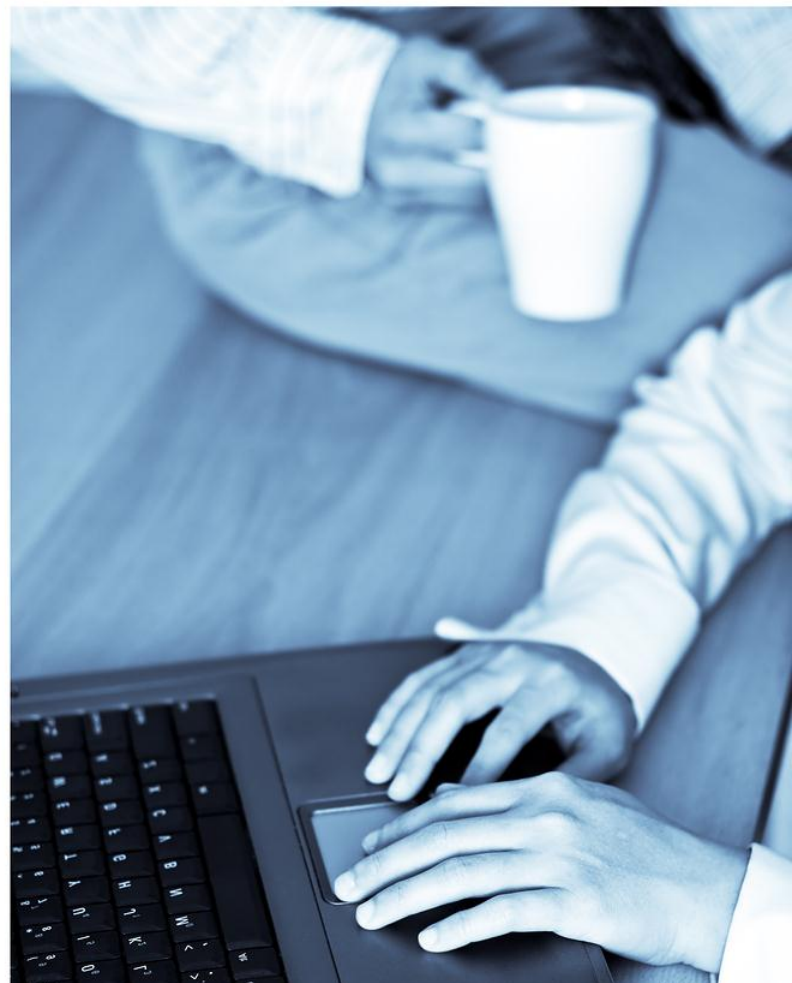
Stafræni
heimurinn er líka
fyrir eldri
kynslóðir

Meðalaldur
tölvuleikjaspilara
er 39





Af hverju ættum við að hætta að leika okkur þegar við verðum fullorðin?



1.7 milljarður manna
er með Internet



Hundruð milljóna sem spila tölvuleiki



Þessi markaður er aðgengilegur
frá Íslandi



Flickr photo: Arkadyevna



XBOX
LIVE



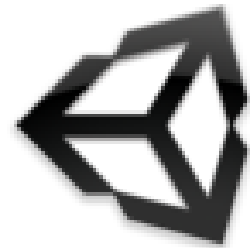
PLAYSTATION®Network

Wii™

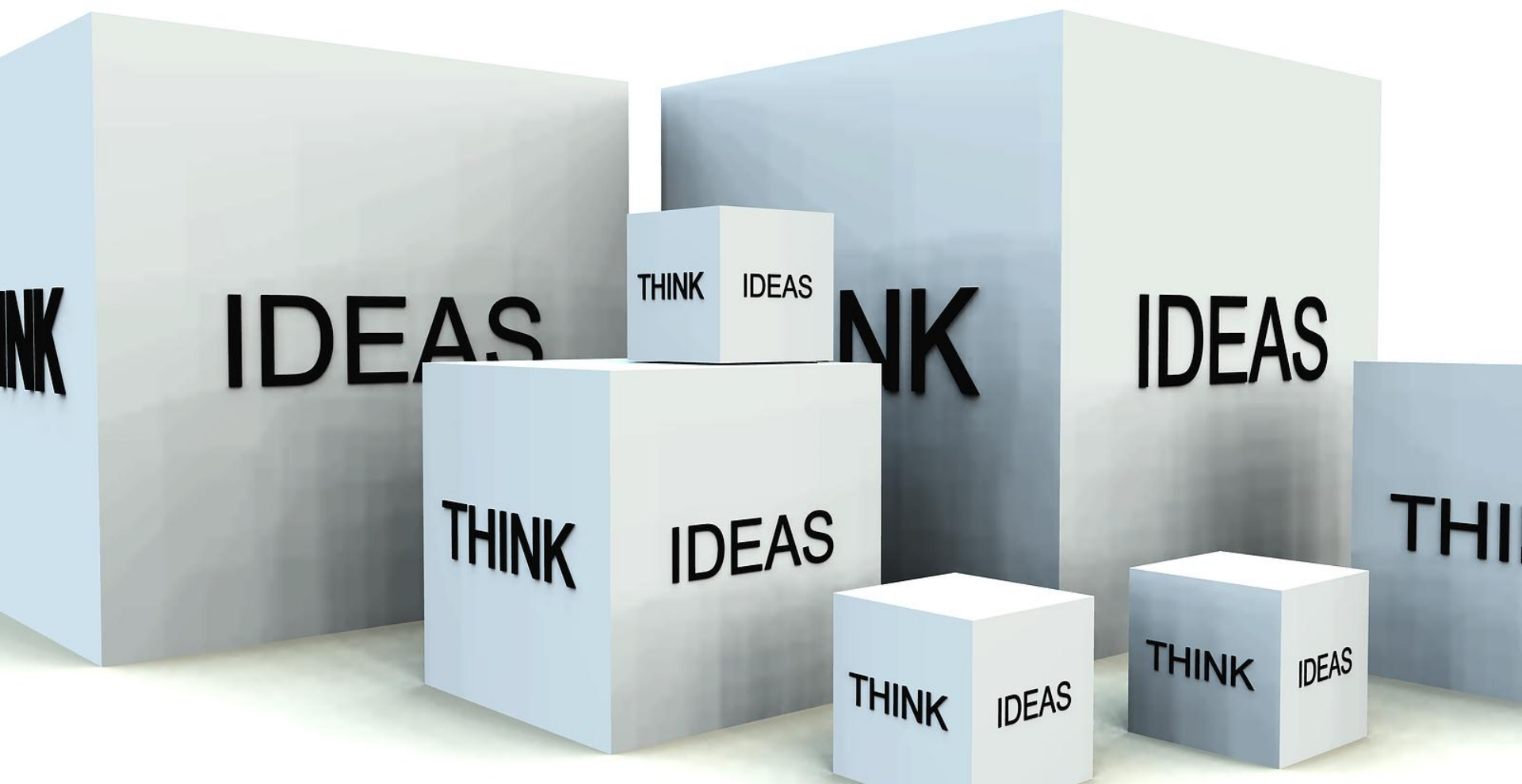


NINTENDO DS™

KINECT™
for  XBOX 360



Sprotafyrirtæki með góða hugmynd
– sem það trúir á!





Icelandic
Gaming
Industry

Vorið 2009 byrjar fólkið í
leikjafélögum að hittast og tala
saman...



September 2009 var IGI hagsmunasamtök innan SI

Innlent | mbl | 24.9.2009 | 16:27

Upplestur á frétt 

Leikjafyrirtæki stofna samtök



Tíu íslensk fyrirtæki á sviði leikjaframleiðslu ætla að stofna Samtök leikjaframleiðenda, IGI – Icelandic Gaming Industry – á morgun. Stofnfundurinn verður í Hugmyndahúsi háskólanna á Grandagarði.

Í tilkynningu um stofnfundinn segir að á Íslandi starfi rúmlega 300 manns við þróun, markaðssetningu og sölu á tölvuleikjum. Enn fremur segir í tilkynningunni:

„Mikill vöxtur hefur verið í þessum geira seinasta árið þrátt fyrir hina gríðarlegu niðursveiflu sem orðið hefur í kjölfar bankahrunsins. Sameiginlegar tekjur leikjafyrirtækjanna árið 2009 stefna í rúmlega 10 milljarða og flest þeirra eru að leita að starfsfólki til að mæta aukinni eftirspurn.“

Mynd tekin úr Eve Online. CCP/Eve Online



www.igi.is



Nordic Game



A group of approximately 15 people are standing in a room with a concrete wall. In the background, there is a doorway with a green exit sign above it. To the left, a large screen displays a light blue image. In the foreground, a dark podium is visible on the left, and a red table with bottles is on the right. The overall atmosphere is that of a formal event.

IGI Awards

Leikjadagur IGI og HR





ÁHERSLULÍNA UM LEIKJAÞRÓUN SAMSTARF HR OG IGI

Hvað gera tölvunarfræðingar?



Áherslulína um leikjapróun: Námskeið

KJARNI

- Línuleg algebra
- Tölvugrafík
- Högun leikjavéla
- Árangursrík forritun og lausn verkefna

VALNÁMSKEIÐ

- Samskipti manns og tölvu
- Afköst gagnasafnskerfa
- Gervigreind
- Netafræði
- ...



- Hönnun og gerð tölvuleikja
- ...



Samstarfssamningur HR og IGI

- Starfsmenn fyrirtækja IGI taka að sér að **kenna leikjanámskeið**
- Starfsmenn fyrirtækja IGI fá föst sæti í slíkum námskeiðum



Game Design Theory



- What ties together creativity, imagination and design?
- How do you orchestrate and stage an experience?
- How do you fit these concepts within hard-core development boundaries?

VITVER & GERVIGREINDARSETUR HR

VERKEFNI

- Hugbúnaður sem einfaldar til muna gerð “kaffipásuleikja”
- Sá geiri innan leikja-iðnaðarins sem vex hvað hraðast
- Byggir á **rannsóknum við HR** á kerfum fyrir alhliða leikjaspilun

ÁRANGUR

- Fyrirtæki enn á frumstigi
- Vörupróun á frumgerð í gangi

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	O ₁	V ₄	A ₁	L ₁				M	A	T	E	R	I	E	L
B	A ₁					I									
C	N					S					W				
D	I						Q	U	I	R	E				
E	S	H	O	O	T	O	U	T	A	R					
F	H	E	E	D			O		Z	O					C



MINDGAMES & GERVIGREINDARSETUR HR

VERKEFNI

- Framleiða heilastýrða hugþjálfunartölvuleiki
- Nota heilabylgjutól sem er nýkomið á markað
- Byggir meðal annars á **rannsóknum við HR** á tjáningu sýndarvera



ÁRANGUR

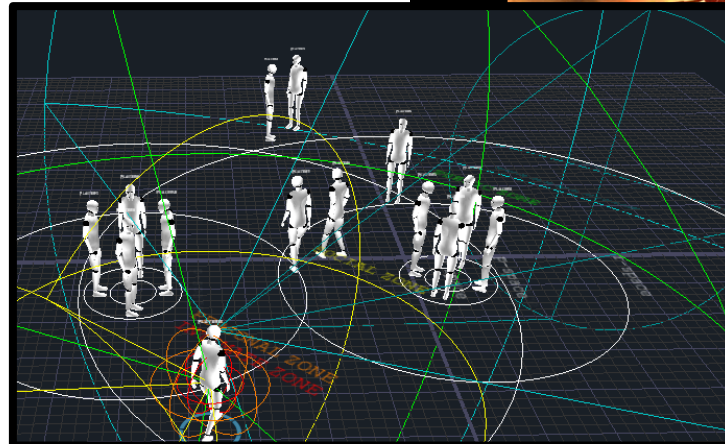
- Fyrst í heiminum til að selja iPhone forrit sem nýtir hugarorku
- Hefur þegar fengið alþjóðlega umfjöllun



CCP & GERVIGREINDARSETUR HR

VERKEFNI

- Næsta skref í þróun EVE Online
- Gera sannfærandi holdgervinga manna
- Byggir á **rannsóknum við HR á félagslegri hegðun**



ÁRANGUR

- Hugbúnaður til að þróa félagslega hegðun
- Í frekari þróun hjá CCP



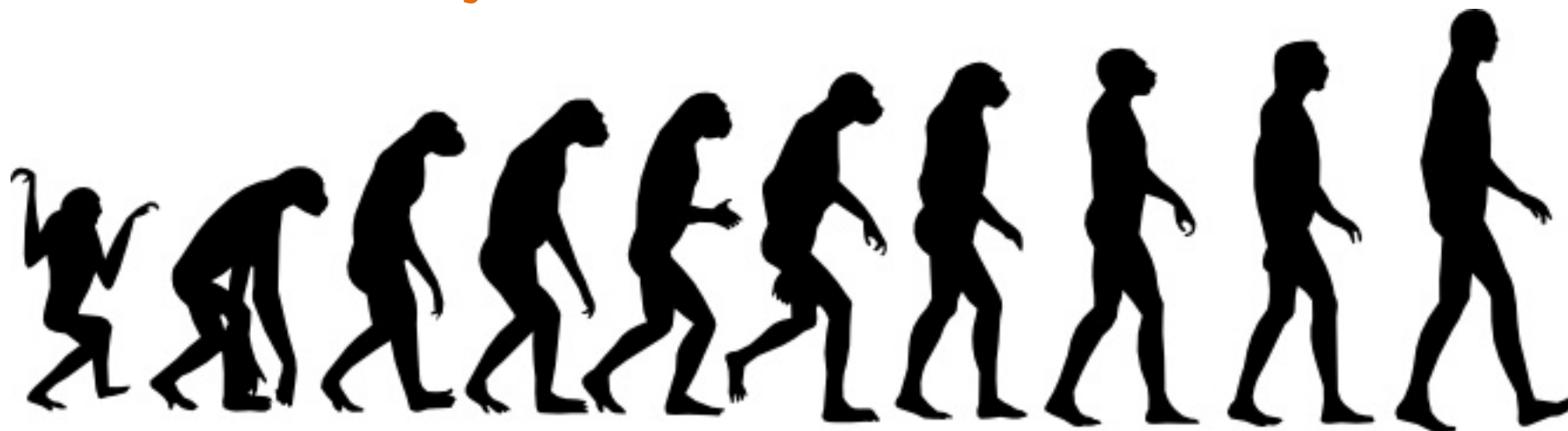
Af hverju eigum við að taka
tölvuleiki alvarlega

Uppsafnaður tími sem hefur farið
í að spila World of Warcraft er
5,93 milljón ár



Þróun mannsins
tók

5,93 milljón ár



A world map in shades of blue, overlaid with a white grid of latitude and longitude lines. The map is centered on the Atlantic Ocean, showing the Americas on the left and Europe, Africa, and Asia on the right.

Í hverri viku eyðum við
3 milljörðum tíma í netleiki

Ungt fólk sem er 21 árs hefur eytt

10.000

tímum

Í að spila tölvuleiki






Grunnskólinn
er 10.000 tímar!



REALITY

Worst game ever.



Gætum við ekki sameinað
þetta og náð

20.000 tímum

í einhvers konar menntun?



Við viljum virkja þann kraft
sem er í tölvuleikjum

Samstarf við menntakerfið

Samstarf HR og IGI

Ólafur Andri Ragnarsson