

VISION DENMARK

STRATEGI FOR DANMARKS DIGITALE VISUELLE INDUSTRI

FRA EN VERDEN I TEKST TIL EN VERDEN I BILLEDER

Danmarks digitale visuelle producenter inden for animation, film, spil, tv og XR samles i én erhvervsalliance, Vision Denmark. Med strategiske indsatser, klare vækst mål samt konkrete aktiviteter, vil Vision Denmark skabe en ny guldalder inden for udvikling og eksport af danskproduceret indhold – både som underholdning og som del af andre industriers digitale omstilling og forretning. Ambitionen er, at Danmark bliver et kraftcenter for teknologiske visuelle produktioner og løsninger – et Center of Digital Excellence.

Vision Denmark skal internt samle industriens interesser og fagområder. Eksternt skal Vision Denmark være branchens samlede stemme overfor både det offentlige, hvor Vision Denmark skal kunne løfte statens visioner på industriens område, og for det øvrige erhvervsliv.

Formål

Vision Danmarks formål er, at Danmark bliver et kraftcenter for teknologiske visuelle oplevelser, fortællinger og produkter – et Center of Digital Excellence. Vision Danmarks arbejde skal være til gavn for hele Danmark.

Vision Denmark skal arbejde for, at den danske digitale visuelle industri:

- Efterspørges af forbrugere og erhverv i hele verden som leverandør af de bedste oplevelser, fortællinger og produkter.
- Efterspørges af erhvervslivet og det offentlige i forhold til at levere kompetencer, løsninger og services til den digitale omstilling.
- Har kapacitet og kompetencer, som gør det muligt at imødekomme efterspørgslen.
- Har de rette rammevilkår.

OM VISION DENMARK

Vision Denmark er stiftet af 3 af Danmarks mest væsentlige virksomheder inden for den digitale visuelle industri, Sybo Games, Unity Technologies og Nordisk Film, samt organisationer fra industrien, herunder Producentforeningen, Interactive Denmark, Copenhagen Film Fund og The Animation Workshop/VIA University College.

Medlemskredsen udvides løbende med virksomheder, universiteter, organisationer og andre, som har interesser i at fremme den digitale visuelle industri og Danmarks omstilling til digital vindernation.

MÅL

- 1 Den digitale visuelle industri skal opleve markant vækst i omsætning, eksport og antal ansatte, herunder:
 - 5000 jobs direkte i industrien, heraf 2500 nye jobs
 - 8 mia. kr. i omsætning, heraf 1 mia. kr. i omsætning gennem produktionsrabatter samt udenlandske investeringer i danske virksomheder
- 2 Den digitale visuelle industri skal have en bæredygtig kapacitet, herunder ved:
 - Sikre udvikling af min. 3000 talenter
 - Skabe bedre sammenhæng mellem uddannelses- og erhvervs politik og mellem vækst, talentudvikling og kompetenceløft
- 3 Danmark etableres som testland for nye fortællinger og teknologier, herunder ved:
 - Sikre at den første realtime animerede spillefilm/tv-serie til hele verden udvikles og produceres i Danmark

INDSATSSOMRÅDER

NATIONAL PLATFORM – VIDEN OG UDVIKLING

- Dokumentation og dataanalyse
- Analyser / for-analyser
- Læring og videndeling
- Samling af den danske klynge
- Talerør for den digitale visuelle industri
- Rådgiver for offentlige partere og øvrigt erhvervsliv
- Rettigheder
- Risikovillig kapital

INTERNATIONALISERING OG MARKEDSFØRING

- Tiltrækning af talent
- Tiltrækning af investering / kapital og produktion
- Branding & eksport
- Festivaler og events
- Nye forretningsmodeller

XR & TRANSFORMATIVE TEKNOLOGIER

- Øget samspil mellem VDI og transformative teknologier
- Øget brug af visuelle produkter, services og kompetencer i andre brancher
- Øget / bedre anvendelse af big data
- Udforskning af ny teknologi (faglig udvikling & offentlig debat)

KAPACITET OG KOMPETENCER

- Efteruddannelser / specialistuddannelser
- Vækstforløb
- Nye uddannelser / forløb
- Masterclasses
- Tværfaglige møder – også til andre kreative brancher
- Netværksaktiviteter

AKTIVITETER 2019

NATIONAL PLATFORM – VIDEN OG UDVIKLING

- Medlemsservice og aktiviteter.
- Executive Network
- Hjemmeside og grafisk identitet
- Incitamentsordninger i Danmark
- Udvikling af karriereportal
- Netværksmøder for industrien, herunder growing games, spilbar mv.
- Analyser og dokumentation

KAPACITET OG KOMPETENCER

- Spot-on efteruddannelse – en tværgående produceruddannelse.
- Afvikling af acceleratorprogrammet Solid for spilbranchen
- Udvikling af et acceleratorprogram Solid for film, animation og nye teknologier
- Uddannelseskonference med fokus på den digitale visuelle industri
- Digital kids today

XR & TRANSFORMATIVE TEKNOLOGIER

- Executive vision Club – konference for erhvervsledere og den digitale visuelle industri. for at fremme digitale visuelle løsninger i andre erhverv.
- Facilitere udvikling af nye samarbejder internt mellem film, tv, animation, spil og XR
- Udvikling af nye samarbejder mellem den digitale visuelle industri og andre erhverv

INTERNATIONALISERING, TILTRÆK- NING & MARKEDSFØRING

- Copenhagen Match-up – matchmaking event under Games Week mellem investorer og danske spiludviklere.
- Deltagelse med Vision Denmark bidrag i eksisterende festivaler, fx Tech Festivalen, Games Week, Viborg Animationsfestival, Folkemødet mv.

ORGANISERING

