





Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2021

VEFH2HÖ05 (Vefhönnun 1)

Kennari	Gísli Freyr Ragnarsson, gisli.ragnarsson@fss.is	
Viðtalstími	Viðtalstími kennara er á fimmtudögum kl. 11:10 – 11:50	
Námsefni	Námsefni er rafrænt og aðgengilegt í gegnum netið.	
Áfangalýsing	Nemendur læra grunnatriði í vefsíðu- og apphönnun. Settar verða upp prótótýpur fyrir bæði vefsíður og símaapp. Farið verður yfir hvernig hægt að er að gera prótótýpur gagnvirkar til að sýna flæði í gegnum vefsíðu eða app. Einnig verður farið yfir mismunandi litasamsetningar á vefsíðum, forrit til að vinna með prótótýpur, hönnun vektormynda, hönnun á lógó með vektormynd og almenn myndvinnsla. Nemendur vinna lokaverkefni í áfanganum sem reynir á alla þætti sem hafa verið skoðaðir í áfanganum.	

Námsmat og vægi námsmatsþátta	Þessi áfangi er kenndur sem símatsáfangi og því er ekkert lokapróf í þessum áfanga. Til að ná áfanganum þarf að vera með 4,5 í meðaleinkunn úr öllum námsþáttum áfangans.		
	Símatsáfangi <input checked="" type="checkbox"/>	Lokapróf <input type="checkbox"/>	Sleppikerfi <input type="checkbox"/>
	Heiti	Vægi	
	Figma	40%	
	Myndvinnsluforrit	25%	
	Vektor grafík	20%	
	Myndbandagerð	10%	
	Önnur verkefni	5%	

Annað sem kennari vill láta koma fram	Nauðsynlegt er að mæta og vinna vel í tímum til að ná vel efninu sem farið er yfir. Nemendur hafa þrjá daga til að gera athugasemdir við fjarvistir.
--	--

Þekking	Leikni
<p>Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Helstu atriði í vefsíðu- og apphönnun • Flæði í gegnum vefsíður og app • Kostum við litaval á vefsíðum og lógóum • Kostum vektormynda á vefsíðum 	<p>Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vinna með myndir í myndvinnsluforriti • Vinna með vektor myndir í myndvinnsluforriti fyrir vektor myndir • Hanna lógo í myndvinnsluforriti • Teikna upp vefsíður og app í viðeigandi forriti
	
Hæfni	
<p>Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setja upp prótótypu fyrir vefsíðu eða app • Gera prótótypu gagnvirka með flæði í gegnum vefsíðu eða app • Hanna lógo fyrir ákveðið fyrirtæki 	

Vinnuáætlun - Dæmi með símati		
Tímasókn	15 vikur x 4 klst.	60 klst.
Undirbúningur f. tíma	15 vikur x 4 tímar x 20 mín	20 klst.
Verkefnavinna	25 klst.	25 klst.
Alls		105 klst. = 5 fein*

Virðing, samvinna og árangur

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 20. - 27. ágúst	Inngangur að hönnun	
2. vika 30. ágúst - 3. september	Figma <ul style="list-style-type: none"> ▪ Litasamsetningar ▪ Leturfræði ▪ Prototyping ▪ Samvinna ▪ Hönnunarkerfi ▪ Vefsíðuhönnun 	
3. vika 6. - 10. september		
4. vika 13. - 17. september		
5. vika 20. - 24. september		
6. vika 27. sept. - 1. október		
7. vika 4. - 8. október		
8. vika 11. – 15. október	Myndvinnsluforrit	
9. vika 18. - 22. október <i>Vetrarleyfi 18. og 19. okt.</i>		
10. vika 25. - 29. október		
11. vika 1. - 5. nóvember	Vektor grafík	
12. vika 8. - 12. nóvember		
13. vika 15. - 19. nóvember		
14. vika 22. - 26. nóvember	Myndbandagerð	
15. vika 29. nóv. - 3. desember	Verkefnavinna	

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Gísli Freyr Ragnarsson