



Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2025

GAME3MÁ05

Kennari	Hilmir Aron Kárason, hilmir.karason@fss.is	
Viðtalstími	Þriðjudag kl 10:25. Hafið samband með fyrirvara.	
Námsefni	Nemendur koma með sínar eigin tölvur í tíma til að vinna verkefni. Verkefni og efni verður aðgengilegt á netinu. Einnig mun skólin veita láns VR gleraugu, en annars hvet ég þá sem geta komið með sín eigin gleraugu, að koma með þau.	
Áfangalýsing	Í áfanganum vinna nemendur með færni í hönnun og þróun sýndarveruleika leikja. Með áherslu á að gera upplifunina þægilega og fulla af virkni sem passar inn í VR. Í áfanganum er unnið með atriðastýringu (control method) og navigation í VR. Nemendur vinna með möguleika og takmarkanir sem VR app er háð í samanburði við hefðbundin real time applications.	
Námsmat og vægi námsmatsþátta	Til að ná áfanga þarf að ná 4,5 í vinnueinkunn og ná 4.5 í einkunn í lykilmatsþáttarverkefninu.	
	Símatsáfangi ☒	Lokapróf ☐
	Sleppikerfi ☐	
	Heiti	Vægi
	VR Gagnrýni	10%
	Virkni	10%
	Game Jam 1	20%
	Leikjahugmynd	10%
	Game Jam 2	20%
	Lokaverkefni - Lykilmatsþáttur	30%
Reglur áfanga	Notkun á snjallsímum er ekki leyfileg í tímum nema með leyfi kennara. Spilun tölvuleikja í tímum er bannað. Þó þetta sé tölvuleikjagerðar áfangi, þá er það ekki afsökun. Ekki er hægt að skila verkefnum eftir að skilahólf lokar.	
Annað sem kennari vill láta koma fram	Verkefnavinna og verkefnaskil er það sem er mikilvægt í þessum áfanga.	

Þekking	Leikni
Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á: • verkfæri verkefnastjórnunar í þróunarsjónarmiði (s.s. Agile development process). • skipulag, útfærslu og eftirfylgni verkefnis. • skapandi lausnaleit. • sérþekkingu um mismunandi verkfæri til tölvuleikjagerðar. • möguleikum og takmörkunum með notkun VR/AR.	Nemandi skal hafa öðlast leikni í að: • nota viðurkennd verkfæri til verkefnastjórnunar. • útfærslu markhópsgreiningar og aðlögunarferla. • nota mismunandi verkfæri til tölvuleikjagerðar. • notkun og þróun smáforrita (applications) fyrir VR/AR. • forritun í mismunandi leikjavélum.
Hæfni Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að: • bera kennsl á og velja besta formið út frá fyrirmælum. • vinna sjálfstætt að sköpun flókinna tví- og þrívíddar leikja. • þróa tölvuleiki og sýndarveruleika til notkunar í VR.	

Vinnuáætlun		
Tímasókn	8 vikur x 8 klst.	64 klst.
Undirbúningur f. tíma	8 vikur x 8 tímar x 20 mín	16 klst.
Vinna í verkefni	32 klst	32 klst.
Alls		112 klst. = 5 fein*

*Viðmið um fjölda eininga	
Einingar	Tímafjöldi í vinnu meðalnemanda í áfanga
1 fein	18 - 24 klst.
2 fein	36 - 48 klst.
3 fein	54 - 72 klst.
4 fein	72 - 96 klst.
5 fein	90 - 120 klst.

Virðing, samvinna og árangur

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 19. – 22. ágúst	Skoðum hvernig VR leikir skera sig úr og hvað þarf að hafa í huga þegar við hönnum þá.	Gagnrýni
2. vika 25. – 29. ágúst	Setjum upp Meta Quest og prófum að búa til leik sem virkar.	Virkni
3. vika 1. – 5. september	Vika til að búa til leik.	Game Jam 1
4. vika 8. – 12. september		Leikjahugmynd
5. vika 15. - 19. september		Game Jam 2
6. vika 22. - 26. september	Lokaverkefnisvinna. Kennari raðar í hópa.	
7. vika 29. sept. - 3. október		
8. vika 6. - 10. október		Lokaverkefni Skil

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Hilmir Aron Kárason