



Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2025

LEIF1GR05

Kennari	Hilmir Aron Kárasón, 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.	
Áfangalýsing	Grunnáfangi í tölvuleikjagerð. Nemendur vinna með grunnhugmyndir leikjagerðar og leikhönnun. Áhersla á að nemendur þekki ferla í gerð tölvuleikja, þjálfni leikni og færni í hugmyndavinnu og frásagnalist (storytelling). Nemendur vinna verkefni sem tengjast hugmyndavinnu, þjálfast í því að sjá fjölbreytta möguleika út frá einni og sömu hugmynd – auk tækifæri til betrubóta í hvívetna. Frumgerð er unnin í áfanganum. Sérstök áhersla er á að nemendur þjálfist í listrænni vinnu við söguþráð og persónusköpun, leikjafræðilegri útfærslu gagnvirkra þátta, nýtingu hvatapátta (gamification) og þeim hughrifum sem reynt er að efla við spilun.	
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
	Bestu og verstu	5%
	Endurhönnun	5%
	Borðspil	20%
	Þema Herbergi	15%
	Leikjaheimur	10%
	Prototype Paper	10%
	Prototype í vél	10%
	Umhverfi (Lykilmatsþáttur)	25%
	Reglur áfanga	Notkun á snjallsímum er ekki leyfileg í tímum nema með leyfi kennara. Spilun tölvuleikja í tímum er bannað. Þótt þetta er tölvuleikjagerðar áfangi, þá er það ekki afsökun. Ekki er hægt að skila verkefnum eftir að skilahólf lokar.
Annað sem kennari vill láta koma fram	Verkefnaskil og verkefnavinna er það mikilvægasta í þessum áfanga!	

Þekking	Leikni
Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á: - leikjagerð og áhrifum hvataþátta. - hugmyndavinnu og handritsgerð. - skapandi lausnaleyti. - hvernig tölvuleikir og forrit eru uppbyggð.	Nemandi skal hafa öðlast leikni í að: - réttri notkun hugtaka úr tölvuleikjagerðarfaginu. - útfærslu einfaldrar markhópsgreiningar og aðlögunarferla. - heimildasöfnun og utanumhald hugmyndavinnslu. - kynningartækni. - vinna að verkefnalausn (problem solving).
Hæfni Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að: - greina takmarkanir og aðlaga verkefni eftir því. - eiga í jákvæðum og skilvirkum samskiptum við samstarfsfólk. - kynna vinnu sína á sjálfstæðan máta. - klára gerð tví- og þrívíddar leikja.	

Vinnuáætlun		
Tímasókn	16 vikur x 4 klst.	64 klst.
Undirbúningur f. tíma	16 vikur x 3 tímar x 20 mín	16 klst.
Vinna í verkefni	32 klst	32 klst.
Alls		112 klst. = 5 feín*

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 19. – 22. ágúst	Kynning á áfanga. Gera glæru kynningu á bestu og verstu leikjum.	Bestu og Verstu
2. vika 25. – 29. ágúst	Förum vandlega yfir leikjahönnun og skoðum hvað það þýðir.	
3. vika 1. – 5. september	Vinum í endurhönnun. Skrifum í skjal hugmyndir fyrir endurhannanir á leikjum sem við þekkjum.	Endurhönnun
4. vika 8. – 12. september	Skoðum meira í leikjahugmyndir, áhersla á reglur og jafnvægi (Balance) Byrjum Borðspil.	
5. vika 15. - 19. september	Vinum saman í hóp og búum til borðspil. Spilum saman á föstudaginn.	Borðspil
6. vika 22. - 26. september		
7. vika 29. sept. - 3. október	Setjum upp Unreal Engine og prufum okkur áfram.	Þema herbergi
8. vika 6. - 10. október	Skoðum betur hvernig tölvuleikir búa til svaka heima og spreitum okkur á að búa til okkar eigin.	Leikjaheimur
9. vika 13. - 17. október <i>Námsmatsdagur 16. okt. Vetrarleyfi 17. okt.</i>		
10. vika 20. - 24. október <i>Vetrarleyfi 20. okt.</i>		Prototype Paper
11. vika 27- 31. október		
12. vika 3. - 7. nóvember		
13. vika 10. - 14. nóvember	Förum yfir hvernig við búum til umhverfi í Unreal engine. Notum landscape og Foliage Tool.	Prototype í vél
14. vika 17. - 21. nóvember		
15. vika 24. - 28. nóvember <i>Dimissio 28. nóv.</i>		
16. vika 1. - 8. desember <i>Stoðdagur mánudaginn 8. des.</i>	Skilum umhverfi. Er lykilmatspáttur.	Umhverfi (Lykilmatspáttur.)

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Hilmir Aron Kárasón