



Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2025

LEIF2FR05

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	Í áfanganum þjálfar nemendur notkun á viðurkenndu verkfæri verkefnastjórnunar (s.s. agile, scrum eða annað) hér með talið alhliða skipulagi og tímastjórnun. Nemendur þjálfar og nota praktíska færni í forritun, forritum og öðrum verkfærum sem notuð eru við tölvuleikjagerð. Unnið er að þróun tölvuleiks í teymi ásamt því að sýna fram á skipulags- og tímastjórnunarfærni með verkefnastjórnunarverkfærum.	
Námsmat og vægi námsmatsþátta	Til að ná áfanga þarf að ná 4,5 í vinnueinkunn. Einnig þá er Lokaverkefni sem verður skipt í 3 hluta. Til að fá einkunn fyrir Lokaverkefni, þá þarf að skila öllum 3.	
	Símatsáfangi ☒	Lokapróf ☐
	Sleppikerfi ☐	
	Heiti	Vægi
	Scrum og GDD	5%
	Game Jam 1 – SourceControl	15%
	Leikja Pitch	10%
	Game Jam 2	20%
	Lokaverkefni – Pitch	15%
	Lokaverkefni – GDD	15%
Lokaverkefni - Skil	20%	
Reglur áfanga	Notkun á snjallsímum er ekki leyfileg í tímum nema með leyfi kennara. Spilun tölvuleikja í tímum er bannað. Þótt 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	Verkefnaskil og verkefnavinna er það mikilvægasta í þessum áfanga!	

Þekking	Leikni
Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á: • tilteknu verkfæri verkefnastjórnunar. • skipulagi, útfærslu og eftirfylgni verkefnis. • tölvuleikjahönnun og hvataþáttum í tölvuleikjum. • skapandi lausnaleyti. • sérþekkingu um forritun tölvuleikja. • uppbyggingu tölvuleikja og forrita.	Nemandi skal hafa öðlast leikni í að: • nota tiltekið verkfæri verkefnastjórnunar. • skipuleggja, útfæra og fylgja eftir verkefnum. • hanna tölvuleiki og greina hvataþætti í tölvuleikjum • beita skapandi lausnaleyti. • forrita tölvuleiki. • byggja upp forrit og tölvuleiki.
Hæfni	
Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að: • beita tilteknu verkfæri verkefnastjórnunar. • skipuleggja, útfæra og fylgja eftir verkefnum. • hanna og nota hvataþætti í tölvuleikjum • beita og nota skapandi lausnaleyti. • forrita tölvuleiki. • byggja upp forrit og tölvuleiki frá grunni	

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*

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

Virðing, samvinna og árangur

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 19. – 22. ágúst	Byrjum strax á að skoða hvernig leikjahönnunar skjöl (GDD) eru sett upp ásamt scrum skipulags aðferðinni.	Scrum og GDD
2. vika 25. – 29. ágúst	Fyrsta game jam. Nýtum allan tímann í að vinna.	
3. vika 1. – 5. september	Lærum að setja upp source control fyrir verkefnin okkar.	
4. vika 8. – 12. september		Game Jam 1 og source control
5. vika 15. - 19. september	Lærum hvernig við Pitchum leikir og af hverju það er mikilvægt.	
6. vika 22. - 26. september	Gerum Pitch í tíma.	Leikja Pitch.
7. vika 29. sept. - 3. október	Byrjum Game Jam 2. Fáum lengri tíma en game jam 1.	
8. vika 6. - 10. október		
9. vika 13. - 17. október <i>Námsmatsdagur 16. okt. Vetrarleyfi 17. okt.</i>		
10. vika 20. - 24. október <i>Vetrarleyfi 20. okt.</i>		Game Jam 2
11. vika 27- 31. október	Notum næstu 6 vikur til að búa til þriðja og seinasta leikinn. Í þetta sinn, þá ætlum við að gera GDD og Pitch líka.	
12. vika 3. - 7. nóvember		Lokaverkefni Pitch
13. vika 10. - 14. nóvember		
14. vika 17. - 21. nóvember		
15. vika 24. - 28. nóvember <i>Dimissio 28. nóv.</i>		Lokaverkefni GDD
16. vika 1. - 8. desember <i>Stoðdagur mánudaginn 8. des.</i>		Lokaverkefni skil.

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Hilmir Aron Kárasón