



Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2026

LEIF2FR05

Kennari	Hilmir Aron Kárasón, hilmir.karason@fss.is	
Viðtalstími	Eftir samkomulagi	
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 þremur.	
	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	Áfanginn er kenndur í fjarkennslu. Nemendur fá tíma í stundatöflu þar sem kennslustofu er úthlutað og verður hægt er að hittast og vinna í verkefnum. Kennari verður í sambandi varðandi spjall og skyldumætingar í þessum tímum, annaðhvort í gengum spjallrás eða í eigin persónu.	

Grunnbættir menntunar	Í áfanga birtast grunnbættirnir læsi, sköpun og lýðræði og mannréttindi með því að nemendur læra að skilja og nýta stafræna miðla, leikjakerfi, myndmál, hljóð og kóða á skapandi og gagnrýninn hátt. Þeir þróa eigin leikjahugmyndir, gera tilraunir, leysa vandamál og vinna með endurgjöf til að bæta verkefni sín. Lýðræðisleg vinnubrögð koma fram í samvinnu, jafningjamati og því að nemendur taka virkan þátt í ákvörðunum um eigin verkefni og bera virðingu fyrir ólíkum hugmyndum og sjónarmiðum í sköpunarferlinu.
------------------------------	--

Þekking	Leikni
Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á: • tilteknu verkfæri verkefnastjórnunar • skipulagi, útfærslu og eftirfylgni verkefnis • tölvuleikjahönnun og hvataþáttum í tölvuleikjum • skapandi lausnaleit • sérþekkingu um forritun tölvuleikja • uppbyggingu tölvuleikja og forrita	Nemandi skal hafa öðlast leikni í að: • nota viðurkennd verkfæri til verkefnastjórnunar á skilvirkan hátt • setja upp tímaáætlun • heimildasöfnun og skráningu hugmynda • kynningartækni • tölvuleikjaforritun
Hæfni	
Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að: • vinna sjálfstætt og faglega sem tölvuleikjagerðaraðili • rýna í form og innihald og aðlaga að þeim ramma sem er til staðar • eiga jákvæð og skilvirk samskipti við samstarfsfólk • klára gerð tví- og þrívíddar leikja • hafa frumkvæði og taka þátt í þróunarferli tölvuleikjagerðar og leysa vandamál sem koma upp • rýna í vinnuferlið tölvuleikjagerðar og leggja persónulegt mat á ferlið	

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*

Virðing, samvinna og árangur

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 19.-21. ágúst	Byrjum á að skoða hvernig leikjahönnunar skjöl (GDD) eru sett upp ásamt scrum skipulags aðferðinni.	
2. vika 24.-28. ágúst		Scrum og GDD
3. vika 31. ágúst-4. september	Fyrsta game jam. Nýtum allan tímann í að vinna.	
4. vika 7.-11. september	Lærum líka að setja upp source control fyrir verkefnin okkar.	
5. vika 14.-18. september		Game Jam 1 og source control
6. vika 21.-25. september	Lærum hvernig við Pitchum leikir og af hverju það er mikilvægt.	
7. vika 28. september-2. október	Skilum Pitch	Leikja Pitch.
8. vika 5.-9. október	Byrjum á næsta Game Jam	
9. vika 12.-16. október <i>Námsmatsdagur 12. okt. Miðannarmat 13. okt.</i>		
10. vika 19.-23. október <i>Vetrarleyfi 23. október</i>		Game Jam 2
11. vika 26.-30. Október <i>Vetrarleyfi 26. október</i>	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 2.-6. nóvember		Lokaverkefni Pitch
13. vika 9.-13. nóvember		
14. vika 16.-20. nóvember		
15. vika 23.-27. nóvember <i>Dimissio 27. nóvember</i>		Lokaverkefni GDD
16. vika 30. nóvember-4. desember		Lokaverkefni skil.

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Hilmir Aron Kárason