



Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2026

VEFH2HÖ05

Kennari	Gísli Freyr Ragnarsson – gisli.ragnarsson@fss.is – m.fss.is		
Viðtalstími	Þriðjudögum klukkan 9:20 – 10:00		
Námsefni	Námsefni er rafrænt og aðgengilegt í gegnum netið.		
Áfangalýsing	Nemendur læra grunnatriði í vefsíðu- og apphönnun. Settar verða upp prótótypur fyrir bæði vefsíður og símaapp. Farið verður yfir hvernig hægt að er að gera prótótypur gagnvirkar til að sýna flæði í gegnum vefsíðu eða app. Einnig verður farið yfir mismunandi litasamsetningar á vefsíðum, forrit til að vinna með prótótypur, 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. Nemendur þurfa að standa skil á öllum verkefnum í áfanganum.		
	Símatsáfangi ☒	Lokapróf ☐	Sleppikerfi ☐
	Heiti	Vægi	
	Verkefni	80%	
	Lokaverkefni	20%	

Grunnpættir menntunar	Í vefhönnun er unnið með læsi með áherslu á stafrænt læsi, myndlæsi og hæfni nemenda til að miðla upplýsingum með skýrum og markvissum hætti. Nemendur þjálfast í að skilja hönnun, flæði, litasamsetningar og notendaupplifun við gerð prótótýpa og stafrænna afurða. Sjálfbærni tengist ábyrgri hönnun stafrænna lausna sem bæta aðgengi að upplýsingum og geta nýst samfélaginu. Í tengslum við lýðræði og mannréttindi er lögð áhersla á að vefir og öpp séu skýr, aðgengileg og taki mið af ólíkum þörfum notenda. Jafnrétti birtist í því að nemendur læra að hönnun hefur áhrif á það hverjir geta nýtt sér stafrænar lausnir. Sköpun er lykilþáttur þar sem nemendur þróa eigin hugmyndir, hanna prótótýpur, myndir og lógó og vinna stafrænar afurðir frá hugmynd að lokaútkomu.
------------------------------	---

Þekking	Leikni
Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á: • Helstu atriði í hönnun • Flæði í gegnum mismunandi hannanir • Litavali í mismunandi hönnun • Kostum á notkun vektormynda	Nemandi skal hafa öðlast leikni í að: • Vinna með myndir í myndvinnsluforriti • Vinna með vektor myndir í myndvinnsluforriti fyrir vektor myndir • Hanna lógó í myndvinnsluforriti • Teikna upp mismunandi hannanir í viðeigandi forriti
Hæfni	
Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að: • Setja upp prótótýpu fyrir vefsíðu eða app • Gera prótótýpu gagnvirka með flæði í gegnum vefsíðu eða app • Hanna lógó frá grunni	

Vinnuáætlun		
Tímasókn	16 vikur x 4 klst.	64 klst.
Heimavinna	16 vikur x 2 klst.	32 klst.
Verkefnavinna	20 klst.	20 klst.
Alls		116 klst. = 5 ein*

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

Virðing, samvinna og árangur

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 19.-21. ágúst	Inngangur og kynning á verkfærum	
2. vika 24.-28. ágúst		
3. vika 31. ágúst-4. september	Veggspjaldahönnun	
4. vika 7.-11. september	Lógó hönnun	
5. vika 14.-18. september	Borðspilshönnun	
6. vika 21.-25. september	Borðspilshönnun	
7. vika 28. september-2. október	Hönnun upplýsingaskjals	
8. vika 5.-9. október	Hönnun á appi / vefsíðu	
9. vika 12.-16. október <i>Námsmatsdagur 12. okt.</i> <i>Miðannarmat 13. okt.</i>	Hönnun á appi / vefsíðu	
10. vika 19.-23. október <i>Vetrarleyfi 23. október</i>	Bækur og tímarit	
11. vika 26.-30. október <i>Vetrarleyfi 26. október</i>	Hönnun fyrir útprentun	
12. vika 2.-6. nóvember	Myndvinnsla	
13. vika 9.-13. nóvember	Náms- og kennsluefni	
14. vika 16.-20. nóvember	Lokaverkefni	
15. vika 23.-27. nóvember <i>Dimissio 27. nóvember</i>	Lokaverkefni	
16. vika 30. nóvember-4. desember	Verkefnavinna	

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Gísli Freyr Ragnarsson