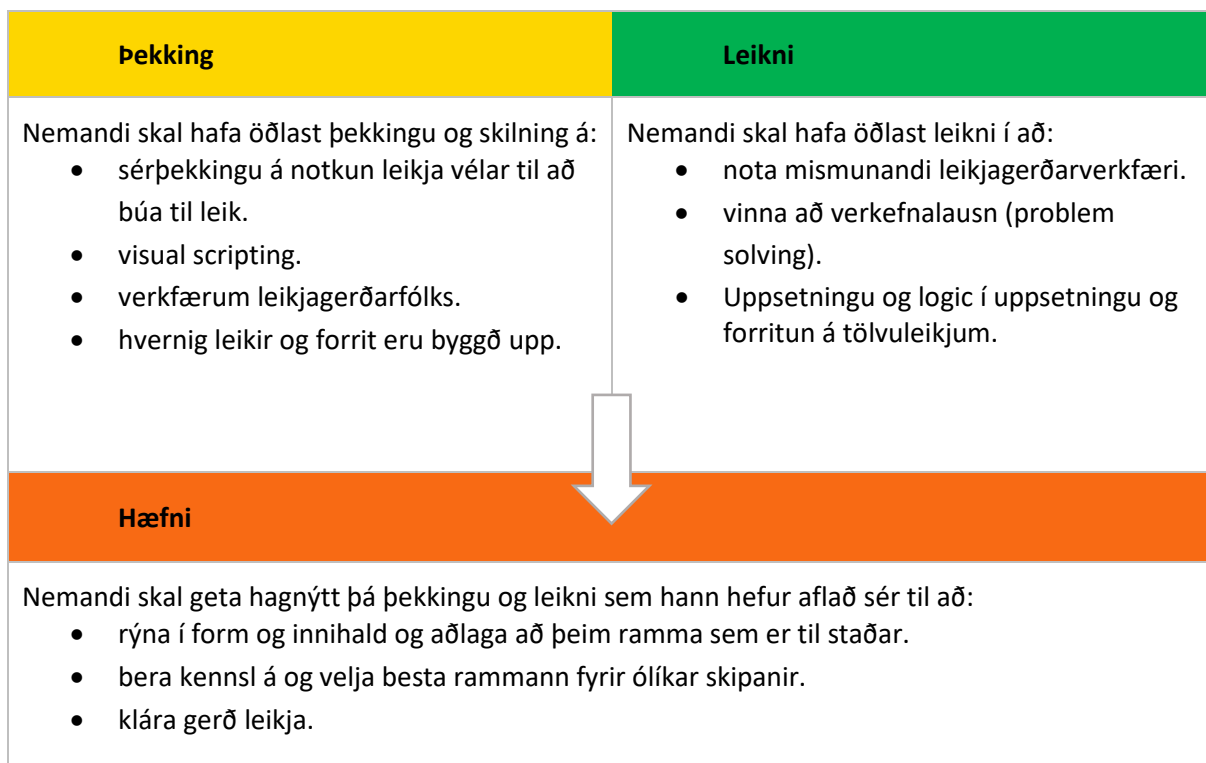


Náms- og kennsluáætlun - Vorönn 2025

LEIF2GR05 Leikjaforritun 2

Leikjagerð 2

Kennari	Hilmir Aron Kárason hilmir.ka@fss.is		
Viðtalstími	Mánudögum frá 13:00-13:40. Hafið samband með fyrirvara.		
Námsefni	Nemendur þurfa að vera með sína eigin tölvu til að vinna verkefnin.		
Áfangalýsing	Nemendur vinna verkefni í leikjavél (s.s. Unity eða Unreal) með áherslu á gerð tölvuleiks út frá sjónarhorni forritarans. Hér er sérstaklega átt við að nemendur vinni með navigation í ritli (editor), visual scripting og aðrar hefðbundnar skipanir. Markmið áfangans er að nemandinn öðlist yfirsýn og skilning á ólíkum leikjavélum og hvernig þær leysa svipuð vandamál á ólíkan hátt í tengslum við áherslur áfangans. Auk þess að nemendur öðlist skilning á hlutverki forritara og hvernig þeir vinna í teymi með öðrum þróunaraðilum að leikjagerð.		
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	
	Level Design	10%	
	Leikjavirkni 1	10%	
	Leikjavirkni 2	15%	
	UI	5%	
	Fyrsti Leikurinn Part 1	15%	
	Level Design Part 2	10%	
	Skil á verkefnamöppu	15%	
Fyrsti Leikurinn Part 2	20%		
Reglur áfanga	Notkun á snjallsímum er ekki leyfileg í tímum nema með leyfi kennara. Skil eru á öllum verkefnum miðnætti á föstudögum. Ekki er hægt að skila eftir að skilahólf lokast, nema ef um veikindi eða sambærileg mál er um að ræða.		
Annað sem kennari vill láta koma fram	Skil á verkefnum er mjög mikilvægt. Ekki gleyma að skila.		



Vinnuáætlun		
Tímasókn	16 vikur x 4 klst.	64 klst.
Undirbúningur f. tíma	16 vikur x 4 tímar x 20 mín	21 klst.
Vinna í verkefnum utan tíma	6 x 6 klst.	24 klst.
Alls		109 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.

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 6. – 10. janúar	Kynnum áfangann. Byrjum svo strax á að skoða level design	
2. vika 13. – 17. janúar	Tímaverkefni	Level Design 2
3. vika 20. – 24. janúar	Förum yfir aðferðir til að forrita virkni í tölvuleikjum. Notumst við Unreal engine.	
4. vika 27. – 31. janúar	Tímaverkefni	Leikjavirkni 1
5. vika 3. – 7. febrúar	Höldum áfram að vinna með virknina sem við gerðum. Búum til eitthvað skemtilegt.	
6. vika 10. – 14. febrúar <i>Uppbrotsdagur</i>	Tímaverkefni.	Leikjavirkni 2
7. vika 17. – 21. febrúar	Förum yfir hvernig við Gerum UI í Leikjavélum.	
8. vika 24. – 28. febrúar <i>Vetrarfrí 27. og 28.</i>	Vinum í UI verkefninu. Klárum fyrir Vetrarfrí.	UI
9. vika 3. – 7. mars <i>Námsmatsdagur - Miðannarmat</i>	Byrjum á að búa til fyrsta leikinn okkar. Setjum upp grunninn.	
10. vika 10. – 14. mars	Skilum á fyrsta leiknum okkar. Þetta er bara fyrstu af tveim skilum. Þannig að hann þarf ekki að vera fullunnin. Bara kominn á þann stað sem er æskilegt fyrir fyrstu skil.	Fyrsti Leikurinn Part 1
11. vika 17- 21. mars	Höldum áfram með level design verkefnið. Núna erum við komin með meiri þekkingu á að setja inn virkni og getum því prufað að setja eitthvað af því í level design verkefnið okkar.	
12. vika 24. – 28. mars	Tímaverkefni	Level Design 2
13. vika 31. mars - 4. apríl	Höldum áfram að vinna í verkefnis möppuni okkar. Vinnum í henni svona fyrir páskana.	
14. vika 7. - 11. apríl <i>Starfshlaup - Páskafri</i>	Lítið sem ekkert vegna páska fríið. Vinnum í tímaverkefnum sem eiga eftirþ	Skil á möppu
15. vika 22. - 25. apríl <i>Sumardagurinn fyrsti</i>	Byrjum í lokaverkefninu. Höldum áfram með fyrsta leikinn okkar. Fínpússum hann. Laga bugs. Gera hann snyrtilegann.	
16. vika 28. apríl - 2. maí	Skoðum hljóð og particles.	
17. vika 5. - 9. maí		Fyrsti Leikurinn Part 2

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Hilmir Aron

Fjölbrautaskóli Suðurnesja