



Náms- og kennsluáætlun - Vorönn 2026

LEIF2GR05

Kennari	Hilmir Aron Kárasón, hilmir.karason@fss.is	
Viðtalstími	Þriðjudag kl 13:00. Hafið samband með fyrirvara.	
Námsefni	Nemendur koma með sínar eigin tölvur í tíma til að vinna verkefni. Verkefni og efni verður aðgengilegt á netinu í gegnum Innu.	
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	Þessi áfangi er kenndur sem símatsáfangi. Síamatsáfangar eru lokaprófslausir. Til að ná áfanganum þarf að vera með meðaleinkunn 4,5 úr verkefnum auk ná yfir 4.5 í lykilmatsþætti áfangans	
	Símatsáfangi ☒	Lokapróf ☐
	Sleppikerfi ☐	
	Heiti	Vægi
	Level Design 1	5%
	Leikjavirkni 1	10%
	Leikjavirkni 2	10%
	UI	5%
	Fyrsti Leikurinn Part 1	15%
	Level Design Part 2	10%
	Skil á verkefna möppu	20%
	Fyrsti Leikurinn Part 2	25%
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	Það sem er mikilvægast í þessum áfanga, er að skila verkefnum.	

Þekking	Leikni
Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á: - sérþekkingu á notkun leikja vélar til að búa til leik. - visual scripting. - verkfærum leikjagerðarfólks. - hvernig leikir og forrit eru byggð upp.	Nemandi skal hafa öðlast leikni í að: - nota mismunandi leikjagerðarverkfæri. - vinna að verkefnalausn (problem solving). - Uppsetningu og logic í uppsetningu og forritun á tölvuleikjum.
Hæfni	
Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að: - rýna í form og innihald og aðlaga að þeim ramma sem er til staðar. - bera kennsl á og velja besta rammann fyrir ólíkar skipanir. - klára gerð leikja.	

Vinnuáætlun		
Tímasókn	16 vikur x 4 klst.	64 klst.
Heimavinna	16 vikur x 2 klst.	32 klst.
Undirbúningur fyrir tíma	16 vikur x 4tímar x 20 mín	21 klst
Alls		117 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 6.-9. janúar	Kynnum áfangann. Byrjum svo strax á að skoða level design	
2. vika 12.-16. janúar	Tímaverkefni	Level Design 2
3. vika 19.-23. janúar	Förum yfir aðferðir til að forrita virkni í tölvuleikjum. Notumst við Unreal engine.	
4. vika 26.-30. janúar	Tímaverkefni	Leikjavirkni 1
5. vika 2.-6. febrúar	Höldum áfram að vinna með virknina sem við gerðum. Búum til eitthvað skemtilegt.	
6. vika 9.-13. febrúar	Tímaverkefni.	Leikjavirkni 2
7. vika 16.-20. febrúar <i>Uppbrotsdagur 18. feb</i>	Förum yfir hvernig við Gerum UI í Leikjavélum.	
8. vika 23.-27. febrúar <i>Vetrarleyfi 27. feb</i>	Vinum í UI verkefninu. Klárum fyrir Vetrarfrí.	UI
9. vika 2.-6. mars <i>Námsmatsdagur 2. mars</i>	Byrjum á að búa til fyrsta leikinn okkar. Setjum upp grunninn.	
10. vika 9.-13. 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 16.-20. 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 23.-27. mars <i>Starfshlaup 27. mars</i>	Tímaverkefni	Level Design 2
13. vika 6.-10. apríl <i>Annar í páskum 6. apríl</i>	Höldum áfram að vinna í verkefni möppuni okkar. Vinnum í henni svona fyrir páskana.	
14. vika 13.-17. apríl	Lítið sem ekkert vegna páska fríið. Vinnum í tímaverkefnum sem eiga eftirþ	Skil á möppu
15. vika 20.-24. apríl <i>Sumard. fyrsti 23. apríl</i>	Byrjum í lokaverkefninu. Höldum áfram með fyrsta leikinn okkar. Fínússum hann. Laga bugs. Gera hann snyrtilegann.	
16. vika 27. apríl-1. maí <i>Dimissio 30. apríl</i>	Skoðum hljóð og particles.	
17. vika 4.-8. maí <i>Stoðdagur 8. maí</i>		Fyrsti Leikurinn Part 2

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Hilmir Aron Kárason