




Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2024

GAME2MÁ05 - Leikjagerð 3

Kennari	Hilmir Aron Kárason, hilmir.karason@fss.is	
Viðtalstími	Mán 13:00 – 13:55	
Námsefni	Leikjagerð 3	
Áfangalýsing	Í áfanganum þjálfa nemendur notkun á viðurkenndu verkfæri verkefnastjórnunar (s.s. agile, scrum eða annað) hér með talið alhliða skipulagi og tímastjórnun. Nemendur þjálfa 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 er Lokaverkefni sem verður skipt í 3 hluta. Til að fá einkunn fyrir Lokaverkefni, þá þarf að skila öllum 3.	
	Símatsáfangi <input checked="" type="checkbox"/>	Lokapróf <input type="checkbox"/>
	Heiti	
	Scrum og GDD	10%
	Leikja Pitch	15%
	Game Jam – SourceControl	25%
	Lokaverkefni – Pitch	10%
	Lokaverkefni – GDD	15%
	Lokaverkefni - Skil	25%
Reglur áfanga	Spilun tölvuleikja í tímum er bönnuð. Þótt þetta sé tölvuleikjagerðaráfangi, þá er það ekki nein afsökun.	
Annað sem kennari vill láta koma fram	Það sem er mikilvægast í þessum áfanga er að vinna og skila verkefnum.	

Þekking	Leikni
<p>Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tilteknu verkfæri verkefnastjórnunar. • skipulagi, útfærslu og eftirfylgni verkefnis. • tölvuleikjahönnun og hvataþáttum í tölvuleikjum. • skapandi lausnaleit. • sérþekkingu um forritun tölvuleikja. • uppbyggingu tölvuleikja og forrita. 	<p>Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nota tiltekið verkfæri verkefnastjórnunar. • skipuleggja, útfæra og fylgja eftir verkefnum. • hanna tölvuleiki og greina hvataþætti í tölvuleikjum • beita skapandi lausnaleit. • forrita tölvuleiki. • byggja upp forrit og tölvuleiki.
	
Hæfni	
<p>Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beita tilteknu verkfæri verkefnastjórnunar. • skipuleggja, útfæra og fylgja eftir verkefnum. • hanna og nota hvataþætti í tölvuleikjum • beita og nota skapandi lausnaleit. • forrita tölvuleiki. • byggja upp forrit og tölvuleiki frá grunni 	

Vinnuáætlun nemenda		
Tímasókn	8 vikur x 8 klst.	64 klst.
Undirbúningur f. tíma	16 vikur x 3 tímar x 20 mín	16 klst.
Vinna í verkefnum	32 klst.	32 klst
Alls		112 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.

Virðing, samvinna og árangur

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 19. - 23. ágúst	Við skoðum hvernig Scrum virkar og prufum okkur áfram með því að setja upp Scrum plan og skrifum GDD	Scrum og GDD
2. vika 26. - 30. ágúst	Búum til Pitch og kynnum fyrir framan hópinn. Förum yfir hvernig Pitch eru gerð og hvað gerir gott Pitch	Leikja Pitch
3. vika 2. - 6. september	Byrjum Game jam. Vinnum í hóp og búum til leik. Notumst við Sourcecontrol og Scrum.	
4. vika 9. - 13. september		Game jam – Source control
5. vika 16. - 20. september	Byrjum á lokaverkefni. Búum til leik, skrifum GDD og setjum upp Scrum og Pitchum svo leikinn í tíma.	
6. vika 23. - 27. september		
7. vika 30. september - 4. október		
8. vika 7. - 11. október <i>Námsmatsdagur</i>		Lokaverkefnisskil

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Hilmir Aron Kárason