





## Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2024

### GAME3MÁ05 - Leikjagerð 5

|  |   |   |
|--|---|---|
| <b>Kennari</b>                               | Hilmir Aron Kárason, <a href="mailto:hilmir.karason@fss.is">hilmir.karason@fss.is</a>   |  |
| <b>Viðtalstími</b>                           | Mán 13:00 – 13:40   |   |
| <b>Námsefni</b>                              | Leikjagerð 5 - VR   |   |
| <b>Áfangalýsing</b>                          | <p>Í áfanganum vinna nemendur með færni í hönnun og þróun sýndarveruleika leikja. Með áherslu á að gera upplifunina þægilega og fulla af virkni sem passar inn í VR. Í áfanganum er unnið með atriðastýringu (control method) og navigation í VR. Nemendur vinna með möguleika og takmarkanir sem VR app er háð í samanburði við hefðbundin real time applications.</p> |   |
| <b>Námsmat og vægi námsmatsþátta</b>         | Til að ná áfanga þarf að ná 4,5 í vinnueinkunn. Lokaverkefni er skipt í 3 hluta og þarf að skila öllum 3 til að fá einkunn fyrir lokaverkefnið.   |   |
|  | <b>Símatsáfangi</b> <input checked="" type="checkbox"/>   | <b>Lokapróf</b> <input type="checkbox"/>  |
|  | <b>Sleppikerfi</b> <input type="checkbox"/>   |   |
|  | <b>Heiti</b>  |   |
|  | Gagnrýni  | 10%   |
|  | Leikjahugmynd   | 15%   |
|  | Virkni í VR 1   | 20%   |
|  | Lokaverkefni Kynning.   | 15%   |
|  | Lokaverkefni Skjal  | 15%   |
|  | Lokaverkefni Skil   | 25%   |
| <b>Reglur áfanga</b>                         | Spilun tölvuleikja í tímum er bönnuð. Þótt þetta sé tölvuleikjagerðaráfangi, þá er það ekki nein afsökun.   |   |
| <b>Annað sem kennari vill láta koma fram</b> | 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"> <li>• verkfæri verkefnastjórnunar í þróunarsjónarmiði (s.s. Agile development process).</li> <li>• skipulagi, útfærslu og eftirfylgni verkefnis.</li> <li>• skapandi lausnaleit.</li> <li>• sérþekkingu um mismunandi verkfæri til tölvuleikjagerðar.</li> <li>• möguleikum og takmörkunum með notkun VR/AR.</li> </ul> | <p>Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nota viðurkennd verkfæri til verkefnastjórnunar.</li> <li>• útfæra markhópsgreiningar og aðlögunarferla.</li> <li>• nota mismunandi verkfæri til tölvuleikjagerðar.</li> <li>• nota og þróa smáforrit (applications) fyrir VR/AR.</li> <li>• forrita í mismunandi leikjavélum.</li> </ul> |
|    |   |
| Hæfni   |   |
| <p>Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bera kennsl á og velja besta formið út frá fyrirmælum.</li> <li>• vinna sjálfstætt að sköpun flókinna tví- og þrívíddar leikja.</li> <li>• þróa tölvuleiki og sýndarveruleika til notkunar í VR.</li> </ul>  |   |

| Vinnuáætlun nemenda          |                            |                            |
|------------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <b>Tímasókn</b>              | 8 vikur x 8 klst.          | 64 klst.                   |
| <b>Undirbúningur f. tíma</b> | 8 vikur x 8 tímar x 20 mín | 16 klst.                   |
| <b>Vinna í verkefnum</b>     | 32 kls                     | 32 klst.                   |
| <b>Alls</b>                  |                            | <b>112 klst. = 5 fein*</b> |

| *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*

| <b>Kennsluvikur</b>  | <b>Áætluð yfirferð námsefnis</b>  | <b>Skil á verkefnum</b> |
|--|---|-------------------------|
| <b>1. vika</b><br>19. - 23. ágúst                          | Byrjum að skoða hvernig VR leikir skera sig út og hvað þarf að hafa í huga þegar við hönnum þá. | Gagnrýni                |
| <b>2. vika</b><br>26. - 30. ágúst                          |   | Leikjahugmynd           |
| <b>3. vika</b><br>2. - 6. september                        | Byrjum að setja upp Meta quest og prufa okkur áfram að hanna leiki með þeim.                    |                         |
| <b>4. vika</b><br>9. - 13. september                       |   | Virkni 1                |
| <b>5. vika</b><br>16. - 20. september                      | Byrjum að vinna í lokaverkefninu. 3 partar sem við gerum samhliða.                              |                         |
| <b>6. vika</b><br>23. - 27. september                      |   |                         |
| <b>7. vika</b><br>30. september - 4. október               |   |                         |
| <b>8. vika</b><br>7. - 11. október<br><i>Námsmatsdagur</i> |   | Lokaverkefni skil       |

*Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf*

*Hilmir Aron Kárasón*