




Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2024

Leikjagerð 1 – LEIF1GR05

Kennari	Hilmir Aron Kárason - hilmir.karason@fss.is		
Viðtalstími	Mánudögum 13:00 – 13:40		
Námsefni	Leikjagerð 1		
Áfangalýsing	Grunnáfangi í tölvuleikjagerð. Nemendur vinna með grunnhugmyndir leikjagerðar og leikhönnun. Áhersla á að nemendur þekki ferla í gerð tölvuleikja, þjálfni leikni og færni í hugmyndavinnu og frásagnalist (storytelling). Nemendur vinna verkefni sem tengjast hugmyndavinnu, þjálfast í því að sjá fjölbreytta möguleika út frá einni og sömu hugmynd – auk tækifæri til betrubóta í hvívetna. Frumgerð er unnin í áfanganum. Sérstök áhersla er á að nemendur þjálfist í listrænni vinnu við söguþráð og persónusköpun, leikjafræðilegri útfærslu gagnvirkra þátta, nýtingu hvataþátta (gamification) og þeim hughrifum sem reynt er að efla við spilun.		
Námsmat og vægi námsmatsþátta	Dæmi: Til að ná áfanga þarf að ná 4,5 í vinnueinkunn og ná 4.5 í einkunn í lykilmatsþáttarverkefninu.		
	Símatsáfangi <input checked="" type="checkbox"/>	Lokapróf <input type="checkbox"/>	Sleppikerfi <input type="checkbox"/>
	Heiti		
	Bestu og verstu		10%
	Endurhönnun		10%
	Borðspil		20%
	Þema Herbergi		15%
	Leikjaheimur		10%
	Leikjahönnun		10%
	Umhverfi (Lykilmatsþáttur)		25%
Reglur áfanga	Spilun tölvuleikja í tímum er bönnuð. Þótt þetta sé tölvuleikjagerðar áfangi, þá er það ekki 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"> • leikjagerð og áhrifum hvataþátta. • hugmyndavinnu og handritsgerð. • skapandi lausnaleit. • hvernig tölvuleikir og forrit eru uppbyggð. 	<p>Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:</p> <ul style="list-style-type: none"> • réttri notkun hugtaka úr tölvuleikjagerðarfaginu. • útfærslu einfaldrar markhópsgreiningar og aðlögunarferla. • heimildasöfnun og utanumhald hugmyndavinnslu. • kynningartækni. • vinna að verkefnaúslun (problem solving).
	
Hæfni	
<p>Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:</p> <ul style="list-style-type: none"> • greina takmarkanir og aðlaga verkefni eftir því. • eiga í jákvæðum og skilvirkum samskiptum við samstarfsfólk. • kynna vinnu sína á sjálfstæðan máta. • klára gerð tví- og þrívíddar leikja. 	

Vinnuáætlun nemenda		
Tímasókn	16 vikur x 4 klst.	64 klst.
Undirbúningur f. tíma	16 vikur x 3 tímar x 20 mín	16 klst.
Vinna í verkefni	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	Kynning á áfanga. Gera glæru kynningu á bestu og verstu leikjum.	Bestu og Verstu
2. vika 26. - 30. ágúst	Förum vandlega yfir leikjahönnun og skoðum hvað það þýðir.	
3. vika 2. - 6. september	Vinum í endurhönnun. Skrifum í skjal hugmyndir fyrir endurhannanir á leikjum sem við þekkjum.	Endurhönnun
4. vika 9. - 13. september	Skoðum meira í leikjahugmyndir, áhersla á reglur og jafnvægi (Balance)	
5. vika 16. - 20. september	Vinum saman í hóp og búum til borðspil.	
6. vika 23. - 27. september	Spilum í tíma borðspilin	Borðspil
7. vika 30. september - 4. október	Setjum upp Unreal Engine og prufum okkur áfram.	
8. vika 7. - 11. október <i>Námsmatsdagur</i>	Skilum þema herbergi	Þema herbergi
9. vika 14. - 18. október <i>Miðannarmat</i>	Skoðum betur hvernig tölvuleikir búa til svaka heima og spreytum okkur á að búa til okkar eigin.	
10. vika 21. - 24. október <i>Vetrarleyfi 25. okt.</i>		Leikjaheimur
11. vika 29. október - 1. nóvember <i>Vetrarleyfi 28. okt.</i>		
12. vika 4. - 8. nóvember		Leikjahönnun
13. vika 11. - 15. nóvember	Förum yfir hvernig við búum til umhverfi í Unreal engine. Notum landscape og Foliage Tool.	
14. vika 18. - 22. nóvember		
15. vika 25. - 29. nóvember		
16. vika 2. - 6. desember	Skilum umhverfi. Er lykilmatsþáttur.	Umhverfi (Lykilmatsþáttur)

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Hilmir Aron Kárason