



## Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2024

VEFH2HÖ05

<b>Kennari</b>	Gísli Freyr Ragnarsson – <a href="mailto:gisli.ragnarsson@fss.is">gisli.ragnarsson@fss.is</a>	
<b>Viðtalstími</b>	Mánudögum kl. 13:10 – 13:50	
<b>Námsefni</b>	Námsefni er rafrænt og aðgengilegt í gegnum netið.	
<b>Áfangalýsing</b>	Nemendur læra grunnatriði í vefsíðu- og apphönnun. Settar verða upp prótótýpur fyrir bæði vefsíður og símaapp. Farið verður yfir hvernig hægt að er að gera prótótýpur gagnvirkar til að sýna flæði í gegnum vefsíðu eða app. Einnig verður farið yfir mismunandi litasamsetningar á vefsíðum, forrit til að vinna með prótótýpur, hönnun vektormynda, hönnun á lógó með vektormynd og almenn myndvinnsla. Nemendur vinna lokaverkefni í áfanganum sem reynir á alla þætti sem hafa verið skoðaðir í áfanganum.	
<b>Námsmat og vægi námsmatsþátta</b>	Þessi áfangi er kenndur sem símatsáfangi og því er ekkert lokapróf í þessum áfanga. Nemendur þurfa að standa skil á öllum verkefnum í áfanganum.	
	<b>Símatsáfangi</b> <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Lokapróf</b> <input type="checkbox"/>
	<b>Heiti</b>	<b>Vægi</b>
	Vikuverkefni	75%
	Lokaverkefni	25%
<b>Annað sem kennari vill láta koma fram</b>	Nauðsynlegt er að mæta og vinna vel í tímum til að ná vel efninu sem farið er yfir. Nemendur hafa eina viku til að gera athugasemdir við fjarvistir.	

Þekking	Leikni
<p>Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Helstu atriði í hönnun</li> <li>• Flæði í gegnum mismunandi hannanir</li> <li>• Litavali í mismunandi hönnun</li> <li>• Kostum á notkun vektormynda</li> </ul>	<p>Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vinna með myndir í myndvinnsluforriti</li> <li>• Vinna með vektor myndir í myndvinnsluforriti fyrir vektor myndir</li> <li>• Hanna lógo í myndvinnsluforriti</li> <li>• Teikna upp mismunandi hannanir í viðeigandi forriti</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>• Setja upp prótótýpu fyrir vefsíðu eða app</li> <li>• Gera prótótýpu gagnvirka með flæði í gegnum vefsíðu eða app</li> <li>• Hanna lógó frá grunni</li> </ul>	

Vinnuáætlun		
<b>Tímasókn</b>	16 vikur x 4 klst.	64 klst.
<b>Undirbúningur f. tíma</b>	16 vikur x 3 tímar x 20 mín	16 klst.
<b>Undirbúningur f. próf</b>	3 x 4 klst.	12 klst.
<b>Lokaverkefni</b>	15 klst.	15 klst.
<b>Alls</b>		<b>107 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

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
<b>1. vika</b> 19. - 23. ágúst	Inngangur og kynning á verkfærum	
<b>2. vika</b> 26. - 30. ágúst		
<b>3. vika</b> 2. - 6. september	Veggspjaldahönnun	<b>Verkefni 1</b>
<b>4. vika</b> 9. - 13. september	Lógó hönnun	<b>Verkefni 2</b>
<b>5. vika</b> 16. - 20. september	Borðspilshönnun	
<b>6. vika</b> 23. - 27. september	Borðspilshönnun	<b>Verkefni 3</b>
<b>7. vika</b> 30. september - 4. október	Hönnun upplýsingaskjals	<b>Verkefni 4</b>
<b>8. vika</b> 7. - 11. október <i>Námsmatsdagur</i>	Hönnun á appi / vefsíðu	
<b>9. vika</b> 14. - 18. október <i>Miðannarmat</i>	Hönnun á appi / vefsíðu	<b>Verkefni 5</b>
<b>10. vika</b> 21. - 24. október <i>Vetrarleyfi 25. okt.</i>	Bækur og tímarit	<b>Verkefni 6</b>
<b>11. vika</b> 29. október - 1. nóvember <i>Vetrarleyfi 28. okt.</i>	Hönnun fyrir útprentun	<b>Verkefni 7</b>
<b>12. vika</b> 4. - 8. nóvember	Myndvinnsla	<b>Verkefni 8</b>
<b>13. vika</b> 11. - 15. nóvember	Náms- og kennsluefni	<b>Verkefni 9</b>
<b>14. vika</b> 18. - 22. nóvember	Lokaverkefni	
<b>15. vika</b> 25. - 29. nóvember	Lokaverkefni	<b>Lokaverkefni</b>
<b>16. vika</b> 2. - 6. desember	Verkefnavinna	

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Gísli Freyr Ragnarsson