


Nr.: NAA-419	Tækniskólinn	
Útgáfa: 1.0		
Dags: 31.08.2018	ZLEI3MM08AA	
Eig: Stefán		
Ábm: RAG		
Síða 1 af 2		

Kennarar:	Stefán Þórsson		
Skóli:	Margmiðlunarskólinn	Skólastjóri:	Ragnhildur Guðjónsdóttir


Áfangalýsing:

ZLEI3MM08AA	Leikjagerð
<p>Í viðu samhengi er fjallað um leiki og hvernig þeir tengjast öðrum greinum og hvaða hlutverki þeir gegna í nútímasamfélagi. Farið er í undirstöðuatriði leikja og skoðað hvernig þeir eru uppbyggðir. Farið er í leikjahönnun fyrir tölvuleiki með áherslu á upplifun spilarans, þ.e. virkni og útlit.</p> <p>Leikjavél er kynnt og skoðað hvernig hægt er að skapa einfalt umhverfi í leikjavélinni. Farið er í undirstöðuatriði forritunar með áherslu á notkun hennar við gerð tölvuleikja. Farið er yfir hvernig setja má inn íhluti (e. assets). Skoðað hvernig hægt er að setja saman íhluti í endurnýtanlegar einingar og spara þannig vinnu.</p> <p>Nemendaverkefni reyna bæði á færni og getu í gerð tölvuleikja. Áhersla er lögð á öguð og viðurkennd vinnubrögð við greiningu, hönnun og gerð tölvuforrita.</p>	

Um markmið, kennslubúnað og kennslufyrirkomulag vísast í námskrá. Um vikudaga og tímasetningu innan hversrar viku vísast til stundatöflu í Innu.

Námsmat:

Matshlutar	Lýsing matshluta	Vægi
Skilaverkefni 1	Rannsóknarvinna / Greining á leik / Game Design	10%
Skilaverkefni 2	Uppbygging á umhverfi	25%
Skilaverkefni 3	Spilarinn og hegðun	25%
Skilaverkefni 4	Undirbúningur fyrir lokaverkefni	10%
Skilaverkefni 5	Lokaverkefni	30%
	Samtals:	100%
<p>Annað</p> <p>Allir matsþættir eru lagðir fyrir í Innu. Úrlausnum og sundurliðuðum einkunnum verður skilað í Innu á því formi sem best hentar.</p>		

Nr.: NAA-419	Tækniskólinn	ZLEI3MM08AA	Tækniskólinn skóli atvinnulífsins 
Útgáfa: 1.0			
Dags: 31.08.2018			
Eig: Stefán			
Ábm: RAG			
Síða 2 af 2			

Áætlun:

Tímabil		Námsefni (verklegt og bóklegt)	Heimavinna/verkefni	Vægi matshl. %
Vika	Dags.			
34	19.08.-25.08.	<i>Kennsla hefst 20.08.</i>		
35	26.08.-01.09.	Hvað eru leikir? Rannsóknarvinna	Skilaverkefni 1	10%
36	02.09.-08.09.	Unreal Engine – Umhverfið		
37	09.09.-15.09.	Unreal Engine – Áferðir		
38	16.09.-22.09.	Unreal Engine – Lýsing		
39	23.09.-29.09.	Unreal Engine – Verkefnavinna	Skilaverkefni 2	25%
40	30.09.-06.10.	Unreal Engine – Blueprints I		
41	07.10.-13.10.	<i>Námsmat og endurgjöf. - Blueprints II</i>		
42	14.10.-20.10.	Unreal Engine – Spilari og áhrif	Skilaverkefni 3	25%
43	21.10.-27.10.	Unreal Engine – Verkefnavinna		
44	28.10.-03.11.	Kynning á lokaverkefni, GDD	Skilaverkefni 4	10%
45	04.11.-10.11.	Vinna við lokaverkefni		
46	11.11.-17.11.	Vinna við lokaverkefni		
47	18.11.-24.11.	Vinna við lokaverkefni		
48	25.11.-01.12.	Lokaskil	Skilaverkefni 5	30%
49	02.12.-08.12.	Úrvinnsla og CBB á lokaverkefni		
50	09.12.-15.12.	<i>Námsmat og endurgjöf</i>		
51	16.12.-22.12.	<i>Námsmat/endurgjöf og birting einkunna mánudaginn 17.12.</i>		

Athugið: Með vikunúmeri er átt við vikur ársins (eins og á dagatalinu)

Námsgögn	Upplýsingar um námsgögn er að finna í Innu. Æskilegt er að nemendur séu með fartölvu.
Annað, t.d. öryggisbúnaður	