

Titill	Tölvuleikjaforritun
Námsgrein	Forritun
Viðfangsefni	Framhaldsáfangi í tölvuleikjaforritun
Skammstöfun	
Staða	
Þrep	2
Einingafjöldi	5
Tillaga að bókstöfum/tölustöfum skóla	TÖLF2AS05
Lýsing	<p>Í áfanganum verður byggt á þeim grunni sem nemendur hafa fengið í TÖLV1AS05 áfanganum. Haldið áfram að nýta Alice 3 leikjaumhverfið og einnig unnið í Construct 3.</p> <p>Þá verður farið að vinna leiki í leikjavél svo sem Unity eða Unreal. Áhersla er á verkefnavinnu frekar en fræðilega nálgun</p> <p>Markmið áfangans er að nemandinn öðlist yfirsýn og skilning á ólíkum leikjavélum og hvernig þær leysa svipuð vandamál á ólíkan hátt í tengslum við áherslur áfangans. Auk þess að nemendur öðlist skilning á hlutverki forritara og hvernig þeir vinna í teymi með öðrum þróunaraðilum að leikjagerð.</p>
Forkröfur	TÖLF1AS05 eða sambærilegur áfangi
Þekkingarviðmið	<p>Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:</p> <p>sérþekkingu forritara við forritun í tölvuleikjagerð.</p> <ul style="list-style-type: none"> • sjónrænni forritun • verkfærum leikjagerðarfólks. • muninum á mismunandi leikjavélum. • hvernig leikir og forrit eru byggð upp.
Leikniviðmið	<p>Nemandi skal hafa aflað sér leikni í að :</p> <ul style="list-style-type: none"> • nota mismunandi leikjagerðarverkfæri. • setja fram hugmynd vinna og vinna áfram • leysa þau vandamál sem koma upp við að vinna að þeirri hugmynd.
Hæfniviðmið	<p>Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:</p> <ul style="list-style-type: none"> • búa til eigin tölvuleik • vinna í hóp við að þróa og klára verkefni • gera eigin hugsmíði dreifingarhæfa
Námsmat	Símat. Byggt á verkefnavinnu en ekki lokaprófi.
Útgáfunúmer	
Skólar	
Fyrirmynd	