

TÖHÖ2LH05

Búið til: Thu, 23 Apr 2015 23:49:57 GMT

Titill

Leikjahönnun

Skammstöfun

TÖHÖ2LH05

Útgáfunúmer

1

Námsgrein

Tölvustudd hönnun

Viðfangsefni

2D leikjahönnun

Staða

Samþykkt af skóla

Þrep

2

Einingafjöldi

5

Tillaga að bókstöfum/tölustöfum skóla

Lýsing

Markmið áfangans er að kynna grunninn í 2D tölvuleikjahönnun. Í áfanganum fá nemendur að búa til nokkra smáleiki og fá auk þess tækifæri til að þróa sína eigin leikjahugmynd og búa til frumgerð út frá henni. Nemendur nota myndvinnsluforrit til að hanna einfaldan tölvuleik í tvívídd. Farið verður yfir hagnýt atriði er varða leikjagerð, auk þess sem leikjaiðnaðurinn er skoðaður og hugtök sem tengjast tölvuleikjagerð.

Forkröfur

Þekkingarviðmið

Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- megininkennum og helstu hugtökum í leikjahönnun
- þeim hugbúnaði sem notaður er við hönnun tölvuleikja
- vinnuferli leikjahönnunar frá þróun hugmyndar til lokaverks

Leikniviðmið

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- beita helstu aðferðum við myndmótun í tölvu
- nota helstu hjálpartæki, töl og verkferli þess hugbúnaðar sem notaður er í áfanganum
- búa til einfalda frumgerð af leik
- nýta hugbúnaðinn til að skapa og setja saman efni

Hæfniviðmið

Nemandi skal geta hagnýtt þá almennu þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- kynna hugmynd sína og rökstyðja gildi hennar
- tjá sig á skýran, ábyrgan og gagnrýninn hátt um eigin verk og annarra
- vinna skapandi hugmyndavinnu sem einstaklingur og sem hluti af hópi
- þróa sínar eigin hugmyndir og miðla til annarra

Námsmat

Námsmat er útfært í kennsluáætlun í samræmi við skólanámskrá

Skólar

