



T-624-CGDD

HÖNNUN OG ÞRÓUN TÖLVULEIKJA

6 ECTS

Ár:	Námskeiðið er kennt í tölvunarfræðideild 3. - 4.ár (lokaár BSc eða fyrsta ár MSc).
Önn:	Haustönn.
Stig námskeiðs:	3. Grunnám, sérhæft námskeið.
Tegund námskeiðs:	Valnámskeið fyrir allar námsbrautir í BSc og MSc verkfræði.
Undanfarar:	Reiknirit (T-301-REIR).
Skipulag:	Upplýsingar verða birtar í kennslukerfinu Canvas í upphafi annar.
Umsjónarkennari:	Upplýsingar verða birtar í kennslukerfinu Canvas í upphafi annar.

Lærdómsviðmið:

Þekking:

- Geti lýst formlegum eiginleikum leikja og tengslum þeirra á milli.
- Geti lýst algengum aðferðum gervigreindar í leikjum.
- Geti lýst algengu formi og uppbyggingu sagna í leikjum.
- Geti rætt þá innsýn sem iðkendur leikjaiðnaðarins hafa áunnið sér.
- Geti lýst nýjustu straumum í tölvuleikjarannsóknum.

Leikni:

- Geti notað vel skilgreindar aðferðir við framköllun leikjahugmynda.
- Geti beitt hagnýtri hugmyndafræði við leikjahönnun og þróun.
- Geti komið leikjahugmyndum skýrt og skorinort til skila.

Hæfni:

- Geti unnið skilvirkt með hugverkaréttindi innan leikjaþróunar.
- Geti hannað og framkvæmt leikjaþrófanir til að meta leiki.
- Geti hannað og þróað leikjafrumgerð á stuttum tíma.

Lýsing:

Í námskeiðinu er byggður upp fræðilegur og hagnýtur grunnur sem nýtist við hönnun og þróun tölvuleikja, frá hugdettu til fullkláraðs leiks. Tölvuleikir eru gagnvirk umhverfi sem þjóna ákveðnum tilgangi: Sum skemmta leikmönnum, sum tjá ríkar tilfinningar og sum breyta því hvernig fólk sér heiminn. Í námskeiðinu er lögð áhersla á samvinnu í teyrum, þar sem hvert teymi hennar og þróar leik frá upphafi til enda. Teymin takast á við röð æfinga í verkefnatímum sem styðja við þetta ferli. Æfingarnar eru byggðar á þeim hugtökum sem eru rædd og notuð í kennslustundum.

Lesefni, kennsluáðferðir, námsmat: Upplýsingar verða birtar í kennslukerfinu Canvas í upphafi annar.

Tungumál: Íslenska/Enska.

Birt með fyrirvara um breytingar.

Uppfærðar upplýsingar um námsmat og kennsluáðferðir eru birtar í kennslukerfinu Canvas í upphafi hvernar annar.