


Nr.: EBL-007	<div>Tækniskólinn</div> <div>FORR3FV05EU_H20</div>	<div>Tækniskólinn</div> <div>skóli atvinnulífsins</div> 
Útgáfa: 21.0		
Dags: 20.05.2020		
Eig: [Upph.st. kennara]		
Ábm: Skólastjóri		
Síða 1 af 2		

<b>Kennarar:</b>	Gunnar Þórunnarson (GUS)		
<b>Skóli:</b>	Upplýsingatækniskólinn	<b>Skólastjóri:</b>	Kristín Þóra Kristjánsdóttir


#### Áfangalýsing:

<b>FORR3FV05EU</b>	<b>Viðmótsforritun</b>
<p>Í áfanganum fást nemendur við eftirfarandi viðfangsefni: notendaupplifun (e. UX), notendaviðmót (e. UI) og viðmótsforritun fyrir mismunandi aðstæður og umhverfi. Söfn, tæki og töl eru skoðuð og notuð við þróun afurðar. Nemendur vinna að smíði gagnvirkar afurðar.</p>	

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

#### Námsmat:

Matshlutar	Lýsing matshluta	Vægi
Verkefni 1	2D viðmótsforritun	20%
Verkefni 2	Grunnatriði í 3D tölvugrafík og WebGL	20%
Verkefni 3	Viðbótar- og sýndarveruleiki	5%
Verkefni 4	RaspberryPI og skynjarar	20%
Verkefni 5	Gagnvirk viðmót (IX)	35%
	<b>Samtals:</b>	<b>100%</b>
<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.: EBL-007	<div>Tækniskólinn</div> <div>FORR3FV05EU_H20</div>	<div>Tækniskólinn</div> <div>skóli atvinnulífsins</div> 
Útgáfa: 21.0		
Dags: 20.05.2020		
Eig: [Upph.st. kennara]		
Ábm: Skólastjóri		
Síða 2 af 2		

#### Áætlun:

Tímabil		Námsefni (verklegt og bóklegt)	Heimavinna/verkefni	Vægi matshl. %
Vika	Dags.			
34	17.08. - 23.08.	<i>Kennsla hefst 25.08.</i>		
35	24.08. - 30.08.	2D tölvugrafík, SVG	Verkefni 1	20%
36	31.08. - 06.09.	2D tölvugrafík, kvikun		
37	07.09. - 13.09.	2D tölvugrafík, viðmótsforritun		
38	14.09. - 20.09.	3D tölvugrafík og WebGL	Verkefni 2	20%
39	21.09. - 27.09.	3D tölvugrafík og WebGL		
40	28.09. - 04.10.	3D tölvugrafík og WebGL		
41	05.10. - 11.10.	Viðbótar- og sýndarveruleiki	Verkefni 3	5%
42	12.10. - 18.10.	RaspberryPI og skynjarar	Verkefni 4	20%
43	19.10. - 25.10.	<i>Vetrarfrí hefst 22.10.</i> RaspberryPI og skynjarar		
44	26.10. - 01.11.	<i>Vetrarfrí lýkur 26.10.</i> RaspberryPI og skynjarar		
45	02.11. - 08.11.	Gagnvirk viðmót (IX)	Verkefni 5	35%
46	09.11. - 15.11.	Gagnvirk viðmót (IX)		
47	16.11. - 22.11.	Gagnvirk viðmót (IX)		
48	23.11. - 29.11.	Gagnvirk viðmót (IX)		
49	30.11. - 06.12.	Gagnvirk viðmót (IX)		
50	07.12. - 13.12.	Kynningar og námsmat		
51	14.12. - 20.12.	<i>Lokanámsmatsdagur fimmtudaginn 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	