

Kursrapport

Kursnamn	Objektorienterad spelprogrammering
Kurskod	DA315A
Tillfälle	HT20
Antal registrerade	58
Kursansvarig	Jeanette Eriksson

	Kursrapporten är publicerad på kurstillfällets Canvas-sida
	Kursrapporten är publicerad på kursens webbplats

Kursvärdering

Antal svar på obligatorisk kursvärdering	17
--	----

Obligatorisk kursvärdering har skett genom:

x	Endast standardmall via SSR (Sunet Survey and Report)
	Standardmall utökad med egna frågor via SSR
	I egen regi av kursansvarig
Om kursvärdering skett i egen regi av kursansvarig beskrivs tillvägagångssätt här.	

Eventuella ytterligare värderingsmoment som skett under kursen:

	Separat enkät
	Muntligt i helklass
	Muntligt i mindre grupper
x	Annat sätt
Om ”annat sätt” är ikryssat ovan beskrivs tillvägagångssätt här. En mitterminsutvärdering gjordes anonymt genom Padlet.	

Kommentarer till kursvärderingar

Det är stor spridning på svaren. Många nämner att strukturen och progressionen i kursen varit bra och att de inspelade filmerna har varit till hjälp. Samtidigt som filmerna har behandlat grundläggande programmeringskoncept har det varje vecka funnits genomgångar anpassade för studenternas olika kunskapsnivå. Det var ett önskemål som kom fram under mitterminsutvärderingen och genom att undervisningen kördes online var det möjligt för studenterna att gå på de genomgångar som de tyckte motsvarade den egna kunskapsnivån. Många studenter gick på samtliga.

Det finns några som tycker att kursen har varit dålig. Men det är svårt att förstå exakt vad som inte är bra. De få saker som specificeras tycker de flesta andra har varit bra. Något som påtalas är bristen på hjälp. Det har funnits 8 timmars möjlighet till hjälp varje vecka och dessutom har vi haft öppet en Discordkanal däremellan där assistenterna har svarat på frågor utanför lektionstid.

Många har upplevt uppgifterna som roliga, men en del har upplevt att det inte fanns tillräckligt med frihet i dem. Detta är något vi behöver framhålla bättre att det finns otroliga möjligheter till egna idéer eftersom det är själva iden med upplägget av kursen.

Det har varit betydligt mer kommunikation mellan lektionerna än vanligt och det har skett genom skrift. När man skriver är det lätt att avsändarens intention misstolkas och tas på ett

sätt som inte var avsikten. Det är något vi upplevt då och då och det är vi naturligtvis ledsna över.

Problemet som med att ha med boken på tentan är Covid-19 relaterar eftersom vi inte visste från början om vi skulle kunna ha tentan på plats så hann en del studenter köpa boken i pdf-form och det går inte att ha med någon digital version på tentan. Vi löste det med att alla fick ha 4 handskrivna anteckningar med sig.

Sedan två år tillbaka har vi infört möjlighet att använda Unity i sista projektet. Vi försöker vara tydliga med att det är mycket jobb med att lära sig ett nytt verktyg och att gärna ser att studenterna fortsätter med Monogame. Unity infördes som en möjlighet att programmera i ett verktyg som i stor uträkning används i industrin. Vi har blivit medvetna om problemet och diskuterar hur vi kan införa Unity en annan kurs och i denna kurs istället göra en fördjupning i C#.

Examinationsresultat

	Examinationsresultat ser ut som förväntat
x	Examinationsresultat avviker från förväntat
Kommentar skrivs här	
Jämfört med tidigare år är det fler studenter som blivit klara med examinationsuppgifterna i tid.	

Rekommendationer och prioriteringar för kursutveckling

Främst bör övningsuppgifterna ses över så att de i alla delar möter behoven för uppgifterna. Dessutom bör duggorna ses över så att de inte upplevs inte behandla det som är aktuellt just så. De bör dock inte efterlikna övningsquizen i större utsträckning. De har olika syfte. Om det finns möjlighet kan de bilder som tillhandahålls