

Kursrapport Fakulteten för teknik och samhälle

Kursrapporten baserar sig på studenternas synpunkter och inlämnade kursvärderingar, tentamensresultat och lärarnas förslag till utveckling. Kursrapporten publiceras på kurssidan och på Canvas.

Kursnamn	Objektorienterad spelprogrammering
Kurskod	DA315A
Termin	HT22
Antal registrerade	68
Kursansvarig	Jeanette Eriksson

<input type="checkbox"/>	Kursrapporten är publicerad på kurstillfällets Canvas-sida
<input type="checkbox"/>	Kursrapporten är publicerad på kursens webbplats

Kursvärdering

Antal svar på obligatorisk kursvärdering	13
--	----

Obligatorisk kursvärdering har skett genom:

<input checked="" type="checkbox"/>	Endast standardmall via SSR (Sunet Survey and Report)
<input type="checkbox"/>	Standardmall utökad med egna frågor via SSR
<input type="checkbox"/>	I egen regi av kursansvarig
Om kursvärdering skett i egen regi av kursansvarig beskrivs tillvägagångssätt här.	

Eventuella ytterligare värderingsmoment som skett under kursen

<input type="checkbox"/>	Separat enkät
<input type="checkbox"/>	Muntligt i helklass
<input checked="" type="checkbox"/>	Muntligt i mindre grupper
<input type="checkbox"/>	Annat sätt
Om "annat sätt" är ikryssat ovan beskrivs tillvägagångssätt här.	

Kommentarer till kursvärderingar

Det är tyvärr väldigt få som svarat på den ordinarie kursutvärderingen, men vissa saker går igen från de muntliga diskussionerna jag haft vid sista redovisningstillfället:

- Det är vore bra att se ock diskutera andras kod mer
- Olika genomgångar i de olika grupperna.
- Högt tempo, men studenterna har lärt sig mycket.
- Materialet är i huvudsak bra.

Utöver det är det glädjande att se att vår pedagogiska ansats att låta studenterna ta egna initiativ och driva sin egen utveckling har slagit igenom hos studenterna.

Kursen har gått helt på campus det här året, men det framkommer att discordservern trots det är väldigt uppskattad och det skall vi naturligtvis fortsätta med. Vi som lärare ser ju också att det är bra diskussioner mellan studenter på discord och det hjälper att kunna vända sig till sina kurare mellan labbarna.

Det finns någon synpunkt att vissa föreläsningar var lite väl komplicerade och att föreläsningarna inte alltid kom just när de behövdes. I diskussioner med studenter har det framkommit att det finns en osäkerhet kring att det är olika genomgångar i de olika grupperna. Vi har försökt kompensera detta genom att lägga ut gemensamma föreläsningssanteckningar, men det har inte fungerat så väl som vi önskat. Det finns en avsikt med att ha olika genomgångar eftersom studenterna är på olika ställen i sin programmeringsutveckling, men vi behöver jobba på ett sätt som gör att studenterna förstår att de egentligen får samma genomgångar men vid olika tidpunkt och på olika sätt.

Vi är många lärare på kursen och det är ledsamt att någon kände att de inte fick svar som gick att förstå på sina frågor.

Examinationsresultat

x	Examinationsresultat ser ut som förväntat
	Examinationsresultat avviker från förväntat
Årets grupp skiljer sig något eftersom fler redovisade uppgift 2-6 senare än vanligt.	

Rekommendationer och prioriteringar för kursutveckling

Inför hösten 2023 är det planerat att vi skall

- Reducera antalet spel till 6 (nuvarande 7) genom att slå ihop koncepten för spel 2 och 3 till ett spel. – något lugnare tempo utan att göra avkall på omfånget a kursen.
- Att efter varje avslutat spel gå igenom en exempeluppgift för att diskutera struktur och lösningar.
- Att efter varje spel låta någon i gruppen presentera sin lösning.
- Jobba på just-in-time genomgångarna så att de upplevs som mer lika i de olika grupperna.
- Följa upp parprogrammeringspartners mer noggrant.