

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	Ht23
Antal registrerade	79
Kursansvarig	Jeanette Eriksson

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

Kursvärdering

Antal svar på obligatorisk kursvärdering	6
--	---

Obligatorisk kursvärdering har skett genom:

<input checked="" type="checkbox"/>	Endast standardmall via Reflex
<input type="checkbox"/>	Standardmall utökad med egna frågor via Reflex
<input checked="" type="checkbox"/>	I egen regi av kursansvarig
Om kursvärdering skett i egen regi av kursansvarig beskrivs tillvägagångssätt här. Enkät i Canvas drygt halvvägs in i kursen.	

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

Standardmallen i Reflex har väldigt låg svarsfrekvens, men det som man kan se är att det är något otydligt för studenterna hur lärandemålen examineras i examinationsuppgifterna och hur lärandemålet att reflektera över samspelet mellan spellogik och programstruktur uppfylls. Det hanteras i kursen, men det är något att tänka på så att lärarna förtydligar detta för studenterna.

Från halvtidsutvärderingen som inte heller hade hög svarsfrekvens, men betydligt fler än reflex dvs 24 st svar) kan vi se att det studenterna tycker är bra med kursen är

- Genomgångarna
- Det finns bra möjligheter att få hjälp på labbar och drop-in
- Engagerade lärare
- Bra bok
- Bra med duggor
- Mycket övningar'
- Bra med code-along
- Bra anpassning så både nybörjare och mer erfarna får en utmaning
- Bra att uppgifterna stegvis har ökad svårighetsgrad.
- Bra med extrafunktionalitet som kan ge högre betyg.
- Bra med labbar eftersom man lär känna varandra och kan hjälpa varandra.

Det fanns även saker som kan förbättras.

1. Tidigare och mer grundlig genomgång av Github
2. Spela in code-along
3. Extra funktionaliteten gås inte igenom och saknar vägledning
4. Möjlighet att delta på labbarna digital
5. Fler drop-in tillfällen
6. Bättre assets som kompletta spritesheets, ljud, ljudeffekter och bilder.
7. Instuderingsfrågorna för många och gjord med hjälp av chatgpt.
8. Saknar genomgångar för hur man skall strukturera kod.
9. Hade varit bra med genomgångar av examinationsuppgifter i efterhand så man ser vad som kunde göras annorlunda.
10. Fler föreläsningar
11. Lärarna behöver bli bättre på att känna av om en grupp behöver genomgångar eller inte.

Kommentarer till de negativa synpunkterna

1. Detta skall vi ta till oss. En fördjupning av hur GitHub används ligger i projektkursen på efterföljande vår, men det uppstår en del problem i kursen så det kan vara på sin plats att utöka denna bit.
2. Några code-along hade spelats in tidigare och lades ut, men idén med code-along jmf med en tutorial är att man skall kunna ha en dialog och studenterna kan fråga när de undrar något.
3. Detta är ett medvetet val eftersom det i den framtida yrkesrollen behöver ta reda på saker på egen hand och inte få det serverat.
4. Programmet och kursen går på campus och fysisk närvaro är viktigt för lärandet eftersom man kan delta och överhöra diskussioner som fördjupar lärandet.

5. Vi har redan 7h undervisning/vecka på kursen. Det finns tyvärr inte mer resurser att spendera på kursen.
6. Kursen är ren programmeringskurs och assets är sekundära även om vi försöker tillhandahålla så bra saker som det finns möjlighet till.
7. Även om instuderingsfrågorna är genererade av ChatGpt så är de kontrollerade av lärare. Alternativet hade varit att det inte funnits några instuderingsfrågor. Det var det första året för instuderingsfrågor.
8. Genomgångar har genomförts och vid redovisningarna tas också möjliga alternativ till struktur upp.
9. Har gjorts, men det var väldigt låg närvaro. Framöver kommer vi att lägga genomgångarna under en lab inte under lunchen.
10. Föreläsningar finns inspelade och det sker mindre föreläsningar under labbarna. Vi har under årens lopp provat olika varianter och det vi kör nu upplever vi fungerar bättre än ha regelrätta föreläsningar.
11. Detta är kärnpunkten. Detta behöver vi jobba på för att bli bättre.

Examinationsresultat

x	Examinationsresultat ser ut som förväntat
	Examinationsresultat avviker från förväntat
<p>De två senaste åren har det uppstått ett fenomen där många studenter väntar med att redovisa uppgifter till sista veckan i kursen. Det är väldigt svårt att planera och går lite stick i stäv med kursens intention. Utan feedback efter varje projekt är det lätt att studenten exempelvis känner att hen inte förstår hur man bör strukturera koden på ett bra sätt. Upplägget är att studenten succesivt skall bli bekväm med hur man kan tänka vad gäller struktur.</p>	

Rekommendationer och prioriteringar för kursutveckling

Lägga genomgångar av examinationsuppgifter under labb och en av de undervisande lärarna skall genomföra dem.

Göra en mer omfattande genomgång av Git/GitHub

Öppna upp nästa modul efter att studenten redovisat föregående projekt.

Projekt 2 blev inte helt bra. Projekten under första delen av kursen bör ses över.

Explicit prata om lärandemålen och hur de uppfylls. Kanske i matrisen för de olika projekten. Lärandemålen är redan mappade till examinationsuppgifterna på Canvas.

Bli bättre på att ge on-demand genomgångar. Det tål att diskuteras hur detta kan åstadkommas.