

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	HT24
Antal registrerade	75
Kursansvarig	Jeanette Eriksson

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

Kursvärdering

Antal svar på obligatorisk kursvärdering	18
--	----

Obligatorisk kursvärdering har skett genom:

<input checked="" type="checkbox"/>	Endast standardmall via Reflex
<input type="checkbox"/>	Standardmall utökad med egna frågor via Reflex
<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

Vad gäller lärandemål är resultaten bra. Merparten av de som svarat upplever att de till hög grad har uppfyllt målen. När det gäller hur väl arbetsformerna stöttar lärandet är åsikterna något mer spridda, liksom hur väl kursen svarar upp till förväntningarna, men majoriteten är trots allt nöjd även här. Så tittar man bara på de fördefinierade frågorna är resultatet för årets kurs bra, men i fritextsvaren finns det missnöje även om det också finns väldigt positiva omdömen.

Här följer några av de mest relevanta negativa åsikterna:

- För få genomgångar
- För dåliga slides
- Olika genomgångar i olika grupper
- För mycket Monogamekodning så C# kom i skymundan.
- För mycket press på att lämna in uppgifter. Fokus bör vara att man skall lära sig inte få ett bra betyg.
- Inte bra med hårda deadlines.

Här följer några av de positiva åsikterna:

- Code-along var väldigt lärorikt
- Fick väldigt bra hjälp och har lärt mig jättemycket.

Här följer några förbättringsförslag från studenterna:

- Färre spel
- Lärare bör koda hela examinationsuppgifterna
- Studenter kan visa sina spel så man kan jämföra.
- Gör om duggorna till diagnoser.
- Spela in föreläsningar.

Reflektioner över studenternas åsikter.

- Vi är medvetna om att det varit färre genomgångar under labbarna detta år och kommer att åtgärda detta nästa gång.
- Att föreläsningsbilderna är dåliga kan jag inte hålla med om. Från ett pedagogiskt perspektiv skall det inte vara för mycket text på bilderna, utan de skall bara vara till stöd för vad som sägs under föreläsningen. Jag uppfattar kommentaren som om studenten vill kunna använda bilderna utan kontext, men vill man veta detaljerna trots att man inte varit på föreläsningen så tycker jag att man skall läsa i boken.
- Sedan pandemin har vi fått synpunkter på att genomgångarna är olika i de olika grupperna, men tanken med detta är att undervisningen skall kunna anpassas efter behoven i de nivågrupperade grupperna. Vi kommer att göra åtgärder för att undvika detta nästa år.
- Synpunkten att det är för mycket Monogame så att C# kommer i skymundan är en väsentlig poäng. Som lärare ser vi sambanden och att det faktiskt är C# som kodas med ett tillägg av extra funktionalitet för att göra spel. Detta påtalas på lektionerna, men kommentaren visar att det inte går fram med önskvärd tydlighet. Detta behöver förbättras.
- Naturligtvis är det viktigaste att man som student lär sig, men deadlines finns för att guida studenten till när det är lämpligt att vara klar med uppgiften för att bli klar med kursen inom utsatt tid. Det finns alltid möjlighet att lämna in lite senare om det behövs. Dvs att deadlines inte är hårda eftersom studenten kan bli godkänd även om denne inte lämnar in i tid.
- Vi har dragit ner på antalet spel detta året och vi ämnar inte dra ner

ytterligare nästa år eftersom vi vet baserat på erfarenhet att tröskeln mellan spelen då blir för stor och många studenter får problem.

- Vi ämnar inte heller koda igenom hela examinationsuppgiften efter deadline eftersom många studenter inte lämnar in i tid.
- Ett förbättringsförslag är att spela in föreläsningarna. Vi har inspelade föreläsningar med grunderna i C#. Övriga spelrelaterade föreläsningar har vi inga planer på att spela in. Kursen är en campuskurs och det finns stora vinster inlärningsmässigt med att komma på föreläsningar och gå på laborationerna.

Examinationsresultat

x	Examinationsresultat ser ut som förväntat
	Examinationsresultat avviker från förväntat
Kommentar skrivs här	

Rekommendationer och prioriteringar för kursutveckling

- Code-alongs upplevs som väldigt lärorika och vi planerar därför att utveckla dessa till att även omfatta struktur.
- Idén med att göra om duggorna till diagnoser är något att tänka på. Det behövs då någon typ av incitament så att studenterna verkligen gör diagnosen. Vi får fundera på detta. Det är dock inte prioriterat inför nästa år.
- Som sagt är vi medvetna om att det varit färre genomgångar under labbarna detta året och att de varit olika i olika grupper. Detta kommer att åtgärdas genom att vi fastställer vad som skall gås igenom under labbarna varje vecka.
- Synpunkten att det är för mycket Monogame så att C# kommer i kommer att åtgärdas genom att vi är tydligare och kontinuerligt poängterar vad som är C# och vad som är relaterat till Monogame.
- Ytterligare förändringar vi kommer att göra är att inte nivågruppera samtliga studenter utan bilda en grupp med totalt nybörjare som sedan med tiden slussas över i de andra grupperna allt eftersom de blir mer bekväma med programmeringen.