

## 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.

<b>Kursnamn</b>	Spelmotordriven produktutveckling
<b>Kurskod</b>	DA332A
<b>Termin</b>	Ht21
<b>Antal registrerade</b>	27
<b>Kursansvarig</b>	José Font Fernandez

<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	4
------------------------------------------	---

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

Despite only 4 students answering the questionnaire, I think that the course evaluation went quite well and the course will continue as it is structured.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Examinationsresultat

<input checked="" type="checkbox"/>	Examinationsresultat ser ut som förväntat
<input type="checkbox"/>	Examinationsresultat avviker från förväntat
Kommentar skrivs här	

**Rekommendationer och prioriteringar för kursutveckling**

As it's been noted in some comments, the course benefits much from having collaboration with external partners that support students during their group work.

We've so far an ongoing collaboration with game developer mentors from the industry, as well as with Malmö Musikhögskolan master students that compose music for the games. Next year we also implement a collaboration with Game Habitat's Dev Hub. These are highly valued by the students and teachers, and should be renewed and expanded in the following iterations of the course.