

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	Spelmotordriven produktutveckling
Kurskod	DA332A
Termin	Ht23
Antal registrerade	30
Kursansvarig	José Font Fernandez

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

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

Kommentarer till kursvärderingar

The survey has been taken by only 4 out of 27 active students, and the overall results are quite positive, especially regarding the course having met their expectations.

The lower scores (around 3,7) are assigned to questions regarding game testing, which makes sense since testing takes a short part at the end of the course, so that students have more production weeks to polish their games.

The lowest score (3,2) comes with the question of learning what game engines work best with what game genres. Since all students choose Unity as their game engine by default, since this is the framework/language that they feel more comfortable with, this question is maybe out of place. To address this, the program now offers workshops in Unreal Engine to 1st year students, which will possibly enable a relevant discussion about what engine to choose for this course's projects in the coming years. But for this we still have to wait 2 years.

Examinationsresultat

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

Rekommendationer och prioriteringar för kursutveckling

Continue with the teaching of Unreal Engine in the coming years, so that all students become comfortable with it as well as with Unity, and they have more resources to choose among when facing this course's projects.