

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	Datavetenskap: Spelstudier
Kurskod	DA380A
Termin	VT21
Antal registrerade	37
Kursansvarig	Steve Dahlskog

<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	6
--	---

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 checked="" 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

<p>Kommentarer skrivs här</p> <p>Kursen verkar både uppskattad och nyttig. Nytt för denna studentgrupp är att de verkar känna förtroende för sin förmåga att läsa vetenskapliga artiklar. Det har inte förekommit lika ofta i kommentarerna tidigare. I år har fler också uttryckt sitt gillande för hur det akademiska skrivandet hanteras. Förra året var första gången med det här upplägget och det upplevde studenterna som positivt men främst med muntliga kommentarer.</p>
--

Examinationsresultat

x	Examinationsresultat ser ut som förväntat
	Examinationsresultat avviker från förväntat
<p>Kommentar skrivs här</p> <p>Det akademiska skrivandet (skrivseminarier) upplevs som positivt ur lärarperspektiv – studenterna utvecklas från seminarium till seminarium.</p>	

Rekommendationer och prioriteringar för kursutveckling

I år inleddes game studies med hur det tematiska upplägget är tänkt men det verkar inte vara något som gjorde något intryck på hur studenterna upplevde de två delarna: allmänna (främst DV) forskningsmetoder och hur spelforskning ser ut i ”praxis”. Det bör kanske göras ett nedslag där de olika delarna åter visas som perspektiv? Det blir kanske lite ”skriva på näsan”?