

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	Artificiell intelligens för digitala spel
Kurskod	DA408A
Termin	Ht21
Antal registrerade	41
Kursansvarig	Steve Dahlskog

x	Kursrapporten är publicerad på kurstillfällets Canvas-sida
	Kursrapporten är publicerad på kursens webbplats

Kursvärdering

Antal svar på obligatorisk kursvärdering	10
--	----

Obligatorisk kursvärdering har skett genom:

x	Endast standardmall via SSR (Sunet Survey and Report)
	Standardmall utökad med egna frågor via SSR
	I egen regi av kursansvarig
Om kursvärdering skett i egen regi av kursansvarig beskrivs tillvägagångssätt här.	

Eventuella ytterligare värderingsmoment som skett under kursen

	Separat enkät
	Muntligt i helklass
	Muntligt i mindre grupper
	Annat sätt
Om "annat sätt" är ikryssat ovan beskrivs tillvägagångssätt här.	

Kommentarer till kursvärderingar

Kommentarer skrivs här	
Blandad bild ifrån svaren. Inlämningsuppgift 1 och 3 verkar uppskattas men inlämningsuppgift 2 verkar inte uppskattas (neurala nätverk). Det verkar också som en av oss lärare har varit svår att nå under perioden.	

Examinationsresultat

	Examinationsresultat ser ut som förväntat
x	Examinationsresultat avviker från förväntat

Kommentar skrivs här

Jag tror vi ska kasta om ordningen på uppgifterna. Uppgift 2 blir första uppgift och 1 och 3 blir sista uppgift. Förhoppningsvis kan den svårare uppgiften lösas tidigare och det enklare hanteras utan så mycket handledning.

Alldeles för få deltagare på kursen deltar i handledningen/redovisningen tidigt i kursen och därmed blir det stressigt i slutet och prestationen sjunker.

Rekommendationer och prioriteringar för kursutveckling