



## Kursanalys

### VT2024\_ISGB40\_45645\_Tillämpad spelutveckling

Antal förstagångsregistrerade studenter: 12

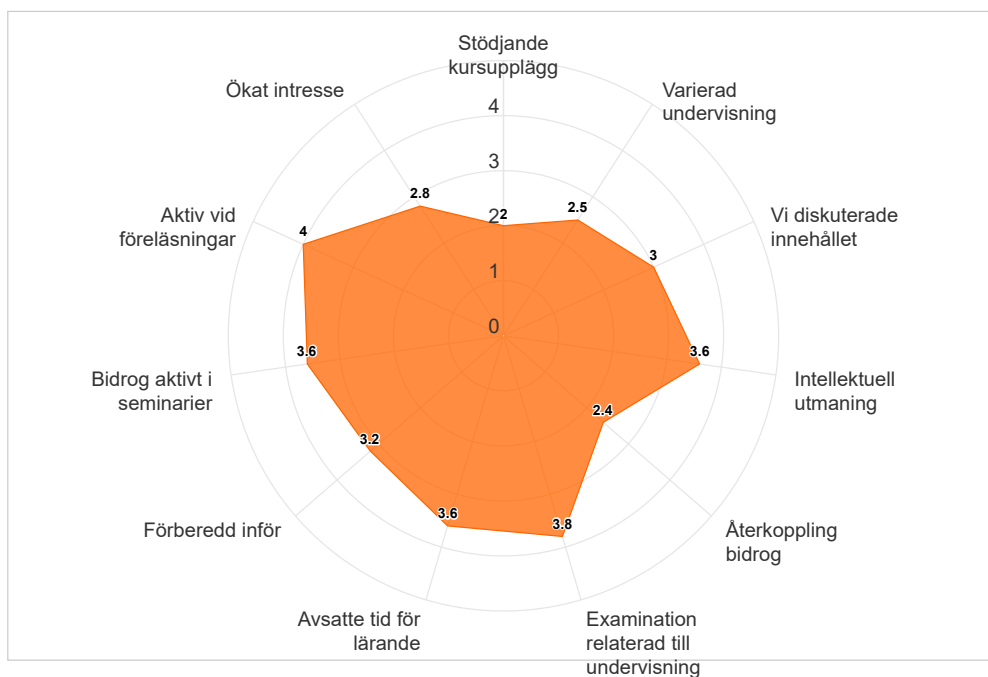
Antal svar: 5

Svarsfrekvens: 41,67 %

Kursutvärderingen kunde besvaras under perioden:

2024-08-09 - 2024-08-23

### ISGB40 Tillämpad spelutveckling, slutdatum: 2024-08-11





Medelvärde för respektive fråga. Högsta möjliga värde = 4.

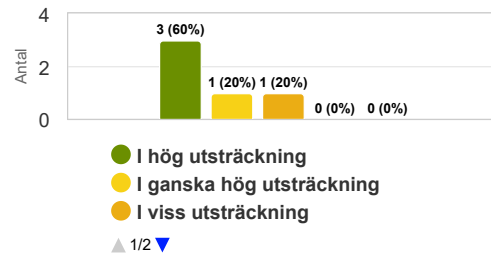
	Medelvärde
Stödande kursupplägg	2,0
Varierad undervisning	2,5
Vi diskuterade innehållet	3,0
Intellektuell utmaning	3,6
Återkoppling bidrog	2,4
Examination relaterad till undervisning	3,8
Arbetsbelastning	1,8
Avsatte tid för lärande	3,6
Förberedd inför	3,2
Bidrog aktivt i seminarier	3,6
Aktiv vid föreläsningar	4,0
Ökat intresse	2,8

## Resultat av lärande

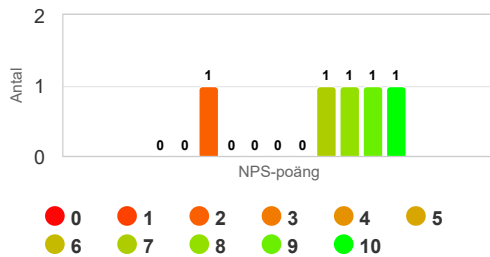
### Sammanlagt var kursen värdefull för mig.

*Kurser som ansågs värdefulla var relaterade till personlig utveckling, inhämtande av nya kunskaper och färdigheter samt en förståelse för något. Ett högre värde kan referera till studenternas upplevelse av utveckling (läste sig mycket som också är användbart). Ett lägre värde kan referera till sämre utveckling av kunskaper och färdigheter eller svårigheter att förstå hela eller vissa delar av ämnet, kursens värde och innehåll samt lärmiljö.*

	Medelvärde
Sammanlagt var kursen värdefull för mig.	3



## Hur sannolikt är det att du skulle rekommendera kursen till en vän eller kollega?



**Net Promoter Score (NPS) = 20**

Ambassadörer (Promoters) = 2 (40%)

Passiva (Passives) = 2 (40%)

Kritiker (Detractors) = 1 (20%)

Net Promoter Score (NPS) är ett mått som mäter studentupplevelse och förutsäger effektiviteten av en kurs. Den beräknar ett NPS-poäng baserat på en nyckelfråga med hjälp av en skala från 0-10, och frågar hur sannolikt studenterna skulle rekommendera kursen till andra. Respondenterna grupperas i Ambassadörer, Passiva eller Kritiker baserat på deras poäng. De som ger betyget 0-6 betecknas Kritiker, de som anger betyget 7-8 kallas Passiva och de som ger betyget 9 eller 10 är så kallade Ambassadörer. NPS kan anta ett värde mellan -100 och 100. NPS beräknas genom att subtrahera procentandelen för Kritiker från procentandelen för Ambassadörer.



## Kommentarer

### Kurslärarens kommentarer

En kursvärderingsenkät specialdesignad för detta första kurstillfälle fylldes i anonymt av studenterna vid kursavslutningen, efter studenternas presentationer av sina projekt. Av 12 registrerade fullföljde 10 kursen, och 11 lämnade in svar på enkäten (det gick inte att stoppa den automatiska standardenkäten som senare fick 5 svarande). Den svarande som inte fullföljt kursen skriver "Har inte kunnat arbeta helfart på kursen pga andra sysslor under sommaren".

Vid kursens start tillämpades registrering på plats för att understryka samarbetet med spelutvecklarnoden i Karlstad även om studenterna senare, under semestermånaden juli inte besökte Karlstad Innovation Park). Fem av studenterna hade jobbat grupp (två grupper), medan de övriga fem (från början sju) jobbade med egna projekt. De första två veckorna var mer styrda, innan studenterna påbörjade sina egendefinerade projekt. Enkätsvaren ger vid handen att flera studenter hade önskat yttligare någon schemalagd träff, även om spelutvecklarnoden svarade på frågor via mejl eller via en Discord-grupp de satt upp (även kursledaren svarade på mejl under juli och början av augusti). Ett problem i organisering var en spelmässa i Karlstad veckan före kursstart; överväg att starta kursen en vecka senare (dvs en vecka efter vårterminens avslut) i fortsättningen.

Enkäten frågade om förbättringsförslag, bl.a. "Var rapportinstruktionerna tydliga nog?" Sex studenter anger önskemål om tydligare instruktioner för slutrapporten, medan en student skriver att det är upp till individen att fråga lärarna för att få mer riktlinjer: "Jag upplever det perfekt med generell information som vi fått för att sedan hitta vår egen nisch." Till nästa år, överväg en mall med standardrubriker fast fortfarande med riktlinjen att olika projekt (och olika studenters förkunskaper) kräver emfas på olika delar av deras spelutvecklingsprojekt.

En student skriver "Uppmuntra mer engagemang mellan kursdeltagare. Exempelvis genom att använda discord mer."

En kommentar som kursansvarig tar med sig till spelutvecklarnoden: "En sak jag har tänkt på är att det är stort fokus på att göra ett vinstdrivande spel. Jag tycker att detta är en liten konstig approach (men fattar ändå varför det är så). Hellre fokus på hur man gör ett underhållande och bra spel. Vinstintresse är sekundärt för mig som vill skapa ett spel över en sommarkurs."

Mentorerna (som jobbar professionellt inom spelutveckling och spelutvecklingsutbildning) menade att universitetsstudenterna visat upp förvånansvärd förmåga att avgränsa sina projekt. Mentorderna förväntade sig inte att alla slutförda projekt skulle ha fungerande prototyper med start, spel, och avslut utan snarare att de flesta kursdeltagare skulle "fastna" i diverse enskildheter.