



Kursanalys

VT2025_ISGB40_47994_Tillämpad spelutveckling

Antal förstagsregistrerade studenter: 24

Antal svar: 5

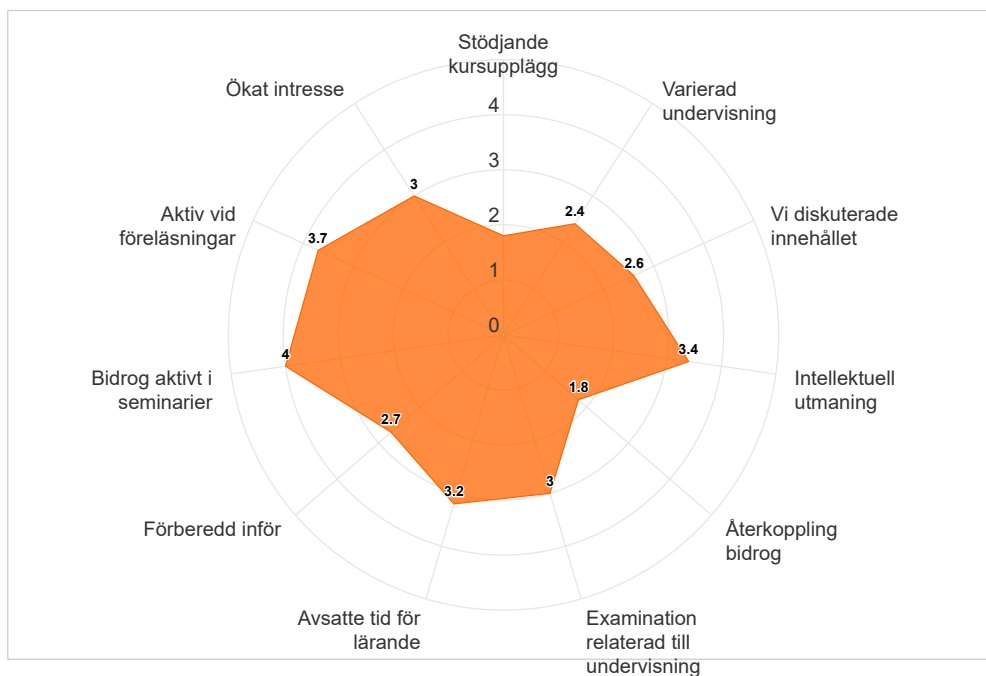
Svarsfrekvens: 20,83 %

Kursutvärderingen kunde besvaras under perioden:

2025-08-16 - 2025-08-30

Vid samläsning visas flera kurskoder nedan:

ISGB40 Tillämpad spelutveckling, slutdatum: 2025-08-17





Medelvärde för respektive fråga. Högsta möjliga värde = 4.

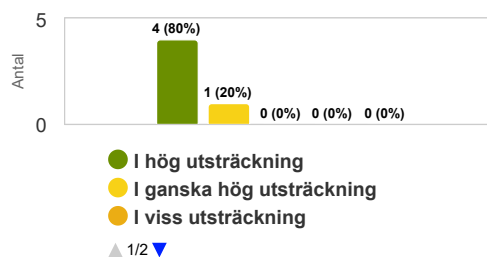
	Medelvärde
Stödjande kursupplägg	1,8
Varierad undervisning	2,4
Vi diskuterade innehållet	2,6
Intellektuell utmaning	3,4
Återkoppling bidrog	1,8
Examination relaterad till undervisning	3,0
Arbetsbelastning	1,8
Avsatte tid för lärande	3,2
Förberedd inför	2,7
Bidrog aktivt i seminarier	4,0
Aktiv vid föreläsningar	3,7
Ökat intresse	3,0

Resultat av lärande

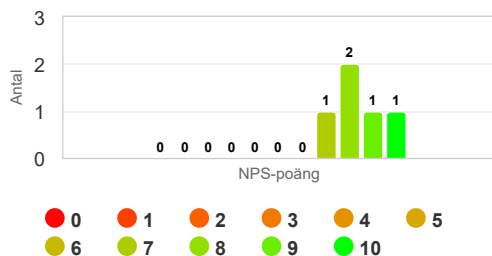
Sammanlagt var kursen värdefull för mig.

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 (lärde 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.	4



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



Net Promoter Score (NPS) = 40

Ambassadörer (Promoters) = 2 (40%)

Passiva (Passives) = 3 (60%)

Kritiker (Detractors) = 0 (0%)

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.



**KARLSTADS
UNIVERSITET**

Kommentarer

Kursansvarigs kommentarer

Vid kursslut (redovisningar halvklass) gjordes dels muntlig kursvärdering, dels en anonym skriftlig kursvärdering med sex frågor som besvarades av 18 av de 21 examinerade studenterna (24 registrerade; 3 avhoppare har inte fått länken till enkäten eftersom ett par meddelat sjukskrivning resp annan orsak). Universitetets enkät som är mycket undervisningscentrerad och inte passar en praktikkurs besvarades av 5 studenter.

Några studenter önskade ytterligare 1-2 på förhand bokade möten med praktikhandledarna, andra klandrade sig själva för att ha jobbat alltför gruppcentrerat istället för att söka guidning från partnerorganisationen. Även veckan före slutpresentationerna skulle en frågestund på Zoom om rapportutformning kunna bokas i förväg. Ett annat förslag gällde att skicka ut ett mejl i mitten av juli från handledare eller kursansvarig till alla studenter; detta skulle kunna få igång en diskussion även mellan studentgrupperna. De två sista förslagen kan universitetet genomföra och kommer att ingå i planeringen för nästa års kursomgång medan det första är något för partnerorganisationen att överväga. Alla uppskattar universitetets samarbete med The Great Journey. I år gjordes dessutom ett studiebesök på Embracer Games Archive. Trots att detta besök ägde rum dagen före midsommar var nästan alla studenter på plats i Karlstad. Enligt den muntliga kursvärderingen var detta inslag mycket uppskattat.

Intressant nog var kursupplägget givande för helt olika deltagargrupper:

IT-student: "Jag tycker att kursupplägget har varit bra, det är väldigt bra anpassat för sommaren, och tillåter att man kan arbeta när man själv har tid. Den enda saken som saknades tycker jag var att första dagen hade man inte tid att lära känna folk och skapa grupp, nu löste det sig men mer allmänt, om folk inte känner någon sedan tidigare."

YH-student: "För mig som vill jobba med spel och använde kursen som ett komplement var det superbra, de som kom från uni och pluggade saker som inte har med spel att göra verkade också ha nytta av kursen, tyckte det var kul och ögonöppnande, så tror det är en bra kurs för många olika typer av personer bara man har ett spelintresse och vissa förkunskaper."