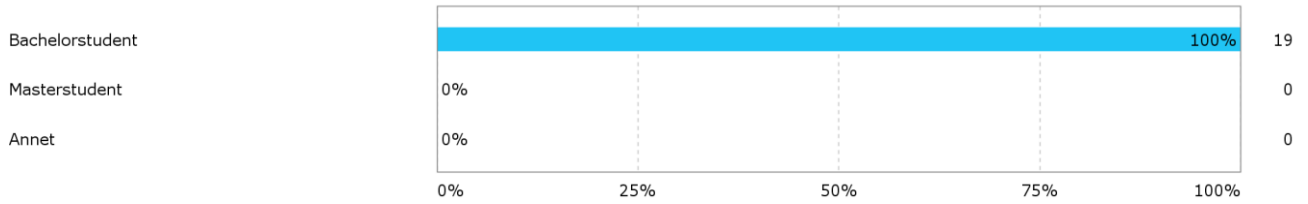
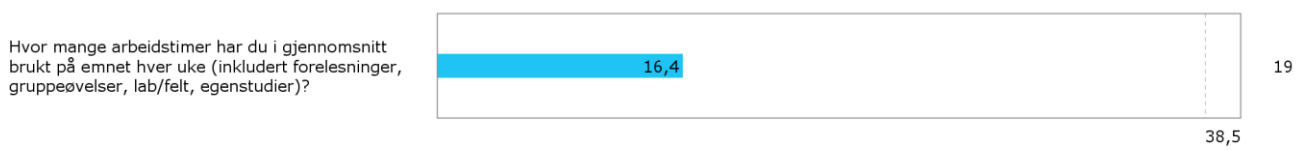


INF 112

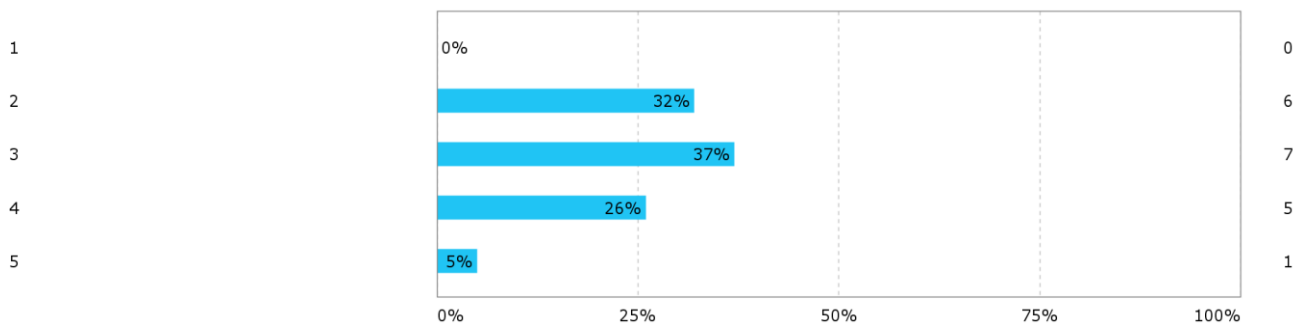
Er du?



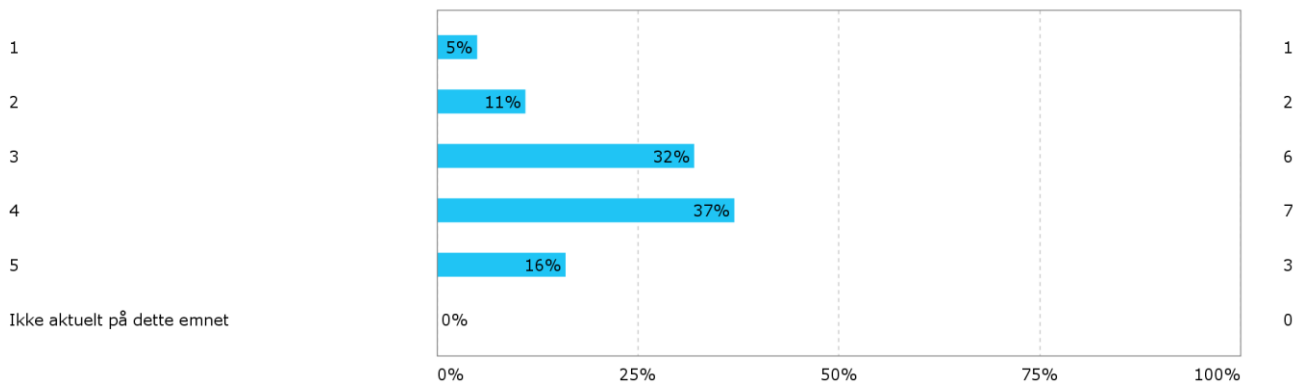
Er du? - Annet

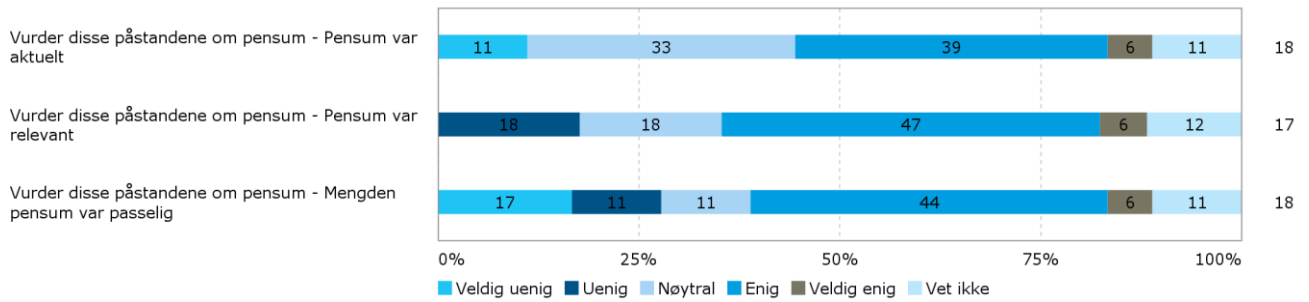


Hvor mye teoretisk kunnskap har du tilegnet deg på dette emnet? (1 = ingen, 5 = mye)

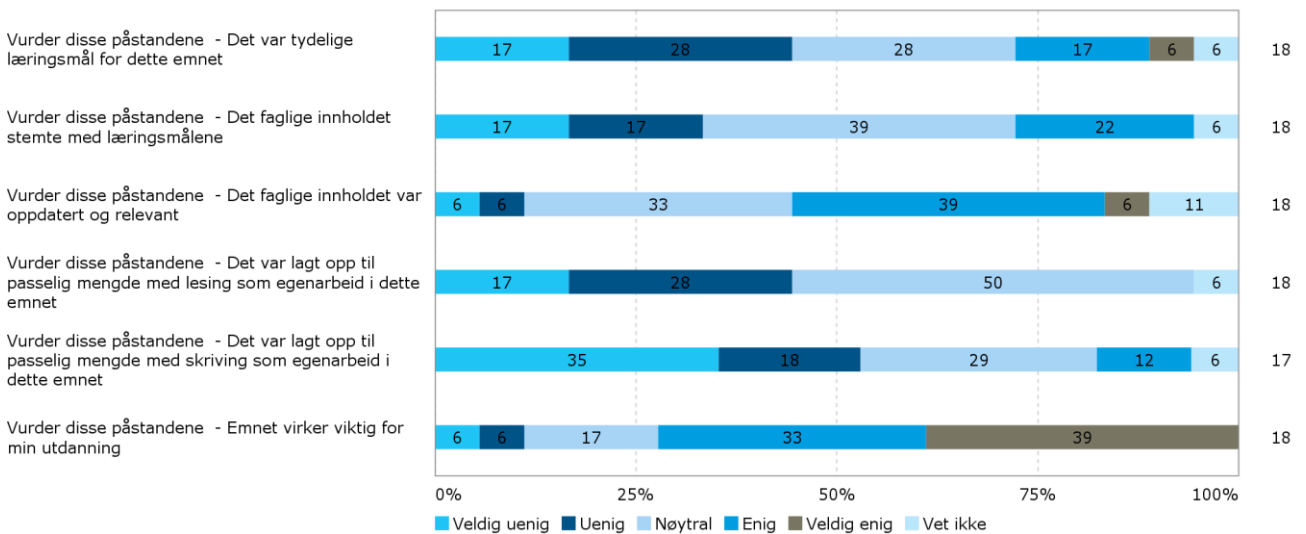
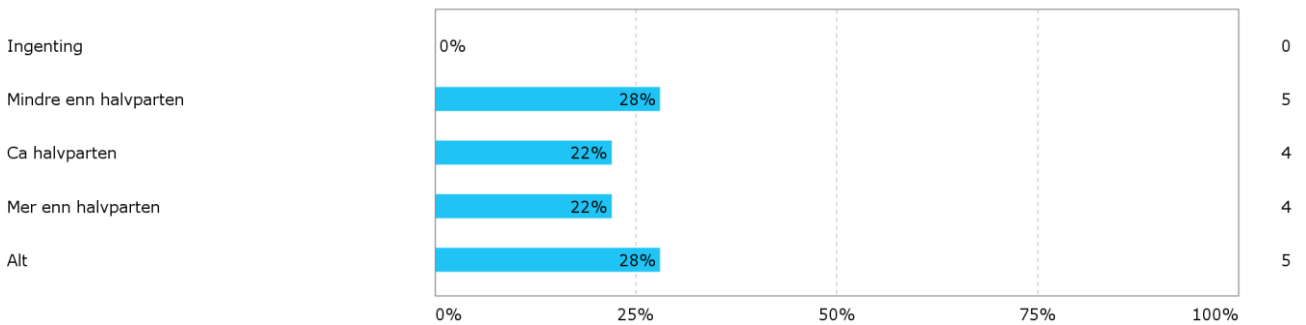


Hvor mye praktisk kunnskap har du tilegnet deg på dette emnet? (1 = ingen, 5 = mye)

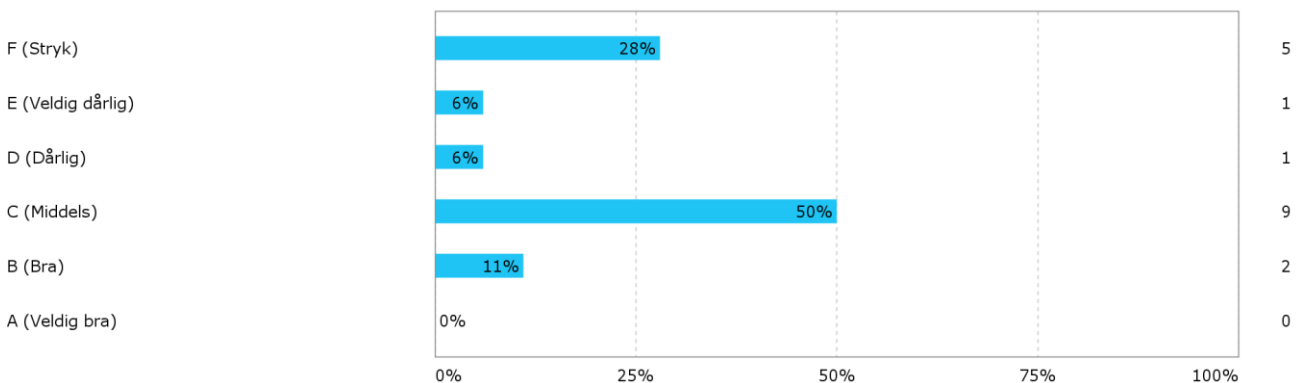




Hvor mye av pensum leste du?



Hvilken karakter vil du gi dette emnet?



Hva likte du mest med dette emnet?

- Gjesteforelesningene
- Prosjektdelen. Å jobbe sammen i en gruppe.
- Var kjekt med stor gruppeoppgave
- Interessant pensum, men lagt frem på en kjedelig måte.
- At det er en praktisk del i faget
- Gruppe oppgaven var veldig relevant
- Practical knowledge about software development is valuable
- Praktisk erfaring med arbeid i lag
- Prosjektarbeidet
- At vi fikk jobbe som et team, på en måte som en forsmak på arbeidslivet
- A practical intro into software development
- Fikk kodet masse, og være kreativ.
- 1. At en får øving i versjonskontroll, og lage design beregnet på colaborete programmering.
- 2.
- Å arbeide i team.
- At det snart er ferdig.

Hva likte du minst med dette emnet?

- Måten det var lagt opp. Altfor stor del av faget var unyttig og lite lærerikt. Den siste delen av faget burde være en mye større del. Eneste delen vi lærte noe som helst
- Hvordan beskjeder o.l ble gitt. Etter som jeg har skjønt var oblig 4 meningen å feile. 4 spill på noen uker, der ingen har laget et spill før. Stressende og ødelagte for mange studenter :(
- Forelesningene var veldig kjedelige. Med unntak av gjeste foreleserne, så virket det ikke som at de som holdt forelesningene hadde så mye entusiasme for den delen av faget. Informasjon fra lederne i faget kom ofte sent og ble ofte endret. En av foreleserne sovnet under fremføringen.
- At noen uker var det 3 forelesninger som krasjet med annet arbeid
- Altfor mye arbeid på liten tid, i tillegg til at det tok veldig mye tid utenfor skolen. Det går utover andre fag
- Gruppeprosjektet var uoversiktlig. Gruppestørrelser på 15 er sikkert en interessant ide, men det blir veldig kaotisk når man studerer forskjellige ting, har forskjellige fag til forskjellige tidspunkt. Å fordele arbeidet på 15 stk fungerte dårlig, da mange ikke gjør nok arbeid, og det er vanskelig for elever å måtte følge opp og masse på andre elever sitt arbeid. Her burde forelesere passet bedre på. siste oblig var 25 prosent av karrakter, men da mangen jobbet lite, ble det veldig mye arbeid for de som jobbet iforhold til 25 prosent av karrakteren.
- Organiseringen, planer og oppgaver ble forandret i løp av semesteret.
- Gruppeoppgaven krevde veldig mye arbeid til å bare være et 10 poengs fag.
- The course was structured in a completely incoherent fashion, with unclear goals, constantly changing requirements, and insane workloads.
- Stadige endringer i organisering av emnet.
- Forelesninger
- Det var flere ganger oppgavene var uklare (hva vi skal gjøre eller legge vekt på) som gjorde at gruppen og gruppeleder ikke var helt klare over hva oppgaven egentlig var.
- Too much work compared to any other subject
- Rotete organisert, jeg har jobb som jeg ofte plutselig måtte bytte dager med pga obligatorisk oppmøte. Demotiverende med så store oppgaver der vi forventes å ikke lykkes. Vanskelig å jobbe med så store grupper og få en delt karakter basert på så mange andre.
- 1. Sammarbeid for å kun sammarbeide er noe som medfører at en får sparken. Effektivitet er det eneste som betyr noe, og det andre er kun midler. Effektivitet er begrenset av lovverk, folks behov og evner. Desverre er dette det eneste som er i fokus.
- 2. Alvorlig dårlig vurderings evne hos de fleste gruppeledere, selv om min gruppe fikk god karakter. Jeg sendte en email til en person i Computas, som mente arbeidet tilsvarer en D og at sammarbeidet måtte være alvorlig dårlig ettersom det var så mye mismatch mellom det opprinnelige design og nytt produkt, og at noe kode legger opp til funksjonalitet andre klasser ikke har.
- 3. Ekstreme størrelser på gruppe, som gjør det kaotisk. Læringsmålet er ikke sammarbeid, men å

kunne lære livssyklus i programvare og lære kollektive programmering i team gjennom versjonskontroll system.

4. Alvorlige overfladiske og dårlige tilbakemeldinger. Noen tilbakemeldinger er også misvisende.
5. Enkelte gruppeledere har tendenser til å styres av vrangforestillinger som skaper fare for psykisk helse i alvorlig store grupper.
6. Alvorlig lav evne til å tolke statistikk data hos gruppeledere.
7. Alvorlig lav evne til å avgjøre hva som er en god organisering. Noen har bizzare vrangforestillinger om grunnleggende gruppeteori som er lett å bryte ned ved enkle kilder på nett.
8. Gruppesammensetningen er alvorlig dårlig, og skaper tendenser med at noen gjør noe og andre gjør alt.

9... Mye mer

- Litt kjedelig stoff.
 - Foreleser som sovner av under karakterlagt presentasjon.
- Manglende informasjon om hva som blir karakterlagt, hva som skal være med i arbeidsoppgaver. Skiftet arbeidskravet midt under arbeidskravet der vi måtte stryke alt vi hadde gjort uten forlenget tidsfrist.
- Wikipedia er tydeligvis pensum siden Fully Dressed Use Case ikke var å finne i pensumboken men vi ble referert til en wikipedia side.
- Kansellerte forelesninger med knappe timers forvarsel per epost(ikke uvanlig at halve klassen møtte opp da uansett)
- Karaktervurdering etter hvor bra vi lager et spill i arbeidskravet, forkrav til dette faget er IKKE spilldesign og andre fag relatert i å lage spill med høy kvalitet.
- Eksamensformen var opp til diskusjon og nå uten å få beskjed verken via Mitt.Uib.no eller epost så finner jeg ut av en medstudent at eksamen er håndskreven, noe som byr på personlige problemer.

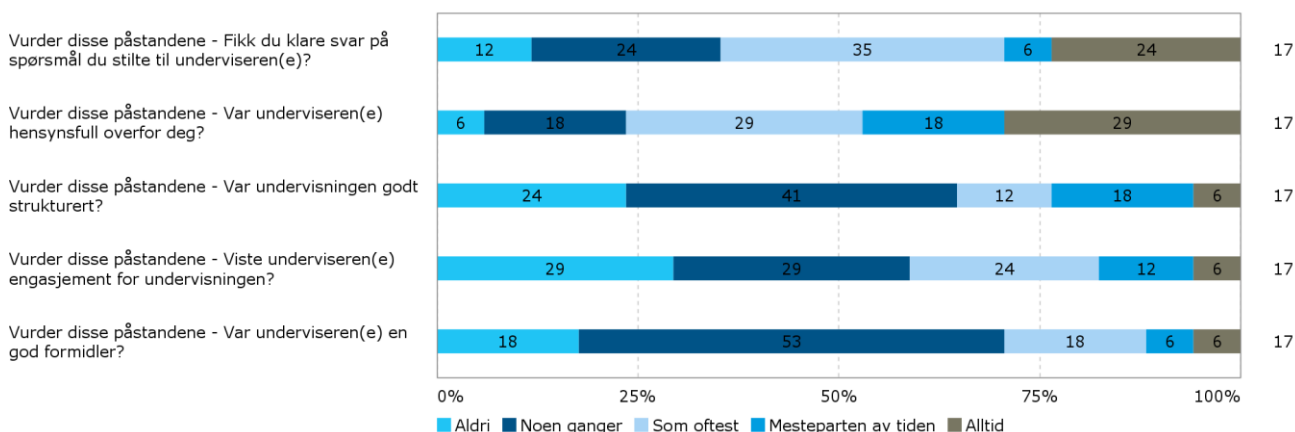
Faget som en helhet virket forhastet og veldig så som så gjennomført.

Har du forslag til hvordan emnet kan forbedres?

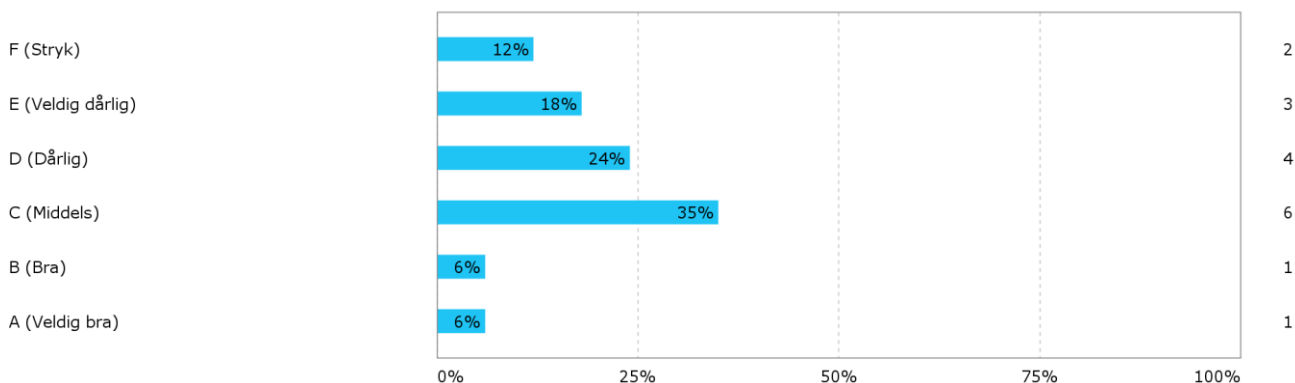
- Mindre planleggingsperiode. Lengre implementasjonsperiode
 - Fokuserer på 1 spill istedet for 4 fra dag 1.
 - Opplegget virket veldig lite gjennomtenkt og ble ofte endret få dager før fristen, noe som skapte store problemer for enkelte grupper.
- Jeg skjønner ikke hvorfor vi har eksamen i dette i det hele tatt. Jeg har sikkert jobbet dobbel så mye med dette faget som jeg har med andre fag dette semester, og mesteparten av den jobbingen har vært med koding/annet arbeid som faktisk ikke er relevant for eksamen i det hele tatt. Så det er litt rart at det jeg ser på som ca hele faget har så lite å si(25-35% av karakteren). Jeg skulle ønske vi delte opp i mindre grupper. Med 15 studenter så ble det til tider kaos, og noen studenter var veldig flinke til å ikke gjøre så veldig mye.
- Ikke så store gruppeprosjektwr
 - Forbedre organiseringen og ha godt planlagte planer om hvordan faget og oppgaver skal være.
 - Lower the workload, improve the structure, and have a coherent idea of how one progresses through the subject.
 - Emnet burde være ferdig planlagt i det det startes
 - Mer spennende forelesninger, mindre team i prosjektarbeidet. Vi var ca 20 stk nå, 4-6 hadde fungert bedre.
 - Gjør oppgavene klarere, for å unngå misforståelser.
 - Structure it better
 - Enten mer spesifikt forklare forventninger til oblig. oppgaver, eller kutte ned på 'krav' om å lage 4 spill.
- Gi individuell karakter i tillegg på oblig. oppgaver - det var stort sprik i hvor mye folk gjorde, og vi fikk minuspoeng for det som en gruppe, på en måte som gjorde at vi følte at vi som gjorde mye også gjorde noe gale...
- Endre på punktene gitt ovenfor
 - Flere gjesteforelesninger, interessant med folk fra bransjen som kommer med erfaringer.
 - Revurder hele faget og gjør det ordentlig!

Tilbakemeldinger på organisert praktisk undervisning:

- Gruppelederne var flinke.
- Gruppelederne var veldig flinke.
- Gjennom hele gruppeprosjektet var oppgavetekstene vanskelig formulert. Det var ikke lett å forstå hva som skulle gjøres. Hvor stor prosentandel resultatet av de obligatoriske oppgavene skulle telle på eksamenskarakteren var ikke på plass fra starten av. Lit dumt å ha så store grupper at ikke alle i gruppen kan møte til avtalte tidspunkt, fordi de har andre obligatoriske grupper ect.
- Gode gruppeledere
- Gruppetimene fungerte bra.
- Veldig flinke gruppeledere, det gjorde at labtimer var bra, ble bare svekket at fagets lite gode planlegging. Tidspunktene var ikke helt passende for min del,
- There was WAY too much work.
- Godt arbeid fra gruppeledere tross mye uklarhet rundt organisering
- For store team, så det ble uoversiktlig og vanskelig for alle å henge med
- I dont even know where to begin. The assignments were vague and the grading method was kept hidden. Results were based on luck and no penalties were exerted on people who didnt contribute. I have nothing positive to say here.
- Alvorlig dårlig
- Det fungerte bra, fast tidspunkt hver uke med plan om hva som skulle gjøres.
- Obligatorisk oppmøte er noe som hører hjemme i arbeidslivet og barneskolen. Her er det voksne mennesker som ønsker å utdanne seg og får stå for egen læring. Ingen behov for obligatorisk oppmøte.



Hvilken karakter vil du gi underviseren(e)?

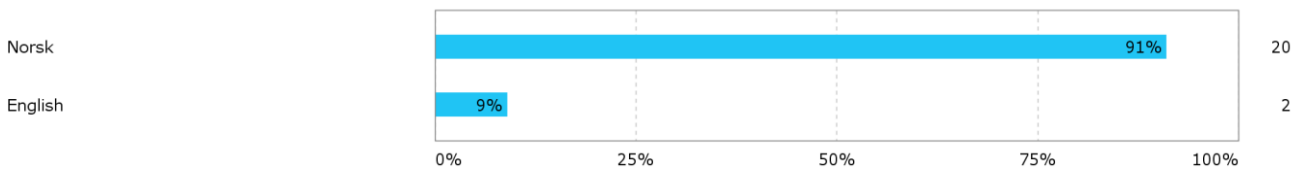


Har du forslag til hvordan underviseren(e) kan forbedre sin undervisning?

- Undervisningsdelen var bra
- Mer entusiasme for faget
- Vise mer engasjement ovenfor faget. Komme med flere eksempler på modeller osv. Ble ofte veldig monotont og dermed ikke gøy å høre på.

- gjøre forelesninger mer engasjerende. ikke la den ene studenten som avbryter og snakker opp til 20 ganger per forelesning styre forelesningen
 - Vise mer engasement, få inn mer praktisk læring av det teoretiske som har mange eksempler i forklaringer, dette kan gjøres til oppgaver
 - Planlegg emnet ferdig før det startes
 - Dont sleep during the students presentation
 - Snakke høyere, mindre monotont, virke mer interessert i eget fag. Ikke sovne når studenter presenterer ting.
 - Bytt lærebok
 - Kun holde seg til stikkord på forelesninger fremfor lange paragrafer med tekst.
 - Ikke sovne av under karakterbesatt presentasjon av studentene.
- Ikke ha obligatorisk oppmøte på temaer vi har allerede tatt 10 studiepoeng i.

Språk



Samlet status

