

Aus der Erhebung der Fachschaft 2019 für die Entwicklung des Inverted Classrooms zur Frage:

**Was findest Du gut an EIA2?**

Insgesamt gab es 100 Antworten von Studenten die 2 bis 6 Semester MKB studiert haben.

Sie haben verschiedene Themenfolgen und Dozenten erlebt. Der Inverted Classroom ist noch nicht dabei. Hier eine Auswahl:

Wöchentliche Aufgaben. Auch wenn es in dem Semester sehr viel Arbeit war, war ich bestens für die Klausur vorbereitet, ohne kurz vor der Klausur massig viel lernen zu müssen. Außerdem bleiben mir meine selbst geschriebenen Codes erhalten und ich kann in Zukunft darauf zurückgreifen um zu schauen, wie man etwas lösen kann.

Wenn man etwas verstanden hat, macht es Spaß zumindest kurzzeitig bis zur nächsten Aufgabe.

Das man endlich mal etwas grundlegendere Dinge über Technik und Computer gelernt hat. Diese Sachen sind zwar so nicht im Modulplan vorgesehen, jedoch hat Prof. Dell'Oro-Friedl diese manchmal in den Vorlesungen nebenbei erwähnt, erklärt und darüber informiert. Als jemand, der digitale Medien studiert, sollte dies auf jeden Fall in irgendeinem Modul vermittelt werden.

Das interessanteste waren die Diagramme und meiner Meinung auch "das wertvollste" für Medienkonzeption. Nur wie oben schon geschrieben, wurde wenig Zeit dafür investiert.

Die kreativen Aufgabestellungen.

Vermittlung allgemeiner Logik in js/ts Programmierung

Praktikumsaufgaben sind machbar

Einblick in die Programmierung zu bekommen. Verständiss für die Verwendung in der Praxis.

Mich hat es sehr gefreut einen Einblick in die Entwicklung zu erhalten. Zudem konnte man im Praktikum gut Fragen stellen und Hilfe zu den Aufgaben bekommen. Das Konzept für die jeweiligen Aufgaben, die wir im Praktikum umsetzen mussten, waren hilfreich, aber es fehlten manchmal weitere Informationen um weiter zu kommen. Ansonsten fand ich die Konzeptidee gut, denn die helfen mir heute noch gut Funktionalitäten zu planen, darzustellen und umzusetzen.

Herr Dell'oro ist sehr nett und beantwortet auch außerhalb der Vorlesung Fragen und gibt Hilfestellungen wenn man auf ihn zugeht.

Grundlagen des Programmierens

Unterricht mittlerweile sehr strukturiert

Herr Dell'Oro ist sehr engagiert mit Leuten, die sich bemühen. Tutoren sind gerne bereit zu helfen und können sehr gut erklären(natürlich auch nur bei Leuten die Interesse zeigen). Lehrinhalte waren mir bei meinem Prax hilfreich, obwohl ich im Bereich Online Marketing tätig war.

Knowhow des Proffs

Grundkenntnisse in der Programmierung erlernen.

Der Dozent erklärt soweit den Unterrichtsstoff verständlich und geht auf die Fragen der Studenten (Wenn Fragen aufkommen) ein. Es ist auch super, dass ein Tutorium angeboten wird!

Das Praktikum ist auf jedenfall hilfreich und sollte beibehalten werden. Auch ist das Ampelsystem und das einzelne Feedback von den Tutoren zu den einzelnen Aufgaben sehr gut. So hat man einen guten Überblick und weiß, ob man die Aufgabe gut erledigt hat oder noch etwas verbessern sollte.

Die gute Unterstützung, wenn etwas unklar war.

Das Prof. Delloro viele Rückfragen stellt und versucht alles Ausführlich und Anhand von Beispielen zu erklären.

Gut ist, dass man im ersten Semester einen kleinen Einblick bekommt und so ein Grundverständnis aufbauen kann.

Ein sehr freundlicher Umgang ist bei dieser Veranstaltung immer gegeben.

Generell finde ich gut, dass wir einen Einblick in die Programmierung bekommen, was auch weiterhin so bleiben sollte, um ein Grundverständnis zu haben.
Der rote Faden beziehungsweise die Strukturierung der Vorlesung ist im Gegensatz zum SS17 deutlich besser geworden. Man kann der Vorlesung gut folgen und viel (mehr als damals!) für die Praktikumsaufgaben mitnehmen, was ja auch Sinn der Vorlesung sein sollte.
Natürlich darf nicht alles "vorgekaut" werden, da wir nicht mehr auf der Schule sind. Das Grundverständnis, was man für die jeweilige Aufgabe haben muss/soll, ist allerdings sehr wichtig, um dann die Aufgabe selbstständig lösen zu können. Dies ist meiner Meinung nach bei dem Aufbau der Vorlesung im WS18/19 machbar. (vielleicht liegt es auch daran, dass ich mich zum dritten Mal mit den Themen beschäftigt habe :D)
Ich finde es gut, dass man immer die Konzepte machen muss, bevor man mit der Programmierung anfängt. Es hilft einem etwas das Prinzip von programmieren zu verstehen. Jedoch sollte auch dort mehr Hilfe angeboten werden!
Aufgaben bis zum Ende von Canvas waren gut und gut aufeinander aufbauend.
Die Aufgaben im Praktikum finde ich gut.
- progressiver aufbau der vorlesung
Dozent geht viel auf Fragen ein.
Dass die Aufgaben aufeinander aufgebaut waren
- regelmäßige Aufgaben zur Festigung des Stoffes
Eigentlich macht Spiele programmieren Spaß und in der Endabgabe kann man sich kreativ ausleben. Der Dozent in diesem Semester, erklärt Grundlagen ausführlicher und präziser.
Sobald jemand Fragen hat, werden diese auch meistens gut beantwortet. Auch die Betreuer haben sehr gute Arbeit geleistet und konnten immer bei Problemen helfen.
Wenn man die Praktikumsaufgabe versteht, dann macht das Coden häufig Spaß. Jedoch brauch man oft zu lange, sodass es den Spaß daran wieder nimmt.
Ich mag die Vorlesungen von Prof. Dell'Oro sehr gerne, und würde daran nichts wirklich verändern. Ich finde die Veranstaltung bietet einen sehr guten und breiten Überblick über viele verschiedene Themen die im Bereich der Webentwicklung wichtig sind. Ich fand den Mix sehr gut und konnte viel mitnehmen.
Die Denkweisen, die man lernt sind gut und anwendbar auf andere Dinge. Wie zum Beispiel, ein Problem in viele kleine zu unterteilen.
Der Ansatz der Ablaufdiagramme. Diese aber bitte genauer erklären und bitte Übungen mit Lösungen dazu anbieten um sattelfest zu werden. Den Ablauf von Programmen und Websites zu erlernen finde ich sehr sinnvoll. Genau so sehr das "Denken" der Programmiersprache zu erlernen und welche Methoden dafür verwendet werden.
Man bekommt ausreichende Einblicke in TypeScript, um am Ende des Semesters selbst ein Spiel programmieren zu können.
Auch wenn es am Anfang des Semesters durch die komplexen Aufgaben sehr anstrengend war, war die Reihenfolge (Canvas als Letztes) angenehm, weil gegen Ende auch alle anderen Projekte des Semesters fertiggestellt werden mussten.
Die Vorlesungen sind gut gemacht und es ist gut Ihnen zu folgen. Das Praktikum und die Vorlesungen sind gut abgestimmt aufeinander
Unterhaltsame Vorlesung und guter Humor. Außerdem sehr genaue und verständliche Erklärung wenn man eine haben möchte, und intensive Unterstützung durch Issues und Spiellabor.
Vorlesung ist gut verständlich und das Praktikum hilft bei der Bearbeitung der Aufgaben.
Im Grund finde ichs sehr gut, dass wir EIA haben. Es macht unseren Studiengang zu was einzigartigem.
Das sehr viel durchgenommen wird was einem in vieler Hinsicht später behilflich sein wird, falls man sich für so eine Richtung entscheidet. Leider zu schwer für Programmier Neulinge
Die Ergebnisse, welche man erreicht