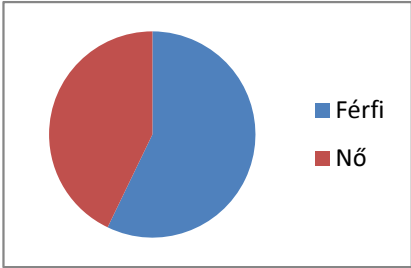
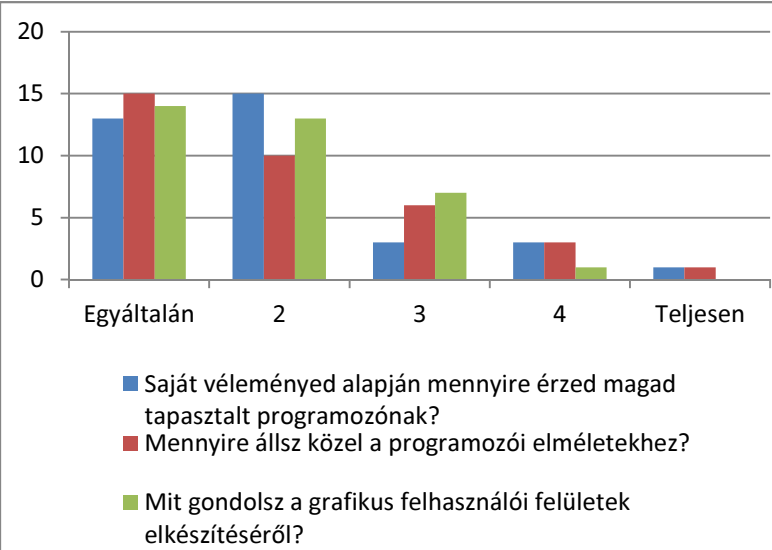


Jelentkezők adatai (a 35 fővel számolva):

Férfi	20	57%
Nő	15	43%
Életkor	22 ± 4 (17-38)	
Átlag végzettség	Jelenleg egyetemen/főiskolán krediteket gyűjtők	
Szaktmák	nemzetközi gazdálkodás	
	BME Mechatronika	
	Informatikus könyvtáros szakon, Kínai minor szakon tanulók jelenleg.	
	Vegyésmérnöknek tanulók.	
	ELTE-n fejeztem be a Biológus Bsc-t és jelenleg Msc-n Biológiát tanulok. Ezen kívül egy Utazásügyintéző Okjs szakot végeztem.	
	Gépész karon mechatronikai mérnöknek tanulok	
	Grafikus, Programozó, mindenes.	
	Corvinus Egyetem- Gazdálkodási és menedzsment szak	
	Mechás szaktársad vagyok, mecha tervezés szakirányon	
	Asztalos	
	BME-VIK-en tanulok mérnök-informatikusnak, elsőéves hallgató vagyok	
	FodrászPedikűr-manikűr, műkörömépítő	
	Jelenleg a BME VBK-n biomérnök hallgató vagyok.	
	A BME mechatronikai mérnök szakára járok, de korábban ipari termék- és formatervező mérnök szakon tanultam.	
	VIK	
	orvosin tanulok.	
	Agrárközgazdász	
	Mechatronika szakon vagyok	
	Nemzetközi gazdálkodás (angol nyelven) szakon tanulok.	
	villamosmérnök - villamos energetika szakirány	
	BME VBK Vegyésmérnöki szak	
	pszichológia, informatikus könyvtáros	
	Mérnök Informatika - Szoftvertechnológia szakirány	
	Környezetgazdálkodási agrármérnök	
	mechatronika	
	Mechatronikai mérnöki szak	
	Matematika szakon, alk. matematikus szakirányon tanulok.	
	közgazdász (pénzügy és számvitel szakon)	
	SE-ÁOK folyamatbanOKJ-s táncoktató	
	GTK - Nemzetközi Gazdálkodási szak, számvitel	
	általános orvos	
	Mechatronikai mérnök	
	Spanyolszak , eüszervezés	
	Általános orvosként végeztem a SOTE-n:)	
	általános orvos, sport oktató	
Tanultak programozást szervezett formában	25	
Legnépszerűbb programnyelvek (szervezett oktatásban)	C++, C#, HTML, Pascal, Python	
Legnépszerűbb programnyelvek	C++, HTML	

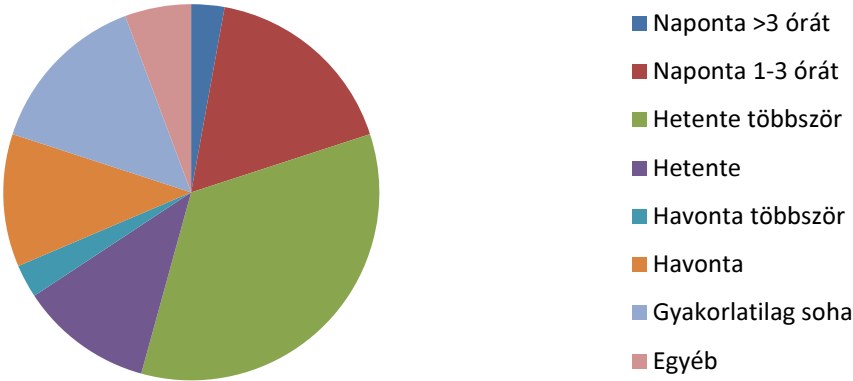


Saját véleményed alapján mennyire érzed magad tapasztalt programozónak?	Egyáltalán	13
	2	15
	3	3
	4	3
	Teljesen	1
Mennyire állsz közel a programozói elméletekhez?	Egyáltalán	15
	2	10
	3	6
	4	3
	Teljesen	1
Mit gondolsz a grafikus felhasználói felületek elkészítéséről?	Egyáltalán	14
	2	13
	3	7
	4	1
	Teljesen	0
Milyen gyakran játszol számítógépes játékokkal?	Naponta >3 órát	1
	Naponta 1-3 órát	6
	Hetente többször	12
	Hetente	4
	Havonta többször	1
	Havonta	4
	Gyakorlatilag soha	5
Volt már számítógépes játékra ötleted?	Egyéb	2
	Igen	17
	Nem	16
	Egyéb	2



1
6
12
4
1
4
5
2

Milyen gyakran játszol számítógépes játékokkal?



Volt már számítógépes játékra ötleted?



Készítettél már valaha számítógépes játékot?

Soha, nem is gondoltam rá

Nem, de mindig ki akartam próbálni

Igen, próbálkoztam már

Igen, egész népszerű dolgokat hoztam már létre

Egyéb

13

13

7

0

2



A jelentkezők többsége szereti a következő típusú számítógépes játékot:

Mennyire értesz a digitális képszerkesztéshez?

Stratégia

Egyáltalán 9

2 13

3 6

4 5

Nagyon 2

Mennyire értesz a számítógépes grafikák készítéséhez?

Egyáltalán 20

2 9

3 4

4 1

Nagyon 1

Mennyire értesz a 3D modellezéshez?

Egyáltalán 25

2 5

3 1

4 3

Nagyon 1

Mennyire értesz az animáláshoz?

Egyáltalán 25

2 4

3 4

4 2

Nagyon 0

Mennyire értesz a hangtechnikákhoz?

Egyáltalán 22

2 10

3 1

4 2

Nagyon 0

Mennyire értesz a videó készítéshez?

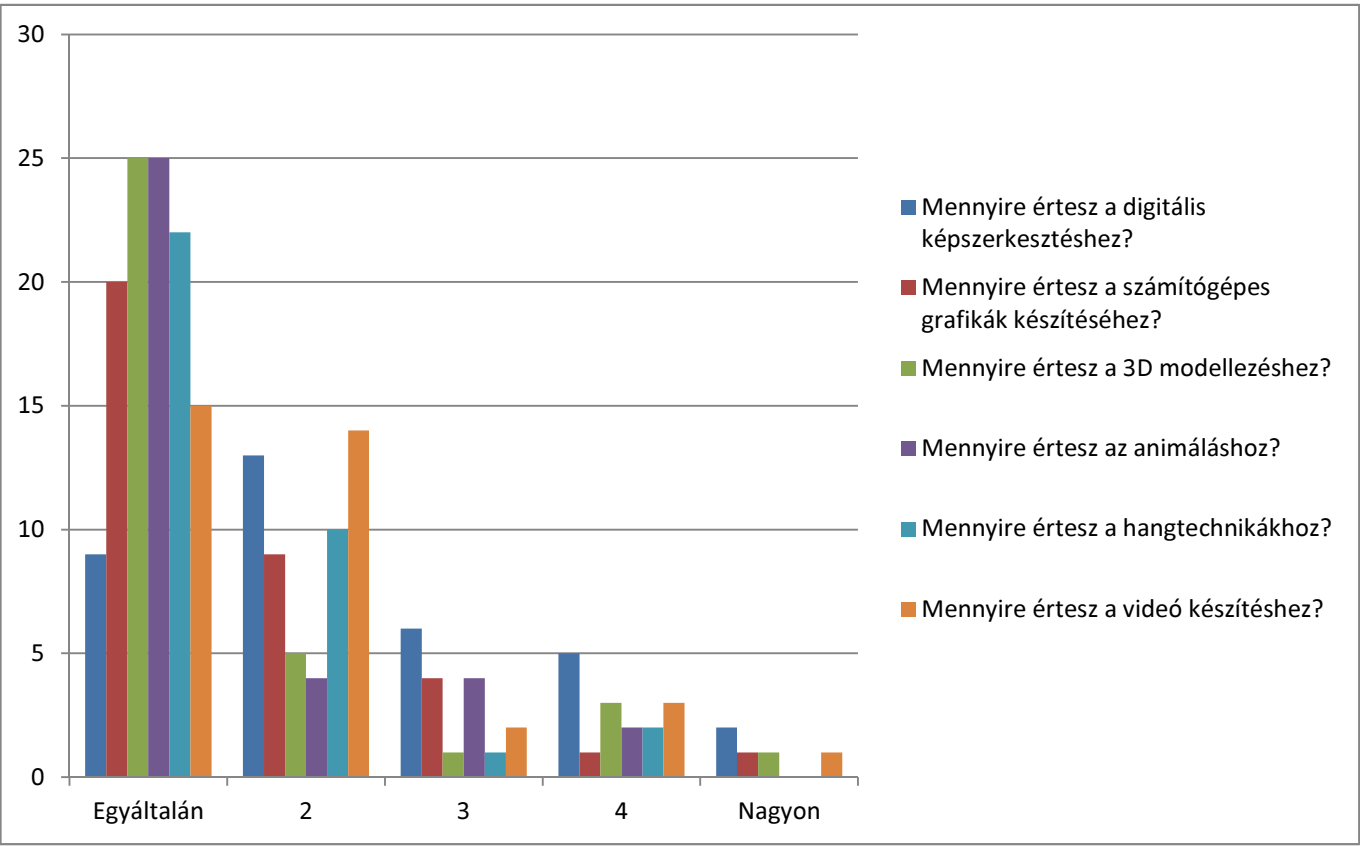
Egyáltalán 15

2 14

3 2

4 3

Nagyon 1



Mennyire vagy jó középiskolai matematikából?

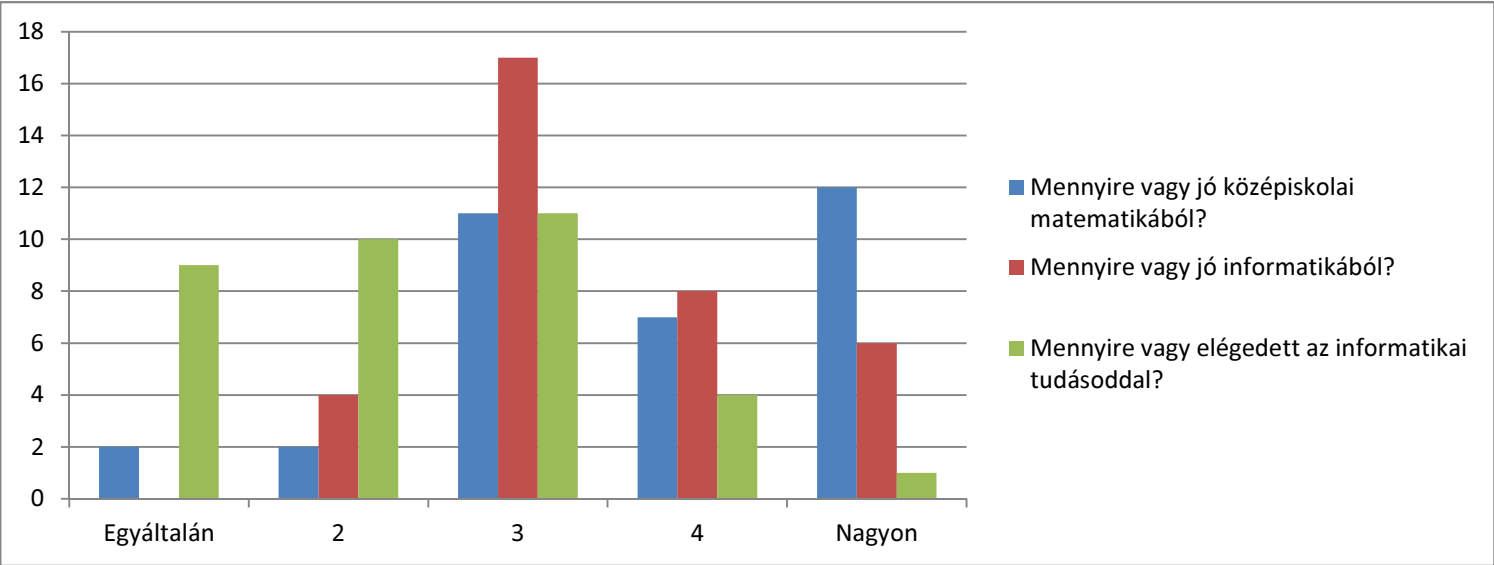
Egyáltalán 2
2 2
3 11
4 7

Mennyire vagy jó informatikából?

Nagyon 12
Egyáltalán 0
2 4
3 17
4 8

Mennyire vagy elégedett az informatikai tudásoddal?

Nagyon 6
Egyáltalán 9
2 10
3 11
4 4
Nagyon 1



A jelentkezési lap ismertetője alapján mit vársz a kurzustól?

Megtanulok egy egyszerűbb programot írni és remélhetőleg érteni fogom, hogy mit miért csináltam:)
Szerintem elég lesz arra, hogy alapszinten elsajátítsam a programkészítést és nem túl bonyolult programokat tudjak készíteni.
egy kicsit mélyebben belelátok abba, ami érdekes
Elég rovid idonek tunik, de pont ezért izgalmas es kiváncsi vagyok mire fogok jutni ezzel az uj technikaval :)
Kíváncsi vagyok a programozásra, logikus, emiatt elvben érthető, csak nagyon magas szintű, tőlem távol álló területnek tartom. Az alapokat szerintem képes lennék magabiztosan elsajátítani és kreatívan alkalmazni (kiindulva abból, hogy általános iskolás koromban előszeretettel játszottam a teknősös rajzóval és jöttem rá magamtól dolgokra). Mélyebb, bonyolultabb programozói ismeretekre nem vágyom. Jó volna a felhasználói dolgokat kicsit jobban kezelni, hogy ne kelljen mindenhez segítséget kérni, bár gondolom a kurzus nem erről fog szólni.
Szerintem gyorsan tanulok, de mivel teljesen laikus vagyok, ezért azt várom csupán el, hogy kicsit belelássak a dolgokba és a későbbiekben kedvet kapjak tovább fejleszteni magam ebben az irányban is, mivel az informatika elengedhetetlen napjainkban.
Egy Bomberman jellegű játékot örülnék ha össze tudnék rakni a 4 hét alatt.
Remélem tényleg jó lesz, érdeklődve várom az első órát
Nagyon jó programokat valószínűleg nem, de véleményem szerint elég lesz arra, hogy kicsit mélyebben belelássak ebbe a világba és később is foglalkozzak vele.
Remelem új ismereteket sajtáíthatok el a programozás terén
Megismerjem a Game Maker-t
Nem várok el semmit, arra tippelek, hogy egy picit bele fogok látni a programozás rejtelseibe.
Meg szeretném ismerni a game maker alapvető tulajdonságait es kezelhetőségét.
Szerintem legalább egy, működőképes és szórakoztató játékot el fogok készíteni. Bár még nincs tapasztalatom képszerkesztésben, modellezésben... biztos vagyok benne, hogy képes lennék megtanulni ezeket. Papíron jól tudok rajzolni, jó a geometriai érzékem, és azokat a dolgokat amik érdekelnek gyorsan tudom tanulni.
Betekintés az adott programhasználatába és a megjelölt témákba (kmédiaszerkesztés, programozás logikája).
Nem nézem ki magamból, hogy valaha programozni fogok tudni, de a tanártól nagyon sok függ. Alapból nyitott vagyok, amit elmagyaráznak, megértem, kérdéses, hogy meg is jegyzem-e.
Szeretném megtapasztalni milyen alkotni egy ilyen programot, mi számít mondjuk egy jól összerakott játéknak. Szeretném tudni, hogy áll össze egy ilyen, és annak is nagyon örülnék ha egyszerűbb dolgokat a kurzus után én is meg tudnék csinálni.
Mindig is érdekelt a játékfejlesztés és az animáció. Remélem a kurzus során hasznosíthatom a grafikai tudásomat is és eredeti játékot hozhatok létre, ami az ismerőseimnek is tetszik majd.
Alapvető ismereteket várok el, illetve programozási logikát.
Ha megértem , hogy miből áll egy játék fejlesztése, már elégedett leszek.
Azt hiszem, képes leszek ledönteni, szeretném-e jobban megismerni a fejlesztői felületet, de nem vagyok benne biztos, hogy képes leszek önállóan játékokat alkotni.
Nagy érdeklődéssel várom, hogy 4*2 órában mennyi tudást lehet átadni, ugyanis hagyományos módszerekkel én kételkednék a kurzus sikerességével kapcsolatban. Én igyekszem majd a magamból a maximumot kihozni, ezért remélem sikeresen fog zárulni a kurzus.
Nézzük meg...
Motivációt, lendületet, iránymutatást. Játékokkal kapcsolatos alapvető fejlesztési ismeretek elsajátítását. Szerintem a 4 hét alatt (mivel otthon is foglalkozok vele és nem nulláról indulok) képes leszek jó programokat készíteni.
Nem, de egy próbát megér, ha már csak keveset tanulok is belőle.
Boldog lennék, ha a programozási alapokat megismerhetném Bár tanultam már programozást, még bizonyos alapok, és logikai dolgok nagyon hiányoznak
A jó programokat nem is, de a grafikus felületek alapvető kockáit legalább már át fogom látni, s önszorgalommal valami komolyabbat is össze fogok tudni rakni.
Alapozást.
Jobban megértem, hogy működik a programozás.
Megtanulok használhatóan programozni, annak ellenére, hogy mikor tanítottak is erre (visual basic) nem igazán jött össze ez se nekik-se nekem.

Mi motivált arra, hogy jelentkezsz erre a felmérésre?

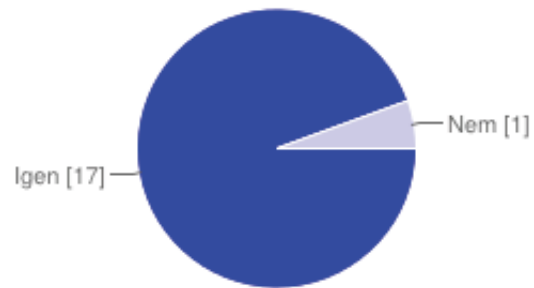
Ez egy új módszernek tűnik. Ha már a hagyományos módszerekkel semmi esélyem, adok egyet magamnak ezzel:D
A barátom honlapkészítéssel foglalkozik. Első sorban ő hívta fel a figyelmemet ezekre a dolgokra, szeretnék én is jobban belelátni, mit is csinál pontosan.
Barátom programozó, és jó lenne kicsit belelátni a munkájába, és így ingyenesen tanulhatnék úgy, hogy közben még Neked is segítek vele. :)
Sok az időm, érdekesen hangzik és kíváncsi vagyok, hogyan tanítasz :D
Konkrétan ez a rész, hihetetlen hogy ezt 8 óra alatt fogjuk megtanulni: "A kurzus végére minden jelentkező képes lesz ennek a programnak a segítségével Windows operációs rendszerre animált, dinamikus programokat és játékokat készíteni."
Erdekesen hangzik es szeretek programozni, a jatektervezes meg izgalmas
Mindig is akartam számítógépes játékot készíteni, de nem tudtam milyen programozási nyelvet érdemes tanulni és honnan. Ezt az alkalmat semmiképp nem hagynám ki. Ráadásul a GML-t szívesen kipróbálnám, kíváncsi vagyok én mit tudnék majd kihozni belőle.
Érdekel a játékkészítés, már foglalkoztam Game Makerrel egy keveset, de szívesen tanulnék még.
Hogy mar foglalkoztam ilyennel és tetszett.
Később bármikor jól jöhet a tudás.
Főként az, hogy semmit sem tudok róla, de szeretném bővíteni a látóköröm, mert bármikor jól jöhet az ilyen fajta tudás, nagyon hasznosnak tartom.
Mindig is ki akartam próbálni magam ilyesmi dolgokban is.
Vonz az ismeretlen
te
Gyorsan és hatékonyan tudnék fejlődni. Hozzásegítene a saját ötleteim megvalósításához. Szélesítené a látóköröm. 3D-s térlátásom jó, de modellezést még nem próbáltam.
Kipróbálnám magam ilyen jellegű feladatokban is. Sok szabadidőm van, amit szeretnék hasznosan eltölteni.
Megkértek rá, hogy jelentkezzek :)
Szeretek programozni + a csütörtöki lyukas 2 órát kitöltené ha akkor lenne
Kíváncsi vagyok rá nagyon, hogy hogyan működik ez a tanulási séma, és nagyon ígéretesnek tartom.
Érdekelnek a játékok és elkészítésük.
Zavar, hogy csak játszok a gépemen, de nem értem
Az eddigi humán jellegű tanulmányaimhoz képest egy nagyon más terület megismerése, alkotásvágy, NyP :)
Érdekel a terület, szeetnék használható tudást.
Az, hogy jobban megismerkedjek az informatikával, mert egyáltalán nem vagyok elégedett az ez irányú tudásommal.
Érdekel a téma
Nagyon szeretnék megismerni kifejezetten játékkészítő szoftvert, és így kérdéseket is fel tudok majd tenni, nem csak az interneten keresett fórumokon.
Mindig is meg szerettem volna tanulni programozni! Fél évig jártam a Pázmány Péter Egyetem által hirdetett Bionika képzésre, de az Analízis nevű tantárgy elég nehéz volt számomra, mert nem láttam, hogy igazából miért is kellene megtanulnom azokat a bonyolult számításokat! Ellenben a Te ötleted újra felkeltette az érdeklődésemet a programozás iránt, mert szerintem is könnyebben lehet elsajátítani a grafikus felületen való programozást!
A leírtak alapján kíváncsi lettem, mindig is szerettem volna kipróbálni magam grafikai programozás terén is
Ismertem olyanokat akik játékokat írtak, de csak teszteltem őket, most viszont kipróbálnám én is.
A játék fejlesztés mindig nagyon érdekelt, ugyanis sok ezzel kapcsolatos munkával foglalkozom leginkább hobbi szinten. Sokszor volt már ötlet is, melynek a megvalósítása megfelelő tudás hiányában elmaradt, ezért nagyon örülnék, ha ilyen módon tudnék szerezni alapfokú játékfejlesztési ismereteket.
Rendkívül motiváló a projekt leírás, és talán végre sikerélményt is köthetek a programozáshoz, nemcsak a végeláthatatlanul sok nyűglődést. Remélem legalább egy picit hozzá tudok járulni a TDK-d sikeréhez!
Mindig is érdekelt a programozás de sose nyílt rá jó lehetőségem, hogy ezt megtanuljam. Szeretném, hogy ha valami jó ötlet eszembe jut, akkor legalább az alap vázát megtudjam csinálni a programnak és csak a finomításhoz kérni profi segítségét.
Szeretnék megtanulni programozni, de ahogy eddig ezt az egyetemen próbálták megtanítani, az alapján nem sokat tudok
Kíváncsiságom :)

A keddi kurzusra jelentkezők száma	9
A csütörtöki kurzusra jelentkezők száma	13
A pénteki kurzusra jelentkezők száma	13

Összes jelentkező száma:	40
Jelentkezők, akik bejelöltek 1 időpontot a 3-ból:	35
Jelentkezők, akik eljöttek legalább 1 előadásra:	29
Jelentkezők, akik az első három előadáson megjelentek:	11
Dolgozatot írtak:	18
Beadott házi feladatok száma:	2
A 4 előadáson résztvevők aránya a 35 főhöz képest:	59%
1. és 2. előadás közötti átlagos otthoni munkaórák száma:	1,19
2. és 3. előadás közötti átlagos otthoni munkaórák száma:	3,3
A dolgozatra készülések átlagos óraszám:	3,11
Házi feladatok eredményének átlaga:	80%
ZH eredmények átlaga:	53%
Legjobb ZH eredmény:	102%
ZH eredmények szórása:	27%

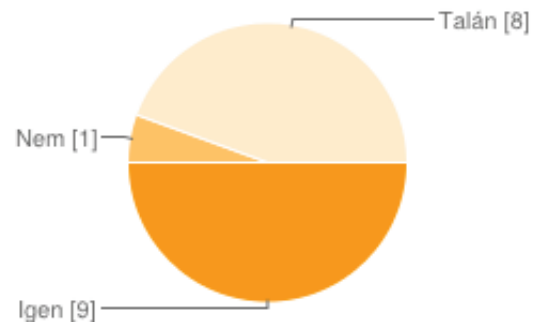
Összegzés

Megérte jelentkezni a kurzusra?



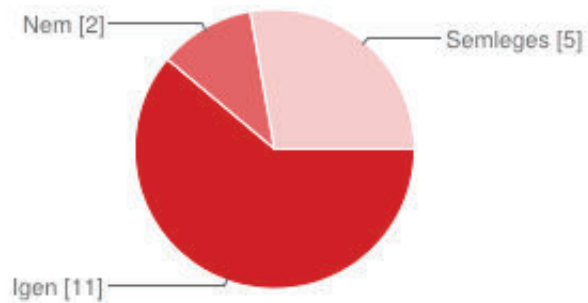
Igen	17	94%
Nem	1	6%

Szerinted alkalmas a Game Maker programozás tanítására?



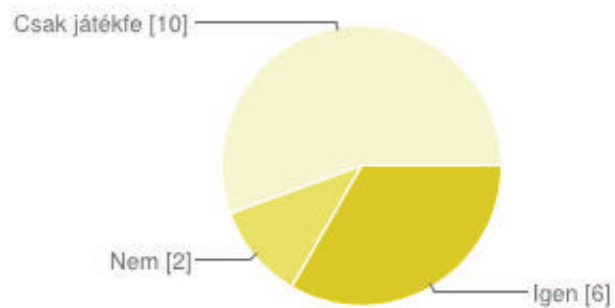
Igen	9	50%
Nem	1	6%
Talán	8	44%

Neked tetszik a GM kezelőfelülete?



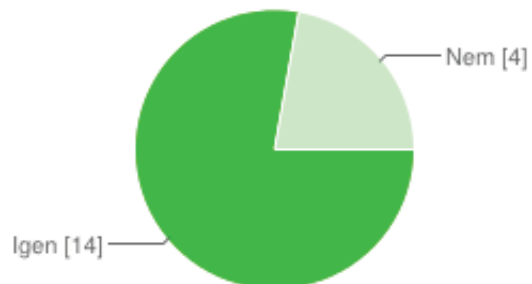
Igen	11	61%
Nem	2	11%
Semleges	5	28%

Ajánlanád az ismerőseidnek a GM-t programozás tanulása céljából?



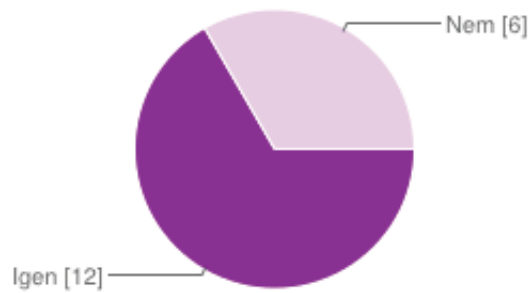
Igen	6	33%
Nem	2	11%
Csak játékefejlesztés céljából	10	56%

Jobb lett volna, ha a 4 alkalom helyett 12 alkalmas (fél éves) lett volna a kurzus?



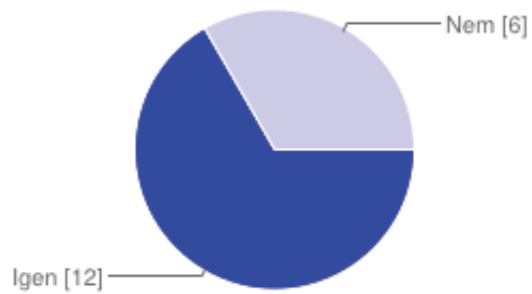
Igen	14	78%
Nem	4	22%

Ha indulna egy fél éves kurzus ugyanebből a témából részletesebben kidolgozva, és beleférne az idődbe, jelentkezne rá?



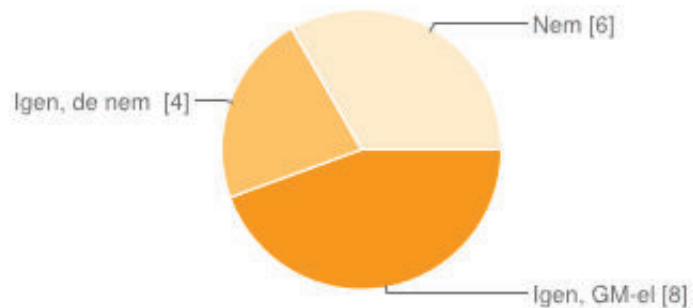
Igen	12	67%
Nem	6	33%

Érdekel a téma annyira, hogy a későbbiekben magadtól is foglalkozzál vele?



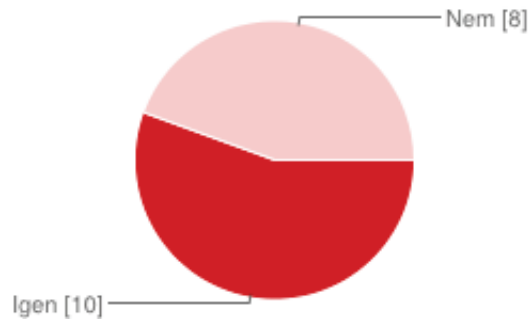
Igen	12	67%
Nem	6	33%

Szeretnél a későbbiekben játékot fejleszteni?



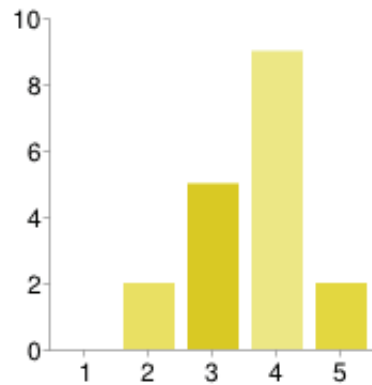
Igen, GM-el	8	44%
Igen, de nem GM-el	4	22%
Nem	6	33%

Szerinted a GM alkalmasabb grafikus programok készítésére, mint bármely más, általad ismert programnyelv?



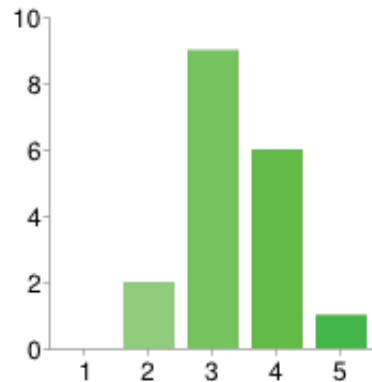
Igen	10	56%
Nem	8	44%

Az elvárásaidhoz képest pozitív vagy negatív csalódás lett a kurzus?



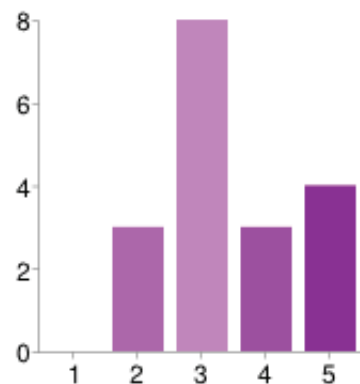
1	0	0%	Nagyon negatív
2	2	11%	
3	5	28%	
4	9	50%	
5	2	11%	Nagyon pozitív

Elégedett vagy az itt megszerzett tudás mennyiségével?



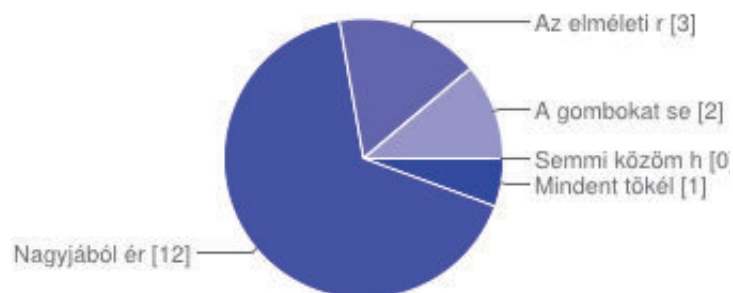
1	0	0%	Sokkal kevesebb információt kaptam az elvártnál
2	2	11%	
3	9	50%	
4	6	33%	
5	1	6%	Sokkal több információt kaptam az elvártnál

Mennyire nőtt vagy csökkent a motivációd a kurzus során?



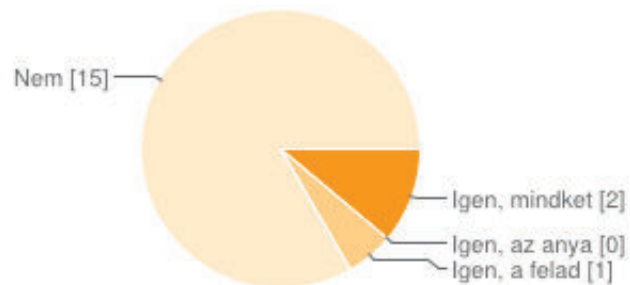
1	0	0%	Sokat csökkent
2	3	17%	
3	8	44%	
4	3	17%	Sokat nőtt
5	4	22%	

Érzésed szerint milyen szinten sikerült megértened az anyagot?



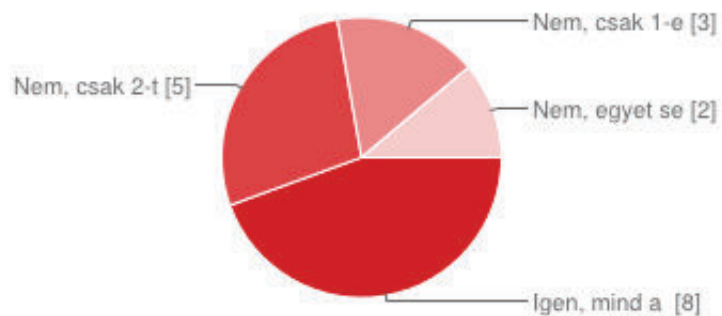
Mindent tökéletesen értem (5)	1	6%
Nagyjából értem, azért lenne még mit gyakorolnom (4)	12	67%
Az elméleti részét sokszor nem értem, csak megtanultam a gombokat használni (3)	3	17%
A gombokat sem találom néha, az hogy valamit magamtól hozzak létre, esélytelen (2)	2	11%
Semmi közöm hozzá, a gombokat sem értem (1)	0	0%

Kértél segítséget az anyag tanulásában vagy a feladatok kidolgozásában?



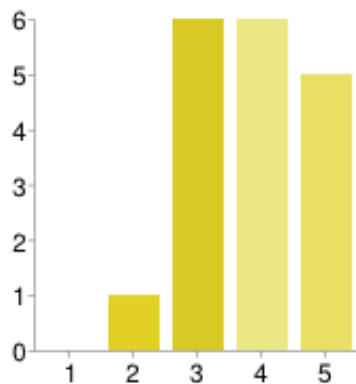
Igen, mindkettőben	2	11%
Igen, az anyag megértésében	0	0%
Igen, a feladatok kidolgozásában	1	6%
Nem	15	83%

Eolvastad az összes előadásról készült jegyzetet?



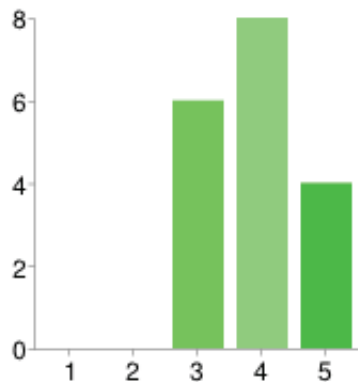
Igen, mind a 3-at	8	44%
Nem, csak 2-t	5	28%
Nem, csak 1-et	3	17%
Nem, egyet sem	2	11%

Mennyire tartod tömörnek a jegyzeteket?



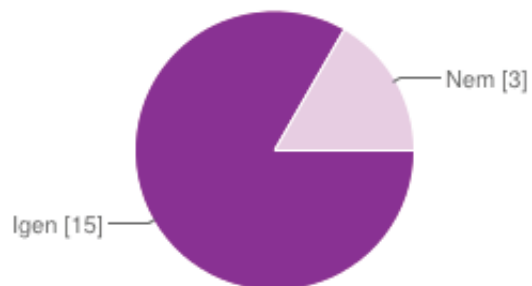
1	0	0%	Alig van bennük fontos dolog, sok a mese
2	1	6%	
3	6	33%	Kizárólag a lényeges dolgok vannak bennük
4	6	33%	
5	5	28%	

Mennyire tartod érthetőnek a jegyzeteket?



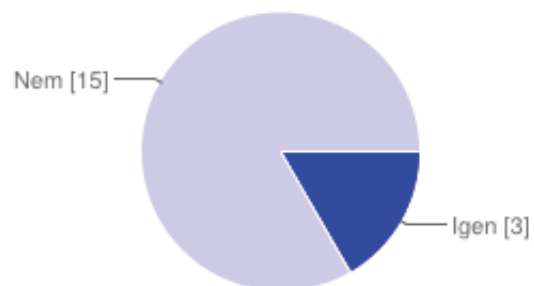
1	0	0%	Semmit sem értettem meg
2	0	0%	
3	6	33%	
4	8	44%	
5	4	22%	Minden tökéletesen érthető volt

Neked segítettek a jegyzetek az anyag megértésében?



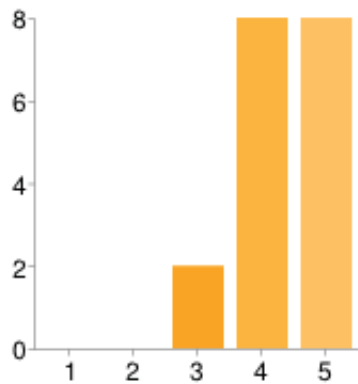
Igen	15	83%
Nem	3	17%

A jegyzetben feltüntetett példafájlokat elkészítetted magadnak?



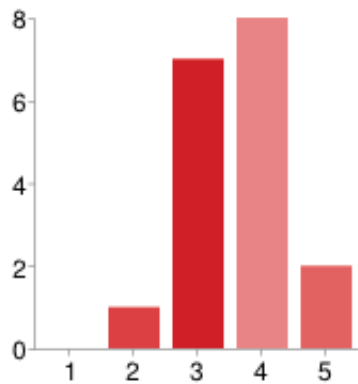
Igen	3	17%
Nem	15	83%

Mennyire tartod hasznosnak a jegyzetekhez csatolt mellékleteket, példafájlokat?



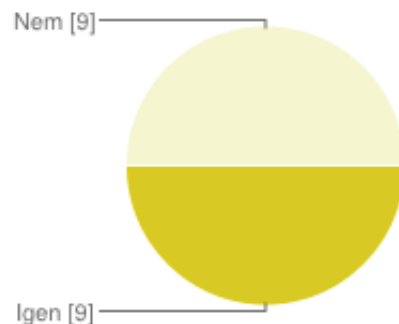
1	0	0%	Teljesen feleslegesek voltak
2	0	0%	
3	2	11%	
4	8	44%	
5	8	44%	Nélkülözhetetlenek voltak

Mennyire tartottad nehéz feladatnak jegyzetekhez csatolt mellékletek, példafájlok értelmezését?



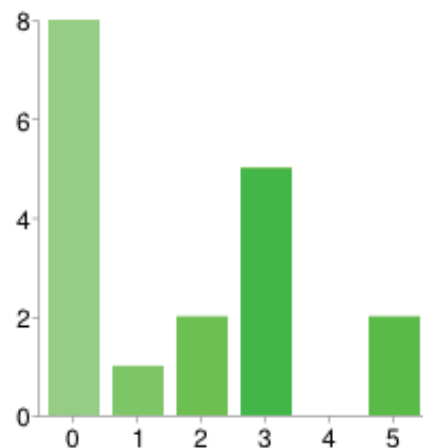
1	0	0%	Nem is tudtam értelmezni őket
2	1	6%	
3	7	39%	
4	8	44%	
5	2	11%	Meg sem kellett erőltetnem magam

Foglalkoztál a házi feladatokkal?



Igen	9	50%
Nem	9	50%

Mennyire tartottad nehéznek a kiadott házi feladatokat?



0	8	44%
1	1	6%
2	2	11%
3	5	28%
4	0	0%
5	2	11%

Ha nem oldottál meg házi feladatot, jelöld be a 0-t, különben értékelj 1-5 között!

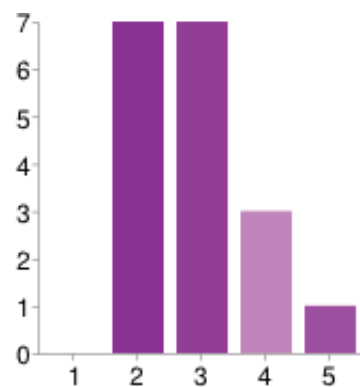
Hozzájuk sem tudtam fogni

Sima ügy volt

Kb. hány órát készültél az utolsó órán lévő dolgozat megírására?

3 2 1 0 6 5 8 15

Mennyire tartottad nehéznek az 1 órás dolgozatot?

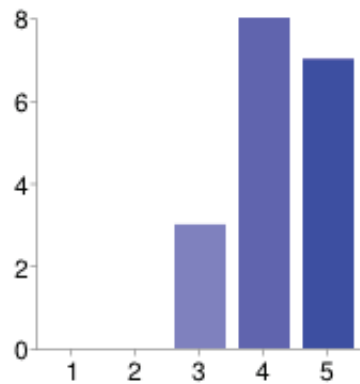


1	0	0%
2	7	39%
3	7	39%
4	3	17%
5	1	6%

Hozzá sem tudtam fogni

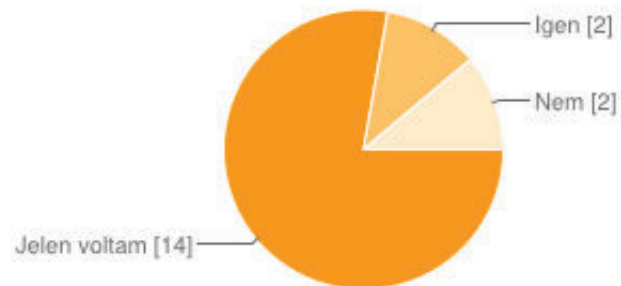
Sima ügy volt

Szerinted a feladatlapok kellően átfogóan kérték vissza az anyagot?



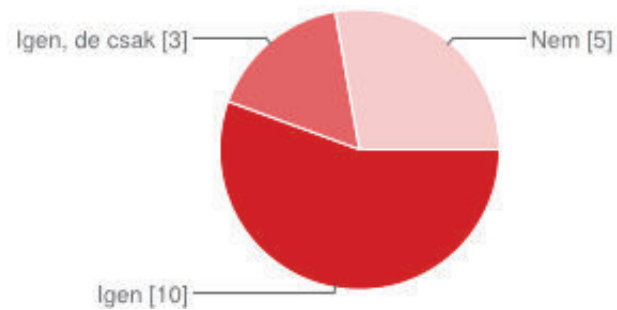
1	0	0%	Az anyagból szinte semmit nem kérdeztek
2	0	0%	
3	3	17%	Az egész anyagot teljesen lefedték
4	8	44%	
5	7	39%	

Szeretnél volna az összes előadáson jelen lenni?



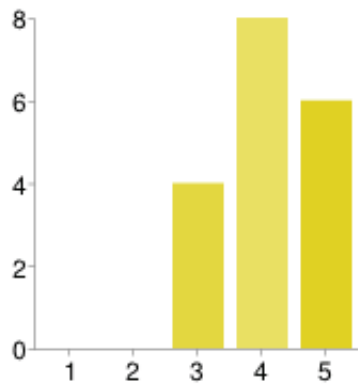
Jelen voltam mindegyik előadáson	14	78%
Igen	2	11%
Nem	2	11%

Megértettél mindent az előadásokból?



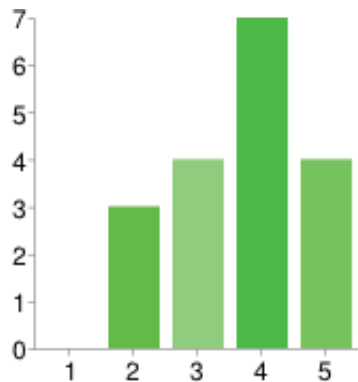
Igen	10	56%
Igen, de csak utólag	3	17%
Nem	5	28%

Mennyire voltak az előadások érthetőek?



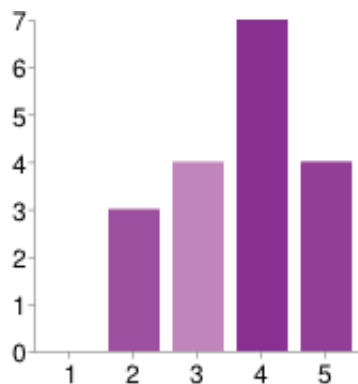
1	0	0%	Teljesen érthetetlen volt minden
2	0	0%	
3	4	22%	
4	8	44%	Minden teljesen világos volt
5	6	33%	

Mennyire voltak az előadások unalmasok?



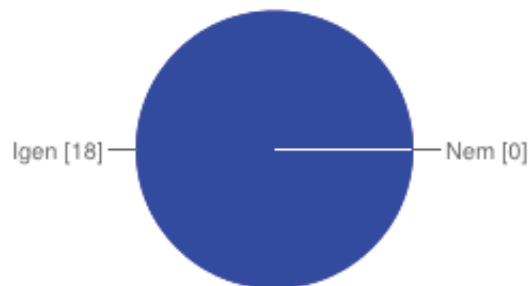
1	0	0%	Megölt az unalom
2	3	17%	
3	4	22%	
4	7	39%	Egy másodpercet sem unatkoztam
5	4	22%	

Mennyire voltak az előadások gyorsak?



1	0	0%	Feltűnően lassúak voltak
2	3	17%	
3	4	22%	
4	7	39%	Eszméletlen gyorsak voltak
5	4	22%	

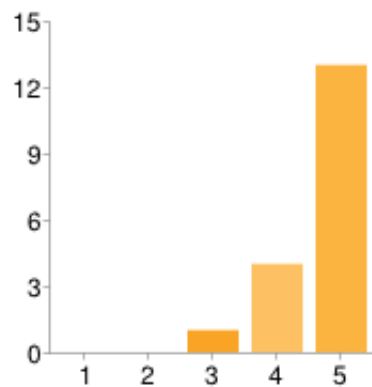
Az előadások segítettek neked az anyag megértésében?



Igen **18** 100%

Nem **0** 0%

Mennyire tartod az előadót szakmabelinek?



1 **0** 0%

2 **0** 0%

3 **1** 6%

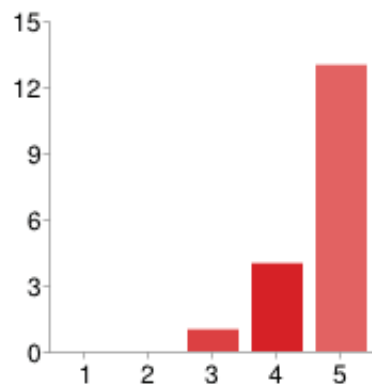
4 **4** 22%

5 **13** 72%

Azt sem tudja, hogy miről beszél

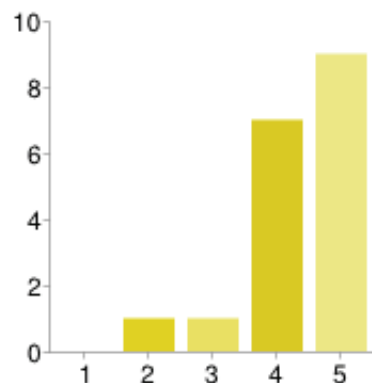
Nem lehet olyat kérdezni, amire nem tud válaszolni

Mennyire tartod az előadót segítőkésznek?



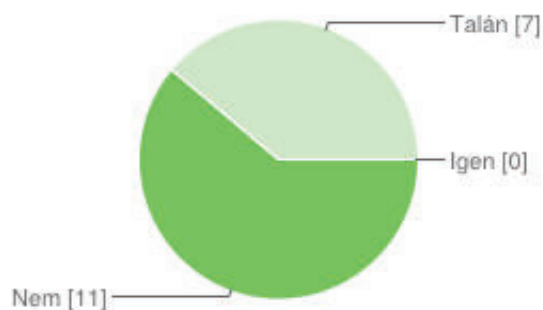
1	0	0%	Nem is érdekli, hogy kinek van szüksége segítségre
2	0	0%	
3	1	6%	
4	4	22%	
5	13	72%	Ennél többet már nehezen tudna segíteni

Szerinted mennyire befolyásolja az anyag megértését az, hogy ki tartja az előadásokat?



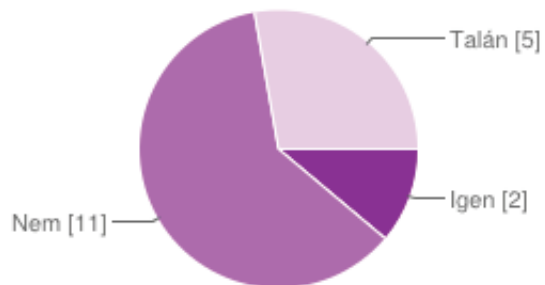
1	0	0%	Egyáltalán nem múlik semmi az előadón
2	1	6%	
3	1	6%	
4	7	39%	
5	9	50%	A különbség drasztikus lenne

Szerinted jobb lett volna, ha más előadó tartja az előadásokat?



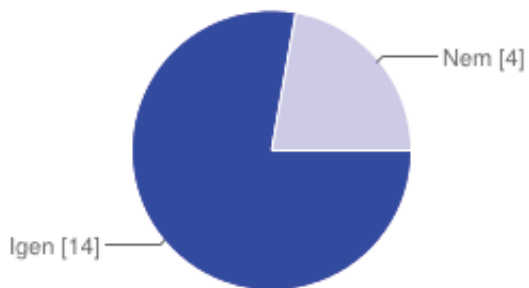
Igen	0	0%
Nem	11	61%
Talán	7	39%

Szerinted rövidebb idő alatt meg lehetne tanulni programozni, ha a "fogd-és-vidd" felület megismerése helyett egyből a szöveges programozással kezdődne a kurzus?



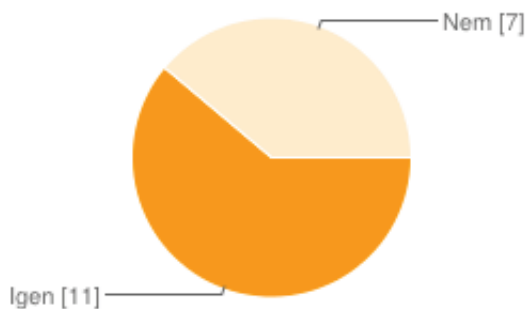
Igen	2	11%
Nem	11	61%
Talán	5	28%

Szívesen foglalkoztál a Game Maker-el otthon?



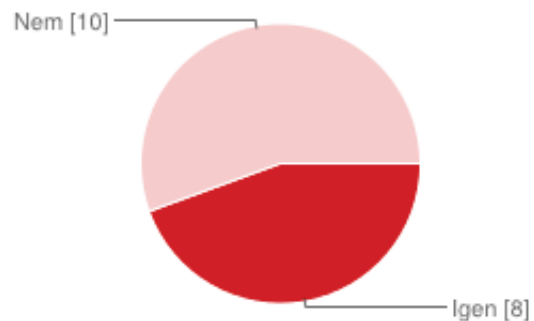
Igen	14	78%
Nem	4	22%

Szívesen kísérleteztél a program azon grafikus elemeivel, amelyekről akkor még nem volt szó előadáson?



Igen	11	61%
Nem	7	39%

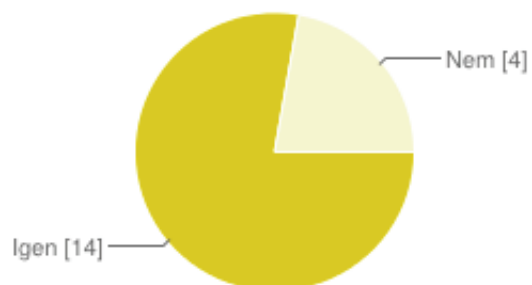
Szívesen kísérleteztél a program azon programsoros elemeivel, amelyekről akkor még nem volt szó előadáson?



Igen **8** 44%

Nem **10** 56%

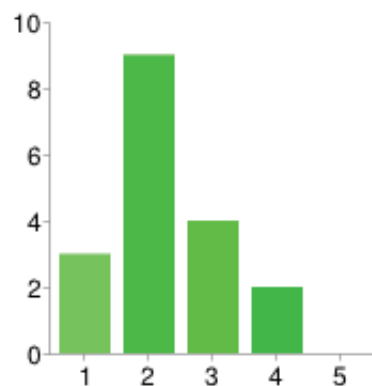
Volt, hogy beleolvastál a GM súgó felületébe?



Igen **14** 78%

Nem **4** 22%

Saját véleményed alapján mennyire érzed magad tapasztalt programozónak?



1 **3** 17%

2 **9** 50%

3 **4** 22%

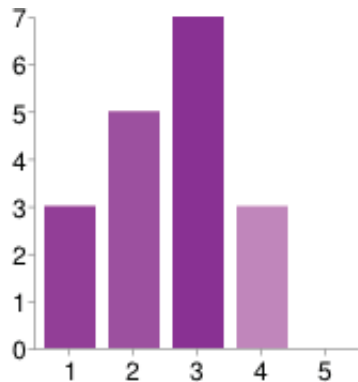
4 **2** 11%

5 **0** 0%

Semmi közöm hozzá

Professzionális szinten programozok

Mennyire állsz közel a programozói elméletekhez?

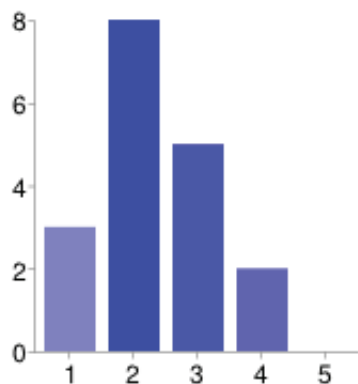


1	3	17%
2	5	28%
3	7	39%
4	3	17%
5	0	0%

Azt sem tudom, hogy mit nem tudok

Bármilyen programozói problémát meg tudok oldani elméletben

Mit gondolsz a grafikus felhasználói felületek elkészítéséről?

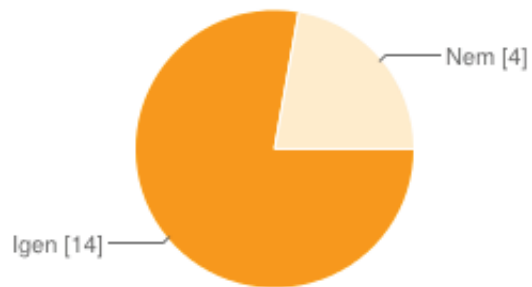


1	3	17%
2	8	44%
3	5	28%
4	2	11%
5	0	0%

Esélytelen

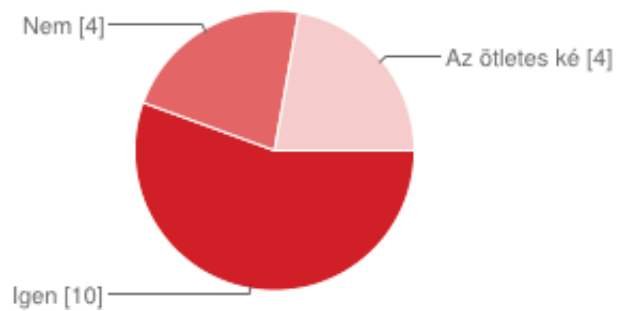
Bármikor össze tudnék rakni elméletben egy jó felhasználói felületet

Van számítógépes játékra ötleted?



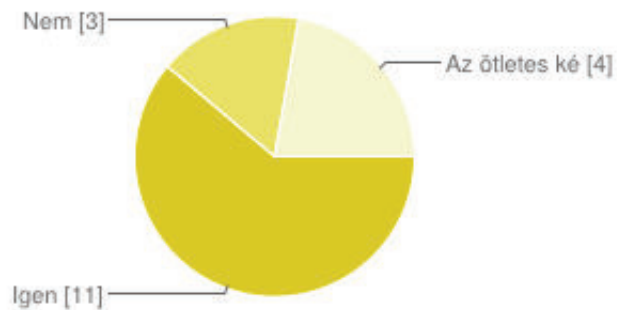
Igen	14	78%
Nem	4	22%

Szeretnéd megvalósítani ezt az ötletet?



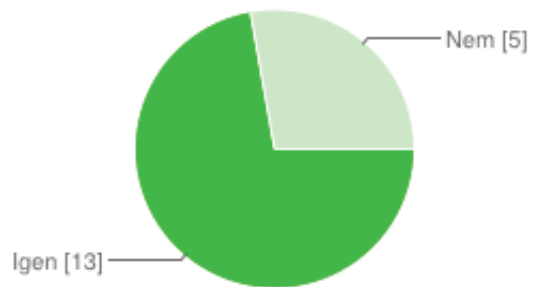
Igen	10	56%
Nem	4	22%
Az ötletes kérdésre Nem-el válaszoltam	4	22%

Szerinted meg tudnád valósítani valamikor ezt az ötletedet?



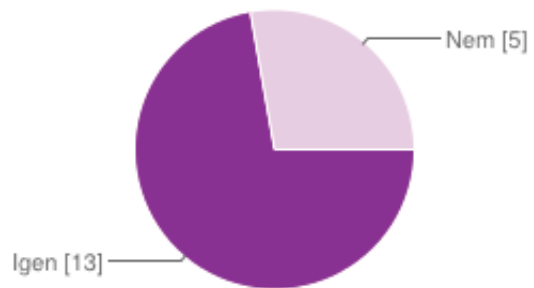
Igen	11	61%
Nem	3	17%
Az ötletes kérdésre Nem-el válaszoltam	4	22%

Szeretnél digitális képszerkesztést tanulni?



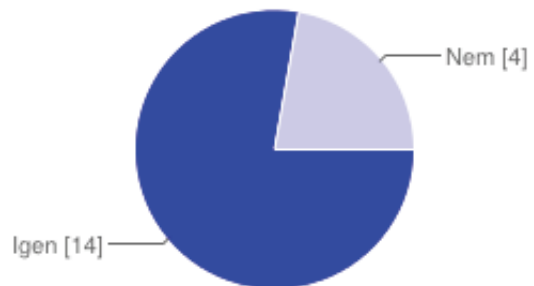
Igen	13	72%
Nem	5	28%

Szeretnél hangszerkesztést tanulni?



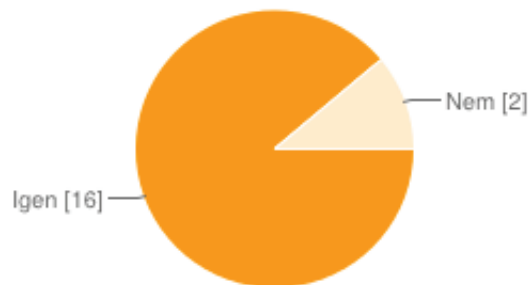
Igen	13	72%
Nem	5	28%

Szeretnél videószerkesztést tanulni?



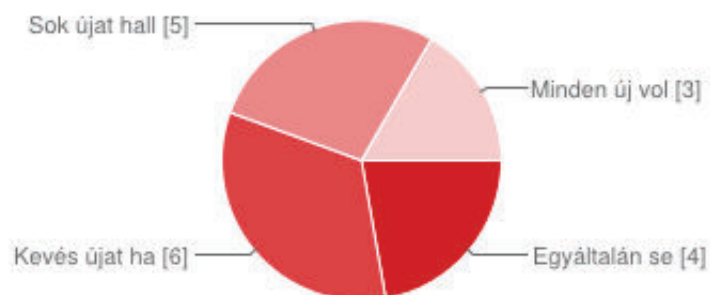
Igen	14	78%
Nem	4	22%

Érzésed szerint elegendő volt a matematikai tudásod?



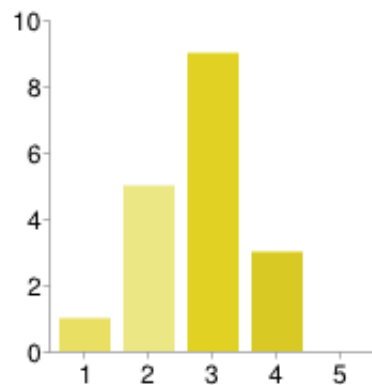
Igen	16	89%
Nem	2	11%

Mennyire egészítette ki a kurzus az informatikai tudásod?



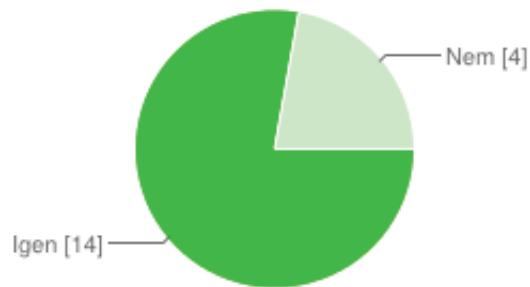
Egyáltalán semmi újat nem hallottam	4	22%
Kevés újat hallottam	6	33%
Sok újat hallottam	5	28%
Minden új volt számomra	3	17%

Mennyire vagy elégedett az informatikai tudásoddal?



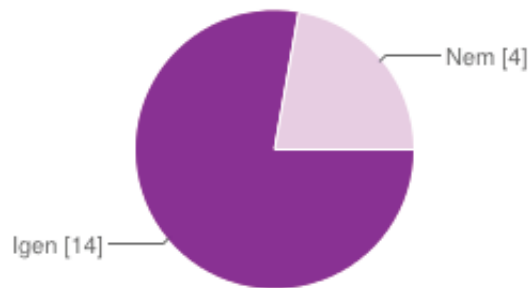
1	1	6%	Egyáltalán nem vagyok elégedett
2	5	28%	
3	9	50%	
4	3	17%	
5	0	0%	Mindent tudok, amire szükségem van

A kurzus alapján alkalmasnak tartod magad programozói feladatok megértésére?



Igen	14	78%
Nem	4	22%

A kurzus alapján alkalmasnak tartod magad programozói feladatok megoldására?



Igen	14	78%
Nem	4	22%

Írj legalább 3 szót, amely a jegyzeteket jellemezte!

Érthetőek voltak és jól adtak vissza az órán tanultakat, amiket meg nem említettél azt is jól meg lehetett érteni belőle. Nem olvastam sokat a jegyzeteket, csak beleolvastam mindbe. Az előadások lefedték elég jól a tananyagot ezért nem kellett elolvasni a jegyzetet. Érthető volt, de nem elég részletes. alapos érthető összeszedett lényegre törő jól felidézte az előadást, mindenre kiterjedt They are good. részletes. érthető, előadással megegyező Tiszta, világos fogalmazás, jó a sok ábra! Sajnos jó pár dolog nem volt benne, ami előadáson elhangzott. Viszont mindenképpen hasznos volt előre megkapni. Pár helyen elgépelés, átfogalmazáskor benne hagyott fölösleges szavak - kettő perc alatt kijavítom neked bármikor, ha kell. nem olvastam el átfogó, részletes, precíz érthető, áttekinthető, ismétlő érthető, logikus, hasznos! Átlátható Tömör Érthető sok illusztráció tömör érthető tömör, lényegretörő, érthető Nem, olvastam, őket. Hosszú, pontos, érthető megfogalmazás. Aprólékos és precíz, teljesen rendben voltak. tömör, talán kicsit kevés magyarázat, hasznos

Írj legalább 3 szót, amely a kitűzött feladatokat jellemezte!

Sok motivációt adott hogy otthon is foglalkozzak a game makerrel. A feladatok érdekesek voltak és rendkívül hasznosak voltak a mellékelt kész példák. Sajnos az elmúlt egy hónapban nem tudtam velük foglalkozni, azt gondoltam több időm lesz, így nem tudok róluk mit mondani. nehéz, hosszú, időigényes a jegyzet és az előadások alapján megvalósíthatók. elérhető, egyszerű, látványos Az az egy házi, amivel behatóan foglalkoztam: nem vésszesen nehéz, de azért rá kellett szánni jó pár órát (lehetőleg egybefüggően). Kreativitást és továbbgondolást igényelt, valószínűleg meg lehetett volna oldani minimalistábban is, de jó volt, hogy lehetőséget adott mindenféle beépítésére, ami csak az eszembe jutott. jól kombinálták a tanult dolgokat, kihívásnak éreztem őket, de kicsit sok volt egyértelműek, de néhány rész nem teljesíthető csak az órai gyakorlás alapján izgalmas, érthető, megoldható Ismétlés, tudás, anya. A feladatok jó gyakorlásnak bizonyultak. Szerintem a kitűzött feladatok túl bonyolultak voltak hogy csak simán meg lehessen őket csinálni. Én ugyan nem álltam neki megcsinálni őket de a példaprogramokat megnéztem és nem hiszem hogy meg tudtam volna olyanra csinálni a házikat. összetett, pontosságot igénylő, önálló gondolkodás még nem néztem meg őket részfeladatok, megoldhatóak, nem túl bonyolultak ijesztők Ha a kérdés a házi feladatra vonatkozik, akkor azok elgondolkodtatóak voltak, és kreativitást igényeltek. összetettek nehezedő sorrendben követték egymást

Írj legalább 3 szót, amely az előadásokat jellemezte!

Az óra nagy részében elmélet volt, kisebb példákon keresztül bemutatva, hogy az egyes funkciók mit tudnak. Interpasszív, hosszú, gyors. Gyors Érdekes Érthető gyors, nehezen lehetett lépést tartani, jó volt, sokat segített a megértésben, amikor előre el tudtam olvasni a jegyzetet az óra előtt Nagyon nagyon nagyon tömény. Erre az anyagra eleve kicsit több idő kell, sokkal hasznosabban menne el ugyanannyi idő, amennyit így is foglalkoztam vele, ha lassabban lenne elmagyarázva és rögtön lenne is idő legalább nagyjából kipróbálgatni. Mert így az otthoni gyakorlás idejéből ment el az előadás anyagának megértése, pl. a 2. héten 5 órát olvastam csak a jegyzetet és nézegettem és próbálgattam a példafájlokat, meg mindent, ami ott le volt írva. Nyilván erre most itt nem volt idő az előadás keretében, de a jövőre nézve feltétlen hasznos lesz a 12 alkalmas kurzus. Jobban felfogja az ember az elején az alapokat, aztán marad idő még mélyebb, részletesebb ismeretekre is, amiket most itt nem vettünk. Érdekesek voltak és jól követhetőek. Sosem unatkoztam rajtuk, és meg vagyok elégedve a tanult anyag mennyiségével is. Az előadások időben indultak és értek véget. Gyors volt, de még éppen nem túl gyors. Pozitívum hogy egy-egy példa bemutatása gyorsan ment. Aki tanult már programozást, annak néhány rész (objektum magyarázata, ciklusok, tömbök) unalmas. Szerintem kicsit monoton volt, látszik hogy nagyon jól tudja az előadó az anyagot, de szerintem néha egy-egy dolgot túl sokáig magyarázott, másokat meg csak éppen megemlített. Nem vagyok benne biztos hogy három alkalom alatt meg lehet tanulni programozni. De én még azt is mondanám hogy ebben nem sok a programozás (nyilván a programsoros részt leszámítva). Persze vannak benne programozási struktúrák, de szerintem alapján véve ez egy grafikus szerkesztő program, nem pedig egy programozást tanító. Azokra az eldöntendő kérdésekre adott válaszaim, amiben arról kérdeztek hogy mennyire lehet ezzel megtanítani a programozást, igazából nem nagyon tudok mit írni, mert szerintem ez nem alkalmas annyira rá. Maximum a szöveges rész, de ez egy olyan program amivel alapján véve grafikusán dolgozunk, és szerintem a programozás tanulásába ez

belekavarhat. Mert a tanuló inkább a grafikus felületet használja mert egyszerűbb neki, pedig nem azt kéne. Túlságosan részletekbe bonyolódó, nagyon nehéz követni a kivetítőn az egér mozgását a végtelen mennyiségű párbeszédablak között. Szerintem teljesen felesleges a program összes részletével foglalkozni; még így is túl sok mindenről volt szó - persze tudom ,hogy nem érintettél egy csomó fontos dolgot. 1 órás monoton kattintgatos és felületbemutatós órát nem lehet sikerrel követni. gyors, érdekes, eseménydús érthető, hasznos, lassú tempós, izgalmas, érdekes nem voltak interaktívak, de megértem, hogy ez az idő hiánya miatt lehet érdekes, feladatra fókuszál Kicsit gyors volt a tempójuk. érthető érdekes mozgalmasság érthető pörgős kicsit hosszú Mivel teljesen más a szakterületem, ezért semmi hasonlóval nem találkoztam, nekem így kicsit gyors volt az előadás, de szakmabelinek szerintem követhető lehetett.

Írj legalább 3 szót, amely az előadót jellemezte!

felkészült lelkes segítőkész Nagyon sok mindent szerettél volna elmondani, ami egyáltalán nem fér be ennyi időbe. RGBalpha, képszerkesztés, vsync működése, stb. ezek mind kevésbé lényeges dolgok az első pár alkalommal. Nagyon demotiváló, hogy 10:00-12:00-ig tervezted az órákat. Úgysem tud ideérni mindenki időben, éhesek is vagyunk már délben. Az órák csúsztatásával nem érdemes (vissza)élni, még akkor sem, ha nincs elég idő az anyagra. Le kell a bemutatandó ismeretekből faragni. Tudom, hogy nehéz, én is tapasztalom sokszor. :) Jól ismeri a game makert: példák bemutatása gyors és érthető. Pontosan érkezett. Szereti a játékfejlesztést. + lelkes, segítőkész, tájékozott jól magyaráz, jól ad elő, jó elvárású Segítőkész, jól felkészült lelkes, segítőkész, kissé határozatlan Tudja, mit, csinál. érthető, megfelelő hangerő, segítőkész tárgyilagos, logikus gondolkodású, jól felkészült maximálisan segítőkész és hozzáértő Látszik rajta, hogy már x éve ezzel foglalkozik. Úgy kezelte a game maker-t, mintha más biciklizne. Diákbarát. Felkészült, segítőkész, de számomra picit gyors (de ez a szakmai hiány miatt is lehetett és hogy külön sajnos nem tudtam foglalkozni vele annyit, mint kellett volna). Kicsit száraz volt az egész előadásmód, tudom szándékosan, de azért a 3. óra, amikor striguláztuk a poénokat, sokkal élvezetesebb volt minden szempontból (addigra már értettem is nagyjából a korábbiakat). Jó Érthető Segítőkész kedves, felkészült, gyakorlatias okos kedves segítőkész Már megválasztottam az előző kérdésben.

Írj 3 dolgot, amelyen semmiképp sem változtatnál az anyag oktatása során!

jegyzetek kiadása, óra és jegyzet megegyezése, házi feladatok Zh előtti példa zh kiküldése. Otthoni feladatok minősége. Csatolt példa fileok minősége. A példákön keresztül bemutatni, hogy a funkciók mit csinálnak, így interaktívabbá téve az órákat. oktató óra hossza segédanyagok megléte az eredeti célkitűzés nagyon dicséretes, amiért ezt az egészet elkezdted az akciók és a programozási sorok tanulásának sorrendje kiadott házi feladatok oktató személye :) az oktatás minősége és színvonala, valamint elvi felépítése A sorrendet! :) A példafájlok elküldése, az, hogy voltak önálló gondolkodást igénylő házi feladatok és egy gyakorló példasor a ZH-ra, kifejezetten hasznos volt (azért azt megjegyzem, hogy az éles ZH sokkal nehezebb volt). oktató leírás sorrend példafeladatok bemutatása, szükséges eszközök bemutatása, házi feladatok,

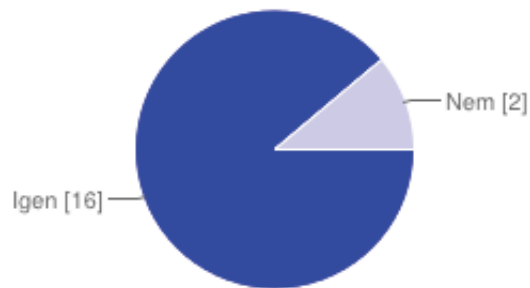
jegyzetek jegyzetek, példafájlok, fakultatív házi (különböző játéktípusokkal) jegyzetek az órák és a zh-k számítógépek használatával legyenek megtartva gyakorlatias számonkérés kivetítés, jegyzet elküldése, program Felépítés, vagyis a tanulás sorrendje Jegyzet Előadó a számonkérést, a mintafeladatokat Soros programozás, kis csoportok, egyszerű kezdés. Az elkészült játékok bemutatása fontos, a segítőkészség, interakció. a tematika alapvető felépítése jó.

Írj 3 dolgot, amelyet megváltoztatnál/bevezetnél, hogy érdekesebbé és hatékonyabbá tedd az anyag oktatását!

A program tervezés rész lehetne részletesebb, mert egy kell idő hogy az ember agya ráálljon erre típusú gondolkodásra. interaktívabb óra, kevesebb anyag, több idő MÁS ütemezés! 6-7 hétre a végét tenni nem volt jó ötlet. + küldd el légyszi mindenkinek a TDK-dat. :) Több vizuális effekt, részletes magyarázat a példafájlokhoz (precíz dolgok magyarázata), több idő kellene az anyag megértéséhez (főleg azoknak akik még nem programoztak) tapasztaltabb programozók játékaiknak bemutatása, például az előadóé más programok megmutatása legalább említés szinten több feladat konkrétabb játékokra csoportok előismeret alapján való beosztása a gyorsabb haladás érdekében, csoport megkérdezése játékötletről szempontjából, közös játékfejlesztés (feladatok kiosztása) lehetett volna több óra:) lassabb óramenet, hogy követhetőbb legyen példajátékok közös lassú létrehozása órai külön feladat, ha valaki elakad segítséget tudjon kérni. változtatni csak annyit változtatnék, hogy az órán végzett feladatokat opcionálisan kiadnám házi feladatnak, hogy mindenki alakítsa rája vagyis komplettebb játékot csináljon belőle akár 1-2 extra ZH pontért szívesen vezetnék be bármely 2 új anyagot amit nem vettünk órán Lassabb, szórakoztatóbb előadásmód. Legyen idő közben végigcsinálni, amit a kivetítőn mutatsz. Az előadásokat előbb be lehetne fejezni, hogy a végén maradjon kis idő önálló próbálkozásra, nézelődésre, a programmal ismerkedésre. Nagyon szigorú voltál, túró a füledbe! A jegyzetekben kéne minden szerepeljen, ami az órán volt, legalább címszavakban, mert én pl. egy pár dolgot nem találtam meg a súgóban, főleg, mivel angolul van, a jegyzet meg magyarul, szóval jó lenne kicsit jobban feltüntetni a jegyzetben a dolgok angol nevét, meg hogy hogyan találom meg a súgóban. lassabban mutatnám be, több példa demonstrálása, interaktívabbá lehetne tenni, menet közben szűrőpróbaszerű kérdésekkel vizsgálni a megértést (pl. ezt most te hova tennéd?) óra közben kérdez-felelek az oktató és tanulók között Több gyakorlati példát hoznék, hogy fenntartsam az érdeklődést még a néha monoton részek ellenére is. Például amikor valami fontos elemről van szó, akkor be lehetne szűni egy-egy olyan programot, amit ennek a felhasználásával készítettek. Tudom, hogy kb minden fontos elem benne van egy jobb programban, de nem is ez a lényeg, hanem hogy kicsit élénküljön a társaság. Most így érthető volt a kevés idő miatt, de az elemek felsorolásának számomra nincs sok értelme, ha nem próbálhatom ki rögtön a gyakorlatban. Mire hazaértem, már elfelejtettem, és egy csomó dolognak utána kellett olvasnom. Bár rendes egyetemi órákon elvileg több idő van, azért ott is előfordul ilyesmi. Nekem egyedül a monotonitás miatt lankadt néha a figyelmem, de az úgyis megváltozik, ha rendes félév lesz belőle, szóval összességében nekem tetszett, és amikor végig csináltam a mintazh-t, nagyon jól éreztem magam :) Szóval köszönöm az órákat, és az idődet :) Alapvető programozói parancsokkal (if, for) nem foglalkozni sokat. Sajnos erre nem nagyon tudok mit válaszolni. Alapjában véve nem volt semmi rossz, én nekem volt csak kicsit csalódás, mert többre, másra, jobbra számítottam, és ez főleg nem az előadó hibája hanem

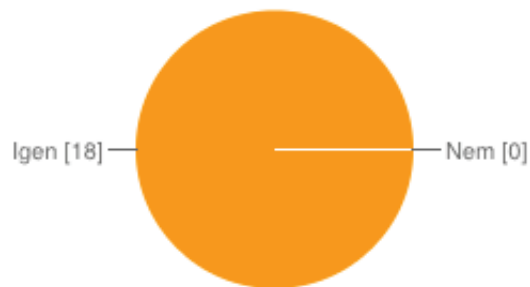
a programé. Hallgatói ötletek meghallgatása fontos lenne, csak erre nem volt idő. Illetve sok anyag volt (legalábbis egy laikus számára) a 4 előadás alatt. Sokszor ha lenéztem a számítógépre és kattintottam valamit, akkor már az előadó még valamit kattintott, amit már nem láttam, hogy hová. Nehéz volt így két monitort is figyelni (a tanárét, és a sajátomat, amin még dolgozni is kellett). Illetve lehet, hogy hatékonyabb lenne a csoportokat úgy össze válogatni, hogy ki az aki programozott már és ki az aki még soha. Még több otthoni feladat. Mindegyik feladat pontot kellett volna érjen a végső érdemjegybe. Több jegyzethez csatolt példa file. Zh helyett jobb értékelés lenne, egy otthoni komplex értelmes feladat. Itt felmerül a "csalás lehetősége"? Csalni lehet zh-n is... Én azért jelentkeztem a kurzusra hogy minél többet megtanuljak erről a programról és hogy megmutassam hogy meddig jutottam el. Csalásból nem származna semmi hasznom. pl lemásolom másról. Nem jövök rá belőle hogy magamtól is képes vagyok-e a feladat elvégzésére és a te eredményeid is csak pontatlanná tenné. Platformfüggetlen oktatóprogram (Scratch, DrRacket), imperatív/funkcionális programozási nyelv a kezdéshez, programTERVEZÉS tanítása.

Érdekesnek tartod a leadott anyagot?



Igen	16	89%
Nem	2	11%

Érdekesnek tartod a programozást?

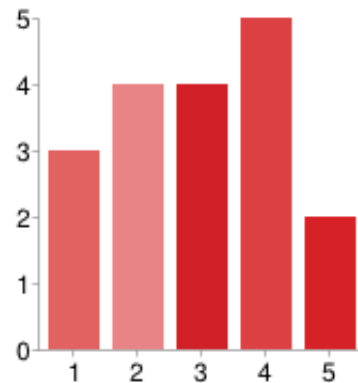


Igen	18	100%
Nem	0	0%

Az anyag melyik részei fogtak meg leginkább?

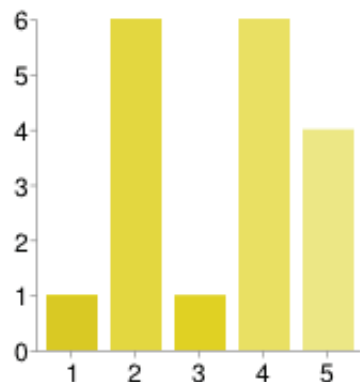
Tetszett ez az ötlet, hogy van ilyen, és lehet használni, de a későbbiekben nem foglalkoznék vele semmiképp. Tetszik hogy bizonyos komplexebb dolgokat, mozgásokat milyen egyszerűen lehet a programmal kezelni. A programozói logika, az események lefutásának sorrendje, a képek kirajzolásának lépései Mászkálós játékok, ütközések, példányok kezelése: milyen tulajdonságaik vannak, milyen metódusokat végezhetünk rajtuk (az objektum-orientált nyelvek megértéséhez hasznos lehet). A parancssoros programozás rész a fogd-és vidd helyett. Így az elején ez a felület kicsit nehéznek tűnik. Jó volt bele látni, hogy mennyi részletre kell ügyelni egy játék kidolgozása során, pl sokkal felhasználó baratabbnak kell lennie. a korai sikerélmény, hogy egyszerű felületen hamar meg lehet érteni az alapokat Több is: szeretek spriteokat, animációkat készíteni érdekesnek találom a programozás tervezési részét (ahogy kitaláljuk milyen mechanizmusokkal mik lesznek a játékokban, és ezek megvalósítását) Otthoni feladatok elkészítése. véletlenszerű események, időzítő 3. előadás Tetszett az animációk készítése, és hogy lehetett saját rajzot is készíteni a programban. Eseménykezelés. az ütközésekben rejlő lehetőségek gondolkoztattak el legjobban az egész érdekes volt Tetszik a kockák pakolgatása (bár már belefutottam néhány korlátjukba), de igazából nekem így összességében az egész program tetszik program egyszerűsége, mégis magas fokú hasznossága; játékon kívüli fejlesztésre is használható program, objektum szerkesztés, programozói-gépelős- rész, események beállítása A házi feladat játékok jók, mert egy alapgondolat van megírva, és onnan szabadon lehet garázdálkodni. Nekem az alapötletek hiányával volt legnagyobb bajom, adott feladat megoldásakor rettenetesen kreatív voltam, és nagyon tetszett, hogy ha kitalálok valamit, hogy hogyan valósítsak meg egy eseményt, akkor amire szükségem van a megvalósításhoz, arra kereshetek vagy ha nincs létrehozhatok egy funkciót, változót, szóval alkothatok, problémát oldhatok meg. És a végén egész működőképes játék lett. :)

A leadott anyag segített jobban megérteni a programozás logikáját?



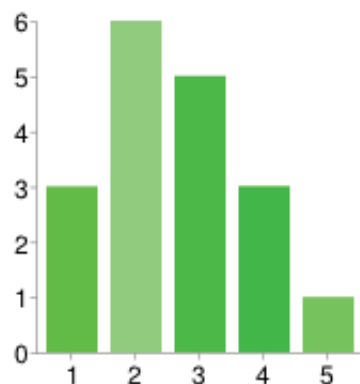
1	3	17%	Egyáltalán nem
2	4	22%	
3	4	22%	
4	5	28%	Teljesen
5	2	11%	

A leadott anyag segített jobban belelátni a programozás nehézségeibe?



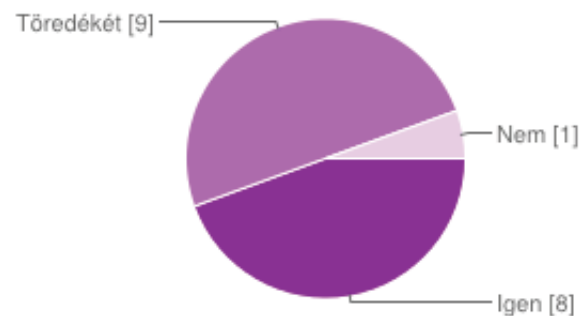
1	1	6%	Egyáltalán nem
2	6	33%	
3	1	6%	
4	6	33%	Teljesen
5	4	22%	

Hogy érzed, most jobban belelátsz az általános szoftverek működésének hátterébe?



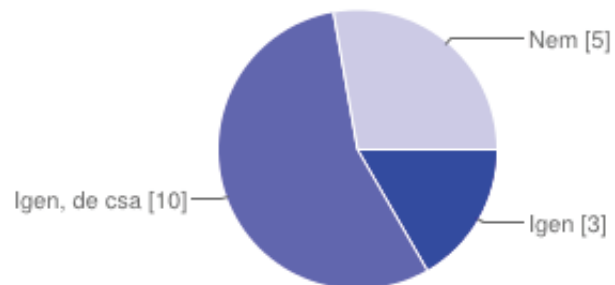
1	3	17%	Egyáltalán nem
2	6	33%	
3	5	28%	
4	3	17%	Teljesen
5	1	6%	

A kurzuson tanultakat fogod tudni használni majd a gyakorlatban is?



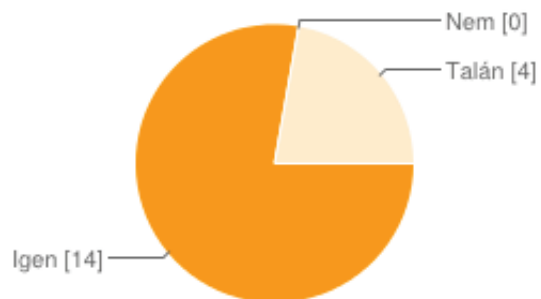
Igen	8	44%
Töredékét	9	50%
Nem	1	6%

Szerinted fontos lenne a programozást ilyen szinten megtanítani minden tanulónak, érdeklődési körtől függetlenül?



Igen	3	17%
Igen, de csak fakultatívan	10	56%
Nem	5	28%

Szerinted érdemes lenne ennek az oktatási módszernek a kidolgozását folytatni, az eljárásokat finomítani?



Igen	14	78%
Nem	0	0%
Talán	4	22%

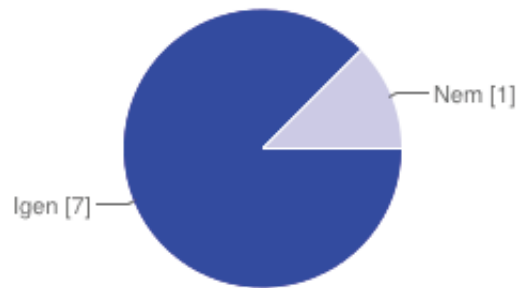
Kíváncsi vagy a felmérés eredményére?



Igen	18	100%
Nem	0	0%

Összegzés

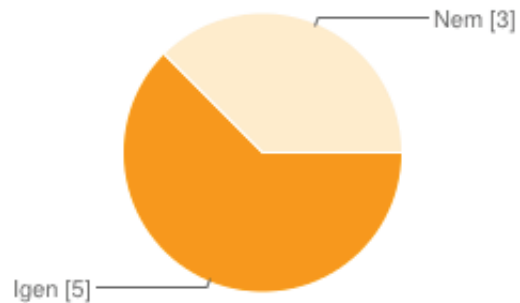
Megérte jelentkezni a kurzusra?



Igen **7** 88%

Nem **1** 13%

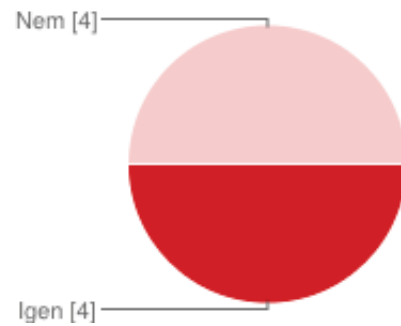
Jobb lett volna, ha a 4 alkalom helyett 12 alkalmas (fél éves) lett volna a kurzus?



Igen **5** 63%

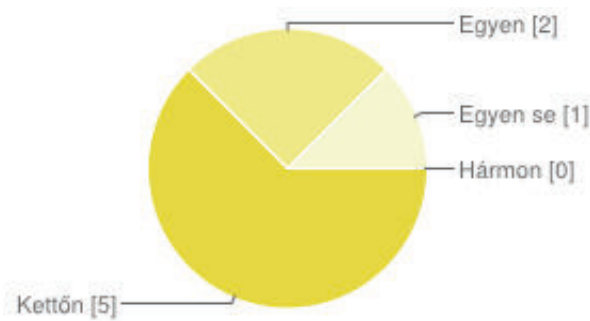
Nem **3** 38%

Érdekel a téma annyira, hogy a későbbiekben magadtól is foglalkozzál vele?



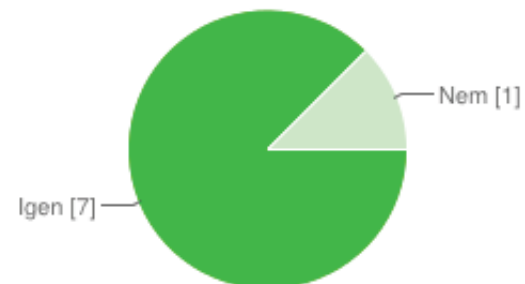
Igen	4	50%
Nem	4	50%

Hány előadáson voltál jelen?



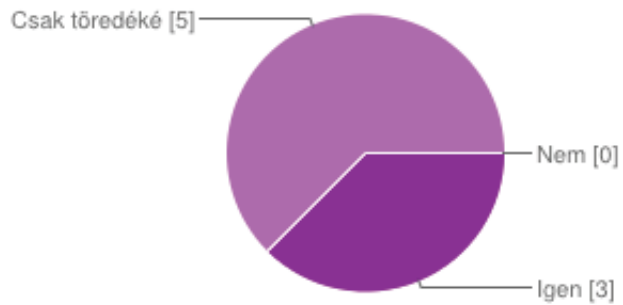
Hármon	0	0%
Kettőn	5	63%
Egyen	2	25%
Egyen se	1	13%

Szeretnél volna az összes előadáson jelen lenni?



Igen	7	88%
Nem	1	13%

Eolvastad az írásos anyagokat, amik e-mail-ben lettek körbeküldve?

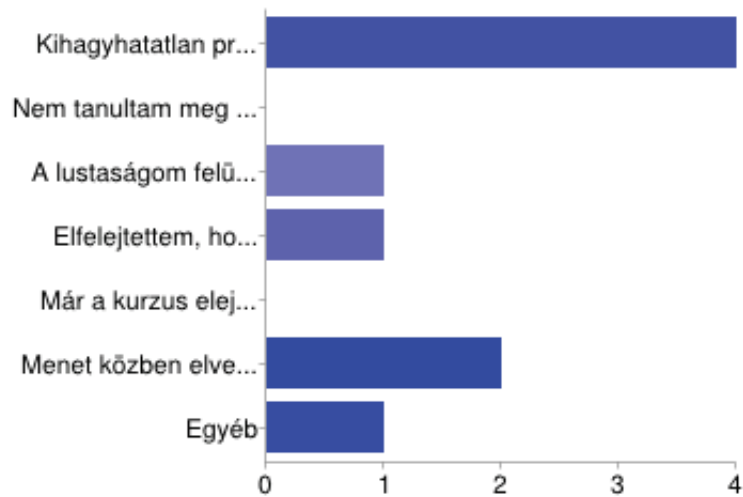


Igen	3	38%
Csak töredékét	5	63%
Nem	0	0%

Kb. hány órát foglalkoztál a programmal otthon?

3 2 1 0 10

Miért nem jelentél meg a dolgozat írás időpontjában?



Kihagyhatatlan programom volt, amit fontosabbnak tartottam	4	44%
Nem tanultam meg az anyagot és nem akartam, hogy a dolgozaton ez látszódjon	0	0%
A lustaságom felülkerekedett rajtam	1	11%

Elfelejtettem, hogy lesz	1	11%
Már a kurzus elején tudtam, hogy nem fogok bemenni dolgozatot írni	0	0%
Menet közben elveszítettem a motivációm	2	22%
Egyéb	1	11%

Írj legalább 3 mondatot arról, hogy mi a véleményed a témával kapcsolatban és hogy miért nem csináltad végig!

Téma érdekes, roppant tetszett, és látok benne fantáziát, hogy fel tudjam használni, amit itt megtanultam(és még amit hozzá fogok tanulni). Betegség miatt a kredites tárgyaimmal is elmaradásaim voltak és azokra nagyobb hangsúlyt kellett fektetnem. Az előadás elkerülhetetlen tulajdonsága, az idő rövideje miatt a tempója, ami nem lett volna probléma például a "boldog békeidőkben"(0.-4. hét, amikor relatíve kevesebb terhelés éri az embert napközben és utána) Szerintem lenne értelme, ha egy kidolgozott, talán picit lassabb tantervet, de kikerülne szabvány tárgyak közé valamilyen formában, komolyan mondom, visual basic-et próbáltak leszuszakolni régebben a torkomon, ez legalább tetszett. Sajnos rájöttem, hogy nem tudom követni az anyagot. Már az első óra anyagát se tudtam elsajátítani és így az utána következő feladatot sem. Nem pont erre a dologra gondoltam, de kaptam egy alapképet az egészről ami nagyon jó, viszont rájöttem, hogy a téma egyáltalán nem érdekel. Kiemelném, hogy nem azért nem mentem mert a tanár rossz volt, vagy maga az óra, hanem maga ez a dolog nem fogott meg. Tetszett nagyon az egész program. Játékot csinálni ezzel nem is annyira nehéz, és kíváncsi leszek, mit lehet meg ebből kihozni. Interneten még 3D-s játékokat is láttam. Nagyon részletes és érthető volt mind a kurzus, mind az írott anyagok, a game maker valóban könnyedén kezelhető és gyorsan tanulható. Egy hosszabb kurzus kivédte volna a hiányzások miatti elcsúszásokat és kiegyenlítette volna a az emberek tudását. Még mindig nagy érdekesnek találom. Sajnos szigorlataim miatt nem tudtam részt venni a kurzuson, de később mindenképp ki fogom próbálni a küldött anyagok alapján. Szerintem, jó hogy nem kódsorokon keresztül prezentálja az objektum orientált programozást. Sok más teendő miatt nem ez volt a prioritás sajnos. Nem vagyok programozói beállítottságú, de nagyon örültem ennek a lehetőségnek, hogy szélesítsem a látóköröm. Az előadás tiszta és világos volt, követhető, érdekes, és látszott a téma iránti elkötelezettséged, ami mindig lenyűgöz. (És egyébként hasonlítasz Josh Grobanre...;)). Időközben sajnos már két állásom is lett, ami sul mellett megoldhatatlanná tett a bejárást és a dolgozaton való részvételt.

Szerinted érdemes lenne ennek az oktatási módszernek a kidolgozását folytatni, az eljárásokat finomítani?



Igen	8	100%
Nem	0	0%
Talán	0	0%

Kíváncsi vagy a felmérés eredményére?



Igen	8	100%
Nem	0	0%