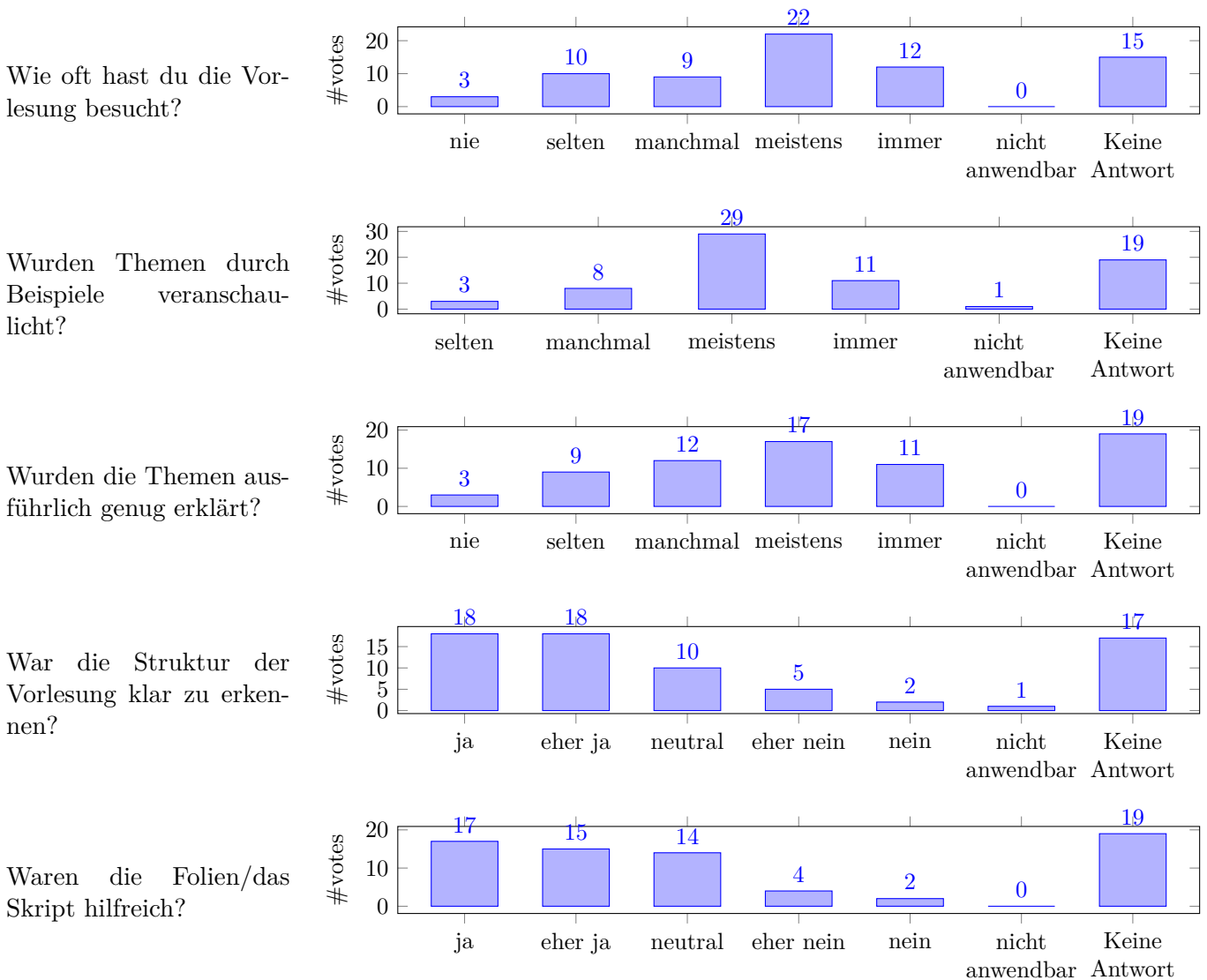
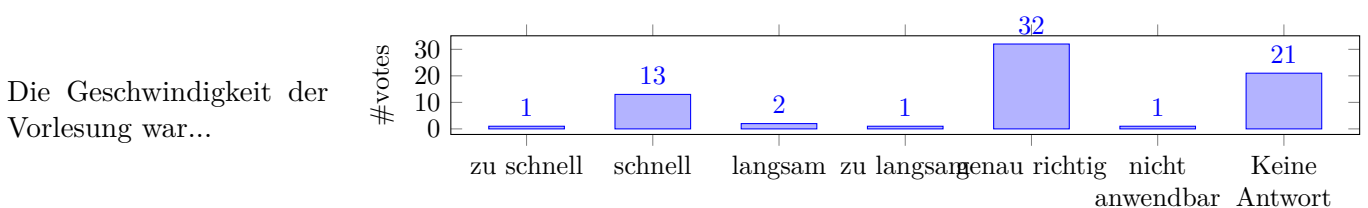


Ergebnis der Online-VLU. Die Umfrage fand in den letzten beiden Vorlesungswochen statt.

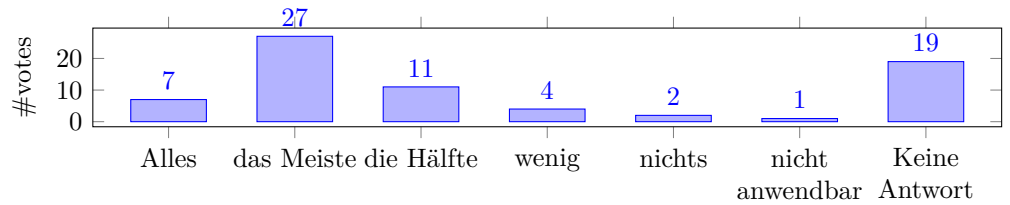
## 1 Bewertung der Vorlesung



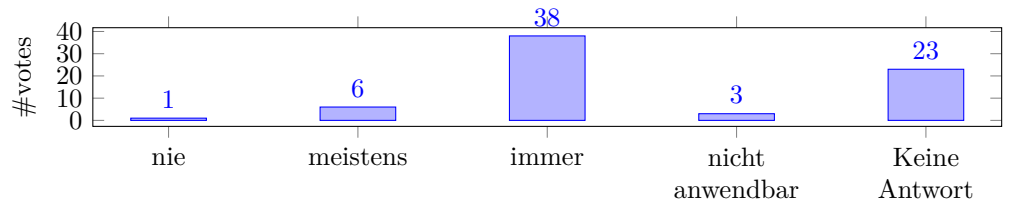
## 2 Bewertung der Dozierenden



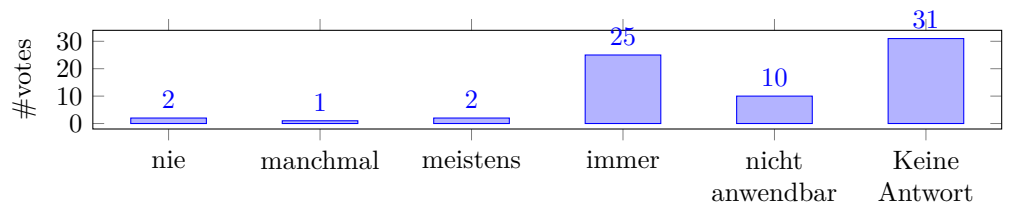
Wie viel verstehst du während der Vorlesung?



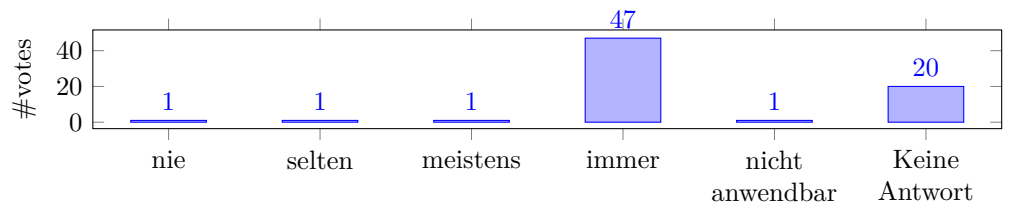
Ist der Dozent/die Dozentin gut auf Fragen eingegangen?



War der Dozent/die Dozentin außerhalb der Vorlesung für Fragen etc. erreichbar?

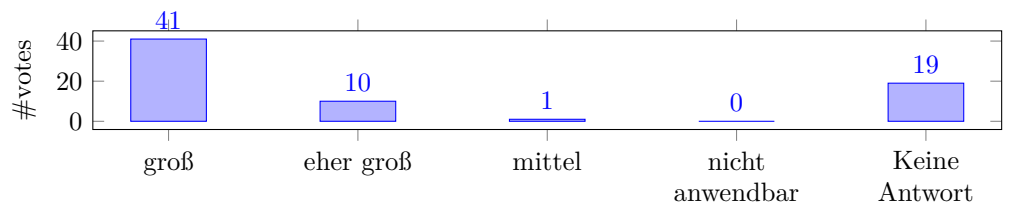


War die Dozentin / der Dozent akustisch gut zu verstehen?

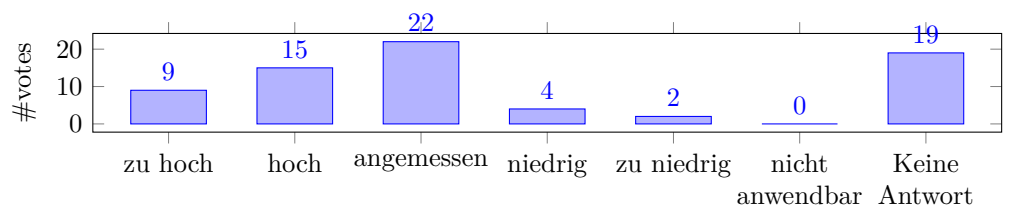


### 3 Bewertung des Moduls

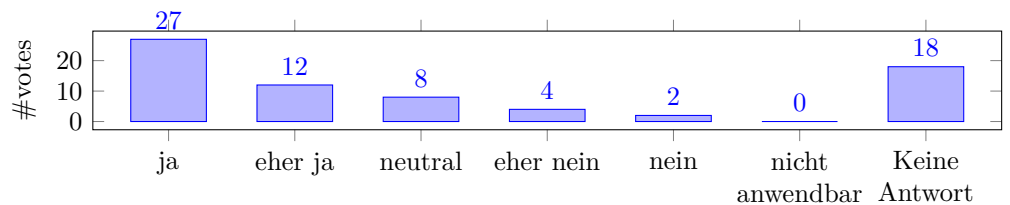
Der Praxisbezug war...



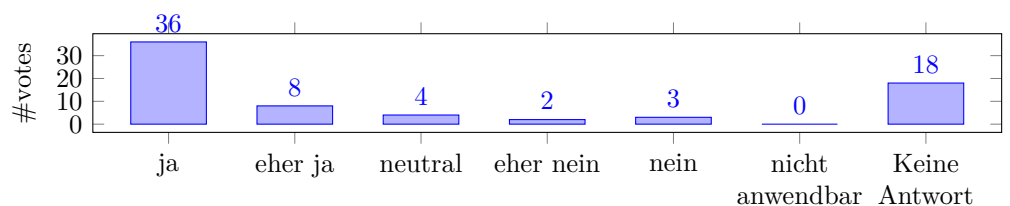
Ist der Arbeitsaufwand für dieses Modul im Hinblick auf die LP-Zahl angemessen?



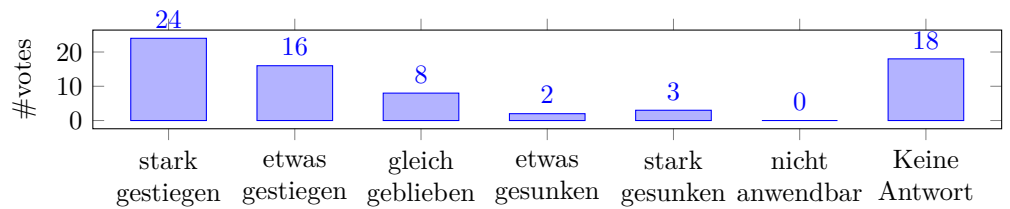
Findest du die verlangten Studienleistungen für dieses Modul angemessen?



Würdest du dieses Modul weiterempfehlen?

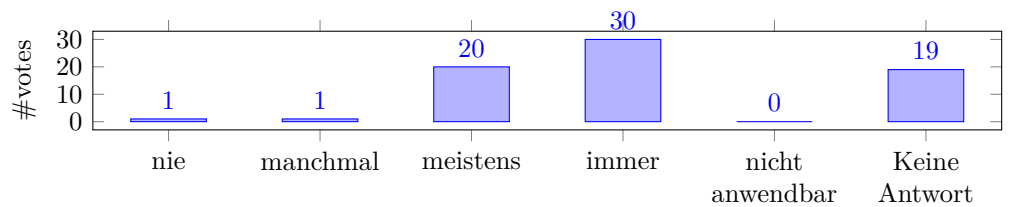


Dein Interesse für dieses Thema ist...

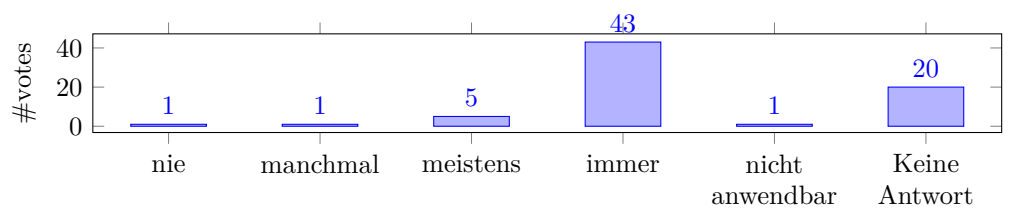


## 4 Bewertung der Übungsaufgaben

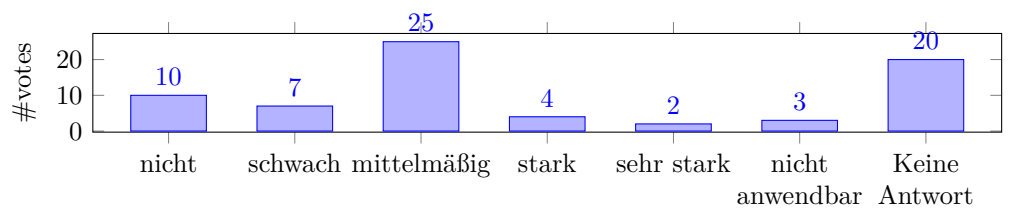
Wie oft hast du die Übungen besucht?



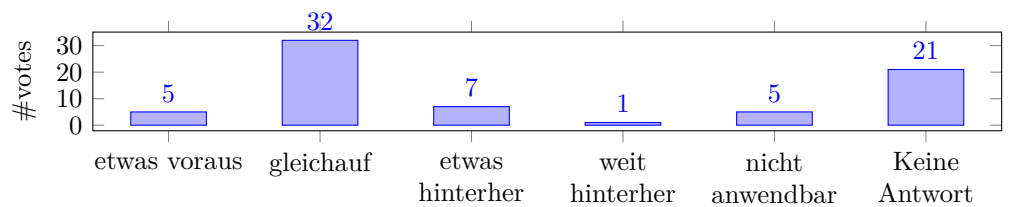
Wurden die Übungsaufgaben rechtzeitig zur Verfügung gestellt?



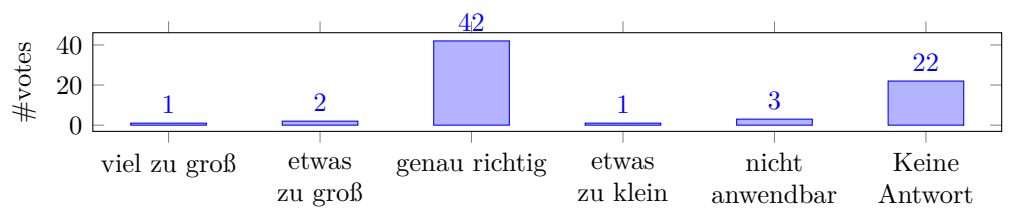
Die Schwierigkeit der Übungsblätter schwankte...



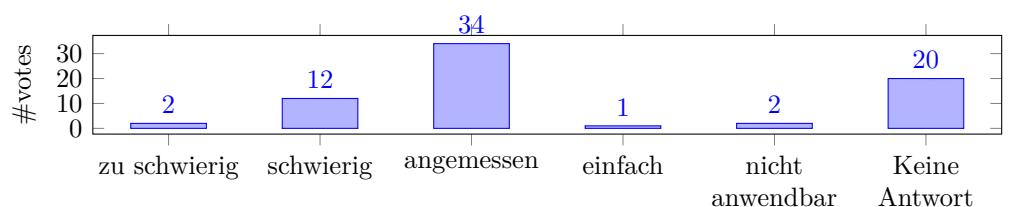
Die Vorlesung war...



Die Übungsgruppe war...

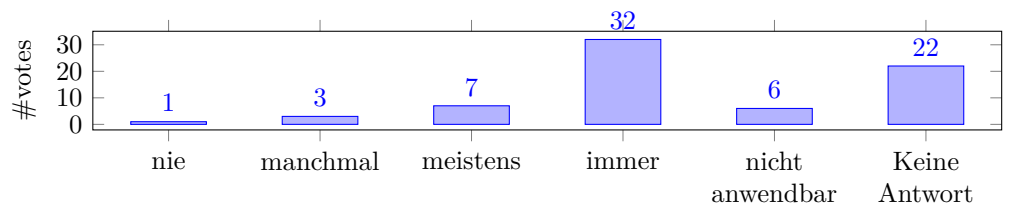


Die Übungsaufgaben waren meistens...

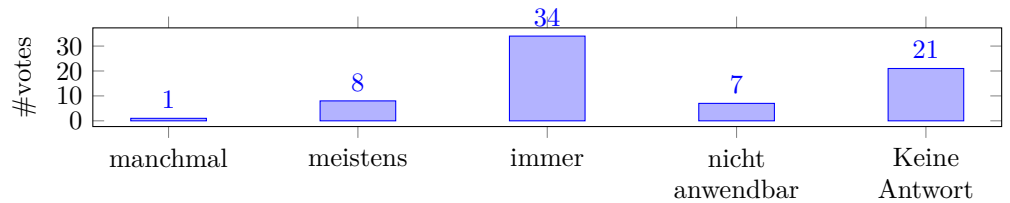


## 5 Bewertung des Tutoriums

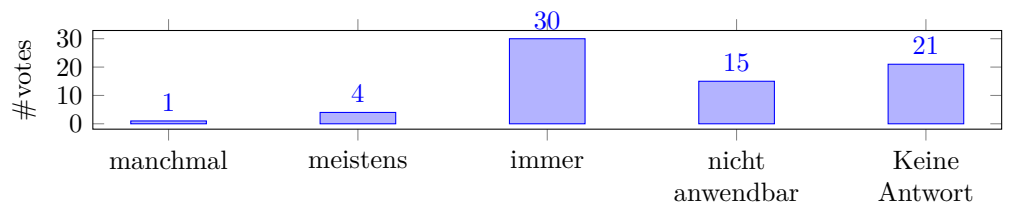
War der Tutor/die Tutorin außerhalb der Übung für Fragen etc. erreichbar?



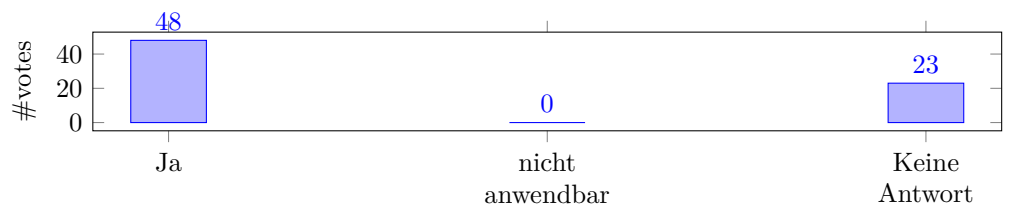
Waren die Korrekturen des Tutors/der Tutorin nachvollziehbar?



Wurde der Tutor/die Tutorin mit dem Stoff der Übung fertig?

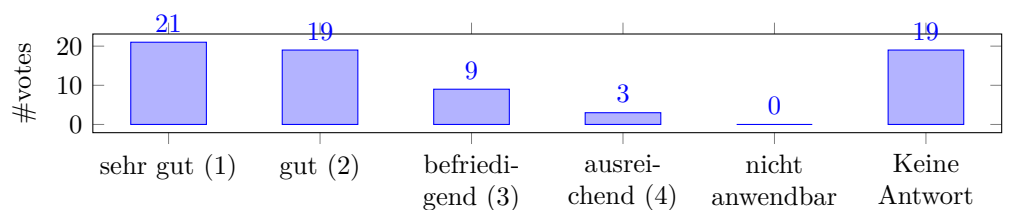


Lohnt sich der Besuch des Tutoriums?

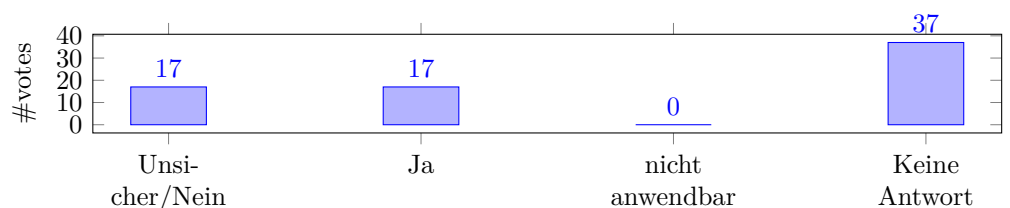


## 6 Abschließende Bewertung des Moduls

Note:



Hältst du die Vorlesung der Dozent:in für lehrpreiswürdig? Falls ja: wieso?



### 6.1 Kommentar

Guter Vorlesungsstil, interaktiv
Macht am meisten Spaß
Eine praktische Erfahrung in einer universitären Umgebung war viel Wert. Es hat Spaß gemacht und war lehrreich. Die Dynamik mit dem Dozenten und den Tutoren war äußerst angenehm und fördernd. Vielen Dank für alles!
Herr Boes erklärt sehr gut die Themen

Gut angelehrntes Tutoren Team
Felix Boes macht das gut!
Felix Boes hat die besten Folien, und im Gegensatz zu anderen Vorlesungen würde es mir schwer fallen, einzuschlafen, selbst wenn ich wollte, weil die Themen erstens spannend sind und zweitens auch so rüber gebracht werden in den Vorlesungen. Das Praktikum hat sehr viel Spaß gemacht und ich habe zum Ersten Mal erkannt, warum wir manche Sachen lernen sollen. Die Verbindung zu seinem WS Modul Algorithmen und Programmierung war sehr stark vorhanden, und man musste zwar sehr viel Zeit investieren, als neuer Programmierer ohne jegliche Vorerfahrung, aber durch den Aufbau seines Moduls hat es sich zum ersten Mal nach sinnvoll investierter Zeit angefühlt.
Es ist das spaßigste Fach im 2en Semester und man lernt etwas Praxisbezogenes. Das Konzept eines "Praktikums" in einer Uni ist denke ich außergewöhnlich.

## 7 Freitextkommentare

### 7.1 Was hat dir an dieser Lehrveranstaltung gefallen?

Viel Praxis und Freiheit, man kann selber entscheiden wie viel Zeit man investiert
Dass ich jetzt zum ersten Mal ein paar größere Projekte in einer Gruppe erstellen konnte.
Echt mal programmieren
Die Möglichkeit sich bei den Projekten kreativ auszuleben
Das gemeinsame arbeiten und entwickeln
Der Praxisbezug war klasse. Die Vorlesungen haben neue Themen gut eingeführt. Das gemeinsame entwickeln mit den Teampartnern war ein gute Erfahrung
Alles in allem haben die Aufgaben Spaß gemacht, auch wenn es teilweise sehr stressig wurde. Werde jetzt probieren ein Skat Spiel zu programmieren :>
Die Gruppemarbeit
Die Freiheit bei der Bearbeitung der Aufgaben. Man kann seiner Kreativität freien öauf lassen
- Praxisbezug - Die Freiheit eigene Ideen umzusetzen und nicht nur 1:1 die gegebene Aufgabe umzusetzen (Negativbeispiel wäre: Spiel x mit Framework Y implementieren) - Felix ist cool
Alles
Der sehr starke Praxisanteil. Freie Wahl bei Projekt 2.
Praxisbezug
Die Praxisnähe
Es ist sehr praxisnah und es ist ein guter Ausgleich zu den eher theoretischen Modulen
Größeres Projekt über mehrere Wochen im Team entwickeln und Spielraum in der Umsetzung.
Inhalte wurden auch gut online zur Verfügung gestellt, sodass man die VL nicht zwingend besuchen musste und trotzdem das Projekt gut hinbekommen hat.
- sehr hoher Praxisbezug
Die Memes
Dass es vorallem praxis war
Die Themen an sich waren sehr interessant und praxisrelevant

Dass es das Praktikum überhaupt gibt. Ich fühle mich mit praktischer Arbeit wohler als mit viel Theorie, deshalb mal wieder mehr coden zu dürfen ist wirklich sehr cool. Auch den Inhalt fand ich sehr interessant.
Dass ich viele neue praktische Erfahrungen gesammelt habe.
Dass wir auch eine Praktische lernveranstaltung haben ist super. Sonst wäre das zu viel Theorie in dem Semester. Auch dass wir uns die Zeit frei einteilen konnten und es keine Wöchentlichen Ziele gab, sondern nur die zwischen- und Endpräsentationen
Tutorien waren nett gestaltet.
Das Prinzip der selbständig zu erarbeitenden Projekte finde ich meiner Meinung nach deutlich sinnvoller, anspornender und spaßiger als eine Klausur.
Großer Praxisbezug Interessante und ansprechende Vorlesung
Die Möglichkeit programmieren zu erlernen an hand von Programmen/Projekten die am Ende wirklich was machen wie zum Beispiel das Spiel das man wirklich spielen konnte als im Vergleich zur Alpro oder zum ersten Projekt wo man eher etwas abstraktes gemacht hat.
Der starke Praxisbezug
Das Designen des eigenen Spiels, die Kreative Freiheit
Die Projekte, die etwas anspruchsvoller waren als bei AlPro, haben einen gut gefordert sich tiefer mit den Themen auseinanderzusetzen.
Das Programmieren war super. Es war toll vor allem das dritte, große Projekt zu programmieren.

## 7.2 Was könnte noch besser gemacht werden?

Dragon C++ statt FastApi benutzen
Qt und Docker wurden zwar vorgestellt, waren für die Übungen am Ende aber irrelevant. Vielleicht könnte man für die letzte Aufgabe Docker und Qt zwingend einbinden.
Ein bisschen mehr Freiheit in der Auswahl der Technolien
Es wäre schön, wenn es zu manche Themen etwas ausführlicher in der Vorlesung besprochen worden wäre. Vor allem beim ersten Projekt mit den Templates wäre ein ausführlicheres Beispiel sehr hilfreich gewesen.
Das erste Projekt ist im Vergleich zu den anderen relativ schwer, dadurch wird vllt ein wenig zu hart ausgesiebt
Mehr Memes! Es hätte etwas Zeit gespart eine Übersicht mit den Referenzen zu bekommen, damit man nicht immer die ganzen Vorlesungsfolien durchgehen muss. Aber an sich war das auch kein großer mehr aufwand
Mehrere Möglichkeiten aufzeigen, welche man nutzen kann. Selbst wenn man diese nicht weiter vertieft in der Vorlesung. Oft gibt es im Internet viel dazu zu finden. Eine Art Liste an Tools/Frameworks die man nutzen kann oder welche das Leben einfacher machen können (tkinter, websockets, pygame, ...)
Das macht es einfacher neue Sachen zu entdecken und eben auch andere Sachen auszuprobieren.
vielleicht ein paar mehr Denkanstöße zu den Projekten
Die Projekte mehr Inhalte also z.b. websocket oder andere Dinge die man einsetzen kann.
Es könnte noch mehr auf guten Stil eingegangen werden. Bsp: Wie eine API mit FastAPI geschrieben werden kann, ist in der offiziellen Dokumentation sehr verständlich erklärt. Was dabei allerdings guter Stil ist, ist schwierig anzulesen und es wäre toll, wenn das zumindest im groben in der Vorlesung abgedeckt würde

Das Verhältnis zwischen LP und die erbrachte Leistung ist etwas zu niedrig... 6 LP täuschen einen am Anfang des Semesters. Man realisierte aber schnell, dass es doch aufwendiger ist als man erwartet.
- Leistungspunkte auf 9 erhöhen, da der Arbeitsaufwand deutlich höher als 6LP ist. - Vorlesung in den letzten 15min nicht durch Sprechpausen künstlich strecken wenn es nur noch 5 Folien sind - darauf hinweisen, dass QT-Creator u.U. nicht für z.B. responsive Anwendungen geeignet ist und dort direktes Entwickeln per Code deutlich schneller ist.
Projekt 3 war einfacher als das 2. -> Reihenfolge tauschen oder 3. schwerer machen.
Die Vorlesungen haben die benötigten Konzepte immer nur sehr oberflächlich erklärt und waren im Bezug auf die Projekte nicht wirklich hilfreich (vor allem die Erklärung FastAPI etc). Außerdem war das erste Projekt deutlich zeitintensiver und komplizierter als die anderen beiden Projekte. Man könnte vielleicht beim ersten Projekt weniger Datenstrukturen verlangen
Man hat sich echt alleine gefühlt, was vielleicht der Sinn war. Aber wenn man sich dann mit anderen Gruppen ausgetauscht hat war die Erfahrung teilweise stark unterschiedlich was vielleicht dann doch nicht gewollt war. Es war also oft unklar, was genau man jetzt machen sollte. Ich verstehe, dass man sich selbst reinlesen und das Wissen dann anwenden sollte, aber ein besseres Gefühl zu haben wo man denn jetzt hin soll wäre besser. Man hat oft andere Anweisungen von Lernbetreuung, Tutoren und Freunden (und deren Tutoren) bekommen was wirklich verwirrend war.
Nach dem ersten Projekt nimmt der Anspruch auf einmal sehr zu.
Die Vorlesung könnte verständlicher sein. (Mehr abstrakt erklären, was passiert; weniger Details). Folien könnten übersichtlicher sein
Weniger Vorlesungen die man am Ende eigentlich nicht im Praktikum braucht (Docker). Bei dem ersten Projekt bei den Anforderungen klarer zu formulieren was man erbringen muss um das Projekt zu bestehen. Hier kam es zu einem kleinen Interpretations Missverständnis: Müssen die Gewünschten Anforderungen geleistet werden oder sind sie optional?
Mehr Memes
In der Vorlesung erklären, was das nächste Projekt + was das Ziel des nächsten Projektes ist
Der Bezug zwischen der Vorlesung und den eigentlichen Projekten, ich verstehe man soll sich viel selbst beibringen aber meistens gab es gar kein Grund für die Vorlesung und hat oft die Themen in einer Art erklärt die man nur verstanden hat wenn man schon viel Wissen hat (nicht sehr Anfängerfreundlich)
Die Vorlesung hilft nicht sehr gut mit den Übungen weiter und ist zu oberflächlich. Wenn man sich die Themen sowieso selbst erarbeiten muss ist es oft ein bisschen überflüssig. Vielleicht könnte die Vorlesung eher einen (kurzen) Rahmen der Themen geben und dann auf gewisse Aspekte detailliert eingehen. Wie erstellt pybind die bindings für c++ etc.

### 7.3 Hier hast du Platz für weitere Anmerkungen und Feedback zum Modul.

Das dritte Projekt war meiner Meinung nach sehr identisch mit dem zweiten Projekt, wodurch ich beim dritten Projekt nichts gelernt habe, was ich nicht schon beim zweiten Projekt wusste.
Bitte kein PyBind
Wann mehr memes?
Alles cool, war mega
Vielleicht LP erhöhen. Die Aufgaben sind ok, aber brauchen halt sehr viel Zeit.
Man bekommt wirklich ein bisschen das Gefühl eines Praktikums und merkt, dass Feedback aus den letzten Jahren wirklich ernst genommen wird

Vielleicht könnte man besonders in der REST Vorlesung noch genauer auf die Demo eingehen. Es hat ein langes Gespräch in der Lernbetreuung gebraucht, bis ich wirklich verstanden habe welche Datei in der Demo jetzt Client, welche Server ist und was die genau machen. Aber gerade deswegen auch ein großes Dankeschön an das starke Tutorenteam.

Meiner persönlichen Erfahrung mit POOSE nach, wäre die Arbeit in einer Zweiergruppe deutlich besser verlaufen.

nein