

Brainstorm

Jaargang 2007, editie 3



Van de RedaXie

DOOR ROMKE VAN DER MEULEN, HOOFDREDACTEUR

Iets waar we ons als RedaXie altijd op laten voorstaan is ons vermogen tot spot, waarbij ook zelfspot ons niet vreemd is. Het is zelfs, als er even niemand keek, voorgekomen dat we even serieus waren. Heel even...

Nu is echter niet zo'n moment, en daarom verkondig ik bij deze trots het thema van deze nieuwe BrainStorm: Kleine Roze Konijntjes!

Een beetje internetonderzoek wijst uit dat het kleine roze konijntje een populaire urban myth is. Maar wat vooral opvalt is de setting waarin deze diertjes steeds weer voorkomen: zonder uitzondering wordt het roze konijn geportretteerd als een gevaarlijk, bloeddorstig wezen in vermomming.

Wat is het in ons dat iets onschuldigs ziet, zoals een klein, donzig konijntje dat, waarschijnlijk door een of andere pure kinderziel, roze gemaakt is, en denkt: "Hoe kan ik dit veranderen in iets dat gemeen en gewelddadig is?" Heb je zelf dat gevoel nooit gehad, bijvoorbeeld bij het zien van, dare I say it, de Teletubbies? Ik pleit mijzelf hierbij overigens niet vrij: met regelmaat zie ik een of ander kinderprogramma op TV (nee, dat is omdat ik jonge zusjes heb, niet om persoonlijke redenen...) en denk: 'Gatsie, wat lief en onschuldig. Hoe zouden we dat eens leuk kunnen verpesten?'

En hier komen onze gevierde creatieve vermogens op de voorgrond en zeggen: "Ik weet nog wel een manier hoor!"

Ik postuleer, in navolging van Freud, die een meester was in het omzetten van iets onschuldigs in iets smerigs, dat dit instinct een reactie is uit extreme wrok en jaloezie op kinderlijke onschuld. Wanneer we onschuldige, lieve en naïeve karakters zien in een kinderprogramma, denken we direct terug aan onze lang vervlogen kindertijd, waarin we zelf nog oprecht en zonder cynisme in dergelijke dingen konden geloven. Sindsdien is er zoveel met ons gebeurd: we zijn bedrogen, gepest, we hebben politiek, oorlog en milieucrises in actie gezien. En hoezeer we ook naar die periode van magisch denken en blind vertrouwen terug verlangen, het is voor altijd buiten ons bereik. En dus proberen we de dingen die de huidige kinderzieltjes in hoog aanzien houden, naar beneden te brengen, naar de wereld die wij kunnen begrijpen: die van geweld.

Is er dan geen redding mogelijk? Zijn wij voor altijd verpest, gedoemd tot een leven van cynisme in een wereld van geweld en bedrog? Niet noodzakelijk. Ik meen toch zeker dat er mensen zullen zijn die een programma kunnen kijken waarin een roze pluizig konijntje kindertjes verteld dat (gruwel) "we allemaal vriendjes kunnen zijn", en zonder lach, spot of verdere bijbedoelingen het series met het infantiele konijntje eens zullen zijn. Deze mensen kunnen dan zeggen wat we ons eigenlijk allemaal zouden moeten realiseren, als we niet zo met de verschijningsvorm van dingen bezig waren: "Luister naar het kleine, roze, pluizige konijn. Zijn woorden zijn wijs!"

In dit nummer

Van de RedaXie	2	Staf: Marco Wiering	12
Inhoud, colofon	3	Screw U	15
Van de Voorzitter	4	Little Green BATS	16
CoVer commissies	5	FoToPlay	19
Kleine Roze Konijntjes	6	Introductiekamp 2007	20
Staf: Geertje Winkel	8	The OC	23
Jaap en de wondere wereld van: Emergentie	10		

Colofon

De BrainStorm is een gezamenlijke uitgave van de studies Kunstmatige Intelligentie, Informatica, de RuG en de studievereniging Cover en wordt gratis verspreid onder leden, staf en anderszins geïnteresseerden. De Brainstorm verschijnt minimaal 3 maal per jaar in een oplage van 400 stuks.

RedaXie Adres

Psychologisch Instituut
Heymansgebouw
Grote Kruisstraat 2/1
9712 TS Groningen
E-mail: bstorm@ai.rug.nl

Adverteerders

Selexys/Scholten
Rijksuniversiteit Groningen
CopySystems

RedaXie

Romke van der Meulen
Nick Degens
Inge Slingerland
Ben van Os
Marten Veldthuis
Mariëtte Amsing

Layout

Marten Veldthuis
Voorkant
Mariëtte Amsing

Van de voorzitter

DOOR JOEL KUIPER

Nog een paar uur en dan is de ALV. Ik zit gespannen op mijn stoel de stukken door te lezen. Over een paar uur zal ik voorzitter zijn. Hoop ik, natuurlijk. Toen ik gevraagd werd dit stukje te schrijven was de ALV nog een week van mij verwijderd. Nu is het bijna zo ver.

“Tweedejaars student Kunstmatige Intelligentie zoekt uitdaging,” was misschien de gedachte. Binnen KI is is een uitdaging snel gevonden, het is namelijk een prachtige studie met geweldige onderzoeksmogelijkheden. Persoonlijk trekt neurologie en het simuleren van de hersenen me sterk aan; ik denk dat het zinnig is om computers ooit dingen te laten herinneren zoals mensen. Naast grootse plannen is de studie zelf ook een uitdaging, echter dat was niet de uitdaging die ik zocht. Ik zocht iets met gezellige mensen en een drankje.

Het besturen van een vereniging leek me wel een mooie uitdaging. Serieus met een hapje en een drankje. Er moet nog veel gebeuren binnen CoVer, er is een uitdaging. Toen ik solliciteerde was ik de enige, dat was wel jammer. Dat is dan ook een van de dingen die we gaan proberen te veranderen, besturen kan heel leuk zijn. De mogelijkheid dingen te veranderen, nieuwe ideeën zien groeien, en natuurlijk gewoon de gezelligheid.

Gelukkig is het goed gekomen, er is nu een nieuw voltallig bestuur. We hopen dit jaar veel te bereiken, ons beleidsplan komt op het internet te staan.

De ALV is goed verlopen, het is alweer een week later. Eerste bestuursvergadering is achter de rug, so far so good. Vanmiddag hebben we als CoVer rozen uitgedeeld tijdens de propedeuse buluitreiking. Het viel zeker in de smaak, van de 42 rozen hebben we er maar 30 kunnen uitdelen. Naast een royale overschatting van het aantal propedeusekandidaten bij KI en Informatica was een aantal ook niet aanwezig. Wat moet je met twaalf rozen? Aan een leuk meisje geven, dacht ik zo. Ik ben vrijgezel dus niemand in het bijzonder schoot mij te binnen.

Met een kleine delegatie CoVer leden stonden we voor het Academiegebouw. “Wij zijn van de studievereniging CoVer voor Kunstmatige Intelligentie en Informatica, kennen jullie CoVer of Kunstmatige Intelligentie?” vroegen we, in de veronderstelling dat ze informatica wel zouden kennen. Martijn Scholtens van de FoToCie was er om foto's te maken. Secretaris Daniel Karavolos maakte aantekeningen. We hebben natuurlijk veelal leuke meisjes benaderd. Na een gesprek met het idee CoVer bekend te maken bij andere studies boden wij ze een rode roos aan.

Twaalf mensen benaderd en tevens uitgenodigd voor de borrel van 6 november. Een kleine toewijding op zomaar een maandagmiddag.

De avondzon komt nu naar binnen. Laten we er een leuk en leerzaam jaar van maken.

CoVer Commissies

Sommige van CoVer's vele leuke commissies zijn momenteel op zoek naar leden. Voel jij er iets voor deze commissies te versterken? Mail naar cover@ai.rug.nl

EASY

Easy staat voor internetcommissie. De Easy is verantwoordelijk voor de website van CoVer. Deze commissie is hard op zoek naar nieuwe enthousiaste leden, het internet staat namelijk nooit stil.

KASCIE

De Kascommissie controleert de financiën van CoVer. Hiervan doen ze op de ALVs verslag aan de leden.

De leden van de Kascommissie worden door de jaarlijkse ALV gekozen. Om een goede controle en objectiviteit naar de leden toe te kunnen waarborgen, blijven deze leden voor minimaal 1 jaar commissielid. De leden hebben meestal veel ervaring met financiën, en zijn vaak voormalig penningmeesters van CoVer. Wees niet bang om voor deze commissie te solliciteren!

LUSTRUMCIE

De LustrumCie organiseert de festiviteiten uit de Lustrumweek. Het eerstvolgende (3de) lustrum is in 2008, in oktober gaan we dan ook deze commissie samenstellen.

MCCIE

De Mega Excursie Commissie (kort: McCie) organiseert grote studiereizen buiten Europa. Het is de bedoeling om in november een nieuwe commissie samen te stellen die in 2009 een reis van 3 week buiten Europa organiseert. Heb jij zin om een gave reis naar het buitenland te organiseren, mail dan zo spoedig mogelijk!

PR-CIE

De PR-cie onderhoudt contact met bedrijven en zoekt sponsors voor CoVer. Ook proberen zij de database van interessante bedrijven voor stageplaatsen te vergroten. Zij zijn hard op zoek naar nieuwe mensen, zodat ze volgend jaar door kan gaan met een frisse ingewerkte en ook gezellige groep. Mail dus zo snel mogelijk.

STUDCIE

De Studie Activiteiten Commissie verzorgt geregeld studie gerelateerde activiteiten zoals lezingen, excursies naar bedrijven en AI-instellingen, discussieavonden en natuurlijk de jaarlijkse kleine excursie naar een buitenlandse stad. Je kunt nu solliciteren!

Kleine roze konijntjes

DOOR SANNE HOEVE

Naam: *Klein Roze Konijn*

Wetenschappelijke naam: *Bunolagus Roseus Minor*

Anatomie

Dit zoogdier is gemakkelijk te herkennen aan zijn pluizige roze vacht en lange oren. Zijn sterke, extra lange achterpoten dragen bij aan zijn schattige, huppelende manier van voortbewegen. Ook heeft het dier een kort pluizig staartje dat slechts dient voor het lokken van onvoorzichtige (vaak vrouwelijke) Homo Sapiens Sapiens. Zijn kraalachtige ogen houden een groot gedeelte van de omgeving in de gaten, hoewel ze niet geschikt zijn om diepte mee te zien. Zijn bek bevat een groot aantal scherpe tanden. De meest kenmerkende zijn de twee grote bovenste voortanden.

Leefwijze

Het Kleine Roze Konijn is geen jager, maar ook geen prooidier. Het is een meester in het verstoppertje, ondanks zijn opvallende kleur. Zijn leefomgeving is, opvallend genoeg, in de buurt van Homo Sapiens Sapiens. Het houdt zich op in hun woningen, verstopt tussen kussens, knuffels of andere zachte dan wel roze voorwerpen. Het kan dagen zonder voedsel, vocht of beweging en verlaat zijn schuilplaats zelden. Door zijn schattige uiterlijk wordt het vaak aangezien voor een stuk speelgoed of een knuffel, met alle gevolgen van dien.

Het Kleine Roze Konijn is het schoolvoorbeeld van efficiënte voortplanting. Het kan

in een jaar tijd vijftig jongen voortbrengen in zeven worpen van vijf jongen. De Kleine Roze Konijnenpopulatie begint dan ook uit te groeien tot een plaag. Het dier is de oorsprong van uitdrukkingen zoals "het is bij de konijnen af."

Voeding

Het Kleine Roze Konijn voedt zich met de vingers en mogelijk ook andere lichaamsdelen van de Homo Sapiens Sapiens. Het lokt zijn slachtoffer met zijn pluizige uiterlijk en nodigt hem uit tot aaien. Zodra de vingers van het slachtoffer het dier beroeren, komt het in actie. Het bijt zich met zijn voortanden vast aan het slachtoffer en vult zijn maag met diens vlees. Het heeft geen zin om te proberen het beest af te schudden, aangezien zijn kaakspieren in combinatie met zijn vlijmscherpe voortanden het onmogelijk maken zijn bek los te krijgen. De enige manier om je van het dier te bevrijden is door het vastgegrepen lichaamsdeel van het lichaam te snijden en te vluchten.



Familie

Hoewel er binnen de diersoort Klein Roze Konijn verschillende variaties bestaan, is de soort ook verwant aan de Roze Vliegende Olifant (*Elephantidus Roseus Aerijs*) en de Wumpus.

Variaties

Het Duracell Konijn. Deze variant lijkt op een op batterijen werkend roze speelgoedkonijn, gekleed in oranje shirt en zwarte broek. Deze variant is actiever dan de meeste anderen en waggelt op zijn achterpoten rond.

Het Energizer Konijn. Deze variant lijkt op het Duracell Konijn, maar draagt geen kle-

ren. Het is in het bezit van een grote trom en twee drumstokken waar het venijnig hard mee kan slaan.

Het It's Happy Konijn. Deze variant lijkt op een simplistisch getekend roze stripkonijn. Het is onbeschaamd en wordt door Homo Sapiens Sapiens vaak lachwekkend gevonden... Totdat het ze te pakken krijgt.

Het Babs Konijn. Deze variant lijkt ook op een stripkonijn, maar is zeer gedetailleerd getekend en duidelijk vrouwelijk. Ze draagt een geel shirt en een kort paars rokje en heeft twee paarse strikken om haar oren. Ze wordt vaak vergezeld door het ongevaarlijke mannelijke blauwe Buster Konijn.



selexyz § adr. heinen
selexyz § broese
selexyz § dekker v.d. vegt
selexyz § de tille
selexyz § dominicanen
selexyz § donner
selexyz § gianotten
selexyz § kooyker
selexyz § scheltema
selexyz § scholtens
selexyz § van pierie
selexyz § verwijs



selexyz § scholtens
www.selexyz.nl

voor al je studieboeken!

Sinds begin dit jaar heeft Kunstmatige Intelligentie een nieuwe studieadviseur. Zij stelt haarzelf aan jullie voor.

Hallo, mijn naam is Geertje Winkel en ik ben sinds 1 september van dit jaar studieadviseur bij Kunstmatige Intelligentie. Een studieadviseur is er vooral als eerste aanspreekpunt voor studenten die in hun studie ergens tegenaan lopen.

Studenten kunnen met allerlei vragen bij een studieadviseur terecht. Deze vragen kunnen heel erg variëren, ze kunnen gaan over alledaagse praktische problemen – waarvoor je als student zo snel niet weet bij wie je daarvoor moet zijn – tot de meer ingewikkelder zaken. Soms twijfel je of je wel een goede keus hebt gemaakt, of heb je moeilijkheden in het leggen van contacten of in de omgang met een docent of begeleider, misschien is er sprake van een aflopende studiemotivatie. Mijn uitgangspunt daarbij is dat de studieadviseur de student vooral helpt zijn of haar eigen oplossing voor problemen te zoeken.

Je moet in ieder geval naar de studieadviseur wanneer je studievertraging oploopt of denkt op te lopen, veroorzaakt door bijzondere (familie-)omstandigheden. Als je door overmacht studievertraging oploopt, dan ga je te zijner tijd waarschijnlijk over je studiefinancieringstijd heen. Daarom bestaat er een mogelijkheid financiële compensatie uit het Afstudeerfonds aan te vragen, waarmee je je studie iets langer kunt financieren. Voorwaarde om in aan-

merking te komen voor financiële ondersteuning uit het Afstudeerfonds is dat je de bijzondere omstandigheden tijdig hebt gemeld bij je studieadviseur of studentendecaan. Overmachtsituaties zijn bijvoorbeeld ziekte, zwangerschap, een functiebeperking, bijzondere familieomstandigheden of onderwijskundige overmacht. Heb je te maken met een bijzondere omstandigheid die langer dan een maand gaat duren (studievertraging >5 EC), neem dan onmiddellijk contact met mij op.

Ik probeer studenten altijd snel een reactie te geven. Soms is het verstandiger om een afspraak te maken, dat kan van mij uitgaan of van de student zelf. Meestal plan ik voor een afspraak een half uur. Als dat niet genoeg blijkt te zijn volgt er snel een tweede gesprek.

Voor het maken van een afspraak heb ik het liefst dat de studenten dit via de mail doen, dat kan via het onderwijsbureau (owb-oic@ai.rug.nl) of via mijn mailadres (g.winkel@rug.nl). Afspraken maken via de mail heeft tot gevolg dat wanneer een student bij mij een afspraak heeft, de telefoon zelden rinkelt en er ook weinig mensen onverwacht aan de deur kloppen. Een ongestoord gesprek is dus vaak goed mogelijk en wel zo plezierig.

Voor noodgevallen staat de deur altijd open.

Naast het adviseren van studenten heb ik ook administratieve taken: het volgen van de vorderingen van studenten, de behandeling van bulaanvragen, de eerste ontvangst van de elektronische post voor de examencommissie, de voorbereiding van de vergaderingen van de toelatingscommissies voor de beide masters, etc.

Ik ben erg blij met de samenwerking met mijn naaste collega Hanneke Niessink. Zij is studieadviseur informatica. Als we straks verhuisd zijn naar de Bernoulliborg hebben wij onze kamers vlak naast elkaar. Het is heel erg plezierig als je eens met elkaar kunt overleggen. Wij zullen ook samen straks de studieversnellingsgroep gaan draaien.

In de paar maanden dat ik hier nu werk heb ik de studie Kunstmatige Intelligentie leren kennen als een brede en interessante studie. De studenten moeten wel het één en ander in huis hebben om zo'n brede studie tot een goed einde te brengen. Het contact tussen staf en studenten is hier heel plezierig, juist bij een kleine studierichting zoals KI is dit nauwe contact erg belangrijk. Straks in het nieuwe gebouw zal dit alleen nog maar versterkt worden doordat iedereen op eenzelfde etage zijn of haar kamer heeft en de studenten in ditzelfde gebouw een deel van de colleges zullen volgen.

Van huis uit ben ik jurist arbeidsrecht en ik heb als zodanig bij de Gemeente Delfzijl en de provincie Groningen gewerkt. De laatste 5 jaar werkte ik bij het opleidings-

instituut Levenswetenschappen en was daar samen met een drietal collega's van begin af aan betrokken bij de studie Life Science en Technology. Het laatste jaar was ik vakbondsconsulent bij de AbvaKabo voor de medewerkers van de universiteit Groningen. Een vakbondsconsulent is eigenlijk een soort studieadviseur maar dan voor medewerkers, je hebt te maken met vragen van allerlei aard, van vragen over overwerk, salaris, vrije dagen, reiskostenvergoeding, etc. tot het bijstaan van medewerkers bij conflicten.

Ik ben getrouwd, heb drie kinderen, waarvan er nog één thuis woont. Katten zijn mijn lievelingsdieren (ik heb er vier van in huis en dat is soms wel iets te veel van het goede).

Hobby's heb ik ook. Zo lees ik ontzettend veel, De vliegeraar van Khaled Hosseini vond ik schitterend, schrijvers als Tomas Ross en Arthur Japin spreken mij erg aan, maar eigenlijk zijn (bijna) alle boeken aan mij besteed. Als ik op vakantie ga nemen boeken een groot deel van de koffer in beslag. Thuis kook ik erg graag, ik vind het erg leuk om naar nieuwe recepten te zoeken en deze uit te proberen.

De redactie wenst Geertje veel plezier in haar nieuwe functie.

Stel je voor: er is een mier. Deze mier woont in een hele saaie wereld die bestaat uit vakjes die zwart of wit kunnen zijn. Elk lichtelijk intelligent schepsel zou in deze wereld zeer spoedig zichzelf uit pure verveling van kant maken. Maar niet deze mier. Want deze mier is zo mogelijk nog saaier dan de wereld waarin hij leeft en is waarschijnlijk een beleding voor degelijk geëvolueerde mieren door de millennia heen. Hij doet namelijk maar twee dingen: Als hij op een zwart vakje komt slaat hij linksaf, en als hij op een wit vakje komt slaat hij rechtsaf. Daarnaast blijft hij alsmat doorlopen. De vakjes doen hard hun best om hun gebrek aan diepgang te verbergen door van kleur om te slaan als de mier het vakje oploopt.

Als deze mier begint met lopen op een compleet eentonige wereld lijkt in het begin alles koek en ei. Hij loopt in een bijna symmetrisch patroon een paar honderd zetten redelijk voorspelbaar te wezen. Maar dan begint de wanhoop te dagen. Het patroon verdwijnt; totale chaos slaat toe van waaruit geen enkele uitweg zich laat zien. Maar dan gebeurt er iets wonderlijks: na ongeveer 10.000 stappen is deze mier het compleet zat en hij besluit om onduidelijke redenen een snelweg te bouwen. Deze snelweg bestaat uit een diagonaal herhalend patroon waar de mier elke 104 stappen een extra segment aan bouwt.

Normaal worden er door een overheid allerlei commissies in het leven geroepen en moet er eerst een nieuw bestemmingsplan komen voordat dergelijke ingrijpende projecten van de grond komen. Maar zoals

jullie weten is deze wereld niet zo heel ingewikkeld: deze mier kan gewoon doen waar hij zin in heeft zonder dat hij met een bulldozer over groepen vastgeketende hippies heen moet rijden. Maar waarom bouwt deze mier een snelweg? Waar gaat deze weg naartoe? En is het daar beter dan hier? Spijtig genoeg kunnen we geen ander antwoord geven op deze vragen dan "Deze variabelen zijn emergente eigenschappen van de basisvariabelen." Hoewel dergelijke antwoorden voor de praktijk weinig betekenen, betekent dat geenzins dat emergente systemen voor ons niet van betekenis zijn.

Een voorbeeld van een emergent systeem dat zo beroemd is, dat zelfs de paus er een mening over heeft, is bijvoorbeeld evolutie. De regels zijn simpel: je hebt beestje A en beestje B en ze kunnen allebei iets interessants. Maar ze kunnen ook wat met elkaar. Hoe dit er precies uit ziet zal ik in het midden laten, maar ik zal te kennen geven dat dit voor digitale beestjes doorgaans een stuk minder interessant is dan in het echt. Als beestje A en B dit nu met elkaar doen komt er een tijdje later nog een beestje, beestje C. Beestje C is een mengsel van A en B maar heeft soms ook eigenschappen die zowel A als B niet hebben. Dit beestje C neemt het allemaal niet zo nauw met de normen van A en B en doet daarom dingen met heel veel verschillende beestjes, waaronder D, E en bijzonder promiscu beestje F. Hierdoor komen er nog veel meer beestje ten tonele en spoedig zijn we door het alfabet heen. Deze praktijken blijven ondanks het gebrek aan zinvolle letteraanduidingen geruime tijd doorgaan en als er maar genoeg ongelukjes

met simpele beestjes gebeuren zijn de beestjes die duizend generaties later leven gemiddeld genomen een stuk ingewikkelder dan beestje A en B.

Dit fantastische concept van dingen zichzelf laten ontwerpen heeft natuurlijk een geweldige aantrekkingskracht op luie programmeurs en fantaserijke hippies. Deze figuren proberen al sinds de sixties (zonder twijfel onder invloed van verboden hulpmiddelen) computers zichzelf te laten ontwerpen, maar tot nu toe met relatief weinig succes. Een van de lichtpuntjes in deze donkere stormvol teleurstellingen is het werk van Adrian Thomson. Deze man vatte het idee op dat dingen in het echt misschien beter zouden werken dan in een simulatie. Een volslagen onnozel concept natuurlijk, maar schijnbaar wilde er toch iemand voor zijn onderzoek betalen. Thomson deed ooit een experiment met programmeerbare chips met logische poorten. Deze "field programmable gate array's" hadden een veld van 100 logische cellen die op allerlei verschillende manieren geprogrammeerd konden worden. En als je eens een creatieve dag had konden ze ook compleet willekeurig geprogrammeerd worden.

Thomson besloot dat het in zijn wereld extreem goed was voor je gezondheid als je het verschil tussen een 1 kilohertz en een 10 kilohertz singaal duidelijk kon maken, dus daar werden zijn populatie op beoordeeld. Hoewel het uiteindelijke experiment iets ingewikkelder was dan hier staat beschreven is het interessantste natuurlijk de uitkomst. Want na 4100 generaties had hij een prachtige chip die een 0 volt output gaf voor een 1 kilohertz signaal en een 5 volt output gaf voor een 10 kilohertz signaal. Nu denken

jullie natuurlijk: "Maar dat kan een mens veel sneller!", maar het verhaal wordt mooier.

Van de 100 logische cellen die deze uiteindelijke chip bezat waren er slechts zevenentwintig in gebruik. De rest kon verwijderd worden. Althans... dat leek op het eerste gezicht zo. Want als je alle ongebruikte cellen verwijderde, waren de overgebleven 27 toch zo brutaal om er zonder duidelijke opgave van reden mee te kappen. Na wat uitgebreider onderzoek op deze chip bleek dat er vijf onverbonden cellen waren die ook niet verwijderd konden worden. Het is anno 2007 nog steeds onduidelijk wat deze vijf cellen precies doen. Het is alleen zeer zeker dat ze ergens goed voor zijn. Tot op de dag van vandaag heeft ook elke computersimulatie van deze chip uitgewezen dat hij onmogelijk kan werken. Sterker nog, het is bewezen dat geen enkele combinatie van 32 logische cellen deze functionaliteit kan hebben!

Blijkbaar heeft emergentie in de praktijk nog veel meer voeten in de aarde dan in het nette digitale speelveld. Want hoewel onze wereld misschien begrijpelijk en verklaarbaar lijkt, zijn er veel plaatsen waar je niet diep hoeft te graven om een schijnbare chaos ordelijke resultaten te zien produceren. Onze wereld valt ook voor te stellen als één groot emergent systeem dat met enige regelmaat metalen rotzooi de ruimte in schiet. Persoonlijk vind ik het fijner om onze wereld te zien als een plek die tot de nok toe gevuld is met allemaal kleine verwoven knuffel-formaat emergenties, dingen die afzonderlijk te begrijpen en omschrijven zijn, ook al dring ik dan niet tot de kern van de zaak door. En van al deze verwoven emergente systemen ken ik er tenminste één die intelligent is.

Staf: Marco Wiering

DOOR ROMKE VAN DER MEULEN

Kunstmatige Intelligentie is vanaf dit jaar ook een nieuwe docent rijker. Marco Wiering wordt de nieuwe robotica docent. Romke sprak hem namens de BrainStorm om eens polshoogte te nemen.

Hoe bent u bij KI aan de RuG gekomen?

Ik ben in Amsterdam afgestudeerd op reinforcement leren, waarna ik naar Zwitserland ben gegaan om te promoveren, weer in machine-learning en specifiek reinforcement leren. Toen ben ik voor vier maanden postdoc geweest in Amsterdam. In januari 2000 ben ik in Utrecht aangesteld als Universitair Docent. Daar gaf ik vakken in de Cognitieve KI en dat heb ik zeven jaar met plezier gedaan. In Utrecht was er echter geen plaats om verder te gaan als professor. Toen kwam hier een Groningen een plek vrij in de groep van professor Lambert Schomaker. Het gaat om een tenure track, wat inhoudt dat ik over vijf jaar UHD binnen de groep van Schomaker kan worden, met kans op vol professor in 10 jaar, mits ik genoeg publiceer en genoeg fondsen binnen weet te halen. Het is voor mij dus een goede carrièrekans.

Ik ben nog niet helemaal vrij van Utrecht: er moet nog een eerstejaars vak gegeven worden en ik wilde niet zomaar weggaan zonder alles goed af te maken. Daarom ben ik alleen maandagen en dinsdagen hier, en word ik voor de rest van de week ingehuurd door de universiteit in Utrecht. Pas rond half februari zal ik hier vijf dagen per week zitten. Ik ga dan het mastervak

Cognitieve Robotica geven. Na dit jaar ga ik waarschijnlijk meer vakken doceren, dat hangt een beetje van Tjeerd Andringa, de onderwijsdirecteur, af.

Ik ken Schomaker via Tijn van Zant, een AiO van Schomaker die bij mij is afgestudeerd. Wij hebben met zijn drieën een aanvraag bij NWO ingediend voor 450.000 euro, en die ook gekregen. We begeleiden samen een AiO op het gebied van handgeschreven tekst herkenning. Ik ben zelf geïnteresseerd in machine-learning, een onderwerp dat Schomaker ook boeit en het is dan ook leuk om samen in zijn kantoor daarover te discussiëren.

Ik bemoei me ook met het project dat nu onder Schomaker loopt, waarin gewerkt wordt met de VOC teksten uit het kabinet van de koningin. Zo hebben we juist een test afgerond waarin geprobeerd werd de twaalf maanden te herkennen, en daarbij haalden we 99% correct. Natuurlijk is dat slechts een test met maar twaalf klassen, in het gehele kabinet varieert het aantal interessante woorden tussen drie en dertig duizend. Schomaker heeft ook net een handig annotatieprogramma gemaakt, waarbij het systeem aangeeft “hier staat huis”, waarna een gebruiker slechts hoeft aan te klikken ‘correct’ om een nieuwe annotatie aan te maken.

Wat houdt het project in, dat u samen met Schomaker en Tijn van Zant en professor Schomaker gaat doen?

We hebben een systeem voorgesteld om diezelfde 18e- en 19e-eeuwse VOC boeken naar ASCII te vertalen, zodat je een zoek-systeem kunt maken en bijvoorbeeld alle bladzijdes op kunt vragen waarin Amsterdam staat. Nu bestaat dat nog uit kilometers oude boeken die in speciale bunkers moeten worden opgeslagen zodat het niet vergaat. Ons idee om dit te realiseren is om een systeem te bouwen die kan “leren te leren”.

Het huidige systeem van professor Schomaker kijkt welk individueel herkenningsalgoritme het beste werkt, maar de algoritmen werken nog niet goed samen. Nu gaan we meer technieken combineren, bijvoorbeeld als blijkt dat voor maandnamen een simpele vector het beste werkt, terwijl je voor lange woorden beter Hidden Markov Modellen kunt gebruiken. Een systeem dat al die technieken één voor één toepast en aan de hand van de resultaten parameters set, is nog teveel ontwikkeld vanuit een engineering perspective: als het systeem zelf alles kan oplossen, ook al vergt dat de rekenkracht van een supercomputer, dan is dat meer een machine-learning systeem.

We willen dus op elke eenheid en elk woord binnen elke pagina de verschillende technieken combineren om de accuracy zo hoog mogelijk te krijgen. Een systeem dat slechts 50% goed heeft, is niet goed genoeg: het

moet boven de 90% komen voor meerdere klassen. Nu zijn er grote hoeveelheden klassen, omdat je met zoveel data werkt, en dit is vaak het probleem. Je ziet vaak dat dergelijke accuratesse niet behaald wordt als je met meer dan bijvoorbeeld tien of twintig klassen werkt. We hopen dit te overkomen door een supercomputer te gebruiken en meerdere technieken samen in te zetten.

Tot nu toe ziet het er veelbelovend uit, maar het is maar de vraag of we het systeem zo ver kunnen krijgen om alle woorden te vertalen naar ASCII. Nu maakt dat eigenlijk ook niet uit, als je belangrijke zelfstandige naamwoorden maar goed kunt vertalen: dingen zoals Amsterdam, VOC, data en dergelijke. Dit zijn namelijk de dingen waarop mensen zullen gaan zoeken: ze zullen niet snel op bijvoorbeeld ‘de’ gaan zoeken.

Het is wat grootschaliger dan het huidige VOC project: we hebben onder andere iemand ingehuurd die met supercomputers werkt, zodat we over drie tot vier maanden alles op de supercomputer van de RuG kunnen laten uitrekenen. Tijn van der Zant regelt dat. We werken ook samen met astronomie: we mogen bij hen een database gebruiken. Die database kan, geloof ik, zo’n 1015 bytes (is duizend TeraByte, een miljoen gigabyte. Red.) opslaan: dan praat je dus over gigantische hoeveelheden. Bij astronomie hebben ze daarop nog ruimte over, en dat mogen wij gebruiken. De bedoeling is dit met de supercomputer te combineren tot een systeem dat gewoon blijft werken,

zodat we bijvoorbeeld verbeteringen kunnen maken door er weer nieuwe algoritmen in te zetten.

Het is alleen programmeer-technisch gezien al vrij moeilijk om dergelijk grote systemen, die met zoveel data moeten werken, voor elkaar te krijgen. Daarom werkt er hier een heel team aan, en professor Schomaker onderhoudt ook contacten met andere universiteiten, waar er ook aan wordt gewerkt. Het systeem zal gaan over het herkennen van patronen. Het corrigeren van dingen als inktvlekken, lijntjes of een gebrekkige scanner, daar werkt Marius Bulacu aan, en is daar onlangs ook op gepromoveerd. Verder moet je rekening houden met de handschriften van verschillende schrijvers, wat betekent dat je iets met schrijver herkenning moet doen, en daarover buigt Alex Brink zich.

Dat klinkt als een grote groep.

Dat klopt, dat is ook het leuke van Groningen. Er is hier een grote groep mensen bezig met machine-learning en machine-vision. In Utrecht wordt meer gedaan met agenten, met logica. Dat is heel bruikbaar, maar je moet alles zelf inprogrammeren en het gaat toch over een hoger niveau van intelligentie. Ik denk dat het op dit moment juist veel handiger is om met sense-data overweg te kunnen. Als je geluid en beeld kunt waarnemen, kun je er daarna pas over redeneren.

U bent dan ook aangesteld als docent cognitieve robotica. Gaat u ook met robots werken?

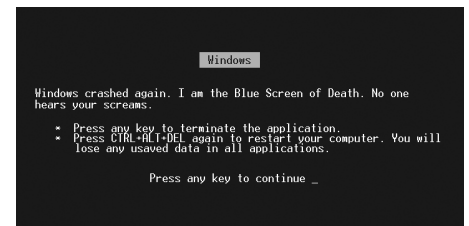
Ja, we zijn nu van plan om een nieuw stel humanoïde robots aan te schaffen. Het gaat om de Nao's: die zijn vijftig centimeter groot en kunnen ook dingen oppakken. Ik zal me er vooral mee bezig gaan houden dat die robots objecten kunnen herkennen. Als zo'n robot ook nog spraakherkenning heeft, wordt het helemaal leuk: dan kun je zeggen "Ga naar de bank toe." of "Kom naar mij." De Aibo's gaan misschien nog een tijdje mee: ik heb contacten in Utrecht, Delft en Amsterdam waar we waarschijnlijk wel accu's kunnen lenen. Maar na een jaar zullen ze door de Nao's vervangen worden. Dan kunnen de Nao's ook ingezet worden bij bijvoorbeeld de robocup, voor voetbal onder andere.

<http://people.cs.uu.nl/marco/>

<http://www.aldebaran-robotics.com/eng/pageProjetsNao.php>

Er zijn weinig dingen die mij meer gefrustreerd kunnen maken dan het installeren van Windows. Eén van de redenen hiervoor is dat nooit alles lijkt te werken als je je computer voor het eerst installeert met een bekend os: Windows xp. "Unknown devices" ondergaan een existentialistische begin-life crisis, vreemde en onbegrijpelijke errors besluiten permanent je bureaublad te gaan bewonen en menige andere complexe en onverwijderbare problemen zijn gewone zaken binnen Windows. Dit gebeurde ook toen ik laatst weer mijn computer ging herformaten en dus Windows opnieuw moest installeren. Dit keer zag ik mijn grote vriend weer, die ik in jaren al niet meer gezien had... "The dreaded Blue Screen of Death" ofwel de BSOD, zoals ze hem (of haar) in het Engels ook wel noemen. Als je op de naam alleen moet afgaan heb je het idee dat het in één van de Monty Python films terug te zien was (als ze nu nog sketches hadden uitgebracht geloof ik echt heilig dat we de BSOD hadden kunnen terugzien). Maar toch, niets leukers, je start je computer op nadat je alleen Windows en je drivers hebt geïnstalleerd en net op het punt dat je denkt "woo geen problemen!" ... Daar is 'ie dan. In tegenstelling tot in de misschien wel meer mensvriendelijke oudere versies van Windows, zie je deze blue screen slechts voor maar een halve seconde. Het doet je bijna denken aan zo'n oude advertentie die ze voor een paar microseconden in een film lieten zien waardoor je meer cola ging drinken. Wat ze precies hiermee willen adverteren is me niet duidelijk. Daarom probeer je dus een reden te vinden voor het feit dat het maar

een halve seconde te zien is en daarna zelfs nog gaat rebooten: misschien wel omdat mensen genoeg hadden van een statisch scherm waar ze niets mee konden doen, of omdat uit nauwkeurig onderzoek bleek dat mensen te lui waren om de resetknop in te drukken... Ik geloof persoonlijk dat het gewoon een sadistische grap is van de Microsoft-medewerkers; ze snappen zelf toch ook wel dat het echt niet nuttig is zo? Wat de reden ook mag zijn, na drie reboots en het gebruik van een videocamera kom ik er eindelijk achter waar de BSOD op neerkomt: "A problem has been detected and Windows has shut down to prevent damage to your computer." In tegenstelling tot wat sommigen van jullie misschien denken, had ik niet echt het gevoel van... "Wow, mijn computer had stuk kunnen gaan... bedankt Windows!" Misschien is het ook gewoon mijn schuld, ervan uitgaande dat Microsoft gebruikersvriendelijk zou zijn! Toch heb ik goede hoop dat het ondertussen wel goedgekomen is met Microsoft, ik denk dat ik na het installeren van Vista geen BSOD meer zal zien, maar een GSOD (green screen of death). Want immers, het is wetenschappelijk bewezen dat groen toch een stuk ontspannender en dus meer 'gebruikersvriendelijk' is...



Little Green BATS do Georgia

DOOR SANDER VAN DIJK

“Komt dat schooooooot!” joelde veelvuldig in de hoofden van een aantal Groningse KI-studenten. En dat in Atlanta, Georgia. Wat is hier aan de hand?

Van 1 tot 10 juli 2007 vond de elfde editie van het RoboCup wereldkampioenschap robotvoetbal plaats in Atlanta. De RoboCup is een internationaal initiatief om de onderzoeksvelden van KI en Robotica een flinke schop vooruit te geven. De deelnemers hebben zich het ambitieuze doel voor ogen gesteld om in 2050 elf mensachtige robots op een voetbalveld te zetten om de menselijke wereldkampioenen van dat jaar in te maken. Het project is opgedeeld in verschillende ‘leagues,’ waarin op verschillende onderdelen van het probleem geconcentreerd wordt. Vijf studenten (Martin Klomp, Matthijs Platje, Bram Neijt en Mart van de Sanden en ik) leek dit wel wat en in 2005 vatten we het plan op om Leika en haar vriendinnetjes (oftewel de AIBO’s van de opleiding) de nobele sport van het voetballen te leren en ze in te schrijven voor de AIBO league. Helaas kregen we hier geen toestemming voor, wat we uiteindelijk wel begrepen toen we van een ander team hoorden dat zo’n hondje na een paar wedstrijden al aan vervanging toe is. Vandaar dat we ons maar op het studentenbudget-vriendelijkste onderdeel richtten, de 3D simulatie league. Hierbij wordt er gebruik gemaakt van een simulatieprogramma dat de fysica van een voetbalspel simuleert. De voetballers zijn losse programma’s die met deze applicatie, ‘De Server’, communiceren om sen-

sor-informatie te verkrijgen en het virtuele lichaam, in 2005 simpele balletjes, aan te sturen.

Direct al werden we geconfronteerd met de eerste problemen: hoe krijg je de server aan de praat? Hoe zorg je dat de agent kan communiceren met de server en de LISP-achtige expressies die hiervoor gebruikt worden zo worden verzonden dat er daadwerkelijk een speler op het scherm verschijnt? En hoe gaan we in hemelsnaam ons team noemen? Na een hoop bier, energydrink en koekjes kwamen we hier uit en werd de basis gelegd voor de Little Green BATS. Vervolgens kwam het echte werk, want wat voor gedrag moeten de spelers vertonen? Na talloze uren aan vergaderingen en programmeersessies vertrokken we in 2006 met onze spelertjes naar Bremen om hun intelligentie te meten met die van de beste virtuele balletjes van de wereld. De teams waren onder de indruk van wat we in een paar maanden in elkaar hadden gezet, maar we voelden ons toch zoals de menselijke kampioenen van 2050 zich als het goed is gaan voelen: in de tweede ronde lagen we er al uit.

We gaven natuurlijk niet op en gingen weer terug naar de tekentafel. In tegenstelling tot onze spelers probeerden we te leren van onze ervaringen en kwamen we op een nieuwe

gedragsstructuur. Niet langer zouden conflicterende gedragingen tegelijk uitgevoerd kunnen worden, planning werd expliciet gemaakt en gedrag werd in stappen ingedeeld, terwijl paralleliteit nog steeds mogelijk is, zoals het een goed behavior-based systeem betaamt. Met de stevige basis die het afgelopen jaar gelegd was waren we helemaal klaar om de BATS van intelligentie van hoog niveau te voorzien, ware het niet dat ze ineens door de organisatie getransformeerd werden in complexe figuren, compleet met armen en benen.

Dit bracht ons weer helemaal terug bij af en opnieuw waren we bezig met basisproblemen. Hoe werkt de nieuwe server? Hoe beweeg je één gewricht? Hoeveel milliseconden moet je je linker been omhoog houden bij een stap zijwaarts? Met veel denkwerk en noeste arbeid ontstond er uiteindelijk een heel nieuw systeem dat dit alles in zich had.

Eén van de belangrijkste dingen waar we ons op richtten was snelheid. In de oude versie was je al flink in het voordeel als je sneller kon lopen en beter de kon bal han-

teren dan de tegenstander. Aangezien de grootste uitdaging dit jaar het aansturen van de nieuwe robots zou worden, verwachtten we dat snelheid nu helemaal de sleutel tot succes was. We waren al snel uitgekeken op het met de hand oplossen van het loopprobleem en vroegen ons af hoe hordes Aziaten dat ooit volhouden. Nu heeft de universiteit een mooi rekencentrum met een stel grote rekenmachines en kregen wij toegang tot deze om dit als echte KI-ers op te lossen. We maakten een kunstmatig evolutiesysteem, plaatsten dat op een computer met een paar honderd processoren, wachtten een week en keken vervolgens toe hoe onze spelers over het veld gallopeerden.

Al weer veel te snel was het tijd om op weg te gaan naar Atlanta. We hadden een mooie basisarchitectuur en robots die heel hard konden rennen, maar het uitwerken van de algehele strategie viel nog niet mee. Toen de eerste teamleden in Atlanta aankwamen waren er maar een paar trappen tegen de virtuele bal waargenomen en er zat ook nog geen keeper in het team. Gelukkig begonnen de wedstrijden pas een paar dagen later, dus



werd er de hele dag en nacht door nog flink op de meegebrachte laptops geramd. Het grootste deel van de strategie werd daar nog in elkaar gezet, waarvoor de al complexe architectuur nog verder werd uitgebreid.

In een halfbewuste staat van door cafeïne onderdrukte chronische vermoeidheid zetten we uiteindelijk onze spelers klaar voor de eerste wedstrijd. Terwijl de adrenaline door onze wallen gierde gebeurde dat, waar we bijna twee jaar op hadden gehoopt: een bal in het doel van de tegenstander! Sterker nog, met twee tegen nul doelpunten in de eerste wedstrijd legden we een basis voor de ondenkbare eerste positie in de poule en werden we ineens bestempeld als één van de favorieten. Dit inspireerde tot nog een nacht doorbikkelen en met minder twijfelachtige spelers en een minder spastische keeper behaalden we hetzelfde resultaat in de tweede ronde.

Vervolgens kwamen de finales. Twee keer werd het erg spannend en moesten we een renproef afleggen om een gelijkspel te beslissen. Onze sprinters wonnen deze gelukkig met gemak, zelfs de eerste keer toen de speler halverwege omviel. Andere teams begonnen ons om advies vragen en zelfs de organisatie kwam ons raadplegen bij een diskwalificatiekwestie. Tenslotte, na bijna een week zwoegen, halve hartverlammingen en de fijne Amerikaanse keuken zaten we zowaar zomaar in de finale. Zo langzamerhand hadden we veel vertrouwen gekregen in het kunnen van ons team, maar de Chinese tegenstanders zagen er ook fit uit.

Ze vielen ongeveer net zo vaak per seconde, hadden maar gemiddeld twee pogingen nodig om op te staan en konden de bal ook raken. Het zou dus een titanenstrijd worden. In het begin van de wedstrijd ging het gelijk op, maar door onder andere een paar willekeurige glitches in de server kregen ze toch een voorsprong. Toen onze spits de bal bij de daaropvolgende aftrap met een gigantische rottrap via een tegenspeler in eigen doel schoot was de wedstrijd beslist.

Ondanks dit wilde iedereen toch nog met ons op de foto, zijn we gevraagd voor de organisatie van volgend jaar, zijn ons werk en promotieplekken aangeboden en zijn we zelf natuurlijk ongelofelijk blij met het resultaat. Zelfs de oerlelijke beker die ons werd overhandigd deed daar niets aan af. Al met al is het voor iedereen een geweldige ervaring geweest en is het de maanden aan hard werken zeker waard geweest. Genoeg reden om volgend jaar weer mee te doen, zeker aangezien we al automatisch gekwalificeerd zijn en het nu een stuk makkelijker moet zijn om geld bij elkaar te krijgen, zoals wellicht van FC Groningen. Helaas zullen de meesten van ons geen tijd hebben om nog een jaar eraan te werken, door dingetjes als afstuderen en werk enzo. Dus wil je dit avontuur ook beleven, mogelijk gekoppeld aan een bachelor- of master-project, laat het ons dan weten! Kijk eens op onze website www.littlegreenbats.nl (ook voor een uitgebreider verslag), spreek ons of Tijn van der Zant aan, of stuur een mailtje naar sgvandijk@gmail.com. Wie weet zit jij volgend jaar in China ook te schreeuwen naar een stel pixels!

Nijntje in Pink, The Movies



Introductiekamp 2007

DOOR ERIC JANSEN

Voor de laatste maal in Friesland, werd dit jaar het introductiekamp gehouden met als thema: "Retro".

Na een vage belofte dat ik wel wat zou schrijven, na een paar dringende mailtjes en na een verschoven deadline, leek het mij verstandig om toch maar eens te beginnen aan mijn stukje over het introkamp. Het is inmiddels alweer een poosje geleden, dus het zou kunnen dat de chronologie niet meer helemaal klopt, maar ik zal mijn best doen.

Het begin van het introkamp was een vlaag van wakker worden, nieuwe gezichten en gele shirtjes overal. Na een poosje gewacht te hebben op één of twee laatkomers (ik wil geen naamgenoten noemen) konden we op weg naar de zogenaamde middle-of-nowhere, Elsloo. Na een busreis van ongeveer een uur was onze bestemming bereikt. Er bleken wat probleempjes te zijn met de baas van de kampeerboerderij, omdat we wat vroeg waren. Terwijl we stonden te wachten, wist Chris ons even te vermaken met zijn anti-regendans. Daarna mochten we naar binnen om een kamer te zoeken.

Toen iedereen zijn spullen gedumpt had kon het feest eindelijk beginnen, met als eerste onderdeel het spelen van kennismakingsspelletjes. Zo was er een soort "de bal is voor"-spel, maar dan met veel kleine balletjes, die af en toe de neiging hadden te veranderen in ongeleide projectielen. Verder had je krantenmeppen met een skippybal en

tot slot werd er ook door een groep twisted twister gespeeld. Toen elk groepje was bekogeld door hondenspeeltjes, was neergeslagen door de skippybal en in de knoop had gelegen met z'n allen, ging iedereen naar binnen. Daar werd in twee grote groepen maffia gespeeld. Dat werd ongeveer twee rondjes volgehouden, want met zoveel mensen duurde dat veel te lang. Dus dat viel uiteen in kleine groepjes mensen die elk een ander spel speelden. Uiteindelijk werden we weer allemaal bijeen gebracht met de boodschap dat het eten klaar was, dus kon iedereen zijn bord gaan vullen met friet, kroketten, frikadellen, kaassoufflés en groenten.

Het einde van het avondmaal luidde het begin in van een spel dat het hele weekend lang door zou gaan: Gotcha! Niet iedereen was even blij met de verschillende woorden die ze hun slachtoffer moesten laten uitspreken. De een had "Atari" of "CRT-monitor" als doelwoord, terwijl ook mensen rondliepen met woorden als "koffie", "ouders" of "gotcha" op hun strookje. Naast gotcha begon ook het rollenspel. Het verhaal ging als volgt: de eerstejaars waren astronauten, die tijdens een ruimtereis pech kregen en een noodlanding moesten maken op planeet Retro. De astronauten moesten vervolgens de juiste onderdelen bij elkaar vinden om hun schip weer te kunnen repareren. Om dat voor elkaar te krijgen moest je je

mengen onder de planeetbewoners. Deze planeetbewoners waren allen bekende karakters of stereotypen uit vervlogen tijden op aarde. Zo waren er memorabele rollen van Mario, de Wijze Man, de Nerd en The Knights Who Say Ni!

De volgende dag begon met een schreeuwende introcie die vrolijk alle deuren bij langs ging. Toen iedereen gewekt was, werden de eerstejaars opgesteld tegenover Chris en Anita. Het wakker worden bestond die ochtend namelijk uit BOMmen. Er waren echter niet zo heel veel eerstejaars die het tempo van de begeleiders bij wisten te houden. Iedereen was dan ook erg blij toen ze weer mochten gaan zitten en konden genieten van een paar introfilmpjes van tekenfilmseries van weleer. Vooral het filmpje van Ducktales werd erg goed ontvangen, waarna een kort ontbijt werd genuttigd en weer verder gekeken werd naar een aantal afleveringen van Futurama.

's Middags werden er groepjes gemaakt. Rondom de boerderij waren een aantal spellen uitgezet en het was de bedoeling dat alle groepjes tegen elkaar gingen touwtrekken, rugbyen, skippyballen en koekhappen. Het groepje dat uiteindelijk de meeste punten had, kreeg een overheerlijke appeltaart.

Met nog spierpijn in de benen van het skippyballen begon een grote groep met het overgooien van een frisbee, wat snel overging tot het spelen van wedstrijdje ultimate frisbee, een activiteit die vanaf dat moment

voor een bepaalde groep mensen eigenlijk elk vrij moment domineerde. Naast ultimate frisbee werd er ook een balletje getrapt, gekletst en bereidde de introcie ondertussen de quiz voor die later die middag van start ging. De onderdelen van de quiz waren erg verschillend en de meningen over die onderdelen waren meestal ongeveer hetzelfde. Zo waren de quiz over tekenfilms van vroeger en de filmquiz erg leuk, waren Dirk en Michiel erg vervelend, was de programmeerquiz voor de meesten toch nog iets te hoog gegrepen en zaten er helaas af en toe een paar foutjes in de antwoorden (Bohemian Rhapsody komt toch écht wel uit '75).

's Avonds stond er macaroni op het menu. Na het eten volgde nog een eindronde van de quiz. Gelukkig was de jury gouderechtig, de puntentelling helemaal volgens het boekje en de vraagstelling altijd compleet duidelijk. Dat resulteerde er logischerwijs uiteindelijk in dat niet het beste team, maar Jan, die de punten bijhield, de taart won en die deelde met de jury.

Terwijl de eerstejaars weer vrolijk aanschoven voor nog wat meer Futurama, ging een groep ouderejaars op pad om een speurtocht uit te zetten in het bos. Tijdens het kijken werd iedereen ingedeeld in groepjes, die één voor één het bos in werden gestuurd. Als je een hoog groepsnummer had, had je geluk, want dan mocht je nog even blijven zitten om Futurama af te kijken. Uiteindelijk moest toch iedereen het bos in. De

speurtocht bestond uit het volgen van opgehangen cd's. Af en toe kwam je dan een paar ouderejaars tegen met een opdracht. Het uitbeelden van een bordspel, een hoed van een tak gooien met een lasso van UTP-kabel, simpelweg je hele groepje over een touw heen tillen en het zoeken van een paar voorwerpen in de bosjes behoorden tot de lijst van uit te voeren opdrachten.

Nadat alle opdrachten waren voltooid, keerde iedereen terug naar de boerderij, waar een vrolijk vuurtje ons op stond te wachten. Sommigen gingen er direct bij zitten, anderen gingen nog een poosje binnen zitten om bijvoorbeeld aan een pokertoernooitje mee te doen of om simpelweg dicht bij de bar te zitten. Hoe later het werd, hoe meer mensen toch maar bij het vuur gingen zitten. De bar was dicht, dus we moesten het doen met zelf meegebrachte producten (Mischa, nog bedankt!).

De tweede ochtend was voor iedereen nog veel erger dan de eerste. Brakheid heerste en er waren een paar eerstejaars die besloten iets langer in hun bed te blijven liggen (wat overigens werd bestraft met het keren van hun matrassen). Toen uiteindelijk iedereen was opgestaan, begon het commissiespel. Het leek op een soort levend cluedo, omdat iedereen door middel van de juiste kaartjes een moord moest oplossen. Die kaartjes kon je krijgen door "paper, scissors, stone" te spelen met andere teams. Deze manier van kaartjes krijgen is precies één keer gebruikt, toen een aantal eerstejaars werd gevraagd

om zo op de foto te gaan. Verder werden het liefst meteen stapeltjes gebruikte kaartjes geruild, om maar eerder klaar te zijn. Men was helaas nog een beetje te brak om 's ochtends door het bos te rennen.

Na het oplossen van de moord en het voor de laatste keer terugkeren naar de boerderij, begon de veiling. Alles van pakken vla tot zakken chips tot brood met halvarine (gat-verdamme!) werd verkocht. Hoe langer de veiling duurde, hoe vreemder de koopwaren werden. Het hoogtepunt was de verkoop van Chris' plek in de bus, die uiteindelijk voor een behoorlijk bedrag bij Michiel op schoot moest. Als laatste werd "hét roerstaafje" verkocht voor niet minder dan 21 euro.

Het laatste wat we op de boerderij deden was met z'n allen op de foto. Daarna konden we onze spullen gaan pakken en die in de net gearriveerde bus op gaan bergen. De terugreis was erg rustig, veel mensen wisten hun ogen ook niet meer open te houden. Voor de mensen die nog wel puf hadden was er gelukkig nog wel een afsluitertje: 's avonds naar pizzeria Napoli. Hoewel de meeste eerstejaars toen wel waren afgehaakt, was het toch erg gezellig. Na het eten dunde de groep nog verder uit, maar de echte die-hards hebben nog nagezeten in de pintelier, onder het genot van één van de vele biertjes die ze daar verkochten. Uiteindelijk eindigde de avond rond een uur of één en ging iedereen zwaar vermoeid, maar met een paar mooie herinneringen aan een erg leuk weekend slaperig naar huis.

De sollicitaties en introducties zijn voorbij: de nieuwe Opleidingscommissie is gevormd. Voor alle nieuwe studenten, en ook de ouderejaars die de weg naar de OC kennelijk kwijt zijn, leggen we nog eens uit wie we zijn en wat we doen.

Laten we beginnen met de kerntaken van de OC, zoals wettelijk vastgelegd in de wet op hoger onderwijs. Wij evalueren vakken die aan KI gegeven worden, aan de hand van die formuliertjes die jullie na elk tentamen invullen. Van die vakjes aan de voorkant zien wij de gemiddelden, en alles wat op het veld achterop geschreven wordt, krijgen wij letterlijk onder ogen. Natuurlijk is dit allemaal strikt anoniem. Wij raden jullie dan ook aan, als je het idee hebt dat er ook maar iets aan het vak is dat niet goed werkt, dit op te schrijven, zodat wij er iets mee kunnen. Natuurlijk zijn ook sterke punten van het vak welkom: hieruit kan een docent afleiden wat volgend jaar veranderd moet worden aan het vak, en wat hetzelfde kan blijven.

Verder brengen wij advies uit op het OER, het Opleiding en Examen Regelement, voor het in werking treden. Wat is het OER, vraag je je misschien af. In het OER zijn de rechten en plichten van jullie als studenten KI vastgelegd. Je kunt een kopie vinden achter in je studiegids. Er staat onder andere in welke vakken practica en werkcolleges hebben, hoeveel hertentamens je krijgt, en wanneer tijd deze moeten zijn. Wij hebben altijd goede communicatie met het bestuur van onze opleiding, en onze adviezen worden altijd zeer op prijs gesteld en meestal ook geïmplementeerd.

Maar ons voornaamste hulpmiddel, en we kunnen dit niet genoeg benadrukken, is communicatie met de studenten. Wij kunnen problemen pas oplossen, als we weten dat ze er zijn.

Stel je voor dat jij als student een probleem hebt met de manier waarop een vak gegeven wordt. Als eerste kun je hier natuurlijk de docent op aanspreken. Het gros aan docenten bij KI wil graag zijn of haar vakken verbeteren, en stelt feedback van jullie altijd op prijs.

Maar mocht dat onvoldoende blijken, dan kun je ons een seintje geven, en dan gaat de OC voor jou aan de slag. Wij zijn altijd te bereiken via oc@ai.rug.nl, maar je kunt ons natuurlijk ook gewoon aanspreken.

Wij zijn er weer klaar voor, en hopen dit jaar weer veel goeds te bereiken voor de studenten en staf van KI!

De studentgeleding van de OC 2007-2008

Romke van der Meulen
Ben van Os
Lise Pijl
Inge Slingerland
Margreet Vogelzang
Stefan Wierda

