

## **Spikker - Sieverink, B. (CES)**

---

**From:** Theune, M. (EWI)  
**Sent:** dinsdag 6 oktober 2015 16:33  
**To:** Schaafstal, A.M. (EWI)  
**Cc:** Spikker - Sieverink, B. (CES)  
**Subject:** Re: Toetsschema Module 6

Beste Alma,

Bij dezen al meteen weer een correctie. Ik werd er door een van de docenten in mijn team op attent gemaakt dat in de huidige formulering, een student die voor alle onderdelen een voldoende haalt toch kan zakken voor de module: namelijk met een cijfer tussen 5.5 en 6.0 voor alle onderdelen, maar gemiddeld lager dan 6.0.

Bedoeld was natuurlijk dat de eis van gemiddeld 6.0 alleen zou gelden als er een onvoldoende bij zit (d.w.z. als er compensatie nodig is); niet als algemene eis. De huidige formulering is dus niet juist en moet worden aangepast. Dat ga ik z.s.m. doen en zal een update van het toetschema sturen.

Groeten,  
Mariet

---

From: Theune, M. (EWI)  
Sent: 05 October 2015 23:20  
To: Schaafstal, A.M. (EWI)  
Cc: Spikker - Sieverink, B. (CES)  
Subject: Toetsschema Module 6

Hallo Alma (cc Barbara),

Bijgaand het nieuwe toetschema voor Module 6 (CreaTe)\* zoals we dat afgelopen donderdag in overleg met de betrokken OLD's hebben afgesproken. Kun je laten weten of dit definitief akkoord is? Dan laat ik dit in Osiris zetten.

Ook een bijgewerkte samenvatting van de aanpassingen in de module ten opzichte van vorig jaar.

Dit is ook ter informatie voor de OLC. De nieuwe handleiding voor Module 6 is nog niet af, maar ik hoop dat dit voor nu voldoende is.

Groeten,  
Mariët

\*De TI/BIT-variant van de module heeft een iets ander toetschema omdat het iets andere onderdelen heeft, maar volgt verder hetzelfde principe (project telt niet mee voor compensatie; overige onderdelen mogen maximaal één 5 hebben en moeten gemiddeld 6 zijn).

## Module 6, Intelligent Interaction Design (CreaTe):

### Herstructurering module en aanpassing toetschema (2015-2016)

Naar aanleiding van de evaluaties van afgelopen jaar zijn diverse maatregelen genomen om de module te verbeteren (deels nog werk in uitvoering). Een belangrijk onderdeel hiervan is een herstructurering van de module, die ook leidt tot een aanpassing van het toetschema.

**Leerdoelen.** De globale leerdoelen van de module (Osiris) zijn grotendeels ongewijzigd, maar qua formulering iets aangescherpt:

- Students can design, develop and evaluate low fidelity and high fidelity prototypes of an intelligent interactive system. (*HCI project, Design & Evaluation of HCI*)
- Students can take users into account in the analysis, design, and evaluation of interactive systems with respect to both usability and user experience. (*HCI project, Design & Evaluation of HCI*)
- Students can formulate a research question and answer it by choosing and applying various research methods, collecting data, analysing the data using the appropriate statistical or other methods, and drawing conclusions from this. (*Statistical Techniques, Design & Evaluation of HCI*)
- Students can explain and apply the main AI-techniques concerning search, Bayesian networks and machine learning. (*Programming and Artificial Intelligence*)
- Students can reflect on the relationship between scientific research and design. (*Research & Design*)
- The students can work with programming basics in C++ or Processing, use libraries in their applications and use the programming environment OpenFrameworks for an interactive installation. (*Programming and Artificial Intelligence*)

**Structuur.** De indeling van de module wordt als volgt gewijzigd:

- De oude onderdelen Human Computer Interaction en (een deel van) Research Methodology worden gecombineerd tot een nieuw onderdeel, Design and Evaluation of Human Computer Interaction. Dit behandelt methoden en technieken voor toepassing in het project (ontwerp van mens-machine interactie; context analyse; gebruikersonderzoek) en loopt in parallel met het project (week 1 t/m 8). (*Reden: geconstateerde overlap in inhoud tussen HCI en Research Methodology.*)
- Het deel van Research Methodology dat meer betrekking heeft op onderzoek in het algemeen (academische vaardigheden) en minder op directe toepassing in het project wordt afgesplitst en krijgt de vorm van een workshop aan het eind van de module. (*Reden: dit onderdeel is meer gericht op reflectie en niet rechtstreeks gekoppeld aan het project.*)
- De oude onderdelen Programming en Artificial Intelligence worden gecombineerd tot Programming & AI. Studenten leren programmeervaardigheden die worden gebruikt (en getoetst) in de practicumopdrachten van AI. (*Reden: de constatering dat niet alle studenten de juiste programmeervaardigheden hadden om de AI-opdrachten te kunnen maken.*)

**Toetsing.** De belangrijkste maatregelen en verschillen m.b.t. toetsing:

- Door samenvoeging Human Computer Interaction en (een deel van) Research Methodology vervalt 1 schriftelijk tentamen.
- Toetsing wordt beter gespreid. Maximaal 1 schriftelijk tentamen per week: Statistiek in week 6, Artificial Intelligence in week 7 en Design & Evaluation of HCI in week 8. Inleveren van Project deliverables in week 9; herkansingen en reparaties van opdrachten in week 10. Inleverdata van opdrachten voor verschillende onderdelen worden op elkaar afgestemd (werk in uitvoering).
- Opdrachten van Artificial Intelligence worden gemaakt in groepen van 2 studenten van dezelfde opleiding, dus niet meer in de projectgroepen. Deels verschillende opdrachten per opleiding. Programmeervaardigheden worden getoetst in de opdrachten van AI. (*Reden: de opdrachten waren niet geschikt voor grotere groepen; voorkomen dat de opdrachten worden gedaan door de meest programmeervaardige studenten, d.w.z. TI i.p.v. CreaTe; afstemmen op verschillende voorkennis.*)

## Toetschema CreaTe

ONDERDEEL	EC	Weight %	Min. grade
<b>HCI project</b> (based on report, system, video, process (group of 5 people))	4 EC	25	5,5
<b>Design &amp; Evaluation of HCI</b> (written exam)	2,5 EC	20	5,5
<b>Statistical Techniques</b> (written exam + 2 assignments)	2 EC	20	5,5
<b>Programming &amp; Artificial Intelligence</b> (3- 4 practical assignments (group of 2 people) + written exam)	5 EC	35	5,5
<b>Research and Design</b> (reflection report)	1 EC	0	V
<b>Portfolio</b>	0,5 EC	0	V
<b>Totaal</b>	<b>15 EC</b>	<b>100</b>	

## PASSING MODULE 6

In order to pass Module 6 you must meet the following requirements.

- You must have received a PASS for Portfolio.
- You must have received a PASS for Research & Design.
- You must have achieved a grade of 5.5 or higher for the HCI Project.
- For the other parts of the module (Design & Evaluation of HCI, Statistical Techniques, Artificial Intelligence & Programming) you are allowed to have one grade below 5.5, with a minimum of 5.0, if you meet the requirement that the weighted average grade of these parts is 6.0 or higher. Otherwise all grades must be 5.5 or higher.

## REPAIRING INSUFFICIENT GRADES

There will be no possibilities for repair outside the module.

Only in case of special circumstances, and on an individual basis, the examination board may allow students the opportunity to repair an insufficient module grade (in a way to be determined by the module teachers). If you think this applies to you, you can send a request to the exam committee within four weeks after the module grade has been announced. In their decision, the exam committee may take into account whether you have used the regular test opportunities within the module as much as you could.

## OPMERKINGEN BIJ HET TOETSSHEMA

**Groepsbeoordeling.** Van het eindcijfer is 42,5% gebaseerd op groepsbeoordeling (Project 25% en Programming & AI 17,5 %). Gezien het studentenaantal (120+) is het lastig dit percentage te reduceren zonder de toetsing te inefficiënt te maken.

**Verschillen met TI/BIT:** voor TI/BIT geldt een iets andere invulling en zwaarte van sommige onderdelen. Design & Evaluation of HCI en Statistiek zijn voor TI/BIT relatief groter omdat de TI- en BIT-studenten minder voorkennis hebben op deze onderdelen. TI en BIT krijgen geen programmeeronderwijs, dus alleen Artificial Intelligence. De gewichten in het toetschema zijn daarom voor deze onderdelen anders dan voor CreaTe. Voor alle opleidingen gelden wel dezelfde minimumcijfers en compensatieregeling (dus in het huidige voorstel: geen compensatie).

# Assessment Scheme for Module 6 Intelligent Interaction Design (CreaTe, 201500148)

## Rules for passing and grading module 6.

**PASSING MODULE 6**  
 In order to pass Module 6 you must meet the following requirements.  
 - You must have received a PASS for Portfolio.  
 - You must have received a PASS for Research & Design.  
 - You must have achieved a grade of 5.5 or higher for the HCI Project.  
 - For the other parts of the module (Design & Evaluation of HCI, Statistical Techniques, Artificial Intelligence & Programming) you are allowed to have one grade below 5.5, with a minimum of 5.0, if you meet the requirement that the weighted average grade of these parts is 6.0 or higher. Otherwise all grades must be 5.5 or higher.

These requirements concern the module subgrades indicated in the scheme below (column O).

**REPAIRING INSUFFICIENT GRADES**  
 There will be no possibilities for repair outside the module.

Only in case of special circumstances, and on an individual basis, the Examination Board may allow students the opportunity to repair an insufficient module grade (in a way to be determined by the module teachers). If you think this applies to you, you can send a request to the Examination Board within four weeks after the module grade has been announced. In their decision, the Examination Board may take into account whether you have used the regular test opportunities within the module as much as you could.

	Week:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SUB-GRADES	Contribution to module grade:
<b>Portfolio</b>											X	→ PASS/FAIL	PASS/FAIL
<b>Research and Design</b>											X	→ PASS/FAIL	PASS/FAIL
<b>Design and Evaluation of HCI</b>									X		X resit	1,0 → Design & Evaluation of HCI grade	20%
<b>HCI project</b>		X	X	X		X		X			X	1,0 → HCI Project grade	25%
<b>Statistical Techniques</b>			X		X		X				X resit	0,1 + 0,1 → Statistical Techniques grade 0,8 → Statistical Techniques grade	20%
<b>Artificial Intelligence and Programming</b>			X	X	X		X		X		X resit	0,25 + 0,25 + 0,25 (plus possible bonus) → AI & Programming grade 0,25 → AI & Programming grade	35%