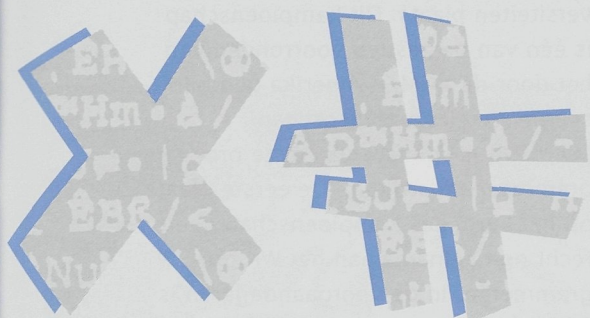


Faculteit der Wiskunde en Informatica



Studie Bedrijfswiskunde & Informatica levert eerste drie studenten af

Op woensdag 24 augustus 1994 om 16.00 uur hebben de eerste drie studenten het doctoraaldiploma van de nog jonge opleiding Bedrijfswiskunde & Informatica (BWI) ontvangen. De studie BWI bestaat uit een combinatie van vakken uit de wiskunde, informatica en (bedrijfs)economie. Studenten leren om ingewikkelde bedrijfssimulatiemodellen en uitgebreide bedrijfsinformatiesystemen te maken. De gegevens die bedrijven hierin opslaan, worden door de aankomende doctorandi met wiskundige en econometrische technieken geanalyseerd. Dankzij deze analyses kunnen bedrijven hun bedrijfsprocessen effectief inrichten en beheersen, zodat ze de toenemende concurrentie-gevolg van onder andere de internationalisering- aan kunnen gaan.

Brigitte Tuinzaad en Danny de Vries deden hun stages bij het Centrum voor Toegepaste Wiskunde, een afdeling van een dochteronderneming van Rabobank Nederland. Beiden gebruikten technieken uit de kunstmatige intelligentie. Brigitte onderzocht hoe neurale netwerken gebruikt kunnen worden om de optimale hoeveelheid kasgeld te bepalen die bij een bank

aanwezig moet zijn; Danny ging met behulp van 'genetische algoritmen' na wat betrouwbare cliënten zijn. De derde student, Diana van Diemen liep stage bij het Utrechtse automatiseringsbedrijf Cap Volmac. Brigitte en Diana hebben inmiddels een baan, terwijl Danny eerst nog zijn dienstplicht moet vervullen.

Stages

Ook bij de Faculteit der Wiskunde en Informatica wordt de stage een steeds meer voorkomend fenomeen. De student werkt de laatste vier tot zes maanden van zijn of haar studie in een organisatie buiten de universiteit. Daar wordt onder leiding van een medewerker van de stageplek aan het afstudeerproject gewerkt. Voor sommige opleidingen is stage facultatief, voor de opleiding Bedrijfswiskunde & Informatica is stage verplicht. Met name studenten Informatica en Bedrijfsinformatica willen graag stage lopen. Voor de student heeft een stage voordelen: hij maakt kennis met het werken in een bedrijf en ziet hoe het daar toegaat. Op de stageplek oefent de student zich tevens in communicatieve vaardigheden. Een aspect dat in de traditionele universitaire studie betrekkelijk weinig aandacht krijgt, maar dat voor de latere loopbaan natuurlijk zeer belangrijk is. Ook zal hij zijn kennis misschien op een andere manier moeten toepassen of krijgt hij te maken met zaken waar tot nu toe in de studie geen aandacht aan is besteed. Er zijn meer aspecten. Zo hebben veel studenten geen recht op studiefinanciering meer, wanneer ze eenmaal aan hun stage toe zijn. Dankzij de (overigens zeer beperkte) stagevergoeding kunnen ze toch hun studie afmaken.

Wellicht vraagt u zich af waarom Revue zoveel aandacht besteedt aan stages. Misschien kunt u in uw organisatie wel een stagiair gebruiken. Binnen een

project bijvoorbeeld, waar een afgeronde taak heel goed door een stagiair uitgevoerd kan worden. Een andere optie kan zijn dat u eens ervaring wilt opdoen met nieuwe methoden of technieken. Recente stageopdrachten hadden bijvoorbeeld betrekking op neurale netwerken, genetische algoritmen of hypermedia. U bent op deze wijze automatisch, via de facultaire begeleider van de stagiair, verzekerd van input vanuit de wetenschap.

Mocht u van deze optie gebruik willen maken, wilt u een stageplaats beschikbaar stellen of wilt u nadere informatie, dan kunt u contact opnemen met het stagebureau van de faculteit. Het bureau kent twee medewerkers, Tinie Veenstra en Ids Everts. Zij zijn bereikbaar onder tel. 020 - 444 7711 of email veenstra@cs.vu.nl of imked@veenstra.cs.vu.nl

Winnende Strategieën, go en bridge zijn het moeilijkst

Victor Allis (29), docent Kunstmatige Intelligentie, schrijft computerprogramma's die spelletjes spelen. Hij is in het bijzonder geïnteresseerd in de Olympische lijst van de vijftien denkspelen, die toegelaten waren op de eerste Computer Olympiade in 1989, waar computerprogramma's het tegen elkaar opnamen. Op de lijst staan bekende denkspelen zoals schaken, dammen op een bord van 8 bij 8, dammen op een bord van 10 bij 10, go, bridge, scrabble en Vier op een Rij. Maar ook het Molen spel, Backgammon, Chinees schaken, Go-Moku (zeg maar Vijf op een Rij op het go-bord), Awari (een Afrikaans spel), Qubic (Vier op een Rij, in een kubus van 4 x 4 x 4), Renju (variatie op Go-Moku) en Reversi.

Victor raakte al vroeg gefascineerd door het spel Vier op een Rij. Het wordt gespeeld op een verticaal opgesteld ►