

Manual de Codex

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	2
¿QUÉ ES CODEX?	2
¿CÓMO SE ORGANIZA EL MATERIAL?	2
¿CÓMO SE CREAN LOS ÍTEMS?	2
¿QUÉ TIPOS DE ÍTEMS SE HAN UTILIZADO EN ESTE PROYECTO?	3
¿CÓMO SE CONFIGURAN LOS ÍTEMS?	3
DEFINICIÓN DE ÍTEMS POR TIPO	3
<i>Ítems de tipo Tema</i>	3
<i>Ítems de tipo Subtema</i>	3
<i>Ítems de tipo Teoría</i>	4
<i>Ítems de tipo Evaluación y Evaluación con función JavaScript:</i>	4
PARÁMETROS Y VARIABLES	6
¿CUÁLES SON LAS VARIABLES DEFINIDAS POR EL PROFESOR?	6
¿QUÉ SITUACIONES REQUIEREN EL USO DE FUNCIONES EN CODEX?	7
EVALUACIÓN DE ÍTEMS.....	8
¿CÓMO SE EVALÚA CADA ÍTEM?	8
¿CÓMO SE CALCULA LA NOTA FINAL?	8
¿SE PUEDEN AGREGAR MÁS EVALUACIONES?	8
EVALUACIÓN CON FUNCIÓN JAVASCRIPT	9
CUADERNOS (NOTEBOOKS)	10
¿CÓMO SE COMPONEN LOS NOTEBOOKS?	10
¿CÓMO SE CREA UN NOTEBOOK?	10
¿QUÉ CARACTERÍSTICAS SE PUEDEN DEFINIR?	10
¿QUÉ ES UNA INSTANCIA DE UN NOTEBOOK?	11
GESTIÓN DE LA ASIGNATURA (SUBJECT)	12
USO DE LOS ALUMNOS	18

Introducción

¿Qué es Codex?

Codex es una plataforma para la preparación de material didáctico por parte del profesor y su posterior realización por parte del alumno, con corrección automática.

¿Cómo se organiza el material?

El material docente se organiza en asignaturas (Subjects).

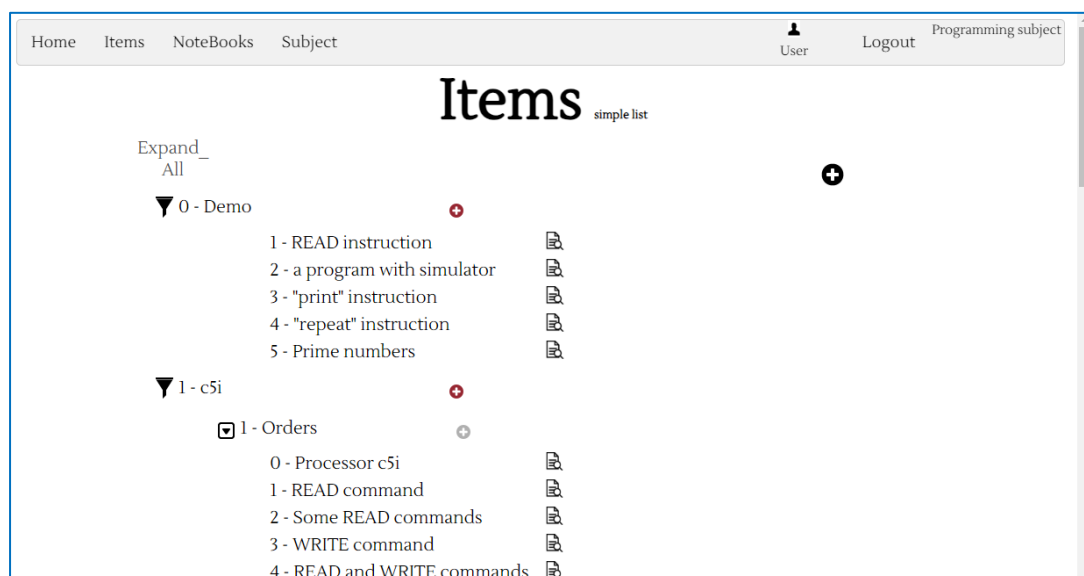
En una asignatura hay 2 tipos de entidades: elementos (Ítems) y cuadernos (NoteBooks).

1. Cuadernos (NoteBooks): agrupan un conjunto de elementos y que se muestran al alumno como un único documento.
2. Elementos (Ítems): Son las piezas individuales de contenido que pueden ser de diferentes tipos, como teoría, ejercicios, preguntas tipo test, entre otros.

¿Cómo se crean los ítems?

Para comenzar a preparar material, primero se deben crear los elementos. Posteriormente, estos elementos se integran dentro de un cuaderno.

Los elementos se crean y gestionan desde el menú Ítems. Al acceder a este menú, se muestran todos los elementos creados para la asignatura, organizados por Temas y Subtemas.



Para crear un elemento se pulsa el botón  que está a la derecha del título Ítems. Se abrirá una ventana para seleccionar el tipo de ítem que deseas crear.

¿Qué tipos de ítems se han utilizado en este proyecto?

- Tema (Topic): Es el nivel 1 de organización de los ítems.
- Subtema (Sub-Topic): Es el nivel 2 de organización de los ítems.
- Teoría (Theory): Es un ítem de contenido que no requiere respuestas del usuario. Puede contener elementos interactivos que el usuario puede manipular (por ejemplo, applets de GeoGebra o simuladores), pero no se evaluarán las acciones realizadas.
- Evaluación (Evaluation): Es un ítem que puede mostrar contenido como el de “Teoría” y que requiere que el usuario introduzca una respuesta que es evaluada por el sistema. La respuesta puede ser un texto, un valor numérico o una expresión matemática.
- Evaluación con función JavaScript (Evaluation through JavaScript): Es un ítem análogo al tipo “Evaluación” pero la corrección se efectúa aplicando una función escrita por el profesor para comprobar la validez de la solución. En este caso se requiere que el profesor escriba o utilice una función realizada en JavaScript.

¿Cómo se configuran los ítems?

Cuando se selecciona el tipo de ítem que se quiere crear, se muestra un formulario para la definición del mismo. Este formulario es específico para cada tipo de ítem.

Todos los formularios tienen en común las siguientes opciones:

- Copy: Realiza un duplicado del ítem actual y lo muestra para su edición.
- Copy to course: Realiza un duplicado del ítem actual y lo inserta en la asignatura que se indica en el siguiente campo. La referencia de la asignatura es la que se obtiene en la barra de direcciones cuando se selecciona la asignatura en el menú Home.
- Tags: Permite incluir palabras que caracterizan el ítem para su posterior localización.
- Save: Guarda los cambios realizados en el ítem.

Definición de ítems por tipo

Ítems de tipo Tema

Se define el título del Tema y el número de dicho tema para su ordenamiento.

Ítems de tipo Subtema

Se define el título del Subtema y el número de dicho subtema para ordenarlo dentro del Tema.

Se define el tema al que pertenece el subtema, utilizando el menú desplegable.

Ítems de tipo Teoría

Se define el título y el número de dicho ítem para ordenarlo dentro del Subtema utilizando el menú desplegable.

Se define el tema al que pertenece el item, utilizando el menú desplegable.

Se escribe el contenido en un editor de texto permite opciones de formato como tipo de fuente, alineación, colores y elementos multimedia, etc.

Home Items NoteBooks Subject User Logout Codex Demo

Copy Copy to subject: Delete

Edit Item

Item Type: Theory

Title: Defintion Number: 1

Topic: Demo Items Copied From: None

Sub-Topic: Mathematics

Feedback type:

Content:

Average variation rate : definition

If a vehicle travels 330 km in 4 hours, it is easy to calculate that it has traveled at an average speed of $\frac{330}{4} = 82.5 \text{ km/h}$. If it has carried a constant speed throughout the journey, the graph representing the distance as a function of time will be a straight line, as shown in the first image.

Let's assume that the vehicle does not travel at a constant speed, and, as shown in figure 2, it has traveled 60 km in the first hour, 150 km in two hours, 270 km in three hours, and finally reached its destination in four hours.

P 229 WORDS POWERED BY TINYMCE

Ítems de tipo Evaluación y Evaluación con función JavaScript:

Los elementos título, tema, subtema y número de ítem son análogos a los ítems de tipo Teoría.

Contenido: En este elemento se escribe el enunciado del ejercicio. Se puede utilizar parámetros de modo cada alumno reciba el mismo ejercicio, pero con diferentes valores (ver sección Parámetros).

Nota máxima: Se establece la calificación máxima que se puede obtener en este ítem.

Calificar: Casilla de verificación que indica si el ítem será evaluado.

Publicar solución: Casilla de verificación que define si la solución del ítem se mostrará cuando se publique el Notebook que lo contiene (ver sección de Cuadernos).

Número de intentos: permite definir el número de veces que el alumno puede intentar resolver el ítem en un cuaderno determinado. Las opciones serían sin límite (Infinite), 1 sin feedback, o con feedback y limitando el número de intentos a 1, 2, 3

Solución del profesor: Campo opcional donde el profesor puede introducir su propia respuesta para futuras consultas.

Evaluación: La evaluación de un ítem y las opciones para definir la evaluación se describe posteriormente, en la sección de Evaluación, tras haber descrito el funcionamiento de los parámetros en la sección de Parámetros.

Teacher Solution

`-PP[a]*Math.pow(PP[b], (-PP[a]-1))`

Evaluations:
Files:

✖

Input:

Output: `-PP[a]*Math.pow(PP[b], (-PP[a]-1))`

Mark:

Comment when correct:

Comment when incorrect:

✖

Input:

Output: `-PP[a]*Math.pow(PP[b], (-PP[a]-1))`

Mark:

Comment when correct:

Comment when incorrect:

Add Evaluation

Parameters and variables:

`a=integer(2,4);
b=integer(-3,-1);`

Parámetros y variables

En los datos y las fórmulas que introduce el profesor, tanto en los enunciados como en los campos para definir la evaluación de un ítem se pueden incluir dos tipos de elementos: parámetros generados para cada alumno y variables definidas por el profesor.

¿Qué son y cómo se utilizan los parámetros generados para cada alumno?

Los parámetros generados para cada alumno son parámetros que toman distintos valores cada vez que se crea una nueva instancia de un NoteBook (ver sección de NoteBooks). Esto significa que, aunque todos los alumnos utilicen el mismo NoteBook, cada uno obtendrá una versión personalizada. Incluso si un mismo alumno realiza el NoteBook varias veces, las instancias serán distintas en cada ocasión.

Para incluir un parámetro en un enunciado o en los campos para definir la evaluación, se escribe el nombre del parámetro dentro de los símbolos "PP[" y "]". Por ejemplo, el parámetro "pa", se escribe: PP[pa].

La aplicación asigna un valor a los parámetros generados en el momento en que se crea una instancia del NoteBook, manteniéndose siempre el mismo valor, aunque se acceda al NoteBook en distintas sesiones.

Los valores de los parámetros se definirán mediante funciones (ver la subsección de funciones).

¿Cuáles son las variables definidas por el profesor?

Las variables son expresiones alfanuméricas que comienzan por una letra. Se pueden incluir tanto en el enunciado de la pregunta como en la respuesta.

En la pregunta se muestran con su nombre literal, esto es, no se hace ninguna operación sobre ellas y en la respuesta se sustituyen por el valor que haya asignado el profesor a dicha variable.

El valor de las variables se puede asignar en:

- Un fichero externo al que se hará referencia para la evaluación de un ítem
- El área de parámetros y variables de la asignatura
- Los parámetros y variables de un ítem
- El input de cada evaluación de un ítem

[Home](#) [Items](#) [NoteBooks](#) [Subject](#) [User](#) [Logout](#) Codex D

Parameters and variables

Show/Hide

```
function integer2(a,b,c,d){
  if (Math.random()>.5) {
    return integer(a,b);
  } else {
    return integer(c,d);
  }
}
function choose() {
  var v = arguments;
  var n = v.length;
  var i = Math.floor(Math.random()*n);
  return v[i];
}
function integer(){
  var n = arguments.length;
  var i = 0;
  if (n == 0) {
    i = 0;
  } else if (n == 1) {
    i = arguments[0];
  } else if (n == 2) {
    var a = arguments[0];
```

Save

Libraries

Show/Hide

Feedback Types

Show/Hide

¿Qué situaciones requieren el uso de funciones en Codex?

En el uso de Codex, hay varias situaciones que requieren el uso de funciones.

Por ejemplo, cuando la solución de un ejercicio requiere que el alumno introduzca en la solución o como parte de ella una función, por ejemplo, la función seno: $\sin(x)$. Para que el sistema pueda evaluar dicha solución se requiere que dicha función esté definida en el sistema.

Otro caso es el de las funciones que proporcionan los valores de los parámetros, y en algunos casos el de las variables. Por ejemplo se puede definir una función “choose()” que elija aleatoriamente uno de los argumentos de entrada. Al definir el parámetro PP[pa] como $pa=choose(1,2,3,4,5)$ en cada instancia pa tomará uno de estos cinco valores.

Otro caso más avanzado se da cuando el profesor quiere que la evaluación de una respuesta se realice con una función definida por el profesor. La función se aplicará a la respuesta del alumno, pudiendo tener en cuenta los parámetros y variables definidas, y la función puede ejecutar todos los comandos que se deseen para calificar dicha respuesta. Por ejemplo, si en un ejercicio se pide escribir un vector perpendicular a uno dado, para su evaluación el profesor definirá una función que dé por válida la respuesta si el producto escalar del vector dado y el proporcionado por el alumno es nulo.

Las funciones se definen en el área de parámetros y variables de la asignatura o de un ítem y se definen con la sintaxis de JavaScript.

Evaluación de ítems

¿Cómo se evalúa cada ítem?

En el área de evaluación de cada ítem se define como se va a evaluar la pregunta. En cada ítem se pueden definir una o varias reglas de evaluación.

¿Cómo se calcula la nota final?

La nota final de un ítem se calcula aplicando las sucesivas reglas de evaluación a la respuesta del alumno. Cada una de estas reglas de evaluación consta de la siguiente información:

- Entrada (Input): Corresponde a los valores asignados a los parámetros y variables que proporciona el profesor para la evaluación de la pregunta en caso de que no estén definidos en los parámetros de la asignatura o del ítem.
- Salida (Output): Es la respuesta correcta del ítem. Para evaluar si la solución es correcta, el sistema compara este valor con la solución del alumno. Tanto la respuesta del alumno, como la solución del ejercicio pueden ser un texto, un valor numérico o una expresión matemática con parámetros, variables y funciones. Para comparar ambos valores el sistema sustituye los parámetros, variables y funciones con los valores definidos por el profesor.
- Calificación (Mark): nota que se obtiene si la solución del alumno es correcta. La nota final es la suma de las calificaciones obtenidas de todas las evaluaciones definidas en el ítem.
- Comentario si es correcto: un texto que se muestra al alumno cuando el resultado es correcto.
- Comentario si es incorrecto: un texto que se muestra al alumno cuando el resultado no es correcto.

¿Se pueden agregar más evaluaciones?

Se pueden realizar tantas evaluaciones como el profesor desee.

Para agregar una nueva evaluación, se utiliza el botón “Añadir evaluación” (Add Evaluation).

Si se desea eliminar una evaluación, se puede hacer clic en el botón con forma de aspa  correspondiente a la evaluación que se quiera suprimir.

Evaluations:

Files:

✖

Input:

Output:

Mark:

Comment when correct:

Comment when incorrect:

Parámetros y variables: En el caso de que en el campo Contenido se hayan introducido parámetros, en este campo se definen los valores que pueden tomar dichos parámetros.

En el campo Files del ítem, se puede introducir la dirección y nombre de un fichero en el que se definen parámetros, variables y funciones, que por su longitud o especificidad se prefieren definir de forma externa a la aplicación.

Evaluación con función JavaScript

Una variación más avanzada de la evaluación es la evaluación con JavaScript.

En este caso, el profesor puede definir una función, como se ha descrito en la subsección de funciones, que tiene como argumentos el valor del Input de la evaluación y la solución del alumno. La función que define el profesor puede realizar las operaciones y procesos necesarios para obtener un resultado. Este resultado se compara con el valor definido en el Output de la evaluación.

Un ejemplo de esta evaluación es cuando se define una pregunta que incluye varios campos para introducir la respuesta. Los campos se incluyen en el enunciado como campos de un formulario. Al responder el alumno, con los valores de los campos se crea un objeto con los nombres y valores de dichos campos. La solución del ítem se define también con un objeto análogo y en este caso se define una función que comprueba que todas las propiedades definidas en el objeto de la respuesta del profesor, se encuentran en el objeto generado en la respuesta del alumno.

Cuadernos (NoteBooks)

Un Notebook es un conjunto de ítems que se mostrarán conjuntamente al estudiante.

¿Cómo se componen los NoteBooks?

Un Notebook puede estar constituido por ítems específicos o/y por otros NoteBooks. En el caso de que incluya otro Notebook, se indica el número de ítems que se cogerán de este otro Notebook de forma aleatoria.

Si el número que se ha definido es mayor que el que existe, se repetirá el proceso de coger ítems hasta llegar al número indicado. Esto puede ser útil por ejemplo para el caso de preguntas con parámetros en que se quieran generar distintos ejercicios con las mismas preguntas.

¿Cómo se crea un Notebook?

1. Para crear un Notebook, el profesor accede al menú NoteBooks y pulsa el botón .
2. En el formulario que se muestra, asigna un nombre al Notebook y selecciona los ítems que forman parte del Notebook.
3. Los distintos ítems se pueden ordenar arrastrándolos en la lista de este formulario.

¿Qué características se pueden definir?

Los distintos campos indican las características del Notebook:

- Nota máxima: la nota que se puede conseguir con dicho Notebook.
- Número de intentos: define las veces que el alumno puede repetir el Notebook.
- Grupos que pueden acceder al Notebook: Si está en blanco, pueden acceder todos los alumnos de la asignatura. Si se indican unos grupos, solo los alumnos que pertenecen a alguno de esos grupos podrán acceder al Notebook. La lista de grupos, es un conjunto de palabras separadas por espacios o comas, ejemplo: Grupo1A Grupo2A. Al introducir estos valores en el campo grupo se muestran a continuación dichos grupos de forma individual.
- Disponibilidad y visibilidad: Campos para definir cuándo está disponible para los alumnos y cuándo puede ver el alumno los resultados de un Notebook realizado.

Home

Items

NoteBooks

Subject

User

Logout

EIMA 2021 Matrices

NoteBooks

+

Default	NoteBook Name	Grade	Enable	Publish	Status	Open
☐	DEMO EIMA 2021 Matrices	☐	☐	☐	status	open
☐	Introduction	☒	☒	☒	status	open
☐	Matrices: definitions and nom...	☒	☒	☒	status	open
☐	Matrix types	☒	☒	☒	status	open
☐	Operations with matrices	☒	☒	☒	status	open
☐	2nd and 3rd order determinants	☒	☒	☒	status	open
☐	Determinants of any order	☒	☒	☒	status	open
☐	Rank of a matrix	☒	☒	☒	status	open
☐	The inverse of a matrix	☒	☒	☒	status	open
☐	Systems of equations	☒	☒	☒	status	open
☐	Solving methods: Gaussian	☒	☒	☒	status	open
☐	Resolution methods: Cramer	☒	☒	☒	status	open
☐	Rouché-Frobenius-en theorem	☒	☒	☒	status	open

¿Qué es una Instancia de un Notebook?

Llamamos instancia de un Notebook a la generación de los ítems de un Notebook para un alumno concreto.

La generación conlleva:

- La creación de los ítems del Notebook en que se guardarán las respuestas.
- Si los ítems tienen parámetros generados, la asignación de un valor a dichos parámetros.
- Si el Notebook contiene otro Notebook, la asignación aleatoria de los ítems indicados de este otro Notebook.

Cuando un alumno ha trabajado sobre un Notebook, y no lo cierra se guardan los valores de los parámetros de esa instancia y las respuestas dadas, de modo que al volver a entrar en dicho Notebook el alumno lo recupera tal como lo dejó la última vez que trabajó en él. Cuando el alumno cierra el Notebook, éste ya no se puede modificar. Si vuelve a abrirlo, y en caso de que no se ha superado el número de intentos definido por el profesor, se crea una nueva instancia con parámetros distintos a los anteriores.

Gestión de la Asignatura (Subject)

Desde el menú principal Home se accede a las distintas Asignaturas del profesor.

En el menú de Asignatura, se muestra distinta información relativa a la misma.

Acciones disponibles

- Se muestra en primer lugar el nombre de la asignatura y su código. El código se utiliza para copiar ítems entre asignaturas (ver sección ítems).
- Se accede a distintos informes en los que se puede ver la evolución de todos los alumnos de la asignatura, o el estado en que se encuentra la respuesta a los ítems de un NoteBook.
- Se permite también inscribir alumnos a la asignatura. El formato es el indicado en el propio formulario de importación. Si se provee de un password a cada alumno, se asigna dicho password, y en caso contrario se genera uno aleatorio.

Si al importar un alumno, ya existía previamente un registro de usuario con dicho identificador, no se modifica el registro del alumno, pero se inserta al alumno en la asignatura actual.

- Se muestra el listado de profesores y alumnos. Pulsando el nombre de un alumno se puede acceder a sus NoteBooks, pudiendo modificar o introducir respuestas que el alumno ya no puede introducir por estar cerrado. En la respuesta queda registrada la modificación y el usuario que la ha hecho.
- Para cada alumno, se da la opción de desactivarlo, con lo que se mostrará en la lista de alumnos desactivados, desde donde se puede activar de nuevo.
- Para cada alumno se muestra también la lista de grupos a los que pertenece. Dicha lista se puede editar con el botón "Edit Groups". Se editan de la misma forma que los grupos que pueden acceder a un NoteBook. También se pueden definir grupos para todos los alumnos o un conjunto de ellos en el formulario de importación de alumnos. El formato se indica también en el propio formulario de importación.

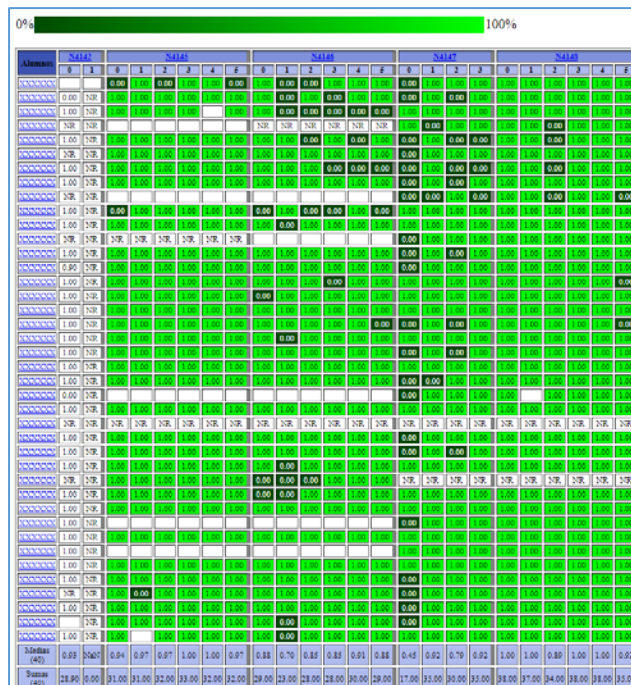
Informes disponibles

Los informes de los que dispone el profesor son los siguientes:

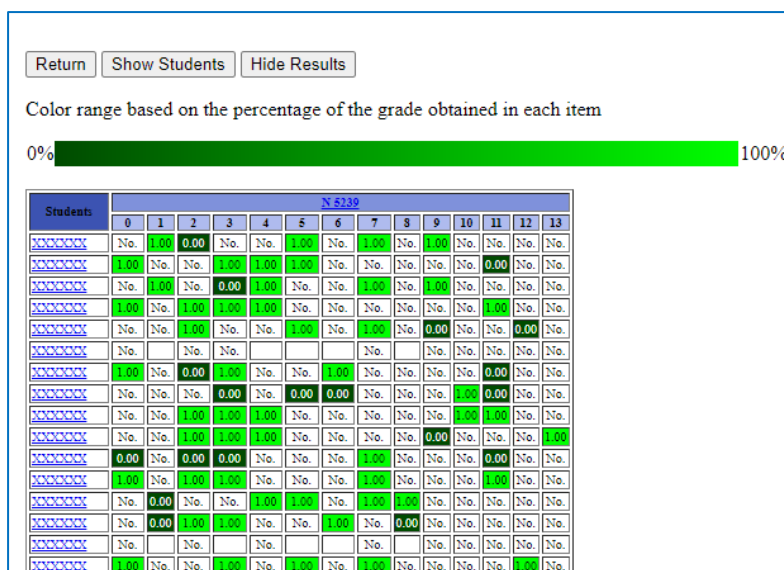
- Tabla de resultados: muestra todas las calificaciones de todos los ítems en una tabla con formato simple. Se puede exportar en el portapapeles o en fichero en distintos formatos. Estos formatos son: JSON, XML, SQL, CSV, TXT, XLS, DOC y PNG.

[illegible]

- Mapa de calor: muestra la información de la tabla de resultados con un formato más amigable, agrupando los ítems por cuadernos. Desde aquí se puede navegar al detalle de las respuestas del cuaderno. También se puede ocultar o mostrar los códigos de los alumnos o las calificaciones por si se desea mostrar los resultados a la clase de forma anónima o sin el detalle de las calificaciones.

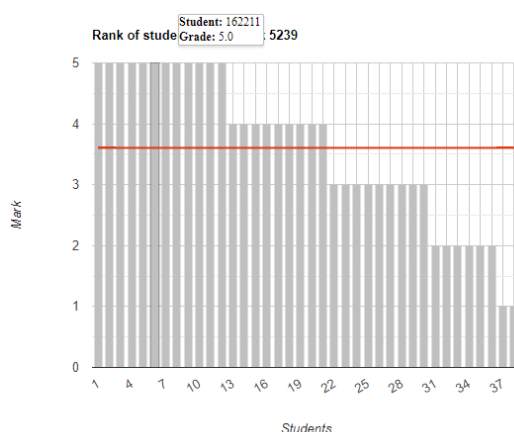


- Mapa de calor de un cuaderno. Se accede desde el mapa de calor general. En este caso se muestra un solo cuaderno y en el caso de utilizar un banco se muestran todas las opciones del banco. Desde este informe se puede acceder al informe de barras de un cuaderno.



- Informe de barras de un cuaderno: muestra una barra para cada estudiante, donde la altura de la barra es la puntuación obtenida en el cuaderno. Están ordenados de mayor a menor puntuación y se muestra también la media con una línea roja. Se puede acceder a todos los cuadernos de la asignatura.

Information Technology 2024



Notebook Points: 5.0

Average Rating: 3.61

Definición de tipos de feedback

En la página de la asignatura se pueden definir distintos tipos de feedback que después se pueden activar en los ítems. Los tipos de feedback definidos para la asignatura aparecen en la edición de ítems, donde se puede seleccionar uno de los definidos.

Para la definición de tipos de feedback se hace clic en el botón “Mostar/Ocultar” del área de tipos de feedback. Se mostrarán los tipos de feedback definido, que se pueden editar o se pueden crear nuevos tipos.

Para crear un nuevo tipo se pulsa el botón “New Feedback” o “New Assistant”. La diferencia entre ambos es que el Assistant dispone de una serie de ficheros que se han proporcionado al sistema para

ser utilizados durante la ejecución del feedback. La inserción de estos ficheros se realiza en el gestor de asistentes de la plataforma de OpenAI en la dirección: <https://platform.openai.com/assistants/>

Los elementos para definir un tipo de feedback ("New Feedback") son los siguientes:

Nota máxima: Se establece la calificación máxima que se puede obtener en este ítem.

Calificar: Casilla de verificación que indica si el ítem será evaluado.

name: El nombre con el que se identifica el tipo de feedback. Es el nombre que aparece en la edición de ítems para seleccionar el tipo de feedback que se quiere proporcionar.

type: Su valor es Feedback o Assistant, se define al pulsar el botón "New Feedback" o "New Assistant"

description: una explicación para el propio profesor del propósito de este feedback

captionForStudent: el texto que aparece en el botón que se muestra al alumno en el ítem para que ejecute el feedback. Se puede proporcionar por ejemplo que modelo utiliza y cuantos créditos se espera que utilice, por ejemplo: gpt-3.5 (3 credits)

captionForStudent2: se pueden mostrar dos opciones de feedback al alumno, que difieren en el modelo utilizado. Este es el título que se muestran en el segundo botón.

orderInSubject: es un número que sirve para ordenar los tipos de feedback que se muestran en el formulario de edición de tipos de feedback

query: al asistente se le proporcionan los primeros elementos de una conversación en la que pueden participar "system" que son las instrucciones del sistema, "user" son las preguntas que hace el usuario del asistente y assistant que son las respuestas que da el asistente. Habitualmente será suficiente con introducir las instrucciones como "system" pero en otros casos se puede simular una conversación previa en que el usuario pregunta al asistente y este va respondiendo.

En las instrucciones se pueden utilizar los siguientes campos que se sustituyen en la ejecución por los valores correspondientes:

{question} es el enunciado del ítem

{response} es la respuesta que el estudiante proporciona en el cuaderno

{solution} es la solución que el profesor ha puesto en el campo solución de la edición del ítem

{userQuestion} es la pregunta que el estudiante realiza en la caja de pregunta del feedback

Un ejemplo de query es: A la pregunta esta entre triples ': "{question}" El estudiante ha respondido: ...

enabled: indica si este tipo de feedback está activado o no

studentQuestion: indica si se le presenta al estudiante una caja para que pueda preguntar al asistente. El valor de esta caja se utiliza en el prompt en el campo {userQuestion} comentado anteriormente

feedbackOnTrue: indica si se debe proporcionar feedback cuando el resultado ha sido correcto

tokenLimits: cual es el límite de tokens para la respuesta (una aproximación es considerar un token como una palabra)

creativity: si se desea la respuesta más probable se indica con un 0 y si se desea que escoja otra de las posibles respuestas se puede incrementar la creatividad hasta 1.

model: que modelo se desea utilizar, puede ser alguno de los definidos en el sistema:

- gpt-3.5-turbo
- gpt-4-turbo-preview
- gpt-4o
- gpt-4o-mini
- o1-mini
- o1-preview
- ...

model2: si se desea ofrecer dos modelos al estudiante, este sería el segundo modelo.

personality: sin utilizar

En la ventana de tipos de feedback se indica el límite de créditos que puede utilizar cada estudiante en la asignatura.

La API key es un valor de solo escritura que el profesor introduce para que el consumo se asocie a dicha API key. La API key se debe obtener en la plataforma de OpenAI.

List of Feedback Types

[New Feedback](#) [New Assistant](#)

- [1 - Feedback 1](#)

name:	Feedback 1
type:	Feedback
description:	Feedback generico
captionForStudent:	gpt-3.5 (3 credits)
captionForStudent2:	gpt-4 (100 credits)
orderInSubject:	1
query:	
system	A la pregunta esta entre triples ': '''{question}''' El estudiante ha respondido:

[Add message](#)

enabled:	☒
studentQuestion:	☒
feedbackOnTrue:	☒
tokenLimits:	250
creativity:	0.0
model:	gpt-3.5-turbo
model2:	gpt-4-turbo-preview
personality:	0

[Enviar](#)

[gpt-3.5](#) [gpt-3.5 16k](#) [gpt-4](#)

Subject Settings

Feedback Limit: Api Key: [Save](#)

Uso de los alumnos

El uso de la plataforma por el alumno consta de dos menús, uno para realizar los NoteBooks que estén activos y otro para poder ver los NoteBooks que se encuentran publicados.

Cuando el alumno hace login en la plataforma, se le muestran los NoteBooks activos, agrupados por asignaturas. Pulsando en uno de ellos se abre el Notebook y puede introducir los resultados y comprobar si la respuesta es correcta.

En el menú de Grades, el alumno puede ver la lista de todos los NoteBooks que ha realizado y han sido publicados. Pulsando en cada uno de ellos puede ver el enunciado, su respuesta y la calificación obtenida.

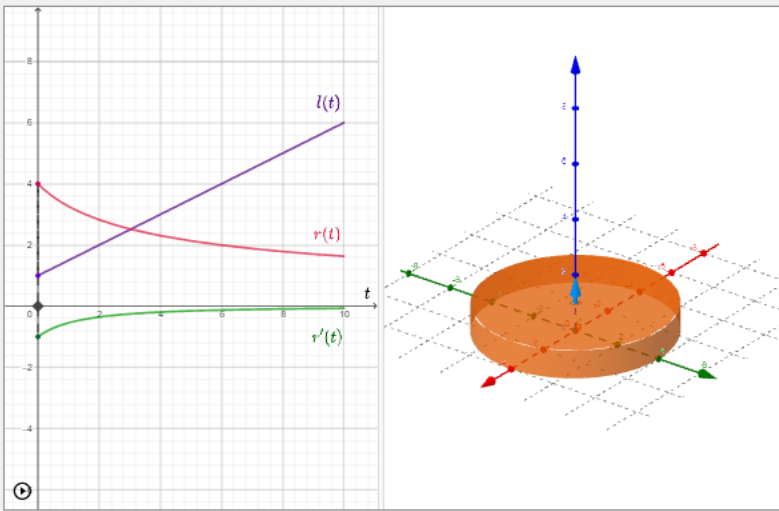
[Home](#) [Grades](#) sl Student [Logout](#)

Demo notebook

This demo notebook demonstrates some of the features of Codex.

In this notebook, the result of the exercise has been pre-introduced so that you can test how Codex evaluates it, before or after modifying the answer. f the exercise, so you can test how codex evaluate it, before or after modifying it.

- A cylinder of radius 4 cm and height 1 cm undergoes an elongation of 0.5 cm/s while keeping its volume constant.
 - Express the cylinder height as a function of time (in seconds). $l(t) = 1 + 0.5 \cdot t$ s
 - Express the radius of the cylinder as a function of time (in centimeters). $r(t) = \frac{4}{\sqrt{1 + 0.5 \cdot t}}$ cm
 - Express the variation of the radius as a function of time. $-\text{power}(1 + 0.5 \cdot t, -3/2)$ cm/s
 - At what speed does the radius decrease when the radius is 2 cm? $1/8$ cm/s



[Send](#)

- Exercise**

Calculate the determinant.

$$|A| = \begin{vmatrix} a+1 & a & a & a \\ a & a+1 & a & a \\ a & a & a+1 & a \\ a & a & a & a+1 \end{vmatrix}$$

$4^3 a + 1$