



Spolufinancováno
Evropskou unií



Nástroj Tabulka prompt k prototypu

<https://www.videogames4good.eu>

Tento projekt byl financován s podporou Evropské komise v rámci programu Erasmus+. Tato publikace odráží pouze názory autora a Komise nenesse odpovědnost za jakékoli použití informací v ní obsažených. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĚJAS



Eppas

Autor: Sam Bowman (New York University / Anthropic)

Kdy použít / Cílené dovednosti:

Použijte to během generování nápadů nebo v rané fázi vývoje s využitím nástrojů umělé inteligence, jako je ChatGPT nebo Gemini. Zlepšuje kreativní iteraci, prompt engineering a kritické myšlení a lze to použít při vývoji postav, herních mechanismů nebo dějových linií ve videohrách.

Co budete dělat:

Rozvíjejte nápad pomocí iterací promptů. Budete dokumentovat, jak se vaše instrukce pro umělou inteligenci vyvíjejí a jaký vliv má každá změna na výstup.

Co budete potřebovat:

- Přístup k velkému jazykovému modelu (např. ChatGPT, Claude)
- Tabulka prompt-to-prototype (viz příloha 1)
- Pero nebo digitální textový editor

Jak to použít:

- Vyberte si koncept nebo výzvu (např. „Navrhněte hru pro uprchlickou mládež“).
- Do prvního řádku zadejte základní prompt.
- Vedle něj vložte výstup umělé inteligence.
- V každém následujícím řádku upřesněte svůj prompt – zpřehledněte ho, přidejte kontext nebo specifikujte cíle.
- Zamyslete se nad výstupy. Co se zlepšilo? Co zůstalo stejné?
- Diskutujte: Používala vaše umělá inteligence předpoklady? Existovaly zkreslení? Co by si myslel lidský uživatel?



O této šabloně:

Tato tabulka pomáhá vizualizovat iteraci – klíčovou dovednost pro zodpovědné používání umělé inteligence. Podporuje cílené podněcování, revizi a pochopení role specifčnosti.

Tipy pro opětovné použití / pokračování:

1. Zkuste tuto metodu aplikovat napříč tématy: vizuální vyprávění příběhů, psaní dialogů, herní mechanika.
2. Použijte ji jako nástroj pro vzájemné hodnocení: porovnávejte iterace podnětů ve skupinách.
3. Ved'te si záznam verzí podnětů, abyste v průběhu času rozvíjeli gramotnost v oblasti umělé inteligence.

Jazyky:

K dispozici v angličtině.

Příloha:

Prázdná tabulka se sloupci pro iterační kolo, podnět, výstup umělé inteligence a poznámky/reflexe.

Iterační kolo	Prompty	AI Výstup		Poznámky/ reflexe

