



Spolufinancováno
Evropskou unií



Nástroj pro Etický AI Design Canvas

<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: Alan Turing Institute

Kdy jej použít / Cílené dovednosti:

Tento nástroj je ideální pro fázi generování nápadů nebo plánování herního projektu, zejména při navrhování herních mechanismů, postav nebo dějových linií, které by mohly být ovlivněny umělou inteligencí nebo algoritmickou logikou (např. chování NPC, generování procedur, adaptivní obtížnost).

Pomáhá studentům rozvíjet dovednosti v:

- Etickém uvědomění – zohledňování férovosti, inkluze a dopadu v herních systémech
- Systémovém myšlení – mapování propojení mechanik a interakcí hráčů
- Designu zaměřeného na uživatele – plánování s ohledem na rozmanité hráče
- Sociální odpovědnosti – reflexe toho, jak může hra ovlivnit hráče a společnost
- Používejte jej při definování strategie umělé inteligence při tvorbě her, například: jak se přizpůsobuje chování nepřátel, jak jsou postavy reprezentovány nebo jak data mohou ovlivňovat hratelnost.

Co budete dělat:

Vyplníte strukturované plátno, které vás provede hodnocením etických, sociálních a technických důsledků vašeho nápadu na umělou inteligenci. Zvážíte, koho to ovlivní, co by se mohlo pokazit a jak učinit váš design spravedlivějším a bezpečnějším.

Co budete potřebovat:

Tištěné nebo digitální plátno pro etickou AI design (viz příloha 1)

Pero, tužku nebo digitální editor (např. Miro, Jamboard)

Volitelné: Přístup k výzkumným nástrojům (internet, články, příklady)



Jak to používat:

1. Začněte uprostřed: Napište svůj nápad na umělou inteligenci do středového pole (např. „Chatbot pro pomoc s domácími úkoly“, „Skener obličeje pro bezpečnost školy“).

2. Zúčastněné strany (vpravo nahoře): Kdo jsou přímí uživatelé? Koho to může ovlivnit (pozitivně nebo negativně)?

- Tip: Zamyslete se nad věkem, přístupností a původem.

3. Výhody a škody (vpravo dole): Jaké jsou potenciální pozitivní výsledky? Jaké nezamýšlené důsledky by mohly nastat?

- Tip: Mohlo by to někoho vyloučit nebo být zneužito?

4. Zaujatost a spravedlnost (uprostřed dole): Mohlo by vaše zařízení vykazovat zaujatost (např. upřednostňování určitých jazyků, pohlaví nebo odstínů pleti)? Jak můžete zaujatost odhalit a omezit?

5. Data a soukromí (vlevo dole): Jaký druh dat používá? Jsou osobní nebo citlivá?

- Tip: Odkud pocházejí? Je vyžadován souhlas?

6. Vylepšení (vlevo nahoře): Jaké změny by váš nástroj učinily etičtější, inkluzivnější nebo transparentnější?

- Tip: Mohli byste to srozumitelně vysvětlit netechnickému uživateli?

7. Revize a reflexe: Sdílejte své plátno s ostatními. Získejte zpětnou vazbu. Co byste upravili?



O této šabloně:

- Toto je studentsky přívětivá adaptace šablony „AI Ethics Canvas“ od Alan Turing Institute. Jedná se o vizuální nástroj pro myšlení, který podporuje:
- Brainstorming
- Kritickou reflexi
- Skupinovou diskusi
- Iterativní zlepšování
- Každá část šablony nabízí jiný úhel pohledu:
- Sociální (koho to ovlivňuje?)
- Technický (data a logika)
- Morální (je to spravedlivé?)
- Strategický (co zlepšit?)
- Proměňuje abstraktní etické otázky ve strukturovanou aktivitu.

Tipy pro opětovné použití / pokračování:

Po testování uživateli nebo zpětné vazbě od kolegů se k šabloně vraťte. Používejte ji na stávajících reálných nástrojích umělé inteligence k analýze toho, jak dobře řeší etické otázky. Spojte ji s prezentací nebo krátkou zprávou k odůvodnění volby designu.

Jazyky:

K dispozici v angličtině, francouzštině, češtině, lotyštině a italštině.

Vylepšení	AI Nápad	Stakeholders
Data a soukromí	Zaujatost a spravedlnost	Výhody a škody

