



Līdzfinansē
Eiropas Savienība



Rīku lapas prototipa izveides uzvedņu tabula

<https://www.videogames4good.eu>

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu Erasmus+ programmas ietvaros. Šī publikācija atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisija neuzņemas atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkādu izmantošanu. Projekta numurs: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

**VISAS
IESPĒJAS**



Eppas

Autors: Sam Bowman (New York University / Anthropic)

Kad to pielietot:

Izmanto to ideju ģenerēšanas vai agrīnās izstrādes stadijā, izmantojot mākslīgā intelekta rīkus, piemēram, ChatGPT vai Gemini. Tas uzlabo radošo iterāciju, ātru inženieriju un kritisko domāšanu, un to var pielietot videospēļu varoņu, spēļu mehānikas vai sižetu attīstīšanā.

Ko Tu darīsi:

Izstrādāsi ideju, izmantojot uzvedņu iterācijas (prompt iterations). Tu dokumentēsi, kā attīstās tavas instrukcijas mākslīgajam intelektam un kāda ir katras izmaiņas ietekme uz rezultātu.

Kas Tev būs nepieciešams:

- Piekļuve lielam valodas modelim (piemēram, ChatGPT, Claude)
- Uzvedņu-prototipa tabula (skatīt 1. pielikumu)
- Pildspalva vai digitālais teksta redaktors

Kā to izmantot:

1. Izvēlies koncepciju vai izaicinājumu (piemēram, "Izstrādā spēli bēgļu jauniešiem").
2. Pirmajā rindā ievadi vienkāršu uzvedni.
3. Ielīmē MI rezultātu blakus tai.
4. Pilnveido savu uzvedni katrā nākamajā rindā – padari to skaidrāku, pievieno kontekstu vai norādi mērķus.
5. Pārdomā rezultātus. Kas uzlabojās? Kas palika nemainīgs?
6. Diskutē: Vai tavš MI izmantoja pieņēmumus? Vai bija aizspriedumi? Ko domātu cilvēks?



Par šo veidni:

Šī tabula palīdz vizualizēt iterāciju – būtisku prasmi atbildīgā mākslīgā intelekta lietošanā. Tā veicina mērķtiecīgu pamudināšanu, pārskatīšanu un specifiskuma lomas izpratni.

Padomi atkārtotai izmantošanai/turpināšanai:

1. Mēģini pielietot šo metodi dažādās tēmās: vizuālā stāstniecība, dialogu rakstīšana, spēļu mehānika.
2. Izmanto to kā salīdzinošās pārskatīšanas rīku: salīdzini uzdevumu iterācijas grupās.
3. Veici uzdevumu versiju žurnālu, lai laika gaitā attīstītu mākslīgā intelekta prasmes.

Valodas:

Pieejams Latviešu un Angļu valodā.

Pielikums:

Tukša tabula ar kolonnām iterācijas kārtai, uzvednei, mākslīgā intelekta izvadei un piezīmēm/pārdomām.

Uzvedņu raunds	Uzvedne	MI Izvade		Pieraksti; Pārdomas

