

Artificiële Intelligentie

**333** 

Machine Learning

Zelfrijdende auto's

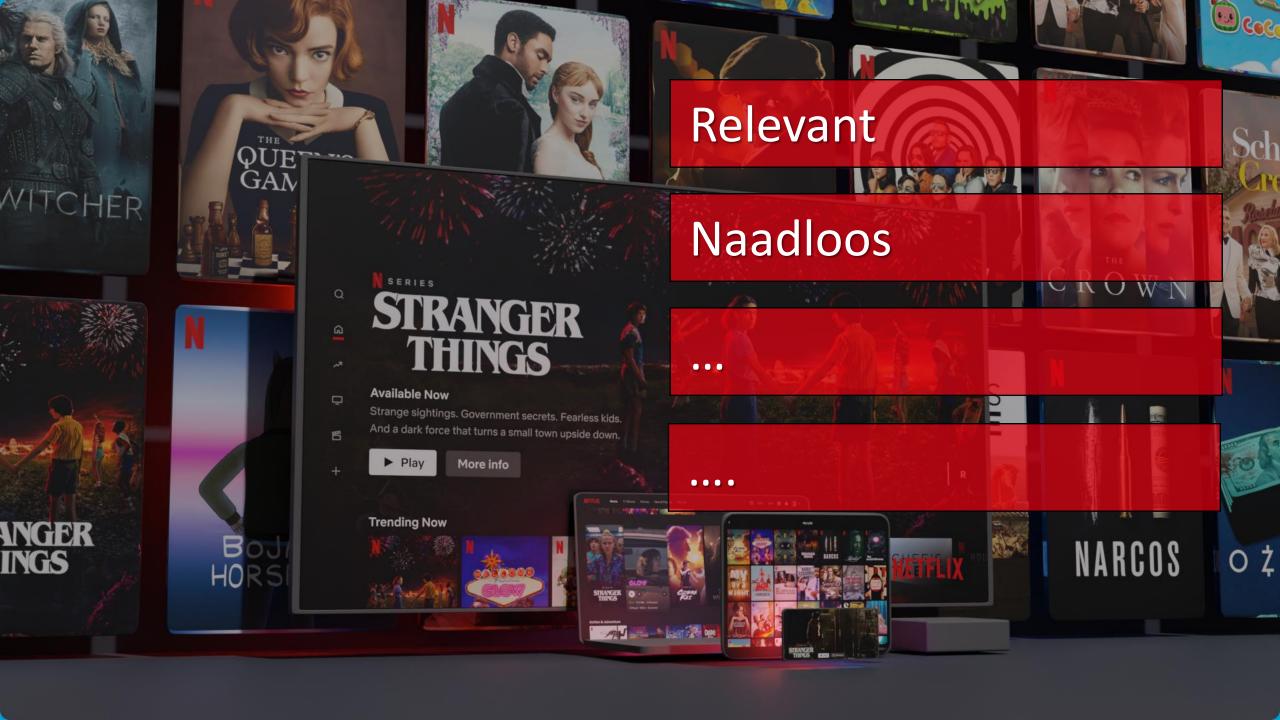
Patroonclassificatie

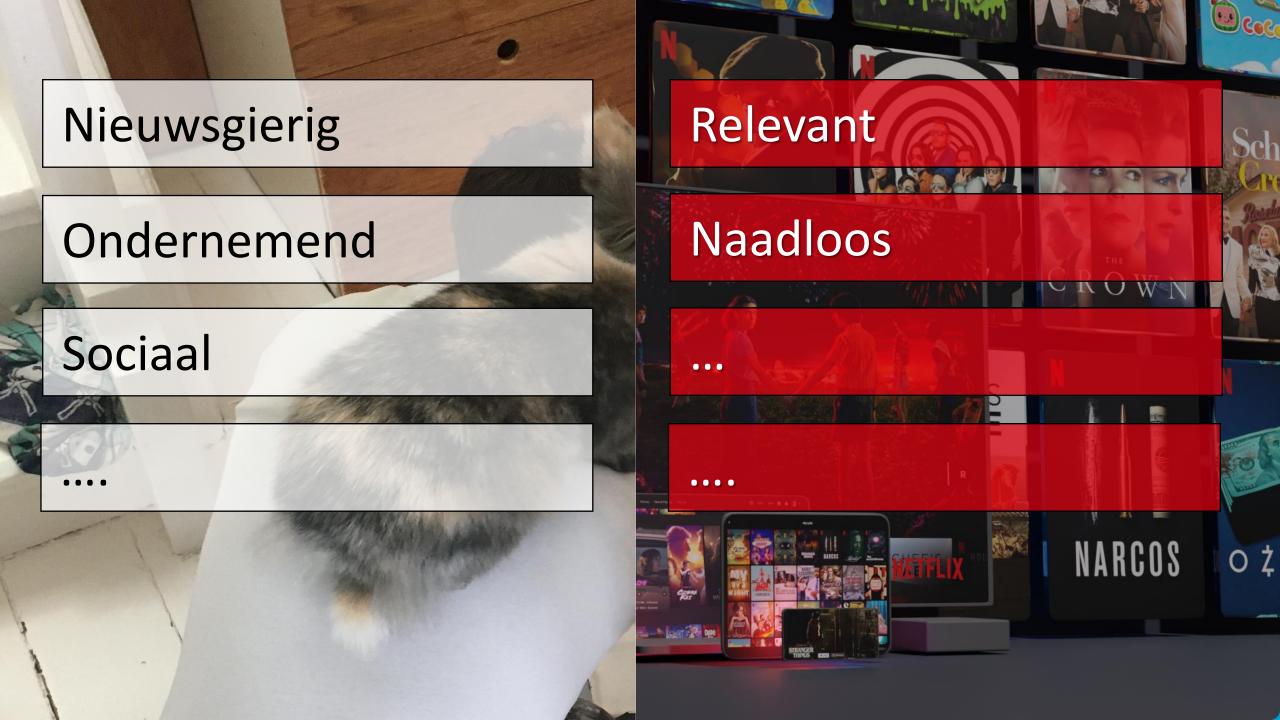
Spraakherkenning

Data-analyse

**Content management** 

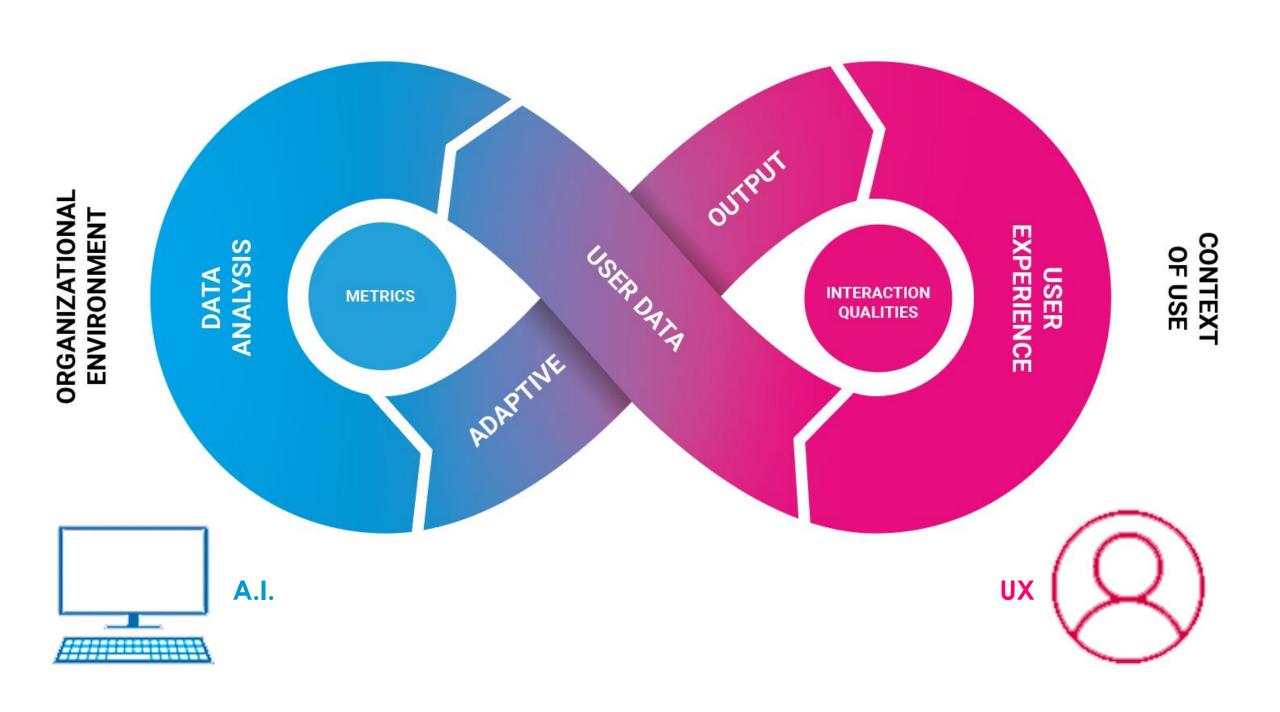


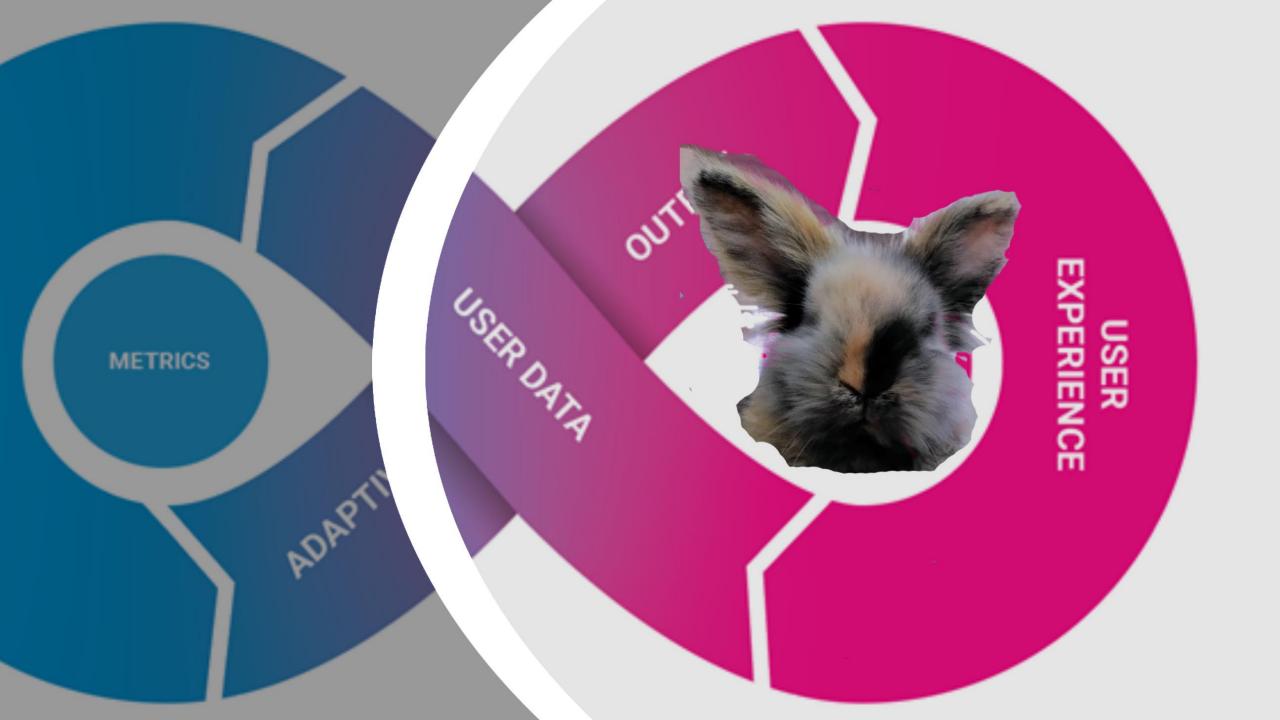




Onze ervaring met de intelligentie van mensen of dieren zijn **géén** geschikt denkmodel voor de ervaring van "intelligentie" van computers.

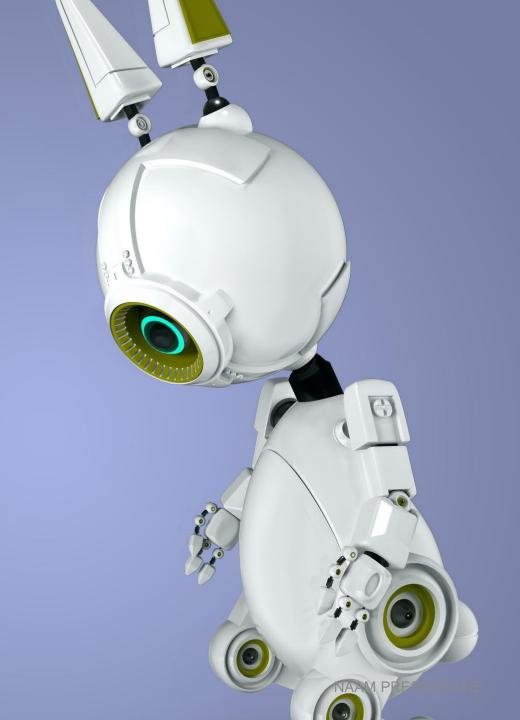
Computerintelligentie ≠ menselijke intelligentie





## Interactiekwaliteiten

- Naadloze interactie
- (Persoonlijke) relevantie
- Betrokkenheid
- Sympathie
- Betrouwbaarheid



## Betrokkenheid

- Hoe meet je betrokkenheid (achter en voor de schermen)?
- Hoe kan je betrokkenheid bevorderen (met data & Al)?
- Wanneer is betrokkenheid wenselijk?



## Conclusie



1. UXers zijn de 'stratenmakers' van de digitale samenleving.



2. Zij hebben met data en A.I. nieuwe mogelijkheden tot hun beschikking.



3. Om die te kunnen gebruiken moeten ze benoemen wat de gebruiker er aan heeft: de *Interactiekwaliteiten*.



4. **HEMD** onderzoekt de interactiekwaliteiten van "inteligentie" om UXers te ondersteunen.

