

Dani's AI-leerlijn

100 lessen. Elke les bouwt op de vorige. Aan het eind bouwt hij zelf iets, alleen.

Waarom deze lijst er is: er stonden 226 podcast-afleveringen klaar, maar dat waren in werkelijkheid **15 onderwerpen die elk vijftien keer opnieuw werden verteld.**

De nummering was een tijdstempel, geen opbouw. Nu is er wel een opbouw.

De oude afleveringen zijn niet weggegooid. Ze hangen onder de les waar ze bij horen, als **meer hierover**. Zo blijft alles bruikbaar.

Elke les heeft dezelfde vier onderdelen: wat je leert, wat je uit de vorige les nodig hebt, waarvoor je het gebruikt, en eventueel de oude afleveringen.

De tien blokken

BLOK	LESSEN	WAAR HET OVER GAAT	WAT JE AAN HET EIND KUNT
1	1-10	Wat is AI eigenlijk	Je snapt wat er gebeurt als je een AI iets vraagt.
2	11-20	Praten met AI	Je krijgt eruit wat je wilt, in plaats van wat je toevallig krijgt.
3	21-30	AI voor school	Je leert sneller, zonder dat je AI je werk laat maken.
4	31-40	AI en gaming	Je snapt wat er in je games gebeurt en gebruikt AI om beter te worden.
5	41-50	De terminal: je computer echt besturen	Je kunt je pc dingen laten doen zonder muis.
6	51-60	Hoe machines leren	Je snapt wat er onder de motorkap gebeurt.
7	61-70	Beeld, geluid en video maken	Je maakt zelf dingen en herkent wat nep is.

BLOK	LESSEN	WAAR HET OVER GAAT	WAT JE AAN HET EIND KUNT
8	71-80	Zelf iets bouwen	Je maakt dingen die blijven werken als jij er niet bij bent.
9	81-90	Veilig, eerlijk en kritisch	Je weet waar de grenzen liggen en waarom.
10	91-100	Meesterproef	Je bouwt en legt uit. Daarna ben je geen gebruiker meer maar maker.

Blok 1 — Wat is AI eigenlijk

Je snapt wat er gebeurt als je een AI iets vraagt.

Les 1 — Wat is AI, in gewone woorden

Wat je leert: Dat AI geen brein is maar een heel goede voorspeller van wat er waarschijnlijk volgt.

Nodig uit de vorige les: Niks, dit is je start.

Waarvoor je het gebruikt: Je gebruikt AI al zonder het te weten: de aanraders op YouTube, de tegenstanders in je game.

Les 2 — Waarom AI soms iets verzint

Wat je leert: Dat een AI nooit zegt 'ik weet het niet' als je hem niet dwingt, en dus soms zelfverzekerd onzin geeft.

Nodig uit de vorige les: Les 1: voorspellen is niet hetzelfde als weten.

Waarvoor je het gebruikt: Vraag hem naar een game-update die niet bestaat, en kijk wat er gebeurt.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Waarom AI soms liegt en hoe je dat checkt"

Les 3 — Wat AI wel en niet kan zien

Wat je leert: Het verschil tussen wat hij geleerd heeft en wat er nu op internet staat.

Nodig uit de vorige les: Les 2: hij vult gaten op.

Waarvoor je het gebruikt: Daarom kent hij de nieuwste patch van je game vaak niet.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Al of Google: de juiste tool voor jou!"

Les 4 — Al of Google, wanneer wat

Wat je leert: Wanneer je beter kunt zoeken en wanneer je beter kunt vragen.

Nodig uit de vorige les: Les 3: hij weet niet alles van vandaag.

Waarvoor je het gebruikt: Cijfer opzoeken = Google. Uitleg van een som = Al.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Al of Google: de juiste tool voor jou!"

Les 5 — Patronen herkennen

Wat je leert: Dat Al werkt door patronen te zien, precies zoals jij een tegenstander leert lezen.

Nodig uit de vorige les: Les 1: voorspellen.

Waarvoor je het gebruikt: Jij ziet ook aan iemands beweging wat hij gaat doen. Dat is hetzelfde trucje.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Al vanbinnen: Patronen spotten, net als in je games!"

Les 6 — Wat is een token

Wat je leert: Dat Al tekst in stukjes knipt en per stukje verder rekent.

Nodig uit de vorige les: Les 5: patronen.

Waarvoor je het gebruikt: Daarom is een lange vraag duurder en trager dan een korte.

Les 7 — Waarom Al een geheugen nodig heeft

Wat je leert: Dat een Al standaard alles vergeet zodra het gesprek stopt.

Nodig uit de vorige les: Les 6: stukjes tekst.

Waarvoor je het gebruikt: Daarom moet je bij een nieuw gesprek opnieuw uitleggen welke game je speelt.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Hoe onthoudt jouw bot dingen? AI-geheugen uitgelegd!"

Les 8 — Hoe onthoudt jouw bot dingen

Wat je leert: Het verschil tussen wat in het gesprek zit en wat echt opgeslagen is.

Nodig uit de vorige les: Les 7: hij vergeet.

Waarvoor je het gebruikt: Zo werkt Appelflap ook: hij bewaart jouw lesstof apart.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Hoe onthoudt jouw bot dingen? AI-geheugen uitgelegd!"

Les 9 — AI is overal

Wat je leert: Waar AI al in je dag zit, van je telefoon tot het ziekenhuis.

Nodig uit de vorige les: Les 1 tot 8 samen.

Waarvoor je het gebruikt: Van je Spotify-mix tot de vijanden in je game.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI in het echt: van games tot ziekenhuis!"

Les 10 — Test jezelf: blok 1

Wat je leert: Of je de basis echt snapt, met vragen in plaats van uitleg.

Nodig uit de vorige les: Alles hiervoor.

Waarvoor je het gebruikt: Je legt aan iemand anders uit wat AI is, in je eigen woorden.

Blok 2 — Praten met AI

Je krijgt eruit wat je wilt, in plaats van wat je toevallig krijgt.

Les 11 — Wat is een prompt

Wat je leert: Dat je vraag zelf het gereedschap is.

Nodig uit de vorige les: Les 1: hij voorspelt op basis van wat jij geeft.

Waarvoor je het gebruikt: Een vage vraag geeft een vaag antwoord. Net als een vage ping in je team.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Prompts: Jouw superkracht voor AI"

Les 12 — De vier delen van een goede vraag

Wat je leert: Rol, taak, vorm en grens: wie moet hij zijn, wat moet hij doen, hoe moet het eruitzien, wat mag niet.

Nodig uit de vorige les: Les 11.

Waarvoor je het gebruikt: 'Doe alsof je mijn geschiedenisleraar bent' werkt beter dan 'leg uit'.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Prompts: Jouw superkracht voor AI"

Les 13 — Het geheim van supervragen

Wat je leert: Hoe je een vraag zo stelt dat je in een keer raak hebt.

Nodig uit de vorige les: Les 12.

Waarvoor je het gebruikt: Scheelt je tien keer doorvragen bij je huiswerk.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI: Het geheim van duidelijke vragen"

Les 14 — Voorbeelden meegeven

Wat je leert: Dat een AI veel beter wordt als je laat zien wat je bedoelt.

Nodig uit de vorige les: Les 12.

Waarvoor je het gebruikt: Geef een goed antwoord als voorbeeld, dan komt de rest in dezelfde stijl.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Prompts: Jouw superkracht voor AI"

Les 15 — Stap voor stap laten denken

Wat je leert: Vragen om de tussenstappen, zodat je fouten kunt zien.

Nodig uit de vorige les: Les 13.

Waarvoor je het gebruikt: Bij wiskunde zie je zo waar het misgaat, in plaats van alleen het antwoord.

Les 16 — Feedback geven als een game-tester

Wat je leert: Hoe je zegt wat er mis is, zodat de volgende poging beter wordt.

Nodig uit de vorige les: Les 15.

Waarvoor je het gebruikt: 'Te lang, maak het de helft' werkt. 'Slecht' werkt niet.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Bot-verbetering: Zo geef je feedback als een pro!"

Les 17 — Een vraag opnieuw opbouwen

Wat je leert: Wanneer je beter opnieuw kunt beginnen dan blijven bijsturen.

Nodig uit de vorige les: Les 16.

Waarvoor je het gebruikt: Zoals een ronde opnieuw starten in plaats van een verloren potje uitspelen.

Les 18 — Een eigen vaste opdracht maken

Wat je leert: Een tekst die je elke keer hergebruikt, zodat je niet steeds hetzelfde hoeft te typen.

Nodig uit de vorige les: Les 12 tot 17.

Waarvoor je het gebruikt: Jouw eigen overhoor-opdracht voor elk vak.

Les 19 — Fouten in het antwoord herkennen

Wat je leert: Hoe je controleert of wat er staat ook echt klopt.

Nodig uit de vorige les: Les 2: hij verzint soms.

Waarvoor je het gebruikt: Controleer altijd een cijfer of een jaartal voor je het inlevert.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Fouten maken is je superkracht!"

Les 20 — Test jezelf: blok 2

Wat je leert: Of je zelf een goede vraag kunt bouwen zonder hulp.

Nodig uit de vorige les: Alles uit blok 2.

Waarvoor je het gebruikt: Je maakt een vraag die in een keer het juiste antwoord geeft.

Blok 3 – AI voor school

Je leert sneller, zonder dat je AI je werk laat maken.

Les 21 — De grens: hulp of spieken

Wat je leert: Waar leren ophoudt en overschrijven begint.

Nodig uit de vorige les: Les 19: je moet zelf kunnen controleren.

Waarvoor je het gebruikt: Als je het antwoord niet kunt uitleggen, heb je het niet geleerd.

Les 22 — De overhoor-coach

Wat je leert: Jezelf laten overhoren in plaats van teksten laten samenvatten.

Nodig uit de vorige les: Les 18: je eigen vaste opdracht.

Waarvoor je het gebruikt: Twee keer zo snel leren voor een toets.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI overhoor-coach: 2x zo snel leren!"

Les 23 — Flashcards die echt werken

Wat je leert: Waarom actief terughalen beter blijft hangen dan herlezen.

Nodig uit de vorige les: Les 22.

Waarvoor je het gebruikt: Precies wat Appelflap voor jou maakt.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI overhoor-coach: 2x zo snel leren!"

Les 24 — Een moeilijke tekst begrijpelijk maken

Wat je leert: Een tekst laten uitleggen op jouw niveau zonder de inhoud te verliezen.

Nodig uit de vorige les: Les 12: rol meegeven.

Waarvoor je het gebruikt: Handig bij geschiedenis en aardrijkskunde.

Les 25 — Talen leren met AI

Wat je leert: Oefenen met een gesprekspartner die nooit moe wordt.

Nodig uit de vorige les: Les 12.

Waarvoor je het gebruikt: Frans of Engels oefenen zonder dat iemand meeluistert.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Talen leren met AI: Nooit meer saai stampen!"

Les 26 — Een werkstuk plannen

Wat je leert: Een grote opdracht in stukjes hakken met een AI erbij.

Nodig uit de vorige les: Les 12.

Waarvoor je het gebruikt: Nooit meer alles de avond ervoor.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI-plannen: Nooit meer alles op de avond voor de toets!"

Les 27 — Bronnen checken

Wat je leert: Waarom je nooit een bron overneemt die AI noemt zonder te kijken.

Nodig uit de vorige les: Les 2 en les 19.

Waarvoor je het gebruikt: AI verzint soms boeken die niet bestaan. Dat valt op.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Waarom AI soms liegt en hoe je dat checkt"

Les 28 — Je eigen stem houden

Wat je leert: Hoe je AI gebruikt zonder dat je tekst als robot klinkt.

Nodig uit de vorige les: Les 16: feedback geven.

Waarvoor je het gebruikt: Je leraar herkent AI-taal makkelijker dan je denkt.

Les 29 — Leren van je fouten

Wat je leert: Fouten gebruiken als informatie in plaats van als mislukking.

Nodig uit de vorige les: Les 19.

Waarvoor je het gebruikt: Elke fout in een toets zegt precies wat je nog moet oefenen.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Fouten maken is je superkracht!"

Les 30 — Test jezelf: blok 3

Wat je leert: Of je AI kunt inzetten en er echt slimmer van wordt.

Nodig uit de vorige les: Alles uit blok 3.

Waarvoor je het gebruikt: Je maakt je eigen leerplan voor een echt vak.

Blok 4 — AI en gaming

Je snapt wat er in je games gebeurt en gebruikt AI om beter te worden.

Les 31 — AI in je favoriete games

Wat je leert: Hoe tegenstanders in een game beslissingen nemen.

Nodig uit de vorige les: Les 5: patronen.

Waarvoor je het gebruikt: Waarom bots soms dom lijken en soms griezelig goed zijn.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI en jouw favoriete games"

Les 32 — Het verschil tussen game-AI en chat-AI

Wat je leert: Dat een game-bot regels volgt en een chat-AI voorspelt.

Nodig uit de vorige les: Les 31 en les 1.

Waarvoor je het gebruikt: Twee totaal verschillende dingen met dezelfde naam.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI en jouw favoriete games"

Les 33 — AI als game-gids

Wat je leert: Een AI gebruiken om een strategie uit te pluizen.

Nodig uit de vorige les: Les 13: supervragen.

Waarvoor je het gebruikt: Vraag om een opbouw, niet om 'hoe win ik'.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI als je studie-superheld"

Les 34 — Waarom AI je game-vraag soms niet snapt

Wat je leert: Dat hij de nieuwste update niet kent.

Nodig uit de vorige les: Les 3.

Waarvoor je het gebruikt: Geef zelf de patch-informatie mee, dan klopt het antwoord wel.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Waarom AI soms liegt en hoe je dat checkt"

Les 35 — Je eigen gameplay analyseren

Wat je leert: Je opnames terugkijken met een vaste checklist.

Nodig uit de vorige les: Les 16: feedback.

Waarvoor je het gebruikt: Precies waar je opnameknop voor is.

Les 36 — Procedureel gegenereerde werelden

Wat je leert: Hoe een computer een oneindige wereld verzint met regels.

Nodig uit de vorige les: Les 5.

Waarvoor je het gebruikt: Minecraft-werelden, No Man's Sky, roguelikes.

Les 37 — AI-stemmen in games

Wat je leert: Hoe personages tegenwoordig kunnen praten zonder ingesproken tekst.

Nodig uit de vorige les: Les 6: stukjes.

Waarvoor je het gebruikt: Ook hoe jouw podcast wordt ingesproken.

Les 38 — Valsspelen en AI

Wat je leert: Waarom AI-cheats bestaan en waarom je er vanaf blijft.

Nodig uit de vorige les: Les 21: de grens.

Waarvoor je het gebruikt: Een ban is permanent. Je account is je bezit.

Les 39 — Een eigen game-idee uitwerken

Wat je leert: Een idee omzetten in een plan dat je echt kunt bouwen.

Nodig uit de vorige les: Les 26: plannen.

Waarvoor je het gebruikt: Van los idee naar een lijstje dat je afwerkt.

Les 40 — Test jezelf: blok 4

Wat je leert: Of je AI kunt inzetten om beter te worden in wat je leuk vindt.

Nodig uit de vorige les: Alles uit blok 4.

Waarvoor je het gebruikt: Je maakt een analyse van een eigen opname.

Blok 5 — De terminal: je computer echt besturen

Je kunt je pc dingen laten doen zonder muis.

Les 41 — Wat is een terminal

Wat je leert: Dat je met tekst hetzelfde kunt als met klikken, maar sneller en herhaalbaar.

Nodig uit de vorige les: Niks nieuws, wel les 1 tot 40 als houding: eerst snappen, dan doen.

Waarvoor je het gebruikt: Elke serieuze gamer, modder en programmeur gebruikt hem.

Les 42 — Je eerste vijf commando's

Wat je leert: Waar ben ik, wat staat hier, ga hierheen, maak een map, kopieer iets.

Nodig uit de vorige les: Les 41.

Waarvoor je het gebruikt: Je vindt je opnames terug zonder door mappen te klikken.

Les 43 — Paden begrijpen

Wat je leert: Het verschil tussen waar je bent en waar iets staat.

Nodig uit de vorige les: Les 42.

Waarvoor je het gebruikt: D:\Game-opnames is een pad. Je snapt nu wat dat betekent.

Les 44 — Bestanden zoeken en filteren

Wat je leert: Zoeken op naam, op datum, op inhoud.

Nodig uit de vorige les: Les 43.

Waarvoor je het gebruikt: Alle opnames van vorige week in een keer terugvinden.

Les 45 — Iets herhalen zonder herhalen

Wat je leert: Een lus: honderd bestanden in een keer hernoemen.

Nodig uit de vorige les: Les 44.

Waarvoor je het gebruikt: Al je opnames netjes met datum in de naam.

Les 46 — Je eerste script

Wat je leert: Een paar commando's in een bestand zetten en dat starten.

Nodig uit de vorige les: Les 45.

Waarvoor je het gebruikt: Een knop op je bureaublad die precies doet wat jij wilt.

Les 47 — Wat er misgaat en hoe je het leest

Wat je leert: Een foutmelding is geen straf maar een aanwijzing.

Nodig uit de vorige les: Les 46 en les 29.

Waarvoor je het gebruikt: Precies dezelfde houding als bij een toets.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Fouten maken is je superkracht!"

Les 48 — Iets op tijd laten draaien

Wat je leert: Een taak die vanzelf start, elke dag om zes uur.

Nodig uit de vorige les: Les 46.

Waarvoor je het gebruikt: Zoals de virusscan die nu elke ochtend op jouw pc draait.

Les 49 — Veilig blijven in de terminal

Wat je leert: Welke commando's je nooit blind overneemt van internet.

Nodig uit de vorige les: Les 47.

Waarvoor je het gebruikt: Een verkeerd commando wist echt je bestanden. Zonder prullenbak.

Les 50 — Test jezelf: blok 5

Wat je leert: Of je zelf een klusje kunt automatiseren.

Nodig uit de vorige les: Alles uit blok 5.

Waarvoor je het gebruikt: Je schrijft een script dat je opnames opruimt.

Blok 6 — Hoe machines leren

Je snapt wat er onder de motorkap gebeurt.

Les 51 — Wat is machine learning

Wat je leert: Dat je een computer niet vertelt hoe het moet, maar hem het laat afkijken.

Nodig uit de vorige les: Les 5: patronen.

Waarvoor je het gebruikt: Zo leert een AI een vijand herkennen zonder dat iemand 'vijand' heeft ingetypt.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI vanbinnen: Patronen spotten, net als in je games!"

Les 52 — Trainen, testen en vals spelen

Wat je leert: Waarom je nooit test op de vragen waarmee je geoefend hebt.

Nodig uit de vorige les: Les 51.

Waarvoor je het gebruikt: Net als leren met de antwoorden ernaast: je denkt dat je het kunt.

Les 53 — Wat is een neurale netwerk

Wat je leert: Lagen die elk een klein stukje van het patroon herkennen.

Nodig uit de vorige les: Les 51.

Waarvoor je het gebruikt: Eerst randjes, dan vormen, dan een gezicht.

Les 54 — Waarom AI traint op enorme hoeveelheden tekst

Wat je leert: Dat hoeveelheid en variatie belangrijker zijn dan slimme regels.

Nodig uit de vorige les: Les 53.

Waarvoor je het gebruikt: Miljarden zinnen, en daaruit rolt taalgevoel.

Les 55 — Vooroordelen in de data

Wat je leert: Dat AI overneemt wat er in zijn leermateriaal zat, ook het scheve.

Nodig uit de vorige les: Les 54.

Waarvoor je het gebruikt: Als er weinig Nederlandse teksten in zaten, is hij slechter in Nederlands.

Les 56 — Wat is finetunen

Wat je leert: Een bestaand model bijschaven voor een specifieke taak.

Nodig uit de vorige les: Les 54.

Waarvoor je het gebruikt: Zo maak je van een algemene AI jouw eigen huiswerkcoach.

Les 57 — Waarom grotere modellen niet altijd beter zijn

Wat je leert: Dat groot ook traag en duur betekent.

Nodig uit de vorige les: Les 6: tokens kosten geld.

Waarvoor je het gebruikt: Daarom draaien onze bots niet allemaal op het duurste model.

Les 58 — Hoe AI aan het internet komt

Wat je leert: Het verschil tussen wat hij geleerd heeft en wat hij live opzoekt.

Nodig uit de vorige les: Les 3.

Waarvoor je het gebruikt: Daarom kan de ene AI de uitslag van gisteren wel en de andere niet.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI of Google: de juiste tool voor jou!"

Les 59 — Wat is een agent

Wat je leert: Een AI die niet alleen praat maar ook dingen doet.

Nodig uit de vorige les: Les 46: scripts. En les 58.

Waarvoor je het gebruikt: Precies wat Appelflap en Conductor zijn.

Les 60 — Test jezelf: blok 6

Wat je leert: Of je kunt uitleggen hoe een AI leert, zonder moeilijke woorden.

Nodig uit de vorige les: Alles uit blok 6.

Waarvoor je het gebruikt: Je legt het uit aan iemand die er niks van weet.

Blok 7 — Beeld, geluid en video maken

Je maakt zelf dingen en herkent wat nep is.

Les 61 — Hoe AI een plaatje maakt

Wat je leert: Dat hij begint met ruis en die stap voor stap wegpoetst tot er een beeld staat.

Nodig uit de vorige les: Les 53: lagen.

Waarvoor je het gebruikt: Compleet anders dan tekst maken.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI-plaatjes en -video's: echt of nep?"

Les 62 — Je eerste eigen afbeelding

Wat je leert: Een beeldprompt opbouwen: onderwerp, stijl, licht, uitsnede.

Nodig uit de vorige les: Les 12: de vier delen.

Waarvoor je het gebruikt: Een eigen achtergrond voor je opnames.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI-plaatjes en -video's: echt of nep?"

Les 63 — Waarom handen vaak misgaan

Wat je leert: Waar beeld-AI structureel moeite mee heeft.

Nodig uit de vorige les: Les 61.

Waarvoor je het gebruikt: Handen, tekst in beeld, en spiegels. Daar zie je nep aan.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI-plaatjes en -video's: echt of nep?"

Les 64 — Echt of nep herkennen

Wat je leert: Vijf dingen waar je op let bij een verdachte foto of video.

Nodig uit de vorige les: Les 63.

Waarvoor je het gebruikt: Steeds belangrijker op TikTok en YouTube.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI-plaatjes en -video's: echt of nep?"

Les 65 — Hoe AI stemmen maakt

Wat je leert: Van tekst naar spraak, en waarom tempo lastig is.

Nodig uit de vorige les: Les 6: stukjes.

Waarvoor je het gebruikt: Precies waarom jouw podcasts in stukjes worden ingesproken.

Les 66 — Video en beweging

Wat je leert: Waarom bewegend beeld veel moeilijker is dan een plaatje.

Nodig uit de vorige les: Les 61.

Waarvoor je het gebruikt: Elk frame moet kloppen met het vorige.

Les 67 — Je opnames bewerken met hulp

Wat je leert: Een lange opname terugbrengen tot de mooiste momenten.

Nodig uit de vorige les: Les 35: analyseren.

Waarvoor je het gebruikt: Van een uur gamen naar een clip van een minuut.

Les 68 — Rechten en fatsoen

Wat je leert: Van wie is een AI-plaatje, en wat mag je met andermans gezicht.

Nodig uit de vorige les: Les 64.

Waarvoor je het gebruikt: Nooit iemands gezicht gebruiken zonder te vragen.

Les 69 — Je eigen stijl bouwen

Wat je leert: Een vaste set instellingen zodat alles van jou herkenbaar is.

Nodig uit de vorige les: Les 18: vaste opdracht.

Waarvoor je het gebruikt: Zoals een merk. Haarvisie heeft dat ook.

Les 70 — Test jezelf: blok 7

Wat je leert: Of je iets kunt maken en kunt uitleggen waarom het goed is.

Nodig uit de vorige les: Alles uit blok 7.

Waarvoor je het gebruikt: Je maakt een thumbnail voor je eigen clip.

Blok 8 — Zelf iets bouwen

Je maakt dingen die blijven werken als jij er niet bij bent.

Les 71 — Van idee naar plan

Wat je leert: Een idee opknippen tot je weet wat de eerste stap is.

Nodig uit de vorige les: Les 39 en les 46.

Waarvoor je het gebruikt: Hetzelfde als een werkstuk plannen, maar dan voor code.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI-plannen: Nooit meer alles op de avond voor de toets!"

Les 72 — Je eerste echte programma

Wat je leert: Een klein programma dat iets nuttigs doet voor jezelf.

Nodig uit de vorige les: Les 46: scripts.

Waarvoor je het gebruikt: Bijvoorbeeld je opnames automatisch in mapjes met datum.

Les 73 — Wat is een API

Wat je leert: Dat programma's met elkaar praten via een afgesproken taal.

Nodig uit de vorige les: Les 72.

Waarvoor je het gebruikt: Zo haalt jouw podcast-app de nieuwe afleveringen op.

Les 74 — Je eigen AI-hulpje bouwen

Wat je leert: Een AI aanroepen vanuit je eigen programma.

Nodig uit de vorige les: Les 73 en les 18.

Waarvoor je het gebruikt: Jouw eigen overhoor-bot, precies zoals jij hem wilt.

Les 75 — Geheugen inbouwen

Wat je leert: Waar je informatie bewaart zodat je hulpje het onthoudt.

Nodig uit de vorige les: Les 8: hoe onthoudt een bot.

Waarvoor je het gebruikt: Anders begint hij elke keer opnieuw.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Hoe onthoudt jouw bot dingen? AI-geheugen uitgelegd!"

Les 76 — Het laten draaien zonder jou

Wat je leert: Je hulpje op tijd of automatisch laten starten.

Nodig uit de vorige les: Les 48.

Waarvoor je het gebruikt: Zoals Appelflap die elk uur een nieuwe aflevering maakt.

Les 77 — Wat er stukgaat en waarom

Wat je leert: De drie meest voorkomende oorzaken als iets 's nachts stopt.

Nodig uit de vorige les: Les 47.

Waarvoor je het gebruikt: Precies waarom Appelflap laatst uitviel toen jij ging gamen.

Les 78 — Bewijs in plaats van hoop

Wat je leert: Nooit zeggen dat het werkt zonder het te controleren.

Nodig uit de vorige les: Les 19 en les 47.

Waarvoor je het gebruikt: De belangrijkste regel van het hele botteam.

Les 79 — Je werk bewaren

Wat je leert: Versies bijhouden zodat je nooit iets kwijtraakt.

Nodig uit de vorige les: Les 72.

Waarvoor je het gebruikt: Je kunt altijd terug naar wat wel werkte.

Les 80 — Test jezelf: blok 8

Wat je leert: Of je iets kunt bouwen dat morgen nog werkt.

Nodig uit de vorige les: Alles uit blok 8.

Waarvoor je het gebruikt: Je hulpje draait een dag zonder dat jij iets doet.

Blok 9 — Veilig, eerlijk en kritisch

Je weet waar de grenzen liggen en waarom.

Les 81 — Wat je nooit in een AI typt

Wat je leert: Wachtwoorden, bankgegevens, adressen van anderen.

Nodig uit de vorige les: Les 21: de grens.

Waarvoor je het gebruikt: Alles wat je typt kan ergens worden opgeslagen.

Les 82 — Hoe je een nepbericht herkent

Wat je leert: De trucjes van oplichters, ook de AI-gemaakte.

Nodig uit de vorige les: Les 64.

Waarvoor je het gebruikt: Gratis skins, gratis V-Bucks. Altijd nep.

Les 83 — Virussen en mods

Wat je leert: Waarom juist mods en cracks risico geven.

Nodig uit de vorige les: Les 49.

Waarvoor je het gebruikt: Precies wat er op jouw pc gebeurde met die reclame-software.

Les 84 — Je account beschermen

Wat je leert: Twee-staps-inlog en waarom dat echt helpt.

Nodig uit de vorige les: Les 82.

Waarvoor je het gebruikt: Je game-account is echt geld waard.

Les 85 — Prompt injection

Wat je leert: Dat tekst die een AI leest ook een opdracht kan bevatten.

Nodig uit de vorige les: Les 59: agenten doen dingen.

Waarvoor je het gebruikt: Daarom mag een bot nooit blind doen wat er in een bericht staat.

Les 86 — Wie is er verantwoordelijk

Wat je leert: Dat jij verantwoordelijk blijft voor wat je met AI maakt.

Nodig uit de vorige les: Les 28 en les 68.

Waarvoor je het gebruikt: 'De AI zei het' is geen excuus.

Les 87 — AI en werk

Wat je leert: Wat verandert er, en wat juist niet.

Nodig uit de vorige les: Les 51 tot 60.

Waarvoor je het gebruikt: Ook in de kapsalon van je vader.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "AI in het echt: van games tot ziekenhuis!"

Les 88 — Kritisch blijven

Wat je leert: Waarom je een antwoord dat je bevalt extra moet checken.

Nodig uit de vorige les: Les 19 en les 27.

Waarvoor je het gebruikt: Juist als het klopt met wat je al dacht.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Waarom AI soms liegt en hoe je dat checkt"

Les 89 — Je eigen regels opschrijven

Wat je leert: Bepalen wat jij wel en niet met AI doet.

Nodig uit de vorige les: Alles uit blok 9.

Waarvoor je het gebruikt: Zoals het botteam zijn eigen regelboek heeft.

Les 90 — Test jezelf: blok 9

Wat je leert: Of je een risico herkent voor het misgaat.

Nodig uit de vorige les: Alles uit blok 9.

Waarvoor je het gebruikt: Je beoordeelt drie situaties en legt je keuze uit.

Blok 10 — Meesterproef

Je bouwt en legt uit. Daarna ben je geen gebruiker meer maar maker.

Les 91 — Kies je project

Wat je leert: Een project kiezen dat groot genoeg is om iets te leren.

Nodig uit de vorige les: Alles hiervoor.

Waarvoor je het gebruikt: Iets voor je gaming, je school of thuis. Jij kiest.

Les 92 — Onderzoek eerst

Wat je leert: Uitzoeken of het al bestaat en wat je kunt hergebruiken.

Nodig uit de vorige les: Les 4 en les 71.

Waarvoor je het gebruikt: Nooit iets bouwen dat er al is.

Les 93 — Bouw de kleinste versie

Wat je leert: Eerst iets dat werkt, daarna pas mooi.

Nodig uit de vorige les: Les 71 en les 72.

Waarvoor je het gebruikt: Een lelijk werkend ding is meer waard dan een mooi plan.

Les 94 — Laat het iemand anders proberen

Wat je leert: Testen met iemand die er niks van weet.

Nodig uit de vorige les: Les 16.

Waarvoor je het gebruikt: Jij weet te veel om je eigen ding eerlijk te testen.

Meer hierover: 15 bestaande afleveringen, waaronder "Bot-verbetering: Zo geef je feedback als een pro!"

Les 95 — Verbeteren op echte feedback

Wat je leert: Alleen aanpassen wat echt een probleem bleek.

Nodig uit de vorige les: Les 94.

Waarvoor je het gebruikt: Niet alles overhoop gooien om een klein puntje.

Les 96 — Laat het zelfstandig draaien

Wat je leert: Automatisch starten en zichzelf herstellen.

Nodig uit de vorige les: Les 76 en les 77.

Waarvoor je het gebruikt: Dan werkt het ook als jij aan het gamen bent.

Les 97 — Schrijf op hoe het werkt

Wat je leert: Zodat jij het over drie maanden nog snapt.

Nodig uit de vorige les: Les 79.

Waarvoor je het gebruikt: Je toekomstige zelf is een vreemde.

Les 98 — Laat het aan iemand zien

Wat je leert: Uitleggen wat je maakte, waarom, en wat er misging.

Nodig uit de vorige les: Les 60 en les 97.

Waarvoor je het gebruikt: Uitleggen is het bewijs dat je het snapt.

Les 99 — Wat wil je hierna

Wat je leert: Kiezen waar je dieper in gaat: bouwen, beeld, of leren.

Nodig uit de vorige les: Alles.

Waarvoor je het gebruikt: Dit is het begin, niet het einde.

Les 100 — Meesterproef

Wat je leert: Je bouwt in een week iets nieuws, alleen, van idee tot werkend.

Nodig uit de vorige les: Alles.

Waarvoor je het gebruikt: Jij bepaalt wat. Wij kijken alleen mee.

Hoe je hem gebruikt

- Een les per keer. Niet vooruit springen; les 47 heeft les 46 echt nodig.
- Elke tiende les is een test. Kan hij het niet uitleggen, dan is het blok nog niet af.
- Vanaf blok 5 wordt het doen in plaats van luisteren. Terminal, scripts, eigen bot.
- Blok 10 is van hem. Hij kiest zelf wat hij bouwt. Wij kijken alleen mee.

Wat er nog moet gebeuren

Dit is de leerlijn, nog niet de audio. Per les moet er nog een aflevering ingesproken worden met de vaste stem (Sulafat, 128 kbps, in stukken van 1200 tekens).

Voor de lessen met **meer hierover** bestaat er al materiaal om uit te putten.