

# AI4UX

*“Het automatisch identificeren van belangrijke patronen binnen interactiedata d.m.v. AI”*

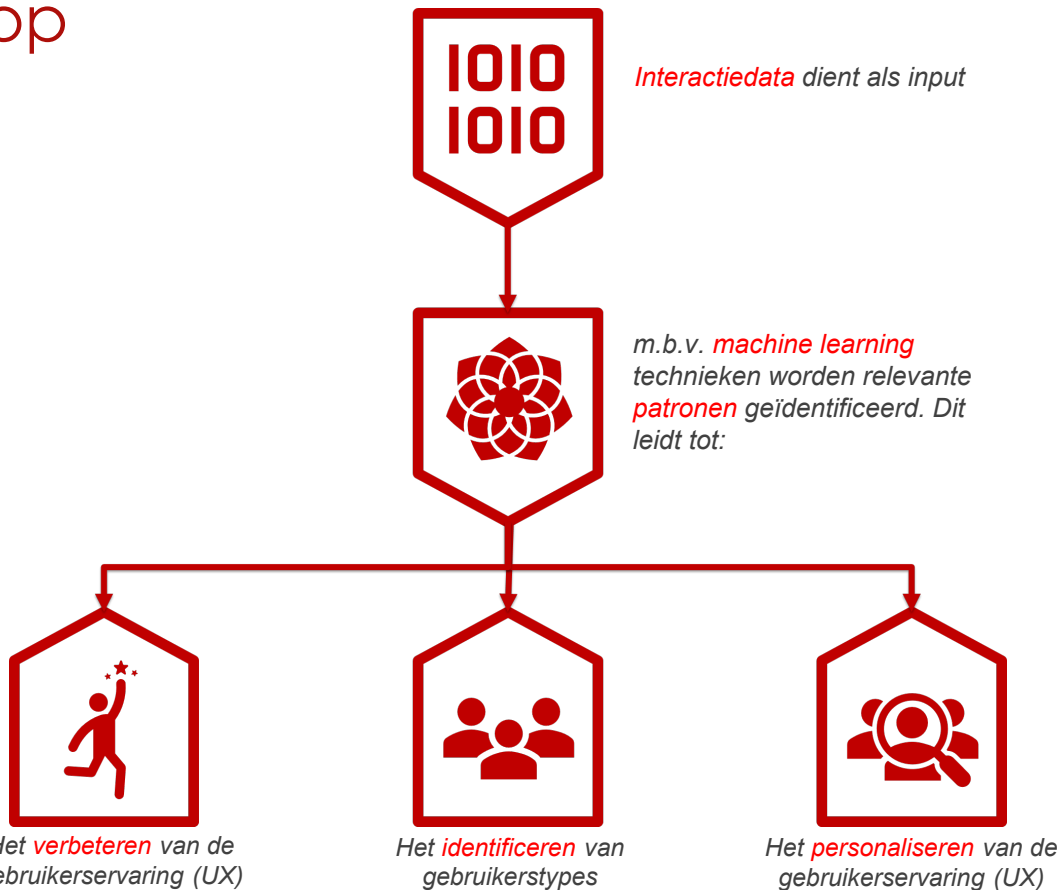


# AI4UX in een notendop

De geïdentificeerde patronen worden gelinkt aan de resultaten van de interacties.

Afhankelijk van het voorkomen van bepaalde patronen kunnen gebruikers dus aan elkaar gelinkt worden.

Analyse van de patronen in gebruikersgroepen kan gebruikt worden voor verbetering en personalisatie voor deze gebruikers



# AI4UX use case: Learning Management Systems

Learning Management Systems vormen een rijke bron aan data.

In dit gebruiksvoorbeeld beschouwen we de interacties tussen studenten en het LMS.



De data omvat welke pagina's de student heeft bezocht, het tijdstip hiervan en het resultaat van de student bij het examen.



# AI4UX use case: voorbij de gebruikelijke dashboards

De bestaande dashboards geven nuttige informatie, maar AI4UX beoogt deze te overstijgen.

De AI4UX app geeft daarom naast de gebruikelijke **Descriptieve Statistiek** ook toegang tot:

## Interactiepatroon analyse:

*Welke patronen zijn gelinkt aan bepaalde karakteristieken van de gebruiker?*

## Voorspellen van karakteristieken:

*Na analyse van patronen die voorkwamen in het verleden, wat vertellen mij de patronen die ik nu zie over mogelijke resultaten in de toekomst?*



# AI4UX use case: Resultaten en meerwaarde

De **interactiepatroon analyse** stelt ons ook in staat om:

*UX optimalisatie door identificatie van onnodig lange patronen*

*Groeperen van gebruikers gebaseerd op patroonvoorkomen en –frequentie*

*Personaliseren van UX op basis van patroonfrequenties*

Additionele meerwaarde wordt gegeven door het vermogen om **karakteristieken te voorspellen:**

*snellere en efficiëntere identificatie van mogelijke problemen*

