

PODCAST „ÄHA“

Im Folgenden werden die 15+1 Episoden samt Titel, individuellem Cover und Folgenbeschreibung vorgestellt. Das Aufgreifen des Inhalts in stichpunktartiger Darstellung soll des Weiteren einen Überblick über die behandelten Themenpunkte und die herangezogene Literatur einer jeweiligen Folge geben. Die Seiten sind je in zwei Abschnitte geteilt. In der oberen Hälfte wird dargestellt, was Hörer:innen auf der Plattform sehen, d. h. Cover, Folgenname, -beschreibung und -länge. In der unteren Hälfte findet sich der Inhalt in kurzer Form, also, was in der Folge zu hören ist sowie ein Verweis auf die verwendete Literatur.

Credits

Sprecherinnen: Celina Hank und Teresa Wimbauer

Intromusik: KI-generiert mit Loudly.com, Zugriff: 04.06.2024 [Prompt: Generate a jingle for a podcast based on concentric circles].

Outromusik: KI-generiert mit Udio.com, Zugriff: 04.06.2024 [Prompt: Concentric circles, latin].

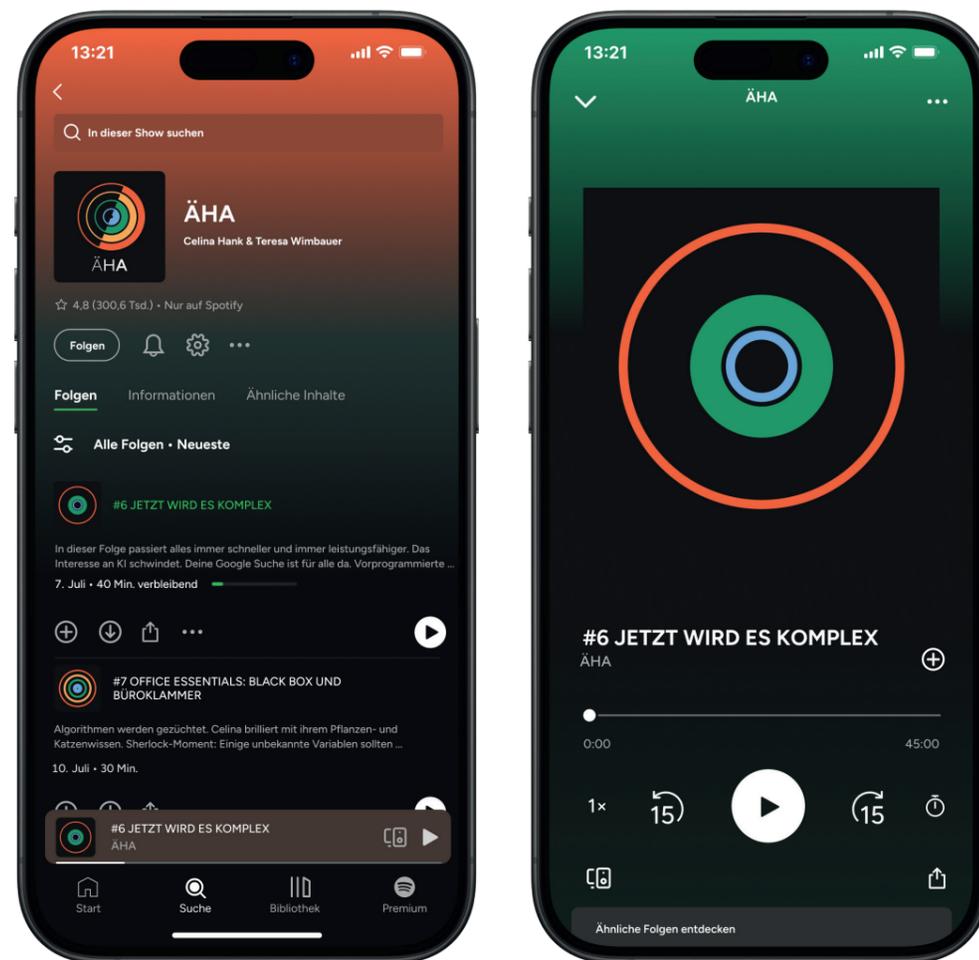


ABB. 01 – SPOTIFY-MOCKUP DES PODCASTS.

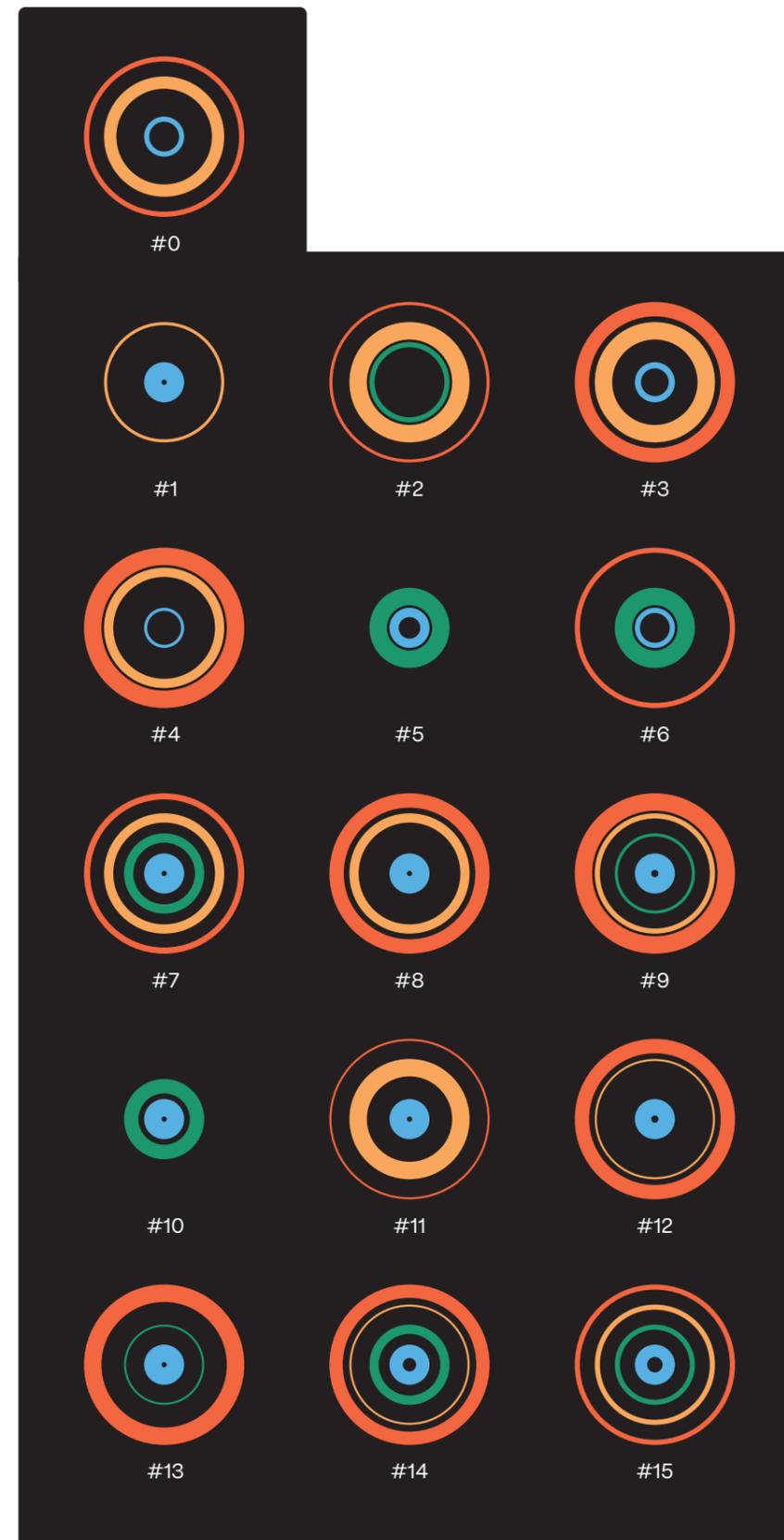


ABB. 02 – ÜBERBLICK ALLER EPISODEN COVER, 1 INTROFOLGE + 15 INHALTLICHE FOLGEN.



30 MINUTEN

FOLGE 0: KICKSTART FÜR DAS ENDE EINER ÄRA

Wir nehmen euch mit in die wunderbar verzwickte Welt von KI im Kommunikationsdesign. But important things first: Wer wir sind, wie wir hier gelandet sind und was wir bisher so getrieben haben. Achja, wir suchen übrigens Abnehmer:innen für 12 m Absaugschlauch. Am Ende öffnen wir zwei Glückskekse. In diesem Sinne: 1, 2, 3 let's goooooooooo ...

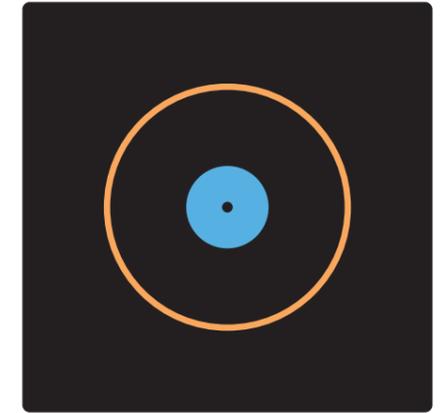
↑
WAS MAN SIEHT

WORUM ES GEHT
↓

- Warm-up des Podcasts
- Vorstellung von Teresa und Celina
- Vorstellung gemeinsamer Projekte/Bachelorarbeit: Instinkt, Zukunft XY, Allergothek
- Thema Masterarbeit = KI im Kommunikationsdesign
- Tip of the Alceberg
- Warum dieses Thema?
- Wir nehmen euch an die Hand – Aufklärung
- Konzept des Podcasts mit Natürlichkeit, Humor und im Dialog
- Konzept des Namens und der Cover

FOLGE 1: WAS KI, SOMMER UND CHINESISCH MITEINANDER ZU TUN HABEN

Gewissermaßen ein Warm-up mit vielen Äh's. Wir sind auf der Suche nach der richtigen Definition. Celina findet GANs un-sexy. The summer of '56. Intelligent bedeutet nicht Latein-Übersetzen. „Na, Chat GPT, wie war dein Tag bisher?“ Wir betreten den Chinese Room. Teresa wirft mit Fachwörtern um sich: Desanthropomorphisierung und Moravec Paradoxon. Hunde und Katzen kommen natürlich auch vor. Viel Spaß!



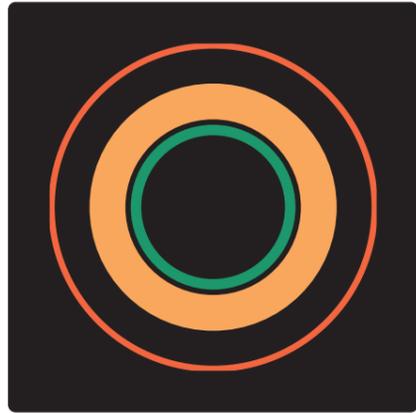
55 MINUTEN

↓
WORUM ES GEHT

↑
WAS MAN SIEHT

- Definition des Begriffs von verschiedenen Perspektiven: Etymologisch, Historisch, Mathematisch, Psychologisch, Philosophisch
- Wichtige Persönlichkeiten im Zusammenhang mit KI: Leibniz, Lovelace, Turing, Wiener, McCarthy, Minsky, Weizenbaum
- Imitation Game
- Künstliche Neuronale Netze & GANs
- Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence 1956 als Geburtsstunde der KI
- Interdisziplinarität als Ausgangspunkt für die Wissenschaft der KI
- Intelligenzbegriff: Abgrenzung menschliche vs. maschinelle Intelligenz
- Gedankenexperiment *Chinese Room*
- Anthropomorphisierung vs. Desanthropomorphisierung
- Algorithmus & Lernarten der KI (Überwacht, unüberwacht, verstärkend, Deep Learning)
- Eigene Definition: Künstliche Intelligenz ist eine Funktionsweise von Maschinen, wodurch sie menschlich intelligentes Verhalten simulieren können. Diese Maschinen lösen Aufgaben durch Imitation menschlicher Denkweisen in einem definierten Rahmen eigenständig. Mittels der Verarbeitung von immensen Datenmengen, empfangen durch Sensoren, Kameras, Datenerhebungen, menschlichem Input o. Ä., kann die Maschine mit scheinbar intelligentem Verhalten auf Situationen oder Anweisungen reagieren und Output in einem gewissen Wahrscheinlichkeitsraum generieren.

Cambridge Dictionary 2024; DWDS 2022; Engenhardt/Löwe 2022; Fuchs 2022; Hirsch- Kreinsen 2023; Hochschule Darmstadt 2023; Kersting et al. 2019; McCarthy et al. 2006; Nassehi 2019; Pallay 2020; PONS 2024; Scherer/Candrian 2023; Schweppenhäuser 2001; Sheikh et al. 2023; Turing 1950; Weizenbaum 1978; Wennker 2020.



50 MINUTEN

FOLGE 2: „MEI LIAB, BISCH DU SO A KREATIVE?“

Für alle, bei denen demnächst eine Familienfeier ansteht. Etwas Neues, etwas Wertvolles und ein Hauch von Überraschung. Warum kleine Personen einen großen Buddy haben. Oh, oh, oh, Amadeus. Was Knoblauch mit Kreativität zu tun hat. Wissen macht nicht nur AH!, sondern auch kreativ. Aha-Moment: Meme. Neu ist nicht gleich neu. Nieder mit der Klebrigkeit des Vorwissens! Der berühmte Einfall unter der Dusche. Pausen, soooo wichtig. An alle Väter da draußen: Kreativität braucht Zeit!

↑
WAS MAN SIEHT

↓
WORUM ES GEHT

- Definition Kreativität/Wortherkunft
- Verschiedene Formen der Kreativität (Big-C/little-c) – Innovationen
- Wissen und Expertenwissen – zwei Seiten der Medaille
- H/P-creativity
- Von Domänen, Feldern und Individuen – Zusammenspiel ergibt Kreativität
- Kreativität – schwieriger Begriff, keine allgemeingültige Definition
- Wie definiert man neu?
- Für wen ist etwas neu?
- Neuartigkeit – Referenz als Basis
- Zeitaspekt – früher/heute, veränderte Sichtweise auf Kreativität
- Jeder ist kreativ
- Wie Kreativität im menschlichen Gehirn entsteht
- Wissenserweiterung/Anpassungsfähigkeit
- Zufall ≠ Kreativität
- Erinnerungen/Erfahrungen/äußere Einflüsse – Voraussetzung für Kreativität
- Unbewusstes + bewusstes Denken = Kreatives Denken
- Zusammenarbeiten von Standardnetzwerk/Kontrollnetzwerk = verstärkte Kreativität
- Beeinflussung Kreativität möglich?
- Inkubation: Unterbrechung im kreativen Problemlösungsprozess
- Aha-Moment
- Optimaler Zeitrahmen
- Emotionale Verfassung

Beaty 2020; Boden 1992; Brodbeck 2006; Csikszentmihalyi 2014; Dudenredaktion o. J.; Freitag 2018; Schuler/Görlich 2007; Steiner 2011.

FOLGE 3: WOHER KOMMT EIGENTLICH EINE IDEE?

Wir starten mit einem völlig falschen Zeitempfinden. Einfach mal nix tun als Garant für DIE eine Idee? Wir dröseln unseren eigenen Gestaltungsprozess auf. Soll das eine Skizze sein oder kann das weg? Gestaltung funktioniert recht gut ohne KI, wozu dann das Ganze? Gelernt ist gelernt. Unsere Fähigkeiten sind key, nicht KI!



30 MINUTEN

↓
WORUM ES GEHT

↑
WAS MAN SIEHT

- Linearer Gestaltungsprozess nach Wallas – Vier Phasen
- Stichwort Komplexität
- Eigener Gestaltungsprozess – Inhalt und Aufbau
- Problematik KI-Tools – vernachlässigen wir den Kern des kreativen Prozesses?
- Potenzielle Schnittstellen von KI im Gestaltungsprozess
- Brauchen wir KI für die Gestaltung?

Steiner 2011; Freitag 2018.



40 MINUTEN

FOLGE 4: IST DAS DESIGN ODER KANN DAS WEG?

Der Horror, wenn man nach seinem Beruf gefragt wird. Drücken statt drehen. Forms Follows What? Die Bedeutung der Industrialisierung für das Design. Was machen wir Designer:innen überhaupt? Content is king. Und nochmal.

↑
WAS MAN SIEHT

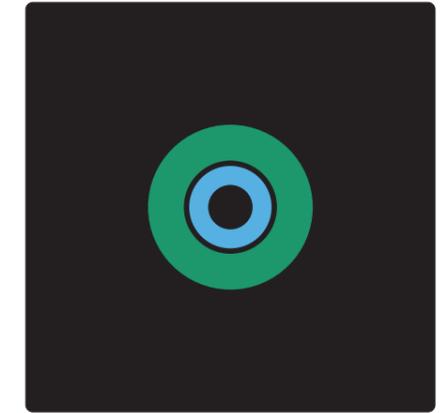
↓
WORUM ES GEHT

- Definition des Designbegriffs
- Sinn ist wichtiger als Ästhetik
- Problemerkennung
- Konzeption und Iteration im Kern
- Empfänger muss Botschaft verstehen!
- Geschichtliche Entwicklung: Aufkommen mit der Industrialisierung
- Leitsätze im Design: Form Follow Function → Form Follow Emotion
→ *Form Follows Technology?* → *Form Follows Fiction?*
- Design als fortlaufender Innovationsprozess
- Semiotik von Zeichen als Schwierigkeit für KI
- Relevanz: Glaubwürdige Informationsvermittlung, Problemerkennung

Papanek 1985; Breidenich 2010; Herrmann 2005; Frech 2021; Götz/Rigamonti 2015.

FOLGE 5: WIR ÖFFNEN DIE MOTOR-HAUBE DER GESELLSCHAFT

Wir stürzen uns in ein Rabbithole. Teresa ist Fangirl eines Soziologen. Ältere Literatur rocks. Wir denken mal „Anders“. Ein neues Wort: Verdinglichung. Celina muss ihre Mama beruhigen. Uns gruselt's und wir sind beschämt. Horrorszenario: Man vergisst sein Handy. Überall, immer und unsichtbar. Eine rechteckige Wolke erscheint, die Kaffeemaschine ist kaputt und muss man das alles beweisen können? Gott = Maschine? Abschließend möchte Celina ein neues iPhone.



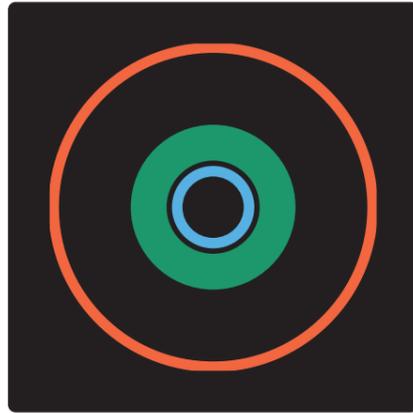
45 MINUTEN

↓
WORUM ES GEHT

↑
WAS MAN SIEHT

- Technologie prägt die *digitale Gesellschaft*
- Verständnis dafür, wieso KI ein Problem im Design ist
- Bereitwillige Akzeptanz von Technologie
- *Entzauberung der Welt*: Was technisch möglich ist, wird auch gemacht
- Verdinglichung durch Technologie und Desanthropomorphisierung
- Stederths Drei-Ebenen-Modell
- Kreativität ist nicht berechenbar, so gilt sie als unglaublich
- Daten sind zentral für Digitalisierung und KI
- Verdopplung der Daten (aus Realität in das Digitale wieder in die Realität)
- KI-Systeme als undurchsichtige *Black Boxes*
- Technologien überzeugen durch Funktionieren
- Fast unsichtbare Implementierung
- Erwartbarer Output oft *gut genug*
- Sybille Krämer: „Entwicklung von Gott über Mensch bis Maschine beeinflusst unsere Vorstellungen vom Geist.“

Anders 2018a; Anders 2018b; Hetzner 2024; Krämer 1994; Nassehi 2019; Stalder 2016; Stederth 2022; Weizenbaum 1978.



45 MINUTEN

FOLGE 6: JETZT WIRD ES KOMPLEX

In dieser Folge passiert alles immer schneller und immer leistungsfähiger. Das Interesse an KI schwindet. Deine Google Suche ist für alle da. Vorprogrammierte Stühle ersetzen Manieren. Schon wieder Nassehi (anscheinend sind wir wirklich große Fans). Alles wird immer komplexer und dabei treten wir als Ein-Mann-/Frau-Band auf. Wir stellen fest, dass Leibniz auch keinen Bock auf Kopfrechnen hatte. Wir spannen einen großen Bogen zwischen dem elektrischen Brotmesser und dem Sinn des Lebens. Wo wir schon bei Leben sind: Leben wir bald wie in Bridgerton? Das Outro ist musikalisch hörenswert.

↑
WAS MAN SIEHT

↓
WORUM ES GEHT

- Aristoteles' und Leibniz' Wunsch nach arbeitserleichternden Maschinen
- Leibniz: Unterscheidung in kognitiv-interpretative und rein ausführende Tätigkeiten
- Automatisierung von Arbeit
- KI als Systemtechnologie (Vergleich KI und Elektrizität)
- Beginn der Digitalisierung: In der Moderne mit deren statistischer Erfassung
- Moores Gesetz = Verdopplung der Leistungsfähigkeit von Computerchips alle 18 bis 24 Monate
- Ausgangspunkt für Algorithmen & KI-Forschung
- *Herrschaft der Computer*-Diskussion
- Digitalisierung ordnet Gesellschaft algorithmisch
- Was löst die Digitalisierung? Bezugsproblem: Komplexität
- Immer mehr Vernetzung erhöht die Komplexität
- Wunsch nach Systemen, die das überblicken
- Steigende Komplexität auch im Design: Flexibilität als oberstes Gebot
- Jedoch: Design löst komplexe Probleme
- Ziel: komplexe Informationen klar darstellen

Engenhardt/Löwe 2022; Erlhoff/Marshall 2008; Götz/Rigamonti 2015; Nassehi 2019; Papanek 1985; Schweppenhäuser 2001; Sheikh et al. 2023; Stalder 2016; Stederoth 2022; Weizenbaum 1978.

FOLGE 7: OFFICE ESSENTIALS: BLACK BOX UND BÜROKLAMMER

Algorithmen werden gezüchtet. Celina brilliert mit ihrem Pflanzen- und Katzenwissen. Sherlock-Moment: Einige unbekannte Variablen sollten aufgedeckt werden. Eine Büroklammer reißt die Weltherrschaft an sich, aber Halt Stopp. Prozesse erklären ist schwierig, aber vielleicht nötig. Sollten wir die Transparenz auf 0% stellen? Am Ende bekommen wir Besuch und kehren vor der eigenen Haustür. Also dann, viel Spaß!



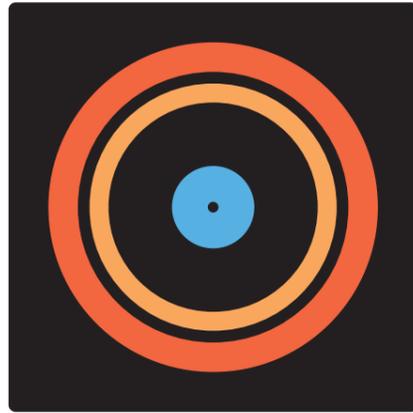
30 MINUTEN

↓
WORUM ES GEHT

↑
WAS MAN SIEHT

- Black Box: *Züchtung von KI*
- Unsichtbare Technologie: Big Data kombiniert Daten, führt zu intransparenten Ergebnissen, verstärkt durch sensor- und datengeprägte Gesellschaft.
- Probleme der Black Box: Fehlendes Verständnis kann zu Verschlechterungen führen, aber auch zu falschen Erwartungen über KI-Fähigkeiten.
- Vorteile und Nachteile: Black Box-Modelle einfach für Ungeübte, aber mangelnde Transparenz kann zu falschen Erwartungen führen.
- Hype: Je intransparenter, desto spannender. AGI Mythos; Humanisierung der Technik
- Entwicklung von *explainable AI*, aber aufgrund KI-Komplexität eine Herausforderung.
- Menschliche Black Box: Menschliche Entscheidungsfindung oft undurchsichtig, führt zu Vorurteilen
- Kreativität und Design: Designprozess für Außenstehende oft eine Black Box, mehr Transparenz könnte Verständnis verbessern.
- Superintelligenz und AGI: Vorstellung von AGI als Superintelligenz Herausforderung
- Bostroms Parabel: Warnung vor Vermenschlichung von KI
- KI hat keine menschliche Vernunft.

Nassehi 2019; Scherer/Candrian 2023; Stalder 2016; Stederoth 2022; Weizenbaum 1978; Wennker 2020.



35 MINUTEN

FOLGE 8: ALLES KOLLABIERT

Der Name ist Programm. Celina kann nicht zeichnen. Don Draper erhält seinen Glanzmoment. Der Abitur-Kunstkurs reicht wohl als Design Ausbildung. Wir bekommen einen Knochen vorgeworfen. Ist es draußen hell oder dunkel? Hallo, Lorenz! Das Unwahrscheinlichste. Designer-Massentierhaltung als Erhaltungsmaßnahme von KI – wtf. Eine höchst wichtige Erkenntnis ab Minute 25! Winter is coming – zum Glück ohne Eiszombies?

↑
WAS MAN SIEHT

↓
WORUM ES GEHT

- Digitale Werkzeuge: Beschleunigen und präzisieren Gestaltungsprozesse
- Desktop Publishing Mitte der 80er
- Produktions- und Entwurfsphase nicht trennbar
- ABER: Gestaltung erfordert mehr als Werkzeugbeherrschung
- Nachahmung von schon gemachten? Neue Gedanken fehlen.
- Fragen nach dem Sinn und Mehrwert. Welche neuen Programme bräuchte es?
- Nur weil etwas technologisch möglich ist, muss es nicht unbedingt sinnvoll sein
- Performanz- und [...] Simulationsmodus
- Mögliche Veränderungen im Berufsbild.
- Wahrscheinlichkeiten bei KI Ergebnissen: Francis Hunger
- Kollabierende Modelle
- Kontaminierter kultureller Schnappschuss
- Wird menschlicher Input wieder wichtiger? Produzieren wir nur für KI?
- Neue Designphase? Form Follows *What*?
- Rückkehr zum Inhalt?

Anderson 2023; Breidenich 2010; Hochschule Darmstadt 2023; Hunger 2022; Engenhardt/Löwe 2022; Nassehi 2019; Papanek 1985; Shumailov et al. 2024; Stalder 2016; Stederoth 2022; Weizenbaum 1978.

FOLGE 9: SCHAUFELN WIR UNSER EIGENES GRAB?

Wo kommen eigentlich Mohnsamen her? Teresa identifiziert sich als *warum, wieso, weshalb*-Kind. Von Fett- nöpfchen bei KI-Tools. Mehr München! Teresa ist die Schweiz. Tools hier, Tools dort ... laaaaaangweilig, schnarch. Wir wünschen uns das EINE Tool? Hi, Dad! Noch mehr München! Lieber googeln, statt generieren. Ein Bildungsauftrag ist auch dabei. Faul durch KI, ohne uns. Wer benutzt überhaupt noch Stockbilder? Herrlich, Zimtschnecken. Wie würde KI-Co-Working aussehen?



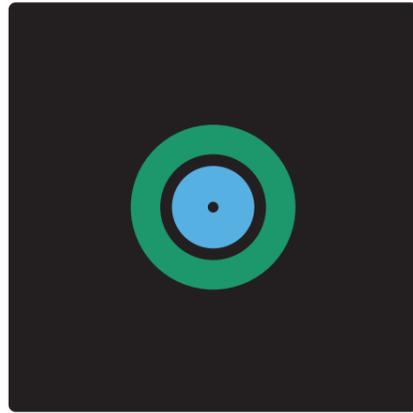
35 MINUTEN

↓
WORUM ES GEHT

↑
WAS MAN SIEHT

- Zwei gegensätzliche Pole in Hinblick auf KI im Design
- Kurzlebigkeit KI-Tools = Problem
- Wachsender Pool von intelligenten Anwendungen
- Reflektierter Umgang solcher Tools als Notwendigkeit + Zweckbestimmung
- Ressourcenverbrauch – Suffizienz statt Effizienz
- Mangelnde Qualitätsprüfung generierter Ergebnisse
- Erwartungshaltung gegenüber intelligenten Systemen – Oberflächlichkeit
- Schnelligkeit ≠ Qualität
- Beeinträchtigung Problemlösungskompetenz durch übermäßige Nutzung von KI
- KI ≠ allumfassende Kreativmaschine
- Gezielter Einsatz von KI im Kreativprozess zur Bereicherung bestehender Gestaltungspraktiken – Taxonomie Anwendungsfelder
- Schwerpunkt KI im Design: Assistenz, Optimierung, Automatisierung
- Wert von Designer:innen in Zeiten von KI

Engenhardt/Löwe 2022; Lorenz 2023; Scherer/Candrian 2023; Strubell et al. 2019.



40 MINUTEN

FOLGE 10: WARUM DER TERMINATOR NICHTS MIT KI ZU TUN HAT

Wir sind wieder mit reichlich Film- und Serienempfehlungen am Start. Auftritt der wütenden Staubsaugerrobotern und pyramidenförmigen Robot-fluencern. KI ist nicht gleich KI. Analogie Mensch – KI. Hey, Siri! Warum eine Maschine kein Mensch sein kann. Von Ampeln, älteren Damen und Raubüberfällen. Menschen sind Schweeeeeineeee ... oder doch nicht? Xanox – Die KI von morgen. Patent ist raus.

↑
WAS MAN SIEHT

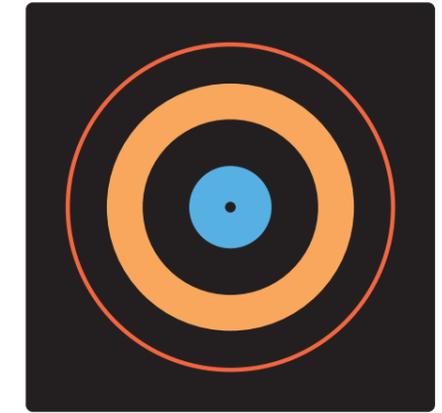
↓
WORUM ES GEHT

- Darstellung KI in der Medienwelt – Generelle KI
- Falsche Vermittlung eines Bildes von Künstlicher Intelligenz – Angst
- Unklarheit über künftige Existenz dieser Art von KI
- Mensch + Maschine = Analogie
- Enge KI – Agieren im definierten Bereich
- Underfitting
- Komplexität + Individualität menschlicher Lebensumstände als Grenze für KI
- KI = passive Entität
- Menschliche Intelligenz als Referenz für die Künstliche – Problematik
- Unbehagen, wenn Technik als solche nicht mehr zu erkennen ist – Irritationen
- Theory of Mind
- Technologie ≠ Überraschung
- Vergleich Mensch und KI
- KI = stark vereinfachtes Neuronenmodell
- Keine Verarbeitung von Umweltsituationen im menschlichen Sinn
- Denken = rechnen
- Fehlendes Wertgefühl/Gut und schlecht
- KI = fehlerbehaftet

Engenhardt/Löwe 2022; Hawkins 2017; Nassehi 2019; Scherer/Candrian 2023; Spiekermann 2021.

FOLGE 11: KONTROVERS: KREATIVE KI?

Was ist neu? Zufälligkeit und Beliebigkeit als Feind der Kreativität. Übrigens ein schwammiger Begriff. Muster als Lösung für kreativen Flow? Lest mehr ältere Literatur! Der Simulant KI. AIDA die Robokünstlerin Klippe die 2. Und dann ziehen wir einfach den Stecker und die Magie ist vorbei. ChatGPT wird zum Dichter mit Vorliebe zu Morgentau. Kleber statt Käse auf Pizza, yummy! Technologischer Fortschritt als Ausweg aus der menschlichen Sackgasse. Wem gehört das ... dir oder mir?



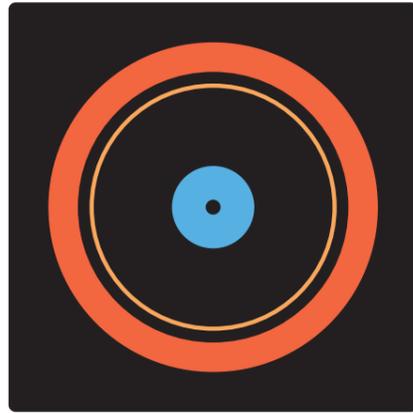
40 MINUTEN

↓
WORUM ES GEHT

↑
WAS MAN SIEHT

- Vergangenheit – eingeschränkter Code bei Maschinen
- Gegenwart: Verändernder/lernender Code dank Big Data
- Ergebnisse KI = neu
- KI = Zufallsprodukte
- Kann KI kreativ sein?
- Unausreichende Kenntnisse über KI
- Enorme Dimensionen an Daten = hohe Rechenleistung!
- Kreative Maschinen = Rechte im menschlichen Sinne?
- Kann KI zumindest kreativ wirken?
- Mangelnde menschliche Gegebenheiten als Voraussetzung für rein menschliche Kreativität (bsp. Erfahrungen/fehlende intrinsische Motivation)
- Mensch als Urheber kreativer Leistungen/Originalität von Systemen
- KI = Nachahmung/Simulation Kreativität
- Kann KI Kreativität erkennen?
- Bewertung = Bedingung für Kreativität (KI begrenzt dazu im Stande – Mensch)
- Künstliche Intelligenz als Werkzeug statt Kreativmaschine
- Herausforderungen der modernen technisierten Welt (vgl. Erster Computer)
- Notwendigkeit der Algorithmisierbarkeit als Folge des Computers + Steigender Umfang algorithmisierbarer Probleme
- Begrenztes geistiges Leistungsvermögen des Menschen – Entgegenwirken durch technische Neuerungen
- KI = Orthese; Voraussetzung: individual fit
- Rechtliche/ethische Fragen in Bezug auf KI; Urheberrecht (Big Data, Deep Fakes, Fakten Check)
- Notwendigkeit der Differenzierung bzgl. der Schöpfungshöhe bei generierten Inhalten

Engenhardt/Löwe 2022; Lorenz 2023; Scherer/Candrian 2023; Strubell et al. 2019.



25 MINUTEN

FOLGE 12: BAUSTELLE: KOMPETENZPOOL

Kompetenzwunder Gestalter:innen? IKEA mal anders. Von Bananen und Waffeln. (Jetzt hab ich Hunger) Wo sehen wir Gestalter:innen den Mehrwert von KI? Schriftentwicklung à la Erpresserbrief. Entlastung durch KI. Human Machine Design Systems. Bädewannen im Dschungel. Alles ein geben und nehmen.

↑
WAS MAN SIEHT

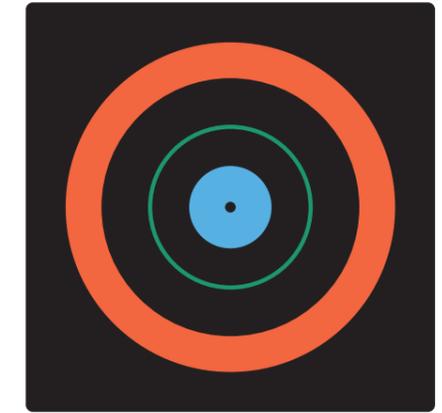
↓
WORUM ES GEHT

- Bestehender Kompetenzpool + KI = Veränderungen
- KI erfordert Anpassungsfähigkeit
- Gleichgewicht aus Designer:in und KI als notwendige Überlegung – Eliminierung von KI als Konkurrent
- Human-Machine Design Systems
- Triple Loop – Framing, Evaluation, Adjustment
- Framing: Hypothes – Input und Output (Prozess der Parametrisierung)
- Evaluation: Bewertung der Ergebnisse (Parameteranpassung)
- Adjustment: Anpassung des Algorithmus oder der eigenen mentalen Modelle
- Geben und nehmen: Änderungen auf der einen Seite erfordern die Anpassungen auf der anderen, um eine effektive und effiziente Zusammenarbeit und Nutzung zu gewährleisten
- Adjustment für Designer:innen neu
- Designer:innen = Trainer:innen für KI
- Bereicherung des Designberufs durch KI
- Was erwarten wir?
- Was erwarten/möchten wir nicht?

Engenhardt/Löwe 2022; Seidel et al. 2018.

FOLGE 13: KI FÜR UNS, STATT FÜR IRGENDWEN

In dieser Folge wird es kulinarisch. Macht uns KI süchtig nach mehr? Quick and dirty Lösung – KI. Welches Problem im Design löst KI überhaupt? Das elektrische Messer der Designwelt. Wünsche und Bedürfnisse. Wir wollen experimentieren! Tinder für Designer:innen. Finger weg von Pinterest! Hand-arbeit – nur anders. Die EINE Lösung haben wir nicht, aber reichlich Ideen. Gegen Ende raucht Teresas Hirn und wir werden nochmal crazy. Denkt groß!



40 MINUTEN

↓
WORUM ES GEHT

↑
WAS MAN SIEHT

- KI – Fastfood der modernen Designwelt?
- Einfachheit/Schnelligkeit durch KI – richtiger Ansatz?
- Technik erfüllt Zweck, wenn sie Probleme löst
- KI im Kommunikationsdesign – Lösung für was?
- Identifizierung/Isolierung von Problematik und Lösung
- KI = Spielerei?
- Notwendigkeit einer präzisen Ausrichtung von KI im Design
- Berücksichtigung der Wünsche und Bedürfnisse von Designer:innen
- Einbezug der Designer:innen in den Entwicklungsprozess intelligenter Systeme
- Problematik: mangelnde Expertise – Zusammenarbeiten mit Expert:innen als Notwendigkeit
- Aufklärung als erster Ansatz

Engenhardt/Löwe 2022; Nassehi 2019.



FOLGE 14: MONTAG, 12.15 UHR: KI IM DESIGN

Ein Blick an den Anfang und in die Zukunft. Ein Hoch auf ein flexibles Lehrangebot. Teresa liebt die Zukunft. Wie gehen andere Hochschulen mit dem Thema KI um? Reflektiert statt Hype als Ziel. Volle Lehrpläne. KI ist gut, Grundlagen sind besser. Wir WOLLEN kreativ sein! KI im Lebenslauf?

35 MINUTEN

↑
WAS MAN SIEHT

↓
WORUM ES GEHT

- Zwei gegensätzliche Ausrichtungen der Designausbildung
- Spezialisierte Lehrangebote/Ganzheitlicher Ansatz
- Zunehmende Anforderung – Technologiekompetenz
- KI – Integration in die Designausbildung
- Notwendigkeit der Vermittlung der technischen Funktionsweise + Kontext Gestaltung + ethische Aspekte
- Problematik: Hype um intelligente Systeme erschweren reflektierte + ruhige Herangehensweise an die Thematik für Studierende
- Etablierung KI in Lehrangebote: Herausforderung aufgrund mangelnder Kapazität im Lehrplan
- Gestalterische Grundlagen unverändert als notwendige Basis – weglassen unmöglich
- KI = Verschwinden des Handwerklichen?
- Ausbildung in Richtung Artdirektion – problematisch
- Integration von KI in bestehende Lehrangebote in angemessener Weise als Lösung
- KI-Kompetenz als Einstellungskriterium?

Engenhardt/Löwe 2022; Erlhoff/Marshall 2008; Groß/Stankowsk 2023.

FOLGE 15: DAS ENDE EINER ÄRA

Ein letzter spannender Fakt wird ausgepackt. Wie Menschen im 18. Jahrhundert veräppelt wurden. Künstliche künstliche Intelligenz, ja richtig gehört! Wir reflektieren unsere Masterarbeit und den Podcast. Ein Fass ohne Boden. Wir werden kurz sentimental. Es war toll, danke für's Zuhören! Celina & Teresa, over and out ...



25 MINUTEN

↓
WORUM ES GEHT

↑
WAS MAN SIEHT

- 154 Millionen Klickarbeitende = *Data Worker*
- Wolfgang von Kempelens Mechanical Turk
- Amazon Mechanical Turk
- „Artificial intelligence is a twenty-first century thinking machine, it requires a human brain to make it work.“ (Stephens 2023: 65)
- Verschleierung nicht autonomer KI
- Model Collapse
- Grundlagen, auf Grund derer man sich eine Meinung bilden kann
- Ziel: Gedankenanstöße
- Kernaussagen
 1. KI ist nicht intelligent bzw. kann man nicht mit menschlicher Intelligenz vergleichen
 2. KI ist nicht kreativ im menschlichen Sinn
 3. AGI existiert nicht
 4. Das Kommunikationsdesign verändert sich ständig
 5. Die digitale Gesellschaft, die alles berechnen will ist die Grundlage für das *Problem* mit KI im Kommunikationsdesign
 6. Design ist evtl. auch wie KI eine Black Box? Mehr Kreativitätsforschung + Transparenz nach außen
 7. KI braucht menschlichen Input, ansonsten kollabieren die Modelle
 8. Mut, groß und anders, innovativ zu denken. Was ist mit KI möglich?
 9. Brauchen wir KI? Wie? Wo? Wann? Wenn nein, warum nutzen wir's dann?

Niggehoff 2024; Shumailov et al. 2024; Stephens 2023.