

## Kunst + Künstliche Intelligenz

Einstieg ins Thema Künstliche Intelligenz. Möglichkeit zum Entwickeln eigener Ideen und Projekte; Erkundung von Bedeutung und Potenzial von Künstlicher Intelligenz für die Gestaltung und Kunst.

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Z-Module

Nummer und Typ	ZMO-ZMO-P048.2.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Kunst + Künstliche Intelligenz
Veranstalter	Z-Module
Leitung	R. Bauer, DDE, Leiter Game Lab, Prof. Olivier Pasquet, DMU, Institute for Computer Music and Sound Technology, Prof. Ch. Iseli, DDK, Institute for the Performing Arts and Film, Prof. Dr. F. Stalder, DFA, BA Fine Arts, Prof. A. Kohli DKV, BA Art Education
Zeit	Mo 31. August 2020 bis Fr 11. September 2020 / 9:15 - 16:45 Uhr 2 Wochen
Ort	ZT 3.E14-UU Atelier Art Education A (Atelier Art Education ZT 3.E14), Kino
Anzahl Teilnehmende	8 - 15
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	Keine
Lehrform	Vorlesung, Einführungen und Übungen, eigene Projektarbeit.
Zielgruppen	Wahlpflicht für alle Bachelorstudierenden
Lernziele / Kompetenzen	Einen Überblick gewinnen zu zentralen Themen von Künstlicher Intelligenz (KI).  Einführung in leicht zugängliche Technologien und Tools.  Entwicklung eigener Ideen und Konzepte im Themenfeld KI.  KI in Kunst, Design, Film und Musik.
Inhalte	Das Modul richtet sich an Studierende aller Departemente, die ein eigenes Projekt im Themenfeld KI planen oder sich zu KI schlau machen möchten. Technisches Vorwissen oder Programmierkenntnisse sind nicht nötig.  Das Themenfeld Künstliche Intelligenz wirft philosophische Fragen über die Natur des Geistes und die Ethik der Schaffung künstlicher Wesen auf. Diese Fragen werden seit der Antike von Mythos, Fiktion und Philosophie erforscht. In diesem Modul werden Themen rund um KI aus künstlerischer, philosophischer, gesellschaftlicher, historischer und technischer Perspektive beleuchtet.  Das Modul bietet einen Einstieg in zugängliche Technologien und Software (Programmiersprache Python etc.). Vorkenntnisse sind keine nötig.  Den Studierenden steht ausreichend Zeit für die Entwicklung einer eigenen Projektidee zur Verfügung. Möglich sind sowohl interdisziplinäre als auch in einer Disziplin verortete Projekte (Fine Arts, Design, Game, Music, Art Education etc.). Die Wahl des Themas liegt in der Verantwortung der Studierenden, das Thema kann beispielsweise eine Game-Sequenz, ein Theaterdialog, ein filmischer Essay

oder Fragestellungen in der Kunstvermittlung sein. Die Projektarbeit wird individuell mentoriert.

Aufgrund des begrenzten Zeitrahmens von zwei Wochen können innerhalb dieses Z-Moduls lediglich Projektskizzen und Mockups realisiert werden. Das Dozenten-Team steht bei der Konzeptentwicklung beratend zur Seite und unterstützt die Planung von möglichen Weiterentwicklungen. Der Zugang zu den Werkstätten und Ressourcen ist abhängig von deren Verfügbarkeit.

Bibliographie / Literatur	Literatur wird im Modul bekanntgegeben gegeben.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit
Termine	HS 20, KW 36 & KW 37, 31.8. - 11.9.2020 (MO-FR)
Dauer	2 Wochen
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	Kontaktaten zur persönlichen Beratung: andreas.kohli@zhdk.ch, +41 76 560 7412 Eigenes Notebook