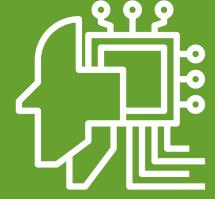


Generatives Design und Künstliche Intelligenz

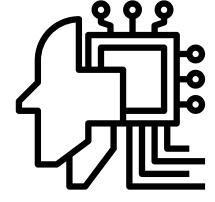
Sommersemester 2023, Hochschule München
Patrik Hübner – www.patrik-huebner.com

Copyright © 2023 Patrik Hübner. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Präsentation oder Teile dieser Präsentation dürfen nicht ohne die schriftliche Genehmigung des Autors vervielfältigt, in Datenbanken gespeichert oder in irgendeiner Form abgebildet, kopiert oder übertragen werden.

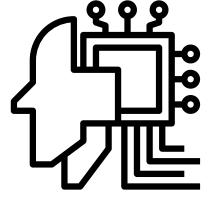




Warum bist
Du hier?



Kommunikationsdesign an der Schnittstelle
zwischen Mensch und Maschine *neu* denken.



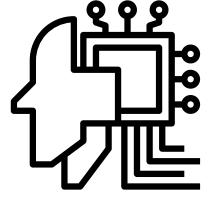
Im Kommunikationsdesign ist es unsere Aufgabe,
in einem Wirkungsrahmen aus Geschichte und
Ästhetik klar definierte *Ziele* zu erreichen.

Emotionen wecken

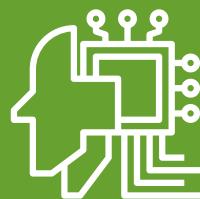
Neugierig machen

Zum Kauf anregen

Neue Perspektiven aufzeigen



Es geht immer um Kommunikation.
Wir arbeiten immer für Menschen.



A

I

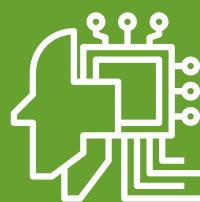
D

A



Stufenmodell zur Werbewirksamkeit.
Das AIDA-Modell wird auf Elmo Lewis
zurückgeführt, der es 1898 erstmals
beschrieben hat.

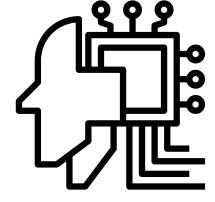
vgl. Riedl, Rita: *AIDA-Formel*. In: Ueding, Gert (Hrsg.): *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*. Band 1. Tübingen 1992, S. 285–295.



- Awareness
- Interest
- Desire
- Action



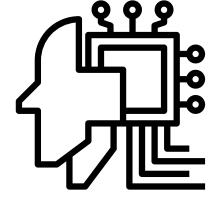
Auch wenn das AIDA-Modell aus dem 19. Jahrhundert stammt, hat es in seiner Simplizität immer noch großen Wert, um die unterschiedlichen Phasen des Verkaufes greifbar zu machen.



Awareness

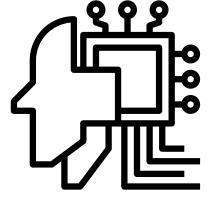
Währung und Metrik, um die wir als
(Kommunikations-)Designer*innen ringen.

Aufmerksamkeit ist eine begrenzte Ressource, um die unsere
Projekte mit vielen anderen am Markt kämpfen.

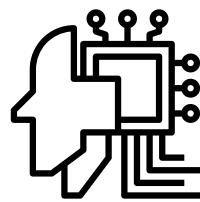


Interest

Wenn wir Aufmerksamkeit haben, dann müssen wir das
Interesse der Rezipient*innen aufrecht erhalten.



Das Problem: Es gibt heute viele Designer*innen und fast alle nutzen die *gleichen* Strategien und Werkzeuge.



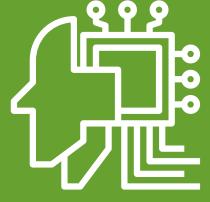
Bewegt sich am Schnittpunkt von
Daten, Storytelling, Programmierung,
Interaktion und Form.

Generatives Design

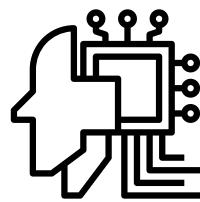
Kommunikation kann
neu gedacht und
inszeniert werden.

Technischer und handwerklicher
Vorsprung vor Mitbewerber*innen im
Kommunikationsdesign.

Neue Geschäftsmodelle durch bspw.
Automation die damit verbundene
Entkopplung von Ergebnis zu Zeit.



Was nimmst
Du von diesem
Seminar mit?



Ko-Kreation

Einen Einblick in die Neuverhandlung der kreativen Partnerschaft zwischen Mensch und Maschine.

Geisteshaltung

Ein Verständnis des Generativbegriffes als Kreativstrategie sowie als Geisteshaltung, die einen frischen Blick auf kreative Herausforderungen bietet (selbst, wenn Du nicht als generative*r Gestalter*in arbeiten willst). So ergeben sich neue Ansätze um kreative Prozesse anzustoßen. *Generatives Design ist eine Methode, um Ideen anders zu entwickeln.*

Mensch/Maschine

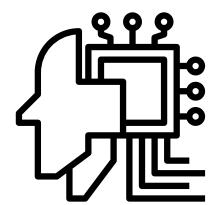
Du wirst lernen, Stärken, Schwächen und Grenzen von Mensch und Maschine zu erkennen und lernen, sie gezielt in der Kommunikation einzusetzen.

Daten als Motor

Ein Verständnis für den zielführenden Einsatz von Daten in Konzeption, Storytelling, Gestaltung und Interaktion.

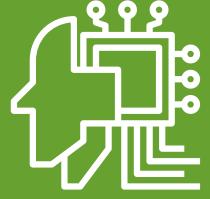
Neue Perspektiven

Das Ziel des Seminars ist es, Dir einer neuen/ andere Perspektive auf Gestaltung, Technologie und die Verbindung der beiden Disziplinen aufzuzeigen.

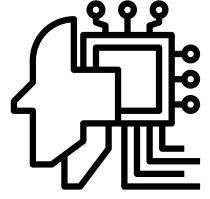


Generative Gestaltung macht es möglich, Geschichten und Kommunikationselemente auf eine Art zu inszenieren, die ohne diese innovative Herangehensweise nicht denkbar wären.





Was bedeutet
das für Deine
Arbeit in der
Zukunft?



Marktvorteil

Die Kombination von Design und Informatik im Kommunikationsdesign ist neu und ungewöhnlich. Ein klarer Vorteil um sich am Markt abzusetzen.

Langfristige Perspektive

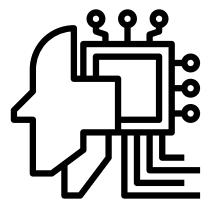
Generatives Design und KI zielführend als Strategie sowie Denk- und Arbeitsweise verstehen und einsetzen zu können wird langfristig gefragt sein.

Systemisches Denken

Eine systemische Denkweise in kreativen Berufen einzuführen bedeutet, die Stärken von Informatik und Design zu bündeln und neue Lösungen entwickeln zu finden.

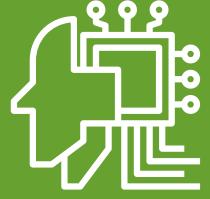
Handlungsfähigkeit

Ein tieferes Verständnis für Generative Gestaltung und künstliche Intelligenz befördert Dich vom Nutzenden zu*r handlungsfähigen Akteur*in.

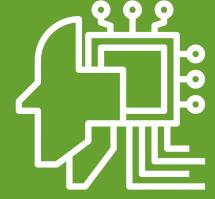


Wer in Zukunft im Bereich des Kommunikationsdesigns konkurrenzfähig bleiben will, muss ein Verständnis dafür entwickeln, wie das *Programm* in den kreativen Prozess einbezogen werden kann.

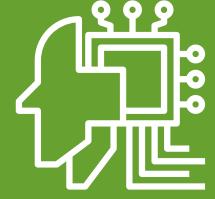




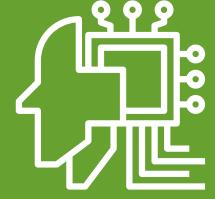
Warum lohnt es
sich zuzuhören und
mitzuarbeiten?



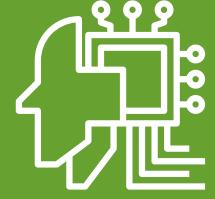
Du erarbeitest Dir
Strategien um Dich
in der Masse von
Kreativschaffenden
hervorzutun.



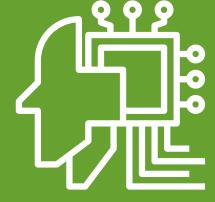
Du lernst realistisch
die Arbeit mit
limitierten
Kund*innen-
briefings kennen.



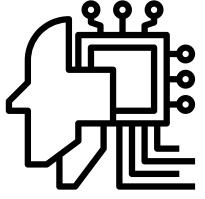
Du kannst proben,
Dein eigenes
Projekt in einer
Pitchsituation
vorzustellen.



Du entwickelst ein
generatives Projekt
für Dein Portfolio
und erhältst die
Chance, es auf der
MCBW auszustellen.



warum ich?



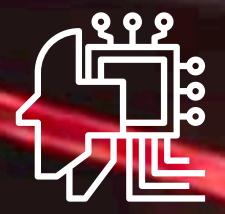
Ich bin Designer und Programmierer und habe aus der Kombination dieser Fähigkeiten ein funktionierendes Business-Modell entwickelt.

Patrik Hübner

Ich habe das Potenzial von generativem Design für neue Formen der Markenkommunikation früh erkannt und alles darauf gesetzt, diese Vision in die Realität umzusetzen.

Ich arbeite weltweit mit Agenturen und Marken zusammen und habe eine Vielzahl generativer Branding- und Designprojekte umgesetzt.

15+ Jahre Agenturerfahrung. Ich war maßgeblich an der Gründung einer Marken- und eCommerce-Agentur mit 50+ Mitarbeitern beteiligt und habe als Kreativdirektor hunderte an kommerziellen Projekten betreut und so viele Menschen und Perspektiven kennengelernt.



CREATIVE ALGORITHMS



01

Theorie

Wie ich meinen Weg zum Branding und der programmierten Gestaltung fand	5	Technologie und die Rolle von Mensch und Maschine im Kreativprozess	23
Warum programmierte Gestaltung?	15	Die Maschine als kreativer Partner?	30
		Branding im Kontext von Technologie und generativem Design	35
		Neue Chancen	36
		Die Bedeutung der kreativen Perspektive	41
		Mit Platon Form generieren	45
		Von der Ideenlehre zur programmierten Gestaltung	57
		Der Generativbegriff	61
Literaturverzeichnis	192	Ein Verständnis für die Natur des Generativen	62
Projektverzeichnis	195		
Abbildungsverzeichnis: Stable Diffusion	196		
Abbildungsverzeichnis: Illustrationen	200		
Abbildungsverzeichnis: Covervarianten	202		
Zur Gestaltung dieses Buches	204		

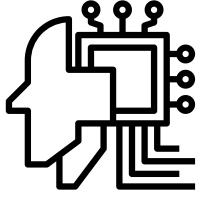
02

Praxis

Programmierte Gestaltung anwenden	75	Ausgewählte Arbeiten	135
Wer kann programmierte Gestaltung nutzen?	76	Rückblick, Thesen, Reflexion	165
Der Einsatz programmiertes Gestaltung	78	Und jetzt? Eine Zukunft (mit) der programmierten Gestaltung	171
Fokus: Strategie, Konzeption, Ideen (Kreativdirektor*innen)	84	Impuls: Was ist der nächste Schritt, den Sie als Leser*in gehen können, um aktiv zu werden?	172
Fokus: Produktion, Umsetzung, kreative Verantwortung (Artdirektor*innen)	88	Impuls: Wie verändern sich Geschäftsmodelle in einer Disziplin, die Gestaltung von Zeit entkoppelt?	176
Fokus: Gestaltung, Realisation (Gestalter*innen)	92	Impuls: Welche Themen werde ich persönlich als nächstes in diesem Feld angehen?	178
Geschichten mit Daten erzählen	97		
Das Input-Output-Prinzip	104	Eine gemeinsame Sprache. Grundvokabular der programmierten Gestaltung	181
Instanzen programmiertes Gestaltung	113		
Komplexitätsskala	118		
Der Weg zum Konzept	123		
Die Bandbreite programmiertes Gestaltung in Branding und Design	128		

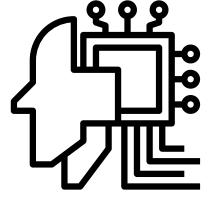
03

Verständnis



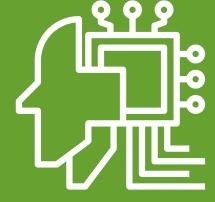
Es gibt nicht die eine richtige Perspektive auf generative Gestaltung und Künstliche Intelligenz.

Beide Felder sind vergleichsweise jung und im Zustand stetiger Erforschung, Reflexion und Weiterentwicklung. In so einem Umfeld hilft es, sich weniger auf aktuelle Entwicklung sondern mehr auf eine eigene Haltung und Perspektive zu fokussieren. Dies schafft Orientierung und Handlungsvermögen im Rauschen steter Entwicklung.



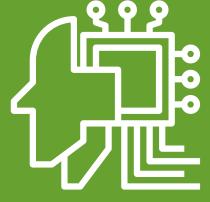
Verstehe Expert*innen als Einfluss, nicht als Wegweiser*innen.

Niemand kann Dir alles erklären. Niemand hat eine definitive Antwort. Die Charaktereigenschaft der erfolgreichsten Akteure beinhalten Eigenverantwortung, Neugier und ein stetes Selbststudium.

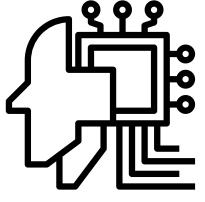


Warum Du?

Was bewegt Dich zum Studium an der Schnittstelle von Design und Informatik?



Was wir nicht
machen werden.



Programmieren lernen

Im Zusammenhang dieses Seminars gilt: Viel wichtiger, als das Handwerk der Programmierung zu beherrschen, ist es, die Vorgehensweise und Methoden der Programmierung zu verstehen, um sie konzeptionell als Werkzeug der Gestaltung einsetzen zu können.

Ob Kreativschaffende dabei selber programmieren oder „nur“ in der Lage sind, ihre Gedanken und Ziele Programmierer*innen klar zu beschreiben, macht für die Arbeit in diesem Seminar keinen Unterschied.

Spezifische Modelle erlernen

Für das Verständnis der Einsatzgebiete, Bandbreite sowie des kreativen Potenzials KI-basierter Systeme im Kommunikationsdesign ist es – in der Kürze der Zeit – nicht zielführend spezifische KI-Modelle oder -Algorithmen zu betrachten.

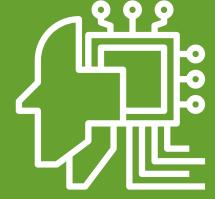
Es soll vielmehr darum gehen, die Rolle von KI als Werkzeug im kreativen Prozess zu durchdringen.

Aktive Arbeit mit KI-Systemen

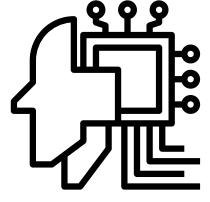
Eine aktive Arbeit mit bestehenden KI-Systemen wird Teil des Seminars von Yves Peitzner und Markus Friedrich. In diesem Seminar betrachten wir KI grundsätzlicher und erarbeiten Ideen, Konzepte und Ansätze, die im Folgeseminar praktisch umgesetzt werden können.

Dystopische Sicht auf KI

Davon gibt es schon genug in Literatur und Film. Zwar werden wir auch diese Aspekte betrachten – allerdings immer mit einem Fokus auf Einschätzung und Bewertung des Realitätsbezugs sowie der Auswirkungen auf das Feld des Kommunikationsdesigns und die praktische Arbeit von Kreativschaffenden.



Formalia



Regelmäßige und aktive Teilnahme

~ 20% der Abschlussnote
Vor Ort und online

Eine aktive Teilnahme an Diskussionen, Präsentationen und Dialogen ist sehr erwünscht und fließt in die Abschlussnote mit ein. Eine Besuch von mindestens zwei Online-Terminen zur Besprechung des Abschlussprojektes sind Pflicht.

Bearbeitung und Abgabe aller Aufgaben im Blockseminar

~40% der Abschlussnote
Vor Ort

Alle gestellten Recherche-, Konzeptions- und Workshopaufgaben sind zu spezifischen Zeitpunkten online einzureichen. Der Zeitpunkt und die URL zum Upload werden jeweils vor der Aufgabe bekannt gegeben.

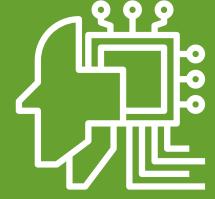
Entwicklung und Präsentation des Abschlussprojektes

~40% der Abschlussnote
Online

Die genauen Details zu Anforderungen, Formaten, Pitch und Onlineterminen werden am letzten Tag des Blockseminars besprochen. Das Abschlussprojekt kann sowohl als Einzel- als auch Gruppenarbeit (maximal zwei Teilnehmer*innen) bearbeitet werden.

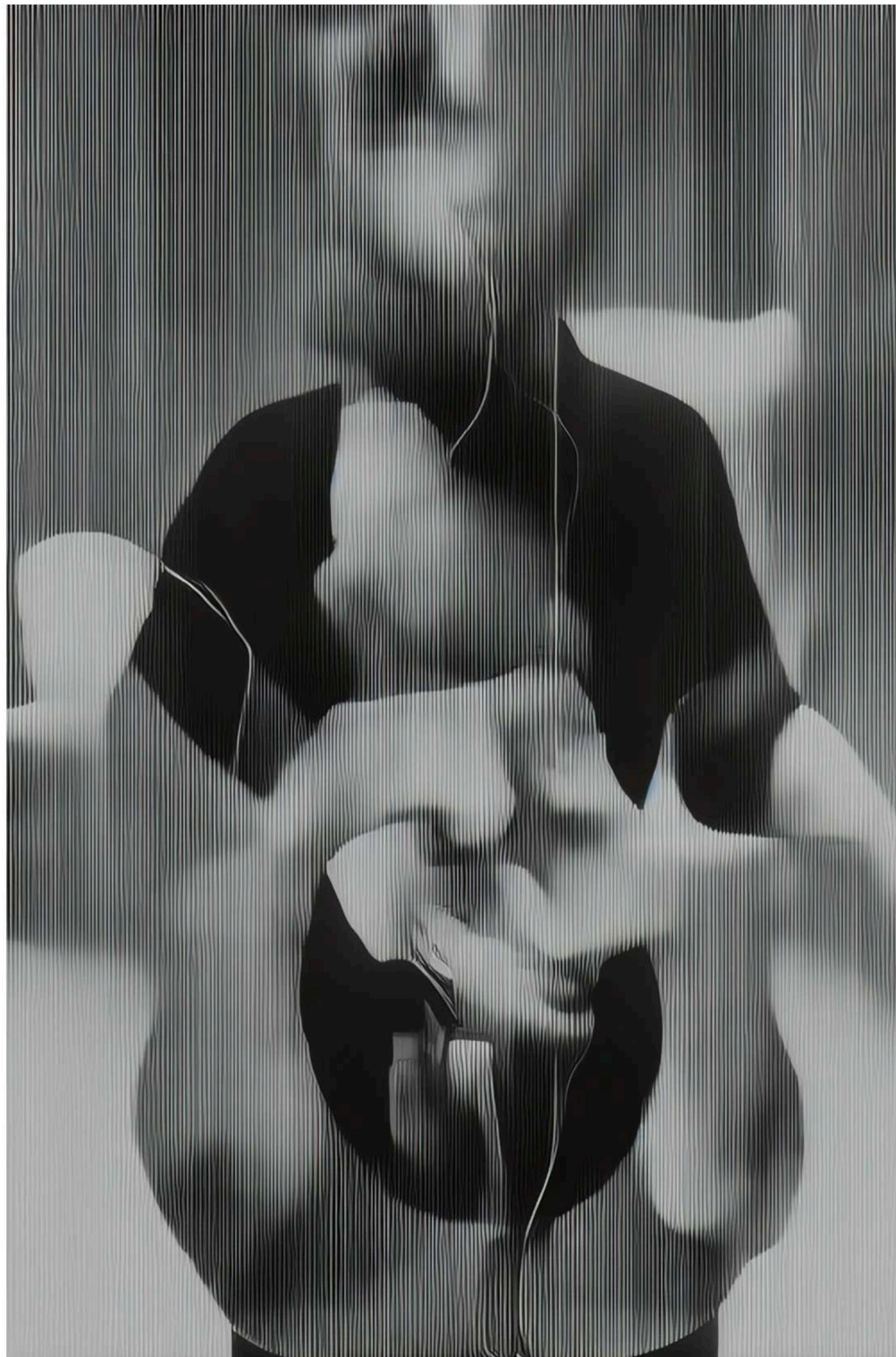


Pause



Künstliche Intelligenz.

Perspektiven, Entwicklungen, Potenziale



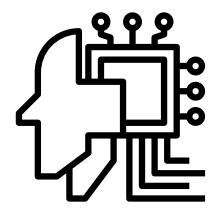
Wie haben Menschen früher über
künstliche Intelligenz nachgedacht?
Was waren Erwartungen?

Künstliche Intelligenz und der Mensch

Was sind reale
Potenziale, die sich
für Menschen heute
ergeben?

Was tut künstliche Intelligenz
heute für Menschen?

Was sind utopische/dystopische
Szenarien, die Menschen sich
ausmalen?

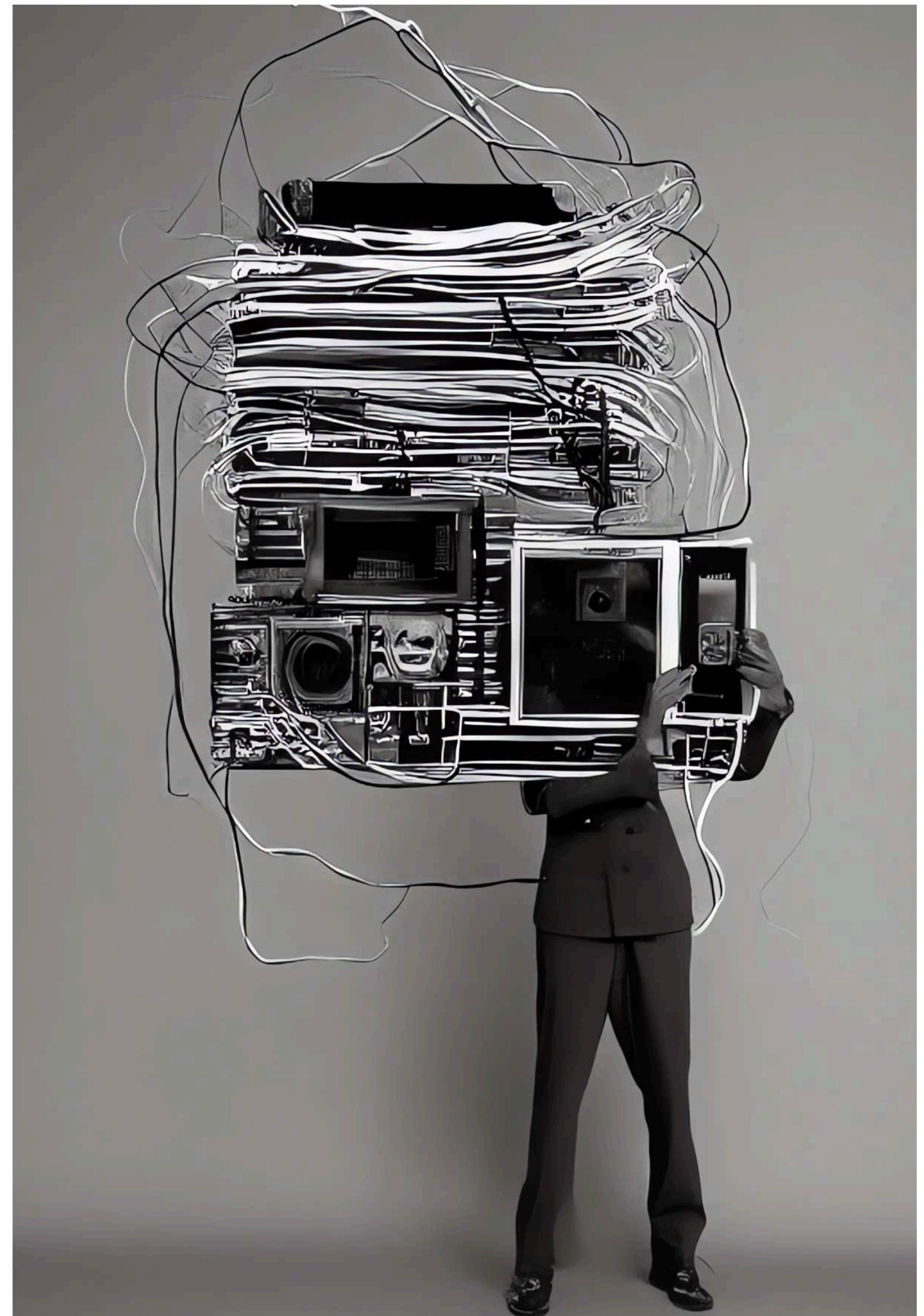


KI früher

KI heute

Szenarien

Potenziale für Menschen



Stable Diffusion prompt: a minimalist portrait of an engineer overwhelmed by computer cables in the style of 35mm film, wide angle, monochrome, futuristic

Welche Rolle(n) spielen Kreativschaffende und Maschine im Kontext künstlicher Intelligenz?

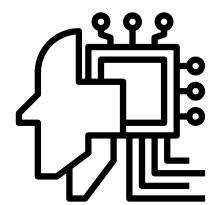
Künstliche Intelligenz

und Kreativschaffende

Was sind reale Potenziale, die sich für Kreativschaffende heute ergeben?

Was tut künstliche Intelligenz heute für Kreativschaffende?

Was sind utopische/dystopische Szenarien, die Kreativschaffende sich ausmalen?

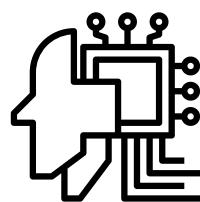


Mensch, Maschine

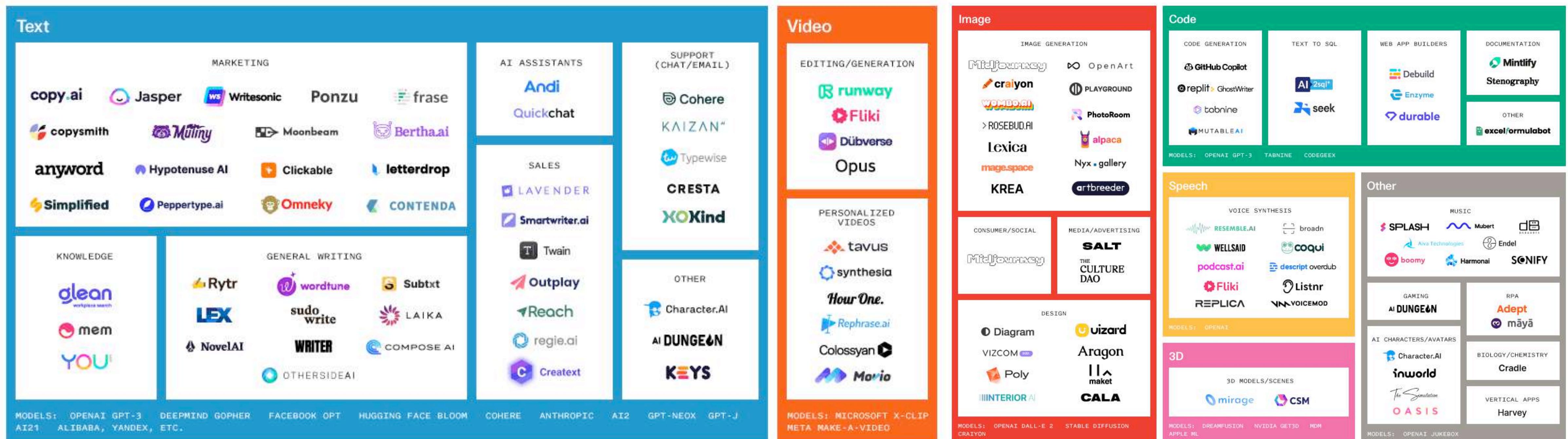
KI heute

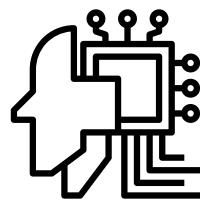
Szenarien

Potenziale für Kreativschaffende



Die Landschaft generativer künstlicher Intelligenz





Natural Language Processing und Textsynthese

GPT3

- Textgenerierung
- Textzusammenfassung
- Textanalyse
- Klassifizierung
- Übersetzung

ChatGPT basiert auf GPT3 (und darauf basiert:
Microsoft Bing), Google Bard (analog zu Bing,
integriert in Suche), GitHub Copilot (basiert auf
OpenAI Codex)

- Textsynthese und „Dialog“ auf natürlicher Sprachbasis mit Endbenutzer*innen
- Synthese neuer Antworten und Antwortformen (aus verschiedenen Quellen, auch aus dem aktuellen Datenbestand des Internets)
- Recherche in Datensätzen in Form eines „Dialogs“ mit den Datensätzen
- „Intelligente“ Code-Completion und vielfältige Unterstützung

Overview Documentation Examples Playground

Help Fermat

Playground

Summarize for a 2nd grader View code Share ...

Mode

Model text-davinci-002

Temperature 0.7

Maximum length 256

Stop sequences Enter sequence and press Tab

Top P 1

Frequency penalty 0

Presence penalty 0

Best of 1

Inject start text

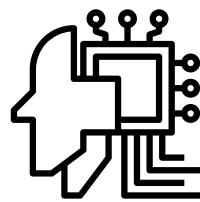
1

149

Submit

Summarize this for a second-grade student:

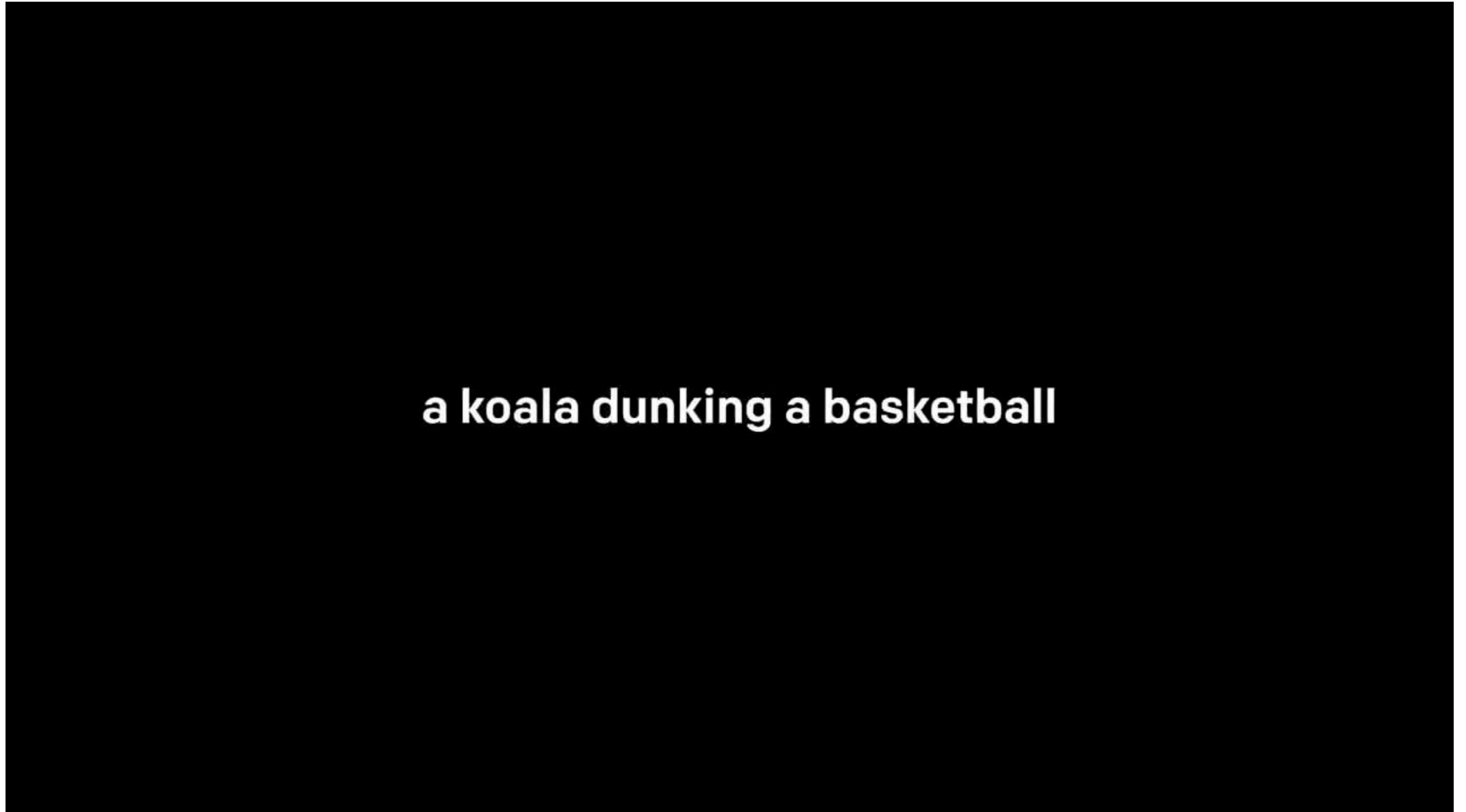
Jupiter is the fifth planet from the Sun and the largest in the Solar System. It is a gas giant with a mass one-thousand that of the Sun, but two-and-a-half times that of all the other planets in the Solar System combined. Jupiter is one of the brightest objects visible to the naked eye in the night sky and has been known to ancient civilizations since before recorded history. It is named after the Roman god Jupiter.[19] When viewed from Earth, Jupiter can be bright enough for its reflected light to cast visible shadows,[20] and is on average the third-brightest natural object in the night sky after the Moon and Venus.

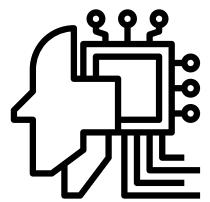


Generative Bildsynthese und -manipulation

DALL-E2, MidJourney, Stable Diffusion

- Bildsynthese auf natürlicher Sprachbasis
- Verschiedene Stile und Ausprägungen (Photorealistisch, Illustration, etc.)
- Style-Transfer
- Inpainting / Outpainting
- KI-generierte Varianten auch des eigenen Portraits sind möglich



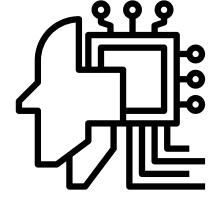


Generative Videosynthese und -manipulation

RunwayML, Meta Make-A-Video, Movio

- Videosynthese auf natürlicher Sprachbasis
- Synthese beliebiger Videoinhalte (von der Qualität noch nicht ganz so weit wie statische Bildsynthese, aber es wird rapide schneller)
- Synthese digitaler Avatare / Spokespeople
- Hintergründe & Objekte aus Videos entfernen
- Motiontracking
- AI-basierter Styletransfer (z.B. nicht nur „im Look von Van Gogh“ sondern „wie modelliert aus Ton und als Stop-Motion animiert“)

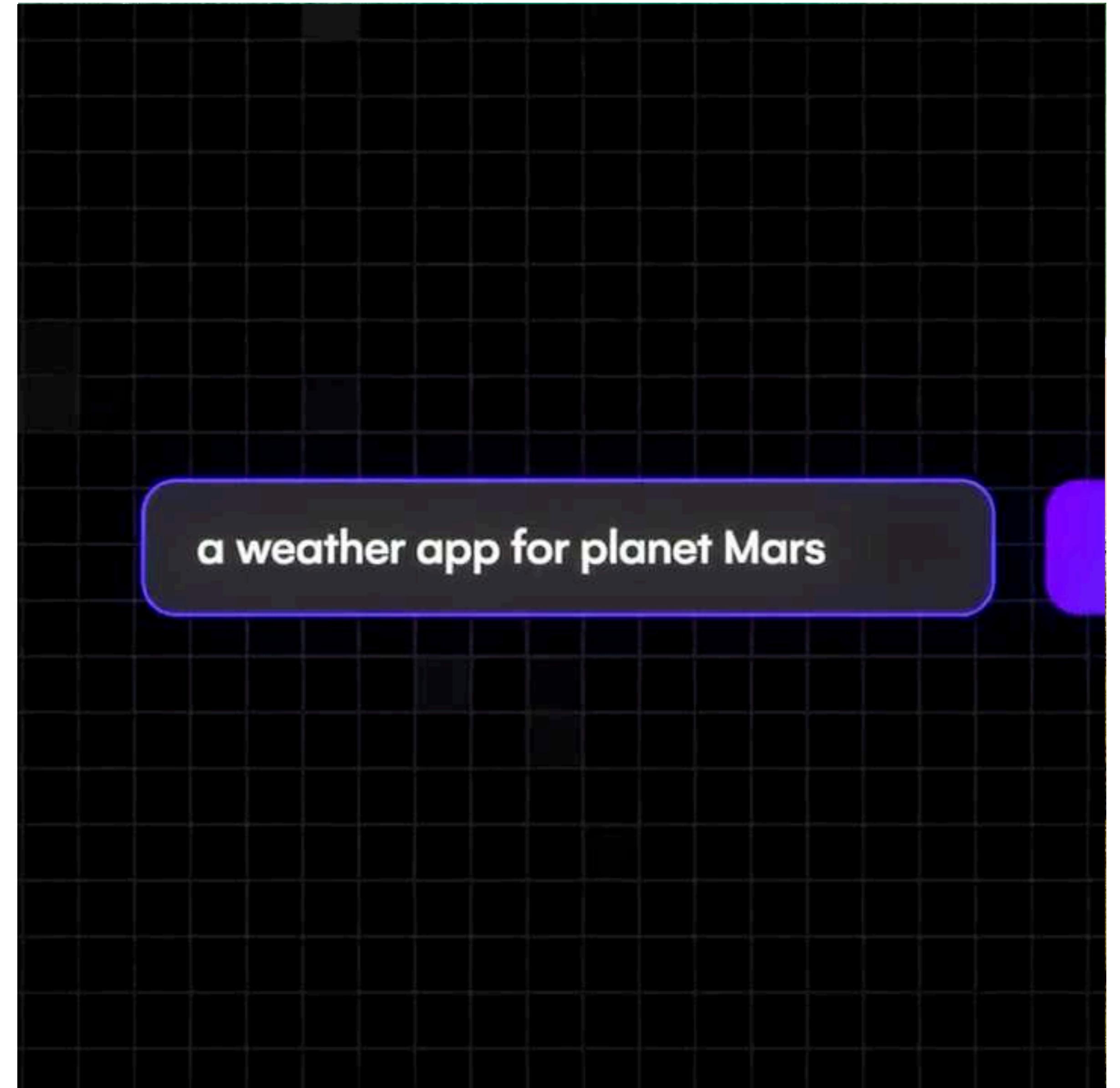




Spezialisierte generative Gestaltungssysteme

Stability AI (Blender Plugin), Ulzard Autodesigner,
ControlNet (spezifischere Kontrolle über
StableDiffusion)

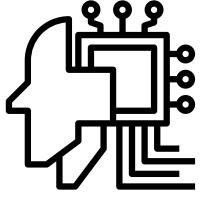
- Generierung von 3D Modellen
- Generierung von Texturen
- Generierung von UI/UX Designs,
sogar konsistent anwendbar auf
verschiedene Dialoge / Screens
- Erweiterung / Optimierung /
Spezialisierung bestehender GAN-
Modelle



Quelle #1: twitter.com, StabilityAI: *Generative art meets 3D - use our new Blender plugin for #stablediffusion to generate textures, videos and more, right inside the tool you already know.*, in: https://twitter.com/stabilityai/status/1631395157920399680?s=46&t=tSUc3XsjWCawXcK_S9gsnog (3.3.2023).

Quelle #2: twitter.com, Pietro Schirano: *Using tools like ControlNet, brands can transcend conventional boundaries of expression and explore new dimensions of creativity.*, in: https://twitter.com/skirano/status/1630360159808634880?s=46&t=tSUc3XsjWCawXcK_S9gsnog (3.3.2023).

Quelle #3: twitter.com, Linus Ekenstam: *Generate a multi-screen UI design from a single prompt with @Ulzard Autodesigner.*, in: <https://twitter.com/LinuxEkenstam/status/1630499766449651715> (3.3.2023).



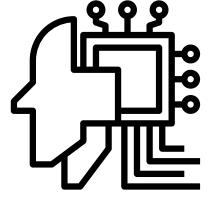
Generative Sprachsynthese

Unite Synthesys, Adobe Vocal, nVidia tacotron2, Murf, Resemble.AI, Elevenlabs.io, Lyrebyid Descript, Listnr

- Sprachsynthese auf Basis von sowohl Text- als auch Audioinput
- Realistische, ausdrucksvolle Betonung
- Feinabstimmung der Intonation und anderer Parameter ist möglich
- Sprachsynthese kann auf beliebige reale Stimmen angelernt werden und diese imitieren

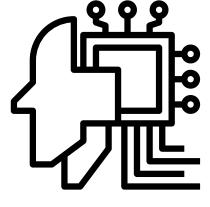
The screenshot shows the ElevenLabs website with the 'VoiceLab' section active. A modal window titled 'Generate voice' is open, prompting the user to select a gender (Female) and age (Middle Aged). Below the modal, the main interface displays the 'Voice Design' section, which includes a text input field containing the sentence: 'First we thought the PC was a calculator. Then we found out how to turn numbers into letters and we thought it was a typewriter.' At the bottom of the page, there is a 'Generated voice' player showing a play button and a progress bar from 0:00 to 0:08.

Quelle: elevenlabs.io: *Voice Design - The First Generative AI For Audio*, in: <https://blog.elevenlabs.io/rvg/> (33.2023).



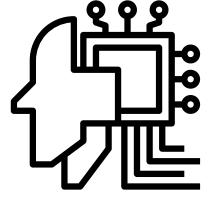
» In a certain sense I think that artificial intelligence
is a bad name for what it is we're doing here [...] «

– Kevin Scott, chief technology officer of Microsoft



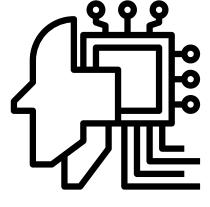
Sobald man einem intelligenten Menschen die Worte „künstliche Intelligenz“ nennt, fängt er an, Assoziationen über seine eigene Intelligenz zu entwickeln, darüber, was für ihn leicht und was schwer ist, und er überträgt diese Erwartungen auf diese Softwaresysteme.

– Kevin Scott, chief technology officer of Microsoft



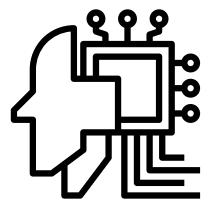
KI-Systeme die im aktuellen Gesellschaftsdiskurs wahrgenommen und diskutiert werden sind eine Form *schwacher* künstlicher Intelligenz.

– Englisch auch: *Narrow AI* oder *Weak AI*



» [AI] uses massive amounts of data to turn very, very narrow tasks into prediction problems. «

– Daron Acemoglu, Ökonom Massachusetts Institute of Technology



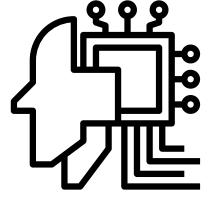
Bilderkennung,
Gesichtserkennung

Beispiele schwacher KI

Bildsynthese,
Audiosynthese

Chatbots, Konversations-
assistenten, Textklassifizierung

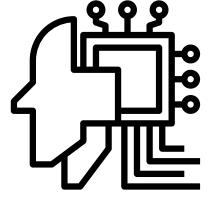
Selbstfahrende Autos



Forschung und Entwicklungen im Wirkungsbereich
künstlicher Intelligenz gibt es seit den 1950er Jahren.

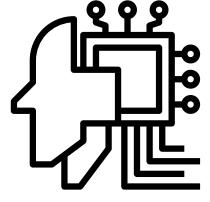
Doch Warum erlebt sie gerade jetzt so eine
gesellschaftliche Aufmerksamkeit?

Bahnbrechende Anwendungen? Durchbruch in Forschung? Das Internet als Datenquelle? Höhere Rechenleistung?



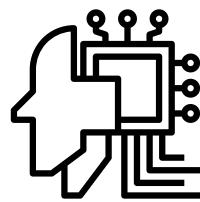
» The AI has been advanced for a while. It just didn't have a user interface that was accessible to most people. «

– Elon Musk, ehemaliges Vorstandsmitglied OpenAI (u.a. auch: Tesla, SpaceX, Twitter, Paypal)



Das Userinterface macht KI zugänglicher und öffnet sie somit für eine große Zahl neuer Akteur*innen mit Perspektiven abseits von Technologie und Informatik.

Neue Perspektiven zwischen Neugier, Angst, Missverständnis, Hype, Reflexion und Kritik



Die Geschwindigkeit der Adoption neuer Technologie steigt exponentiell. Eine gesellschaftliche und inhaltliche Reflexion wird so immer schwieriger.

ChatGPT Sprints to One Million Users

Time it took for selected online services to reach one million users

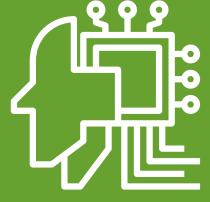


* one million backers ** one million nights booked *** one million downloads

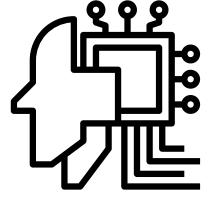
Source: Company announcements via Business Insider/LinkedIn



statista



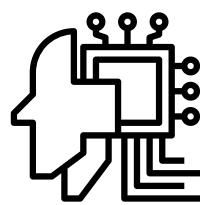
Generatives Design & KI?



Generatives Design

Künstliche Intelligenz

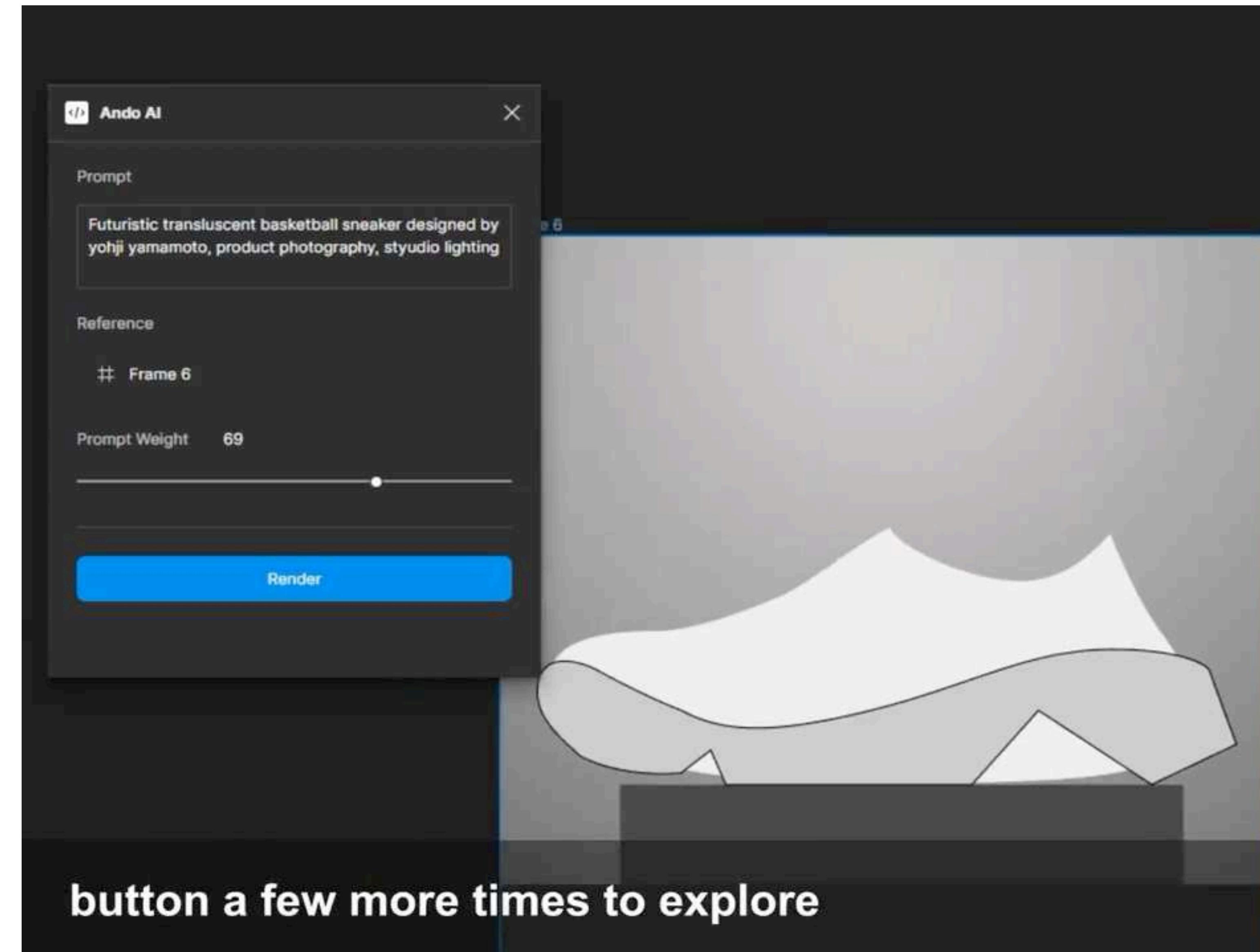
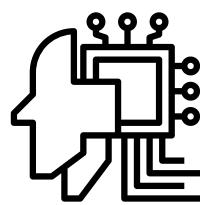
In welchem Verhältnis stehen die Begriffe *generatives Design* und *künstliche Intelligenz* zueinander?



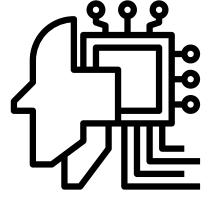
WIKI
FOOTWEAR



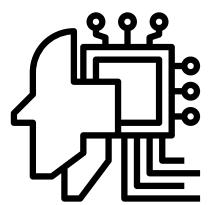
Quelle: wiki-footwear.com, Patrik Hübner: *The world's knowledge literally at your feet*, in:
<https://wwwwiki-footwear.com> (3.3.2023).



Quelle: twitter.com, Antonio Cao: Gonna ship a Figma plugin to go from prompts + simple shapes to design ideas using #stablediffusion #aiart, in: <https://twitter.com/RemitNotPaucity/status/1562319004563173376?ext=HhWgMCje22vK4rAAAA> (3.3.2023).



Die beiden Beispiele unterscheiden sich weder durch die Nutzerinteraktion noch durch das grundlegende Gestaltungsergebnis. Ihr Unterschied liegt in den Strategien, wie sie zu ihrem Ziel kommen.



Regeln

Daten

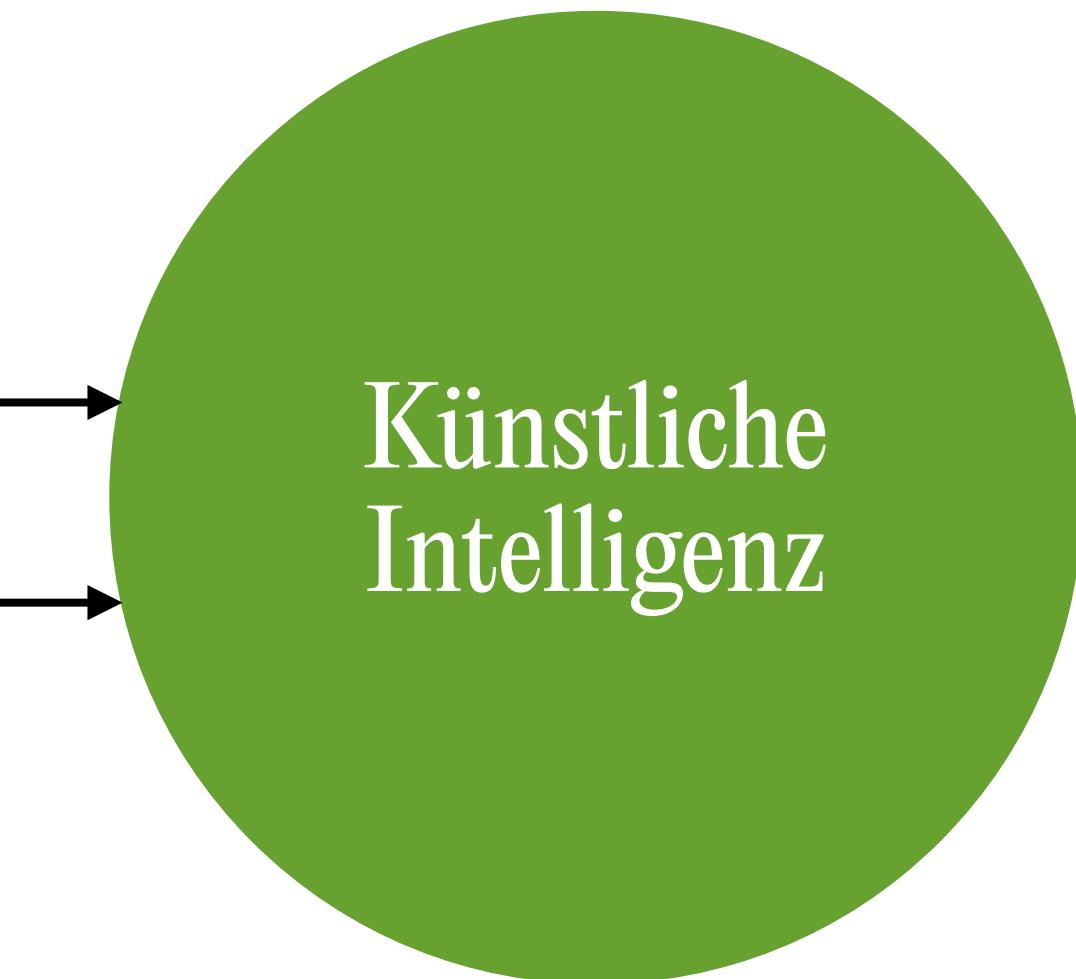


Form

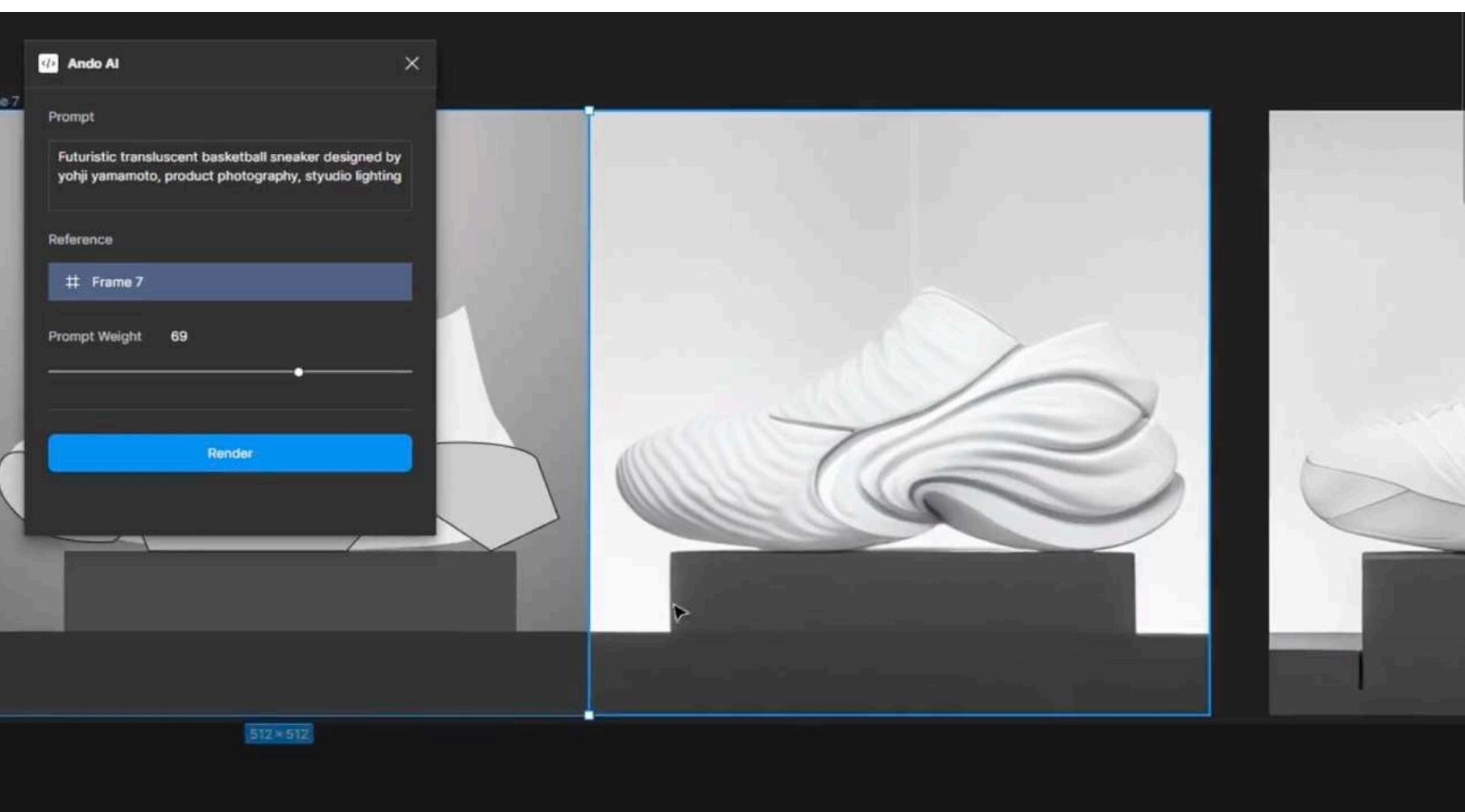


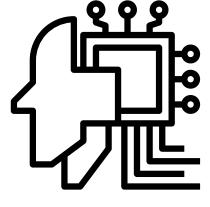
Form

Daten



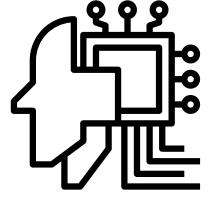
Regeln





Bei jedem neuen Projekt geht es darum, die beste Strategie für die gegebenen Aufgabe zu identifizieren.

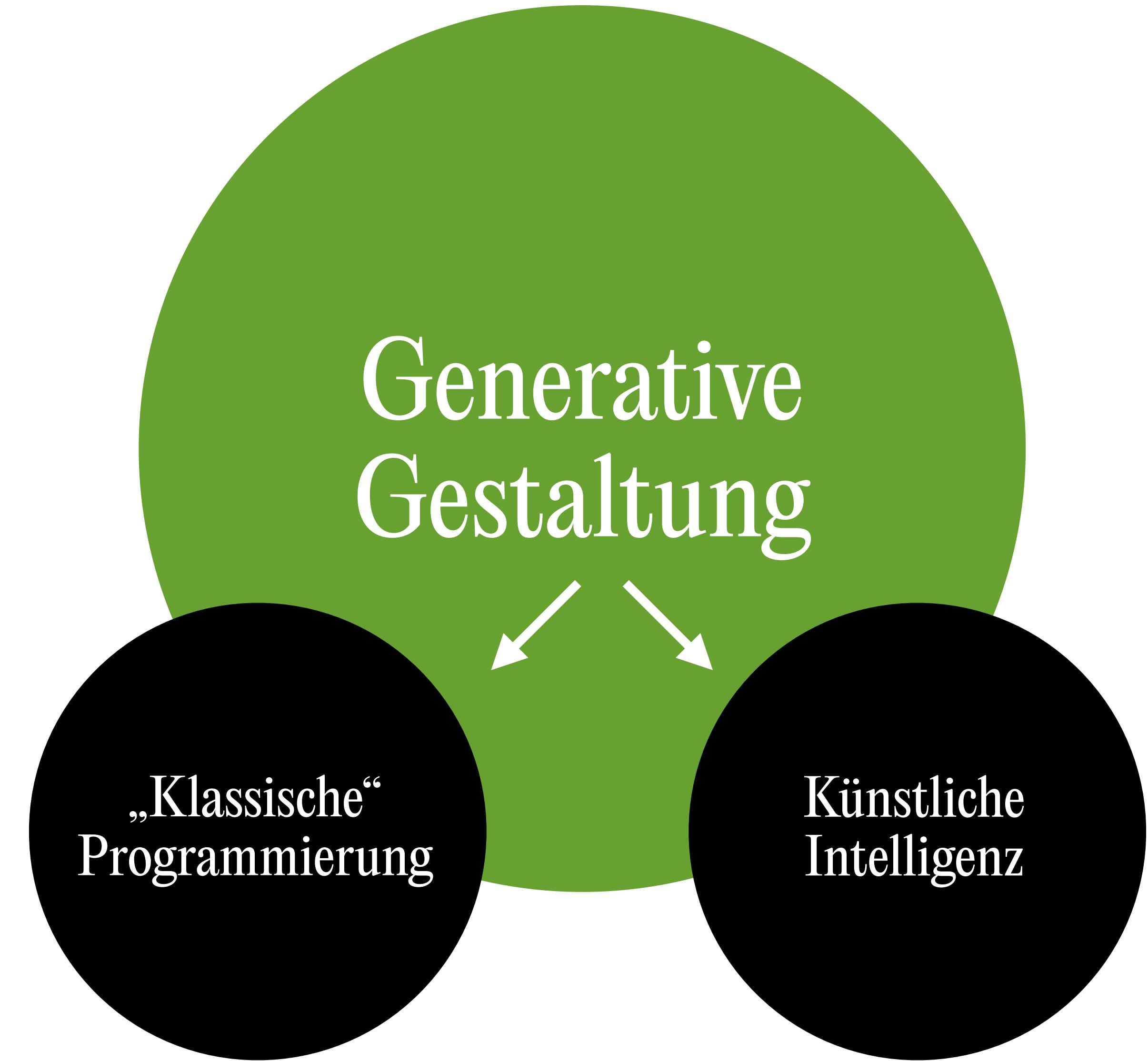
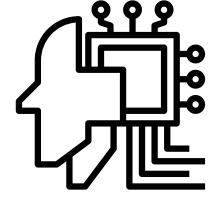
„Klassische“ Programmierung und künstliche Intelligenz haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. Ihre Anwendungs- und Einsatzgebiete finden sich (oftmals) in unterschiedlichen Bereichen.

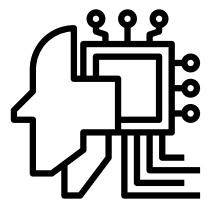


Generatives Design

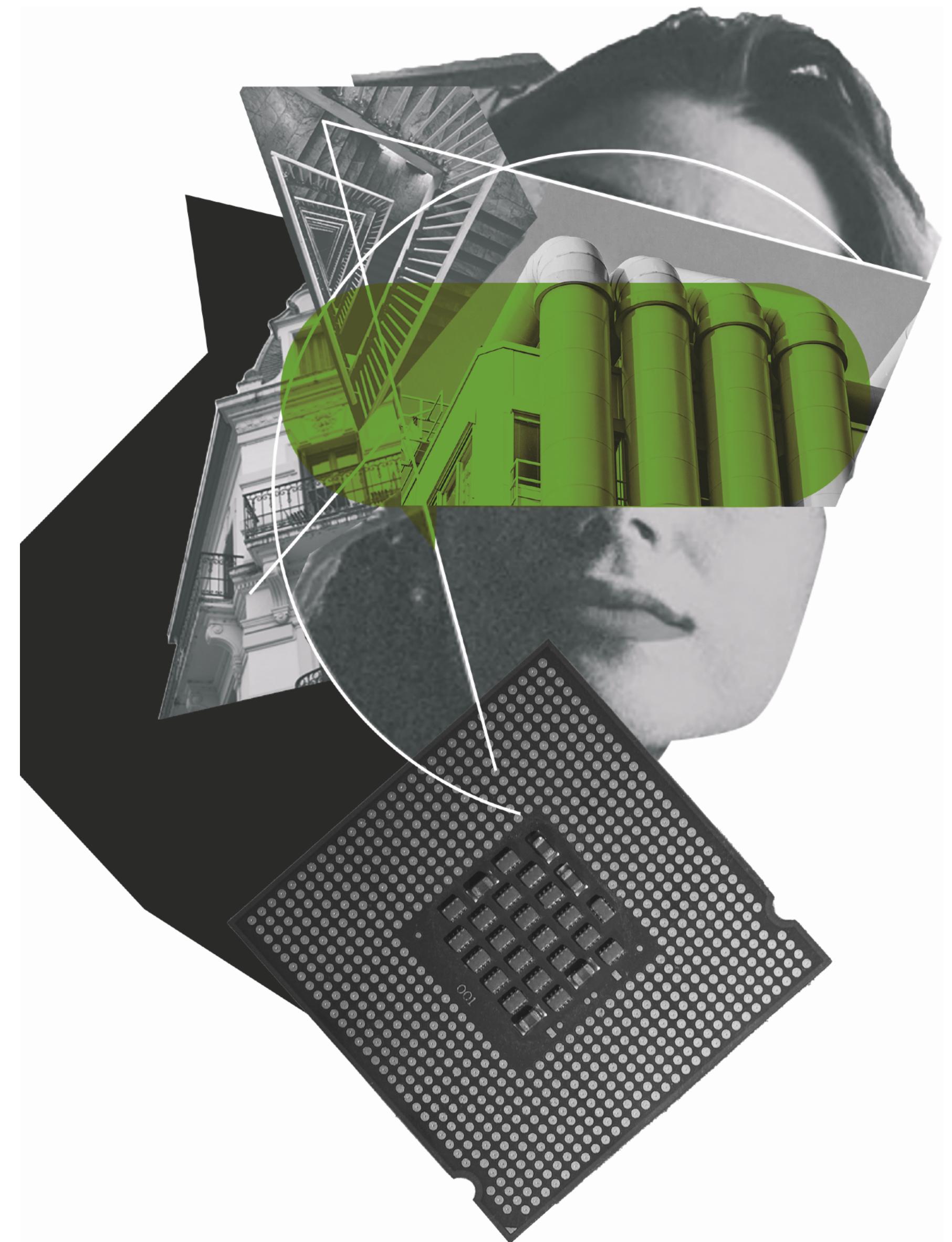
Künstliche Intelligenz

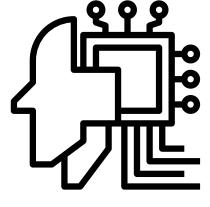
In welchem Verhältnis stehen die Begriffe *generatives Design* und *künstliche Intelligenz* zueinander?





Der Generativbegriff beschreibt keine spezifische Ästhetik, sondern einen Schaffensprozess, der es ermöglicht, aus einem regelbasierten Ideenmodell prinzipiell unendlich viele Ergebnisse zu generieren.



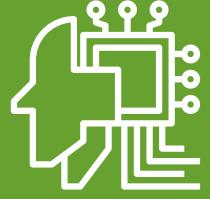


Diskussion

Wie ist Deine Meinung? Was beschäftigt Dich im
Themenkomplex generative Gestaltung und KI?



Mittag

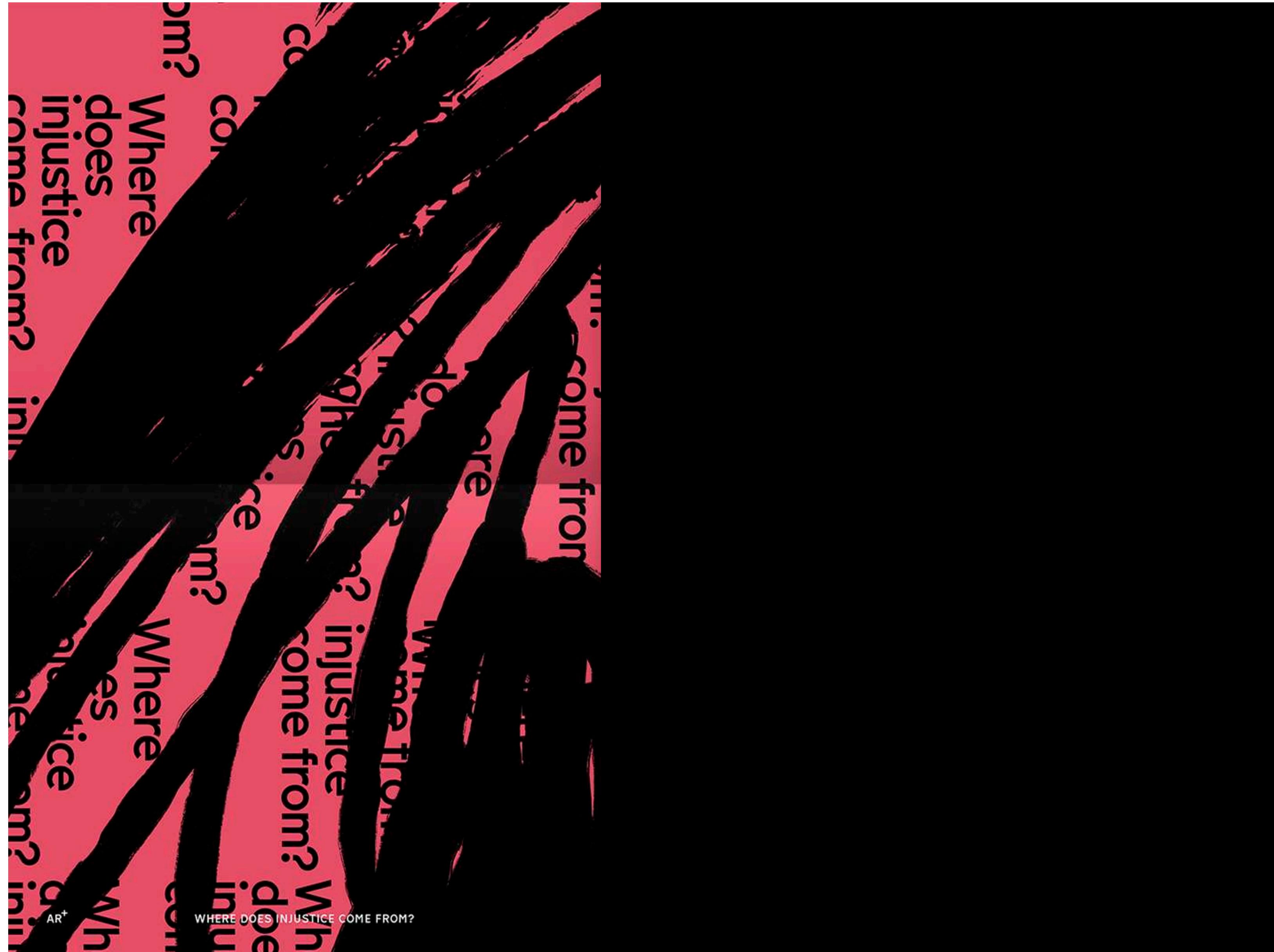


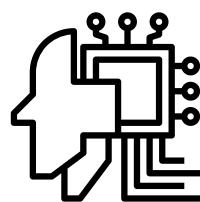
Ein praktisches Experiment

DO WE UNDERSTAND
CAUSE AND EFFECT?

SO WE UNDER
CAUSE ANE

DO WE UNDERSTAND?





MUNKEN



Raising Questions Raising Questions Raising Questions
Raising Questions Raising Questions Raising Questions

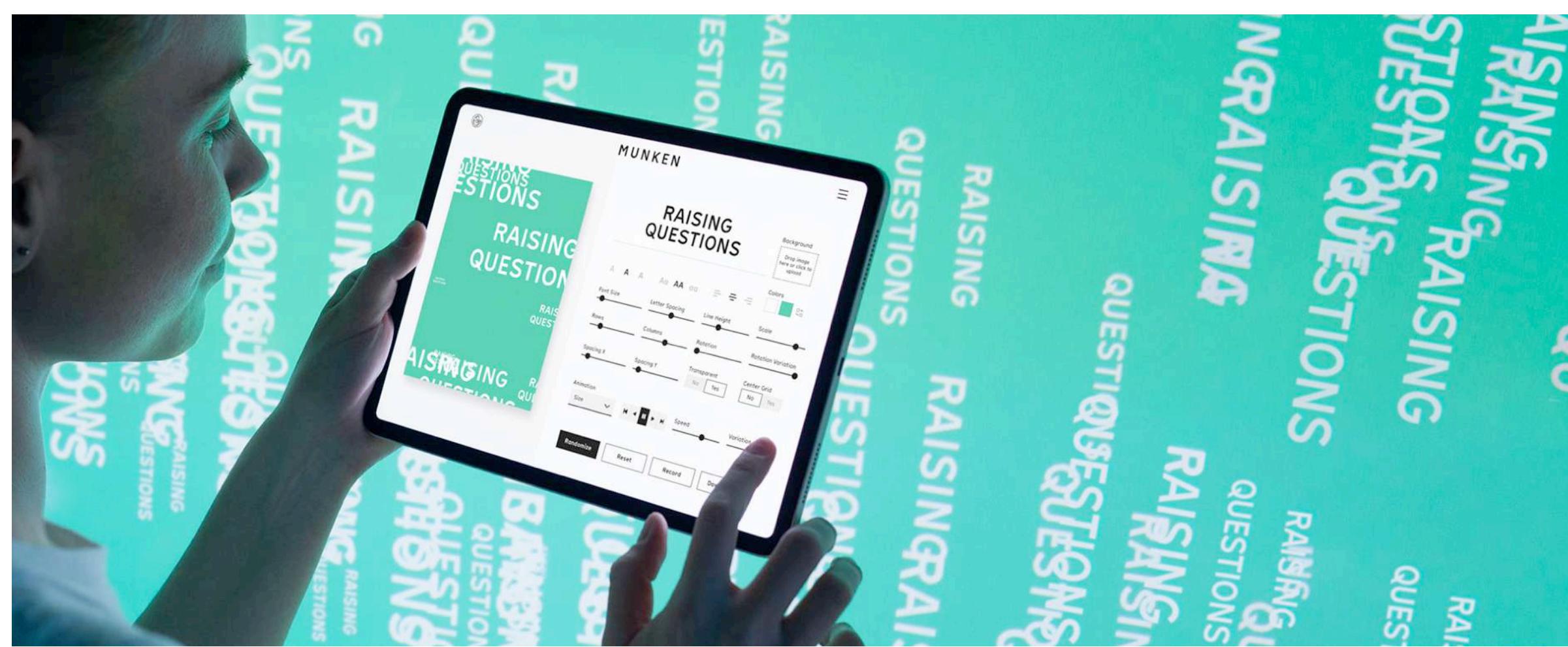
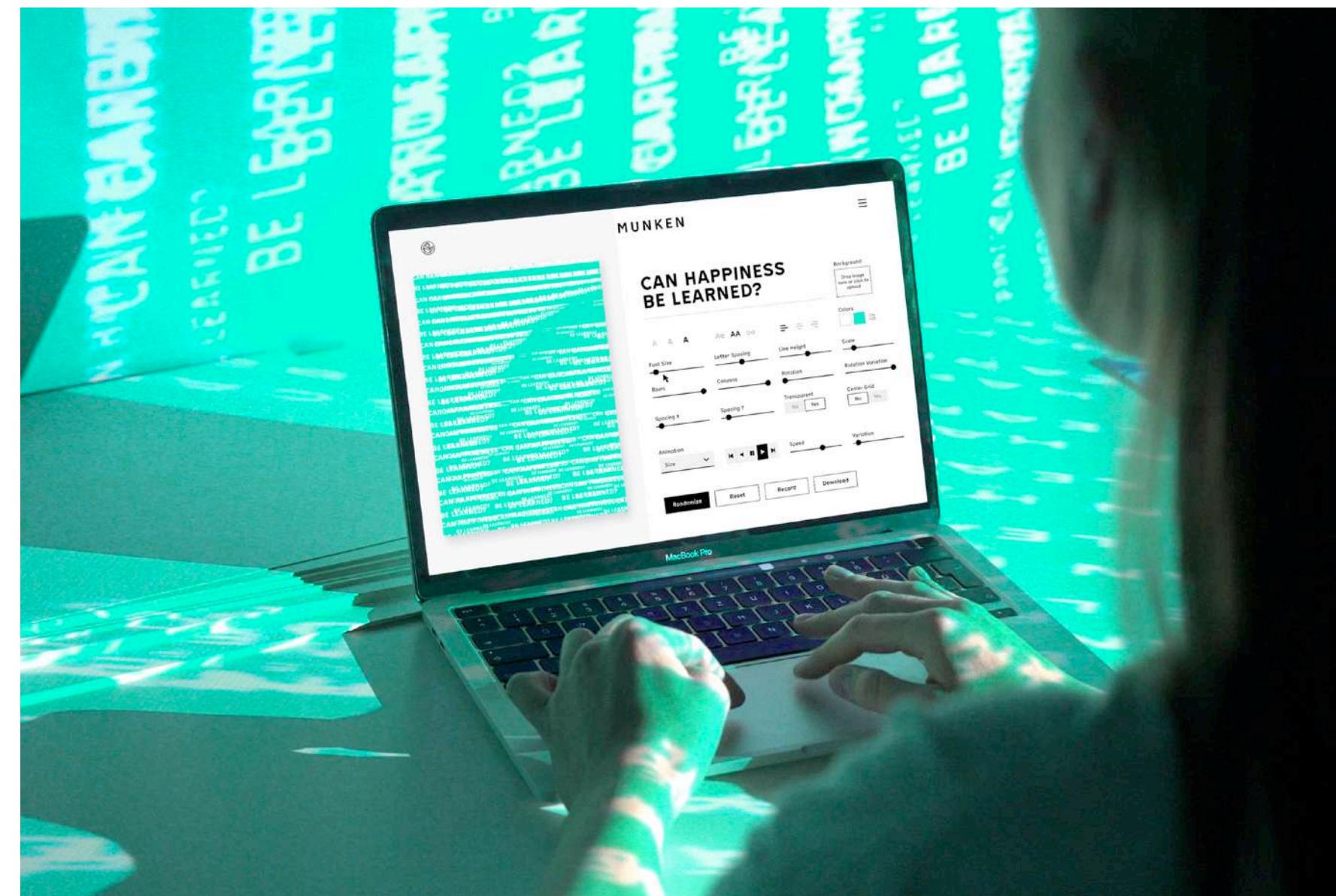
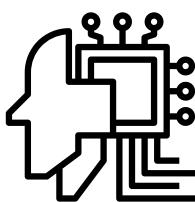
Raising Questions

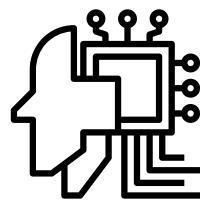
Background
Drop image here or click to upload

Colors
█ █ 40%

A A A	Aa AA aa	≡ ≡ ≡	Font Size	Letter Spacing	Line Height	Scale
Rows	Columns	Rotation	Rows	Columns	Rotation	Rotation Variation
Spacing X	Spacing Y	Transparent	Spacing X	Spacing Y	Transparent	Center Grid
Animation	Speed	Variation	Animation	Speed	Variation	Center Grid

Randomize Reset Record Download

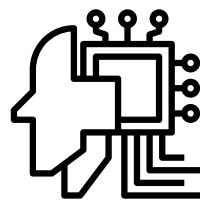




Übung Nr. 1

Entwickle ein Konzept/eine Idee für einen generativen typografischen „Spielplatz“ der Designer*innen auf ungewohnte Weise mit der Munken Sans gestalten lässt. Nutze dafür KI-basierte Gestaltungsansätze.

Dateiname für Abgabe: Nachname_Vorname_Übung1.pdf
Abgabe: <https://github.com/GenerativeGestaltungUndKI>



Visuelle Recherche

Aufstellung der Ergebnisse Deiner visuellen Recherche (bspw. gesammelte Bilder/ Ergebnisse als Mood-Board, Sammlung von Casebeispielen, etc.) – ggf. mit inhaltlicher Einordnung, Bewertung, etc.

KI-Ansätze und -Lösungen

Beschreibung und Erläuterung einer oder mehrerer recherchierter KI-Ansätze die für das Projekt genutzt werden sollen/ können – also: Wie konkret soll KI die Gestaltung übernehmen, unterstützen oder bereichern? Wie ist der Prozess?

Interaktionsformen

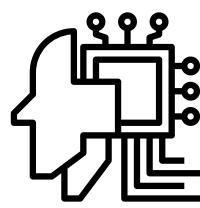
Beschreibung und Erläuterung von möglichen Interaktionsformen, mit denen der Mensch auf die die KI einwirken oder sie steuern kann

Datenquellen

Beschreibung und Sammlung möglicher Datenquellen für die KI und/ oder Dein Konzept

Zusammenfassung des Konzepts

Eine gesamtheitliche schriftliche Zusammenfassung des Konzepts/ der Idee (vgl. linke Punkte)



Font: Munken Sans

Typografischer Spielplatz

Formgebung: Künstliche Intelligenz

Endformat: Poster

Briefing:
Dateiname für Abgabe:

<https://github.com/GenerativeGestaltungUndKI/Materialien>
Nachname_Vorname_Übung1.pdf



Ende Tag 1