

Script für Erklärvideo

Schulform	Oberschule
Klassenstufe	ab 8
Thema	Wie erzeugen Kis Bilder aus Textbeschreibungen
Informatikbezug	Künstliche Intelligenz, Algorithmen
Autor	Stoykow, Dimitar
Bemerkungen	Alle Animationen werden mit Procreate® erstellt

Abkürzungen:

IS	Informatiksystem
BS	Betriebssysteme
SuS	Schüler und Schülerinnen
LK	Lehrkraft

...

Kommentiert [NB1]: austauschen

Sec	Thema	Inhalte	Fach-begriffe	Animation/Bildmaterial	Text
0:00 – 0:10	Intro	<ul style="list-style-type: none"> • Einblick gewinnen in die Welt der KIs am Beispiel von Dall-E • Basierend auf openAI 	<ul style="list-style-type: none"> • Künstliche Intelligenz 	<ul style="list-style-type: none"> • Logo Dall-E • Antropomorpher Computer (Computerwesen) 	
0:11 – 0:40	Was ist Dall-E?	<ul style="list-style-type: none"> • KI-Modell, basierend auf GPT-3 • Von OpenAI entwickelt • Dall-E ist speziell dafür entwickelt worden, um aus Text Bilder zu generieren 	<ul style="list-style-type: none"> • GPT-3 • OpenAI • Machine Learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Computerwesen erzeugt verschiedene Bilder mit unterschiedlichen Fragementen 	
0:41 – 2:00	Wie funktioniert Dall-E?	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder werden durch KI erstellt → generatives KI-Modell • Lernt Muster aus großen Datenmengen zu erkennen • aus diesen Mustern werden neue Daten erzeugt → Visuelle Datenbank 	<ul style="list-style-type: none"> • generative Modell • Sprachmodell • Visuelle Datenbank • Machine Learning (Wdh.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Computerwesen lernt und schaut sich Bilder von Affen an • Erkennt Muster, also Attribute, die Affen haben und macht Skizzen auf Papier • Zeichnet einen neuen Affen, aus seinem Wissen. 	
2:01 – 3:30	Beispiel Dreiköpfiger Affe	<ul style="list-style-type: none"> • Anfrage wird analysiert • Dann in einzelne Pakete zerlegt • Affe wird über das, was per Machine Learning bereits bekannt ist, identifiziert • Der Aspekt „dreiköpfiger“ wird hinzugefügt • Bild wird generiert 	<ul style="list-style-type: none"> • Machine Learning (Wdh.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Zerlegen der Anfrage in handhabbare Einzelteile • Affe identifizieren und als solcher erkannt, anhand der Skizzen auf dem Papier • Hinzufügen der Dreiköpfigkeit • Computerwesen zeichnet das Bild eines 3-köpfigen Affen 	
3:31 – 4:30	Potential, Chancen, Risiken	<ul style="list-style-type: none"> • Mehr als technische Spielerei • Potential für Konzept in Kunst und Design und Architektur, Mode etc. • Neue kreative Möglichkeiten • Leichte Handhabung • Schnelle Ergebnisse • ABER: Urheberrechtsverletzung • Wert der Kunst könnte geschmälert werden • Kunst bedarf keines Könnens mehr 		<ul style="list-style-type: none"> • Beispiel aus Kunst, Mode, Architektur etc. • Gerichtshammer und Paragraphensymbol • Random-Guy zeigen, der das Computerwesen per Tastaturtippen anweist, Bilder zu erstellen. 	
4:31 – 4:55	Zusammenfassung	<ul style="list-style-type: none"> • Kurzer Abriss des Videos als Zusammenfassung 		<ul style="list-style-type: none"> • Auflistung der Inhalte mit kleinen Piktogrammen aus den vorhergehenden Abschnitten 	
4:56 – 5:00	Outor	<ul style="list-style-type: none"> • Melodie 		<ul style="list-style-type: none"> • Titel des Videos • Logo Dall-E • Logo OpenAi • Ergebnisbild 	