

AI.MAG

KI-TECH MAGAZIN FÜR WIRTSCHAFT UND KULTUR

KI UND WIRTSCHAFT
KI-EVENT-REPORTS
JOHN ROMERO
SOLID PROTOCOL
KI-GAMING HUB
PROF. PETER GENTSCH
KI-ARTIST FEATURES
BESTE KI-TOOLS

SCHWEIZ: 10,00 CHF
AUSTRIA: 8,50 €





The world's leading developer event

17-19 JULY 2024 · BERLIN
15k+ developers. 8000 companies. 500+ speakers.

THE MUST-ATTEND EVENT FOR:



Software Developers



Software Architects



Tech decision-makers



DevOps Engineers



UI/UX Engineers



QA Engineers



Security Specialists



Product Owners



Everyone in software and product development

Save 15% now with limited
discount "WWC_AIMAG"

Liebe Leserinnen und Leser, mit Ausgabe 3 haben wir den Untertitel unseres Magazines umbenannt in „KI-Tech Magazin für Wirtschaft und Kultur“. Denn die kulturellen Veränderungen, die sich schon jetzt durch generative KI-Technologien erkennen lassen, sind durch die Bank weg wirtschaftlich zu begründen. Technologie Entwicklungen können erst durch eine Massenadaption zu einem Kulturwandel führen. Auch wenn kulturelle Veränderungen mit kleinen Durchbrüchen beginnen, braucht es Scale-Up Finanzierungen, um diese flächendeckend auszurollen. Dafür sind enorme Investmentsummen notwendig. Die regulativen Voraussetzungen haben sich gerade geändert. Die allgemeine Chipknappheit, fehlendes Investmentkapital in Europa und ein allorts grassierender Fachkräftemangel lassen die Verheißungen, die man mit KI-Technologien verband, wie hohle Versprechungen erscheinen. Entwickler:innen sind die exekutive Kraft im Staat. Man kann nicht frühzeitig genug damit beginnen, die Defizite der Vergangenheit aufzuholen, in dem man frühzeitig in Technologie-Entwicklung und den Ausbau der Ausbildungsinfrastruktur investiert. Daher sind wir froh und fühlen uns geehrt, dass wir mit dem WeAreDevelopers World Congress eine Koop eingegangen zu sein. Wir möchten uns an dieser Stelle auch bei allen Beitragenden bedanken und möchten uns auch bei denen entschuldigen, deren Artikel wir dieses Mal aufgrund von redaktionellen Prioritäten und aufgrund von Platzmangel nicht mit berücksichtigen konnten. Allen voran möchten wir uns beim Erfinder des World Wide Web Sir Tim Berners-Lee und bei Sead Ahmetovic' für das wegweisende Interview bedanken, das wir die Ehre haben abdrucken zu dürfen. Auch Game Entwickler Legende John Romero möchten wir für sein Lebenswerk danken, das Computertechnologie in so viele Haushalte der Welt hat einziehen lassen. Wir danken auch Prof. Dr. Peter Gentsch für seinen mutigen Vorstoß KI und Gaming zusammenzudenken und in Deutschland einen KI Gaming Hub ins Leben zu rufen. Denn Games und KI sind, wie er richtig erkannt hat, eine gute datenschwere Kombination, die auch in Krisenzeiten mit Sicherheit eine Menge neuer Nutzergewohnheiten etablieren wird. Mit den Datenbrillen und dem Fokus auf AR betritt Meta in Punkto Ordnungsmetaphern und Interfacierung bei Komplexitätsmanagementfragen Neuland. Wir freuen uns auch, in der aktuellen Regulierungsdebatte, kritische Beiträge wie den von Keren Flavel veröffentlichen zu dürfen, die neue Wege in einer regulierten KI-Welt morgen aufzeigen. Allen Beitragenden ein Dank, das wir unserem Credo, Primärquellen zu zitieren gerecht bleiben können. Und wir hoffen sehr, dass der Zeitpunkt kommen wird, an dem wir mehr über KI-Hardware im Schulterschluss mit den Big Playern der KI-Branche berichten können werden. Bis dahin freuen wir uns, wieder einmal zeigen zu können, welche teilweise verblüffenden KI-Innovationen jetzt schon möglich sind und wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen. Und vielleicht sieht man sich mal bei einem der wie Pilze aus dem Boden sprießenden KI-Events...

Ihr/ Euer

Peter Chulmin Krell



Liebe Leser:Innen und Trendscouter:Innen! Und schon wieder liegt Ihnen ein prall gefühltes AI.MAG in der Hand und wir mussten schwer abwägen, welche kostbaren Erfahrungen und Inhalte wir Ihnen diesen Monat zur Verfügung stellen. An dieser Stelle noch einmal DANKE an all unsere fleißigen Enabler und Beitragenden!! Ganz besonders berührt hat mich z. B. der Artikel über John Romero – der Held meiner Jugend, denn ich muss zugeben – ich war ein großer Fan von DOOM und bin es bis heute! Ich bin immer noch überzeugt davon, dass der Windows-PC sich damals vor allem auch verkaufte, weil es Spiele von John Romero (und seinem Team) gab (Quake, DOOM usw.) oder Spiele, die auf den Erfolg und der Idee von John fußten und bis heute fußen... Da ist es spannend, weil es auch um Trendscouting geht! Wo kommen solche Menschen her, die die Welt bewegen? Und am Ende, die Frage: Hat die Biografie/Erfahrungen der handelnden Personen mit dem Gefühl für den Markt zu tun? Ich denke ja! Eine absolute Koryphäe ist ebenfalls in dieser Ausgabe vertreten: Kein anderer als der Erfinder des World Wide Webs: Sir Tim Berners-Lee! Er war nicht nur Erfinder des WWW sondern auch des ersten Browsers und des ersten Webservers –und der lief im CERN auf einem NeXT – dem Computer/Betriebssystem, dessen Firma (NeXT) von Steve Jobs gegründet wurde (und später von Apple aufgekauft). Ganz nebenbei gründete Sir Berners-Lee auch das W3C (World Wide Web Consortium) und patentierte die technische Umsetzung nicht, sondern gab sie frei heraus! Und dass er ganz aktuell eine Message an uns Menschen mit SOLID an uns hat: Das Internet dem Volk wieder zu geben und ihre Privatsphäre und den Unternehmen die Macht daran zu entreißen!! Auch spannend: Kryptowährungen und Co. gehören nicht zum Web3.0 – so der Erfinder des Webs... Zu guter Letzt ein paar Zeilen zu einem, meiner Lieblingsthemen seit vielen Jahrzehnten: Virtual Reality und Augmented Reality: Meta hat die neue Meta Quest 3 herausgebracht – eine VR-Brille nach neuestem Stand der Technik, die mir ein Lächeln auf den Lippen gezaubert hat! Denn nach aktuellem Stand kann die ca. 550 EUR teure VR-Brille alles, was die ca. 4.000 EUR teure Vision Pro von Apple kann. Vielleicht nicht in der Qualität (die Quest 3 hat ca. 2K Bildauflösung – die Vision Pro über 4K). Aber insgesamt erst einmal gleiches Konzept: Es ist eine VR Brille, die über Passthrough, also zwei Kameras auf Augenhöhe, an der Brille befestigt, das Bild nach Innen schleift und von dort aus mit der virtuellen Welt vermischt (Mixed Reality). Naja – „richtiges“ Augmented Reality, wie Apple es auch nennt (aber vor allem Spatial Computing) wie z. B. die HoloLens von Microsoft ist das nicht... Aber es macht unheimlich viel Spaß, mit so einer günstigen Mixed-Reality-Brille schon mal zu sehen, was uns 2024 für ein paar tausend EUR mehr (zumindest im Ansatz, in der Experience) präsentiert wird! Zur Connect 2023 liegt ein Bericht im aktuellem AI.MAG von Torsten Oppermann vor. Somit schließt sich der Kreis Ausgabe 3, die facettenreicher fast nicht sein könnte, was die Informationsbreite angeht. Ein bisschen mehr KI-Hardware vielleicht. Man darf hoffen... In diesem Sinne: Bald ist Weihnachten! Ihr Sven Schreiber



INHALT

PERSPEKTIVEN

- Editorial
- KI-Wirtschaft (Peter C. Krell)06
- KI-EVENTREPORT (Petra Vorsteher, AI.HAMBURG).....08
- INVESTMENTLÜCKE (Gastbeitrag: Dr. Hauke Hansen).....12

START-UPS

- Start-Up Vorstellungen:
 - NEURAPIX (Peter Chonz).....16
 - VOICE-CLONING (Bernd Korz, Alugha).....19
 - DAS DATEN-DILEMMA (Keren Flavell, vAlsual).....20

EDU

- KI in der Lehre (Elizabeth Neumann, NORDAKADEMIE).....22

TECH

- INTERVIEW: Prof. Peter Gentsch (AI-GAMING HUB).....24
- THE DOOM GUY (John Romero).....28
- META CONNECT: KI macht mobil (Thorsten Oppermann).....38

PHILO

- SOLID INTERVIEW mit Sir Tim Berners-Lee (Sead Ahmetovic')....42 (WeAreDevelopers)

**IMPRESSUM

AI.Mag - KI-Tech Magazin für Wirtschaft und Kultur

Krell Enterprises UG (haftungsbeschränkt)
Forster Straße 4-5
10999 Berlin
GERMANY

CEO: Kwang-Ja Krell-Kim

@ BEWAKE STUDIOS
Tel: +49-(0)157.30911250
info@ai-mag.de
www.ai-mag.de

Hr: HRB 123356 B
Amtsgericht Berlin Charlottenburg
U-St.-Nr.: 37/155/22056
VAT:DE 268745214

REDAKTION

Peter Chulmin Krell (verantwortlich im Sinne des Presserechts)
Sven Schreiber
Paul Neumann
Frank Yu (New York)
Tony Roam Gascon (San Francisco)

LAYOUT

Dodo Adden (Konzeption)
Jochen Luettchwager (IT Administration)
Kai Thiemes
Brian Crome
Peter C. Krell

ANZEIGEN & MARKETING

Ads@ai-mag.de

ABOS abo@ai-mag.de

Vertrieb und Abos über IPS

AI-ARTS

ARTS

EVENTS

TOOLS

- Die Reise eines Hochstaplers (Rupert Brehemy).....	50
- Die Zukunft der Bildgebung (Sevda Albers).....	48
- AI ART (Jonathan IJtzerman).....	48
- Ojoojookalaba Ausstellung in Lagos (JnGospel Ebere).....	66
- KI-EVENTREPORT (Petra Vorsteher, AI.HAMBURG).....	08
- Code.Talks Nachlese (Julia Imlauer).....	70
- KI-Event Kalender.....	74
- Content Intelligence (Sebastian Paulke).....	67
- KI-Audio-Produktionstools (Jeff Nang).....	72
- KI-Tools (Sven Schreiber & Peter Krell)	73

NEUE KI-GAMING KONZEPTE

KI-GAMING HUB GERMANY

Prof. Dr. Peter Gentsch ist ein deutscher Akademiker, Forscher, Autor, Unternehmensberater und Unternehmer, der sich auf digitales Management und Data Science spezialisiert hat. Er hat sich mit Straight4 zusammengesetzt, um darüber zu sprechen, wie Technologien wie ChatGPT und Midjourney das unglaubliche Potenzial der Game Industrie ausschöpfen, aber auch die anspruchsvollen Herausforderungen ...

TEXT: ALEX MARTINI, KI-BILDER: PROF. DR. PETER GENTSCH

Die erste Frage, denke ich, ist die offensichtliche: **Wird unsere Industrie bald in der Lage sein, ein akkurates Physik Modell zu erstellen, indem sie unseren KI-Beifahrer einfach bittet, alle Lehrbücher und alle wissenschaftlichen Abhandlungen über Reifenkurven und Physik Modelle zu lesen?**

PG: Zunächst eine allgemeinere Perspektive: KI in der Game Industrie ist absolut nicht so neu. Wenn wir KI zum Beispiel zur Berechnung der Fahrphysik einsetzen, ist das nicht neu - aber das Neue ist die Art von generativer KI rund um die Grundmodelle. Das bringt die KI auf den nächsten Level, denn es geht nicht nur darum, Dinge zu analysieren und dann zu simulieren, sondern sie als wirklichen Innovationsfaktor in der Produktion einzusetzen, weil sie Dinge synthetisch und dabei äußerst leistungsfähig erzeugt. Diese Art von generativer KI hat einen massiven Impact auf zwei Bereiche.

Das eine ist der Bereich der Produktion, wie man Spiele produziert. Zum der Aspekt, wie sich KI auf die Spiele selbst auswirkt. Ihre Frage bezieht sich auf: „Okay, können wir diese Art von Simulationen intelligenter und effizienter durchführen?“ Die Antwort lautet: Ja, dadurch können Kosten gesenkt und gleichzeitig Produktionsprozess beschleunigt werden, und das ist wichtig, denn bei Games geht es um immer effiziente Produktionszeitnutzung bis zur Markteinführung.

Aber die wirkliche Innovation liegt darin, dass wir nicht nur versuchen, die KI zu nutzen, um Game Entwicklungsprozesse optimieren und wie Simulationen durchgeführt werden, sondern vielmehr darin, wie dies die Art der Spiele selbst verändern kann. Zum Beispiel, indem wir neue Funktionen einbauen und völlig neue Game Play Ideen umsetzen. Die Frage ist also nicht nur, ob wir Simulationen durchführen können, sondern vielmehr, ob wir das auf immer intelligentere Weise tun können.

Man könnte also ein umfangreiches Modell trainieren

und alle Informationen, die wir über Rennen, Autos, Strecken und so weiter haben, in das Modell eingeben und es dann herausfordern, eine Art Simulation zu erstellen, die bis zu einem gewissen Grad funktioniert. Sicher, kein Problem. Wichtig ist aber, die KI so anzupassen, damit sie sich auch mit der Fahrphysik auskennt. Denn allgemeine Sprachmodelle verfügen per se nicht über das spezifische Wissen, wie man Games entwickelt oder wie man Simulationen steuert. Man kann die KI darauf trainieren, diese Modelle entsprechend anzupassen, und: Ja, das ist ein neuer Weg von Simulationsproduktion, Softwarecodierung und so weiter.

Aber ich würde nicht sagen, dass es sich um eine 100-prozentige Automatisierung handelt. Es ist eher wie ein digitales Co-Pilot-System, das einem hilft, Games auf intelligentere und schnellere Weise zu produzieren. Man drückt nicht einfach nur auf den Knopf und ist die Simulation fertig, sondern dies bringt uns zu nächsten Level der Game Produktion, denn der Automatisierungsgrad steigt, Prototypen lassen sich dadurch einfacher erstellen und dies macht die Produktion von Spielen insgesamt wesentlich effizienter.





100% deine Zukunft.

Studieren bei der Nummer 1 im Norden

Als Hochschule der Wirtschaft bildet die NORDAKADEMIE seit mehr als 30 Jahren junge, ambitionierte Menschen aus. Die praxisnahen Angebote punkten mit herausragenden Studienbedingungen und einer hohen Erfolgsquote.

Transformiere jetzt deine Zukunft!

Dual zum Bachelor of Science:

- IT-Engineering/Technische Informatik
- Software Engineering/Angewandte Informatik
- Wirtschaftsinformatik

Berufsbegleitend zum Master of Science:

- Applied Data Science
- Wirtschaftsinformatik

Mehr Infos bei einem unserer Online-Infotalks
und auf nordakademie.de

In dem Rahmen stellt sich die neue Frage, wie wir mittels generative KI ein völlig neue Art von Spiel entwickeln können.

Ich bin mit KI in anderen Branchen sehr vertraut, und wir nutzen KI in der Regel bei Produktionsprozessen in der ersten Phase der Ideenfindung - um neue Ideen zu entwickeln, was sind die Trends, wonach suchen die Kunden - und um neue Funktionen zu entwickeln.

Ich muss sagen, dass ich von dem KI-Engineer in GTR revival tief beeindruckt war. Ich spiele die Simulation und kann jetzt mit einer künstlichen Person sprechen, aber es fühlt sich nicht künstlich an, sondern so, als ob man mit einer echten Person spricht, und dann gibt es auch noch jemanden, der das Rennen kommentiert, was eine völlig neue und sehr fesselnde Erfahrung ist. (Erinnert ein bisschen an Knight Rider oder Iron Man.)

Diese neue Funktion erschafft zugleich wirklich neue Erfahrungen. Man sitzt nicht mehr allein im Auto, sondern kann regelrecht mit seinem Auto sprechen, und das finde ich toll. Übrigens ist das nicht nur eine nette Spielerei. Da es nicht so einfach ist, das Auto zu fahren und dies gerade für neue Nutzer:innen sehr herausfordernd sein kann, kann der KI-Engineer einem dabei helfen: gibt Anleitung, ein Training, eine Art von Ausbildung sogar.

Und das ist nur der Anfang dessen, wohin das alles führen kann. Wir sprechen jetzt über Text-zu-Sprache oder Sprache-zu-Text, aber es könnte auch die Erstellung neuer 3D-Assets sein. Es könnte Text zu Bild, zu Bild, zu was auch immer sein. Ich denke, es gibt so viele Möglichkeiten, diese neue Art der generativen KI in Spielen anzuwenden: Es geht um Sound und Musik, es ist multimodal, es geht nicht nur um Sprache, es geht um Sound, es geht um Video, und das macht die generative KI so mächtig.

Ist das der Grund, warum Sie sich zu Straight4 hingezogen fühlen?

Ich bin damit vertraut, wie man generative KI in verschiedenen Branchen wie Versicherungen, Finanzen und Einzelhandel trainiert, anpasst und einsetzt. Ich konzentriere mich sehr darauf und frage mich: Okay, die Game Industrie ist sehr weit voraus und avanciert, und natürlich gab es hier schon immer KI, aber sie schöpft bisher das volle Potenzial von generativer KI nicht wirklich aus. Interessant ist, dass von allen Unterhaltungsbranchen die Game Industrie am meisten von der generativen KI betroffen sein wird, und dies stellt die größte Herausforderung dar, denn bei Games geht es um Komplexität, um Immersion und Echtzeit im Vergleich zu Animationsfilmen, Live-Action-Filmen und anderen Medien.

Und gerade bei Games kann die generative KI, wenn man Echtzeitanforderungen und die Komplexität kombiniert betrachtet, sehr hilfreich sein. Die Kehrseite der Medaille ist, dass sie sehr viel Rechenleistung erfordert. Genau deshalb bin ich so fasziniert davon, diese Technologie, mit der ich sehr vertraut bin, in einem völlig neuen Bereich anzuwenden. Und ich denke, dass das Potenzial im Vergleich zum Finanzwesen oder zum Einzelhandel viel größer ist, weil es hier um Erlebnis-Design und Engagement auf einer anderen Stufe geht.

Es geht viel um Inhalte, Bilder, 3D-Assets, um Sound, und genau das ist die Stärke der generativen KI. All diese Perspektiven werden von der Game Industrie beeinflusst. Games und generative KI sind in vielerlei Hinsicht eine perfekte Kombination.

Dies stellt uns aber auch vor sehr anspruchsvolle neue Aufgaben, denn wenn ich ein großes Sprachmodell in verschiedenen Branchen verwende, geschieht das meist nicht in Echtzeit.

Die Anforderungen, ein Modell in Echtzeit einzusetzen - zum Beispiel für einen KI-Engineer - sind viel komplexer.

Das wird einen enormen Impact haben, aber das ist auch der Grund, warum das so schwierig ist.

Wenn man diese generative KI zum Beispiel rund um die Uhr in der Cloud laufen lässt, würde das wahnsinnig viel Geld kosten. Ich denke, da muss noch geforscht werden, wie man große Sprachmodelle für die Spieleindustrie einsetzen kann, und nicht nur mit einem KI-Engineer sprechen, was heute möglich ist.

Aber wenn man noch einen Schritt weiter geht und sagt: OK, wir wollen ganze Racing Tracks erstellen, wir wollen vielleicht in Echtzeit Charaktere mit Eigenschaften oder intelligente Avatare erstellen, dann wäre das um so herausfordernder, und das wäre um einiges beeindruckender im Vergleich zu dem, was an Output von anderen Branchen so in Zukunft zu erwarten ist.

Das führt zum AI Hub ...

Ja, um das wirkliche Potenzial der KI für Games zu nutzen, gilt es noch einige Fragen zu klären. Da sind rechtliche Fragen in Bezug auf das Urheberrecht, ethische Fragen und auch einige technische Fragen, z. B. wie wir das in einer Cloud so betreiben können, dass es in kommerziellem Maßstab machbar ist.

Es gibt viel zu tun, und natürlich gibt es viele teilweise isolierte Lösungen und Start-ups, aber was wirklich gebraucht wird, ist eine Art Foundation Modell für Games

und insbesondere ein Foundation Modell für Rennspiele. Zurzeit kann man vielleicht Midjourney verwenden oder man hat Tools, die einem bei der Erstellung von 3D-Assets helfen. Aber was man braucht - und genau das wollen wir mit dem Ansatz des AI Gaming Hubs erreichen, der in den nächsten Wochen an den Start gehen wird - ist, all dies auf einer Plattform zu bündeln, die man nutzen kann, um Games effizienter zu produzieren.

Unser AI Gaming Hub ist eine Art Mittelschicht (middle layer) für das, was man braucht, um KI Games zu produzieren. Und genau das würde zu einer Demokratisierung der Game- Industrie und zu neuen Produktionsstandards führen. Ich gehe davon aus, dass es eine Art Mikro-KI-Studios oder KI-Game-Studios geben wird, in denen vielleicht nur zwei bis drei Leute arbeiten, weil es auf dieser Plattform relativ einfach ist, Games zu entwickeln - vielleicht nicht so anspruchsvolle Spiele, aber Games, die sehr einfach zu produzieren und zu spielen sein werden.

Mit dieser neuen Plattform wird ein umfassender Ansatz geliefert, Games effizienter und kostengünstiger herzustellen.

Es gibt so viel mehr, was entwickelt werden kann. Und es gibt eine Menge Ideen auf dem Markt, aber wenn es um Games und die Game Industrie geht, ist es nicht so einfach, große Sprachmodelle für beispielsweise Rennspiele und andere Games anzupassen und zu trainieren. Und ich denke, es könnte sinnvoll sein, wenn man das tut, denn es geht um Größenvorteile, um Zeit-, Kosten- und Verbundvorteile.

Für ein kleines Studio ist es nicht sinnvoll, seine eigene generative KI zu entwickeln. Aber wenn sie auf den Service eines AI-Hubs zurückgreifen können, der all diese Tools und die Leistung der generativen KI bereitstellt, könnte das eine sehr gute Idee sein, und genau daran arbeiten wir gerade.

Auch in anderen Branchen entstehen Konzepte für die gemeinsame Nutzung von Daten und AI-Hubs, die erste Erfolge zeigen.

Ich bin mir sicher, dass gerade die Game Industrie davon profitieren kann. Und ich freue mich sehr, Teil dieser spannenden Zukunft zu sein und sie mit meinem Wissen und meiner Erfahrung aktiv mitgestalten zu können.



Prof. Dr. rer. pol. Peter Gentsch ist ein deutscher Akademiker, Forscher, Autor, Unternehmensberater und Unternehmer mit dem Schwerpunkt Digital Transformation und AI. www.petergentsch.com

Publikationen (Auszug) :



KI in Marketing, Vertrieb und Service - Wie Vermarkter ohne Data Science Degree KI, Big Data und Bots nutzen können. Palgrave Macmillan Cham. 2019. ISBN 978-3-319-89956-5.



Künstliche Intelligenz für Vertrieb, Marketing und Service. Mit AI und Bots ein zu Algorithmic Business – Konzepte, Technologien und Best Practices. Wiesbaden: Gabler. 2018. ISBN 978-3-658-1914-6-7.



Praxishandbuch Portalmanagement: Profitable Strategien für Internetportale [Praktisches Handbuch des Portals: Profitable Strategien für Internetportale] Wiesbaden: Gabler (veröffentlicht 2004). 14. Mai 2004 ISBN 3-409-12454-3.



Innovation möglich machen: Handbuch für effizientes Innovationsmanagement [Für Fach- und Führungskräfte, insbesondere aus den Bereichen Forschung, Entwicklung, Marketing und Produktmanagement.] 427 Seiten, Symposion Verlag, 2007. Vergriffen.



Wissen managen mit der Strategietechnologie – Werkzeuge – Werkzeuge – Praxisbeispiele [Handlern mit innovativer Informationstechnologie – Strategien – Werkzeuge – Praxisbeispiele]. Wiesbaden: Gabler. 1999. ISBN 3-409-19016-3.



PROF. PETER GENTSCH



WIKIPEDIA: SPRACHMODELL



STRAIGHT4

KI-EVENTS 2023



- 07.11.2023 Symposium Künstliche Intelligenz (KI) in Medizinprodukten, Frankfurt Am Main
- 08.11.2023 trade/off - The Decision Intelligence Summit, Berlin
- 09.11.2023 TÜV AI Conference, Online
- 08.11.2023 Ausstellung Lübecker KI-Erlebnistag, Lübeck
- 09.11.2023 Cybersicherheit in Zeiten der KI, Bonn
- 10.11.2023 Berlin Creative Tech Summit
- 13.11.2023 KI Workshop im Planetarium, Jena
- 14.11.2023 Künstliche Intelligenz (KI) im Büro-management – Präsenzworkshop, Gera
- 15.11.2023 Effiziente Erstellung von Unique Corporate Content mit generativer KI, Stuttgart
- 16.11.2023 KI als Kreativbooster für Publishing und Verlage, Stuttgart
- 21.11.2023 Handelsblatt KI-Summit, Düsseldorf
- 21.11.2023 Künstliche Intelligenz in Adobe-Programmen, Hamburg
- 22.11.2023 Content Convention Mainz, Mainz
- 23.11.2023 Künstliche Intelligenz: Potenziale und Herausforderungen einer Technologie mit Schlagkraft, Berlin
- 24.11.2023 Next Level Landwirtschaft – Mit KI einen Schritt voraus, München
- 01.12.2023 Bundeswettbewerb Künstliche Intelligenz 2023, Tübingen
- 01.12.2023 AIXCHANGE Conference 2023, Friedrichshafen
- 01.12.2023 Aufwachen! Wie Deutschland den Anschluss an KI-Forschung verschläft, Berlin
- 04.12.2023 DisruptMe®: KI-getriebene Revolution der Versicherungsbranche, Köln
- 04.12.2023 KI-Tools im Marketing – Intensiv-Training, Berlin
- 06.12.2023 KI in der biometrischen Gesichtserkennung, Paderborn
- 07.12.2023 Vialytics: Straßenmanagement mit KI, Stuttgart
- 07.12.2023 Soziale Ungleichheit und Diskriminierung durch KI in der Medizin? Delmenhorst
- 11.12.2023 IT-Tage 2023, Frankfurt Am Main
- 11.12.2023 Health-IT Talk (2023-Dezember): KI im Gesundheitswesen, Berlin
- 14.12.2023 Workshop Künstliche Intelligenz (für Sozialunternehmen), München
- 18.12.2023 Natürliche Gehirne und künstliche Systeme: Zwei verschiedene Welten, Frankfurt am Main
- 19.12.2023 Philipp Weber – KI: Künstliche Idioten!, Frankfurt Am Main.
- 30.12.2023 Handelsblatt Excellence Center Generative AI/ChatGPT/OpenAI, Düsseldorf
- 06.- 07.03.2024 TRANSFORM, Berlin
- 15.5.2024 Rise of AI, Berlin
- 17.7.-19.7.2024 WeAreDevelopers World Congress, Berlin

(Gern uns KI-Events mitteilen über: info@ai-mag.de)



neuland AI

KI mit sozialer Verantwortung



Jetzt
gratis
testen!

neuland
businessplan assistent

Businessplan in 60 Sekunden:
So einfach kann Erfolg sein!

KI mit sozialer Verantwortung

Vom Rheinland bis Afrika – Wir formen die digitale Landschaft

Im Herzen von neuland AI AG schlägt eine Mission, die weit über herkömmliche Softwareentwicklung hinausgeht. Wir erkennen den Wert gut ausgebildeter Fachkräfte in Afrika und bieten ihnen durch unsere Akademien nicht nur Bildung, sondern auch zukunftsweisende Karrieremöglichkeiten in einer Welt, in der Fachkräftemangel herrscht.

Mit präziser Beratungsexpertise in KI treiben wir Visionen voran und kreieren sowohl Plug-and-Play-Lösungen für den Mittelstand und Behörden als auch maßgeschneiderte KI-Systeme, die exakt auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten sind. **Bei uns trifft globales Engagement auf Spitzentechnologie.**

Lassen Sie uns gemeinsam Ihre nächste KI-Innovation gestalten.

your
new
channel
for
real-time
digital
art

also
known
as
DEMOS

DEMO
PIE

THE ART OF HARD CODING



no
ads
and
for
free

theartofhardcoding.com



the first digital art form recognized by **unesco**