

Aufgabe 1:

In verschiedenen Kulturkreisen finden wir verschiedene Arten der Darstellung der Information auf Ampeln, ob Fußgänger warten sollen oder gehen können. Anzeigen auf deutschen Ampeln enkodieren dreifach: Position, Farbe, Symbol; in den USA z.B. wird ein Hand-Symbol verwendet oder der Schriftzug „Don't Walk“.

Recherchieren Sie, welche verschiedenen Ausführungen der Anzeigen existieren (etwa mit Hilfe einer Bild-Suchmaschine) und diskutieren Sie deren Verständlichkeit für alle Bevölkerungsgruppen.

Aufgabe 2:

Wir wissen nun etwas darüber, welche Strategien Menschen nutzen können um bestimmte Aufgaben lösen zu können. Schachcomputer können besser Schachspielen als Menschen, sie benutzen aber welche „Strategien“?

Aufgabe 3:

Sprachassistenten benutzen KI-Systeme, um Menschen zu „verstehen“. Wie lernt der Sprachassistent, zu verstehen?

Aufgabe 4:

Die (weitegehend) philosophische Frage, was „Denken“ ist, ist schwierig zu formulieren. Gehen wir nach unserem durchschnittlichen Menschenverstand, so können Computer nicht „denken“: sie müssen programmiert werden, jeder Schritt muss haargenau erklärt werden, aus Erfahrung wird er nicht klug, er hat keine Emotionen/Gefühle, er besitzt kein Bewusstsein.

Kann man Computern Emotionen und Bewusstsein beibringen?

Überlegen Sie:

Robotik, Neurotechnologie und KI verschmelzen immer mehr. Prothesen können bereits Muskelsignale des Trägers im Groben „lesen“.

Man forscht weiter an immer autonomer werdenden Prothesen, die auch schwächste Signale „lesen“ können, um somit eine volle Funktionsfähigkeit eines Arms oder Beins wiederherstellen zu können.

Wie schätzen Sie ein, ob dies in absehbarer Zukunft möglich sein wird?