

LU03e - Projekt 3: extremeAI

Einleitung

Der Grundgedanke des Innovationsmodul II ist es eine Innovation vorzubereiten und den Nachweis zu bringen, dass diese grundsätzlich möglich ist. Gemäss Definition ist unter dem Begriff Innovation *eine neue Idee/Produkt oder eine neue, bessere Zusammensetzung von Komponenten oder Prozessen* zu verstehen.

Ausgangslage

Seit dem die breite Masse der Schweizer Bevölkerung Zugriff auf AI-Technologie hat, hat sich unser Alltag sehr geändert. Viele Aufgaben, die früher *manuell* durchzuführen waren, werden heute durch entsprechende Tools automatisch erledigt. Erste kritische Stimmen weisen jedoch auch auf die negativen Auswirkungen dieser Technik hin, da die Algorithmen nicht selten *Unwahrheiten* verbreiten oder fehler bei den Resultaten liefern. Ungeachtet dessen, wollen wir bei diesem Thema die Grenzen der AI in der Applikationsentwicklung in Erfahrung bringen.

Projektauftrag extremeAI

Erstellen Sie eine Webapplikation unter Verwendung die CRUD-fähig ist, wobei der Fokus darauf liegt möglichst viel AI zu verwenden. D.h. versuchen Sie alle Schritte und Komponenten durch eine entsprechende AI *programmieren* zu lassen, anstatt diese selbst zu programmieren. Relevant sind die nachfolgenden Bestandteile der Applikation:

1. Datengrundlage/Datenmodell
2. Datenbestand/Initial-Datenimport
3. Prototype (UX)
4. Applikationsarchitektur
5. Front-End
6. Back-End
7. Testing

Als Ideen können Sie die nachfolgenden Themen verwenden:

1. Adressverwaltung
2. Musik-Verwaltung
3. Administration für Vereine
4. Webshop
5. Ressourcenverwaltung (Multimedia-Geräte)
6. Weitere Ideen nach Rücksprache mit der Lehrperson

Last update: 2025/10/22 15:48 de:modul:m245:learningunits:lu03:theorie:03 <https://wiki.bzz.ch/de/modul/m245/learningunits/lu03/theorie/03?rev=1761140890>

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m245/learningunits/lu03/theorie/03?rev=1761140890>

Last update: **2025/10/22 15:48**

