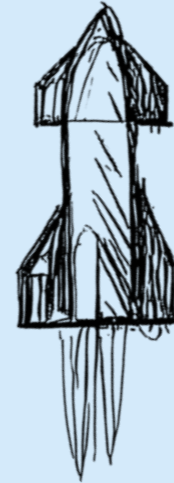

Künstliche Intelligenz und ich.

Kurzfassung des Vortrags „Endlich KI verstehen.“
Dozent: Reinhard Haberberger



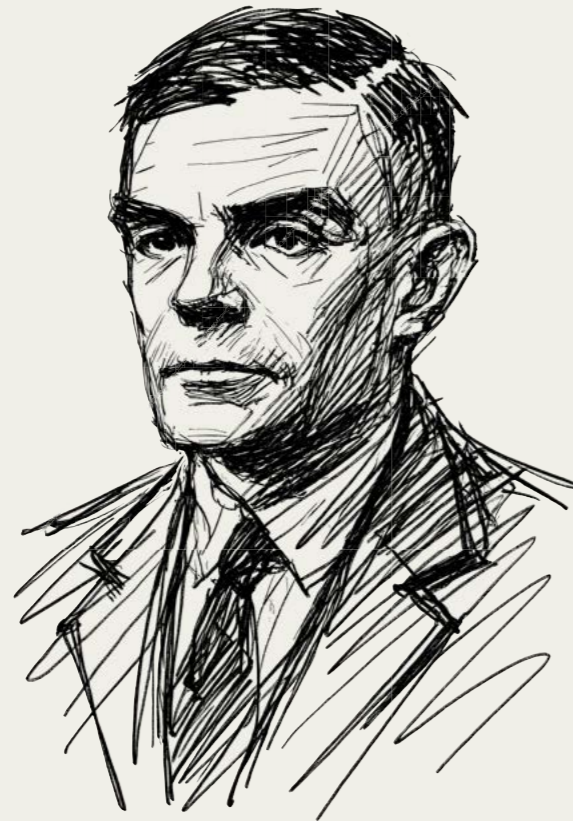
backyard academy

Inhalt

Zeitreise KI	3
KI im Berufsalltag	5
Konkrete Risiken	7
Ausblick und Zertifizierung	15
Prompt-Baukasten	18
Wichtige Begriffe	22

„It seems probable that once the machine thinking method had started, it would not take long to outstrip our feeble powers ... They would be able to converse with each other to sharpen their wits. At some stage therefore, we should have to expect the machines to take control.“

Alan Turing, 1951
Vortrag "Intelligent Machinery, A Heretical Theory"



1950

Computing Machinery and Intelligence Alan Turing

Hauptfrage: Können Maschinen denken?

Der Turing-Test ersetzt die Frage durch ein Spiel. Im sog. „Imitation Game“, muss eine Maschine einen Menschen überzeugen, dass sie ebenfalls ein Mensch ist.

Turing diskutiert und widerlegt Einwände wie Bewusstsein, Seele, Kreativität und Lernen.

Er schlägt vor, dass Maschinen durch Training und Erfahrung intelligent werden könnten.

Turing ist optimistisch und glaubt, dass Computer irgendwann so gut kommunizieren können, dass Menschen sie für echte Gesprächspartner halten.

Sein Aufsatz legt die Grundlage für die moderne KI-Forschung.

1955

Der Begriff „Artificial Intelligence“ John McCarthy

John McCarthy prägte den Begriff „Artificial Intelligence“ im Jahr 1955. Zusammen mit Marvin Minsky, Nathaniel Rochester und Claude Shannon hat er damals ein Forschungsprojekt vorgeschlagen, das heute als Geburtsstunde der KI gilt.

In seiner ursprünglichen Forschungsanfrage hat McCarthy geschrieben:

„We propose that a 2-month, 10-man study of artificial intelligence be carried out during the summer of 1956 at Dartmouth College in Hanover, New Hampshire.“

„Wir schlagen vor, dass im Sommer 1956 am Dartmouth College in Hanover, New Hampshire, eine zweimonatige Studie mit zehn Teilnehmern zur künstlichen Intelligenz durchgeführt wird.“

John McCarthy et al., 1955

Das war das erste bekannte Dokument, in dem der Begriff Artificial Intelligence verwendet wurde.

1957

General Problem Solver Allen Newell und Herbert A. Simon

Der General Problem Solver (GPS) war ein frühes, logikbasiertes KI-System, das 1957 von Allen Newell und Herbert A. Simon entwickelt wurde. Der General Problem Solver sollte in der Lage sein, universelle Probleme zu lösen, indem er sie in formale Regeln und Schritte zerlegte.

Dazu nutzt der GPS eine Methode namens Means-End-Analysis, um schrittweise vom Ausgangszustand zum Zielzustand zu gelangen. Er arbeitete mit symbolischer Logik und formalen Regeln.

Means-End-Analysis ist eine Methode, um Probleme zu lösen. Dabei vergleicht man den aktuellen Zustand mit dem Zielzustand und überlegt sich, welche Schritte nötig sind, um das Ziel zu erreichen. Man arbeitet also Schritt für Schritt auf das Ziel hin.

Ein einfaches Beispiel:
Stell dir vor, du möchtest von deinem Zuhause zu einem Freund fahren, aber dein Fahrrad hat einen platten Reifen.

Zielzustand: Du bist bei deinem Freund.
Aktueller Zustand: Dein Fahrrad hat einen Platten, du kannst nicht losfahren.

Lösungsschritte:
Finde eine Fahrradpumpe.
Pumpe den Reifen auf.
Überprüfe, ob er hält oder ob du ihn flicken musst.
Falls nötig, kaufe einen neuen Schlauch.

Steige aufs Fahrrad und fahre los.

Anstatt das gesamte Problem auf einmal zu lösen, gehst du in kleinen, machbaren Schritten voran .

Warum scheiterte GPS?
Er funktionierte nur bei sehr klar definierten Problemen (z. B. mathematische Beweise, Schach). Er konnte nicht mit unstrukturierten und realen Problemen umgehen. Der Rechenaufwand wurde schnell zu hoch für komplexe Aufgaben.

GPS war ein wichtiger theoretischer Fortschritt, aber der zeigte auch, dass reine Logik nicht ausreicht, um echte Intelligenz nachzubilden.

Die erste Anwendung des GPS, war die Lösung von Schachproblemen: ein Schachcomputer.

$L1 = R * X - P \Rightarrow Q$ in
 $L2 = Q \vee P * R$



Perceptron Frank Rosenblatt

Ein Perceptron ist das einfachste Modell eines künstlichen Neurons. Also eine Art Mini-Gehirn für Computer. Es nimmt Zahlen als Eingaben, verarbeitet sie und gibt am Ende eine Ja/Nein-Entscheidung (1 oder 0) aus.

Stell dir eine automatische Tür vor, die sich nur öffnet, wenn du eine Karte hast und der Raum nicht voll ist.

Eingaben:
Hast du eine Karte? (Ja = 1, Nein = 0)
Ist der Raum voll? (Ja = 1, Nein = 0)

Verarbeitung:
Das Perceptron rechnet mit diesen Eingaben und entscheidet nach festen Regeln.

Ausgabe:
1 = Tür öffnet sich
0 = Tür bleibt zu

Es kann also einfache Entscheidungen treffen und ist der Grundbaustein für komplexere neuronale Netze, die heute für künstliche Intelligenz genutzt werden!

KI-Winter Phasen

Der KI-Winter bezieht sich auf Perioden in der Geschichte der Künstlichen Intelligenz, in denen die Forschung und Entwicklung aufgrund von Enttäuschungen über Fortschritte und fehlenden praktischen Anwendungen in den Hintergrund traten oder stagnierten.

Es gab insgesamt zwei große KI-Winter:

Erster KI-Winter 1970er Jahre bis frühe 1980er Jahre

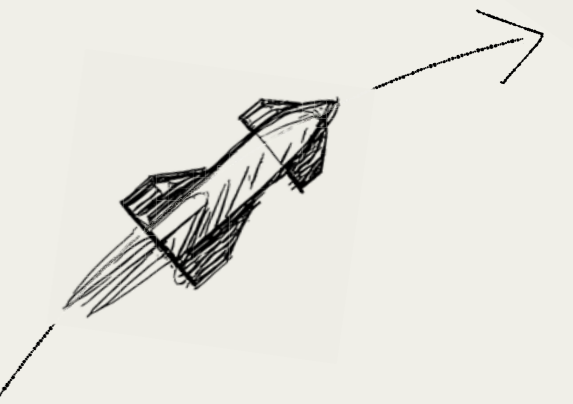
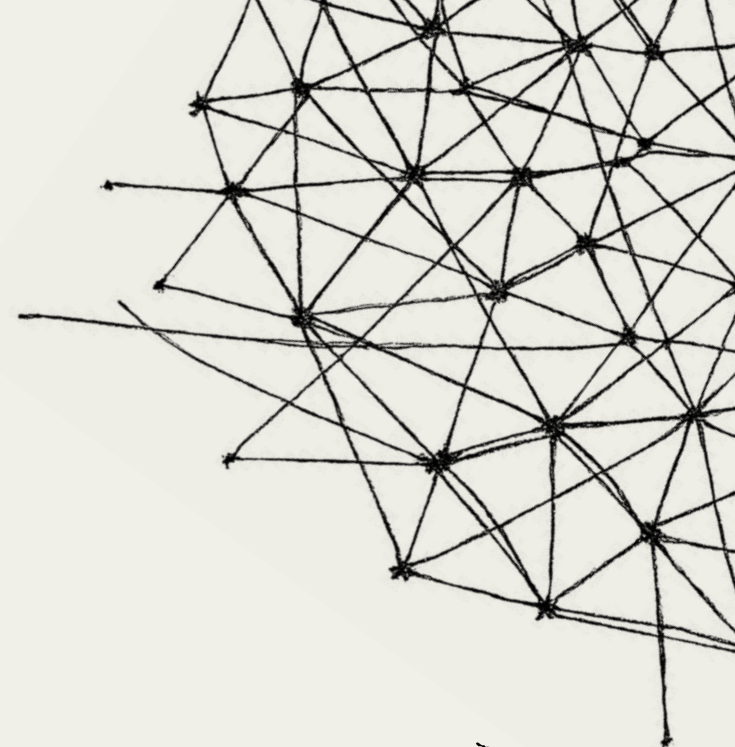
Der erste KI-Winter begann in den späten 1970er Jahren und zog sich bis in die frühen 1980er. In dieser Zeit gab es große Erwartungen an die Fähigkeit von Computern, menschliches Denken nachzuahmen, doch die Technologien konnten die versprochenen Ergebnisse nicht liefern.

Insbesondere die anfänglichen Expertensysteme und symbolischen KI-Ansätze waren begrenzt, und die Forschung steckte fest.

Die Finanzierung schrumpfte, und das Interesse an KI nahm deutlich ab. Diese Phase dauerte ungefähr von 1974 bis 1980, mit einem Höhepunkt der Stagnation Mitte der 1970er Jahre.

Zweiter KI-Winter späte 1980er bis frühe 1990er Jahre

Der zweite KI-Winter war ein Ergebnis der Überbewertung von Expertensystemen und ihrer Unfähigkeit, mit den realen Herausforderungen der Welt umzugehen.



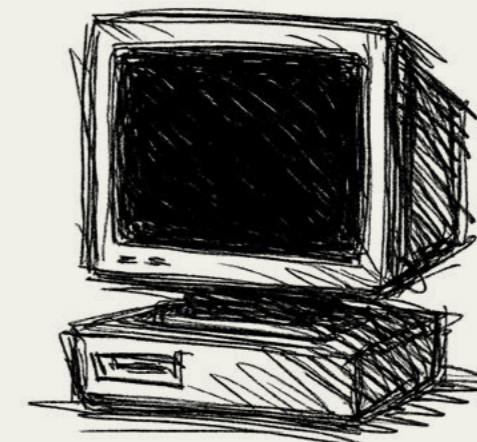
Ende der 1980er Jahre gab es eine neue Welle von Enttäuschungen, als viele Unternehmen, die in Expertensysteme investiert hatten, ihre Erwartungen nicht erfüllt sahen. Der Rückgang des Interesses und der finanziellen Mittel dauerte bis etwa 1993

Wiederaufnahme der Forschung

Die Wiederbelebung der KI-Forschung begann in den mittleren bis späten 1990er Jahren, als neue Techniken wie maschinelles Lernen, neuronale Netze (insbesondere Deep Learning) und die zunehmende Rechenleistung der Computer neue Fortschritte ermöglichten.

Ein wichtiger Wendepunkt war das Jahr 1997, als der Schachcomputer Deep Blue von IBM den Schachweltmeister Garry Kasparov besiegte, was das Interesse an KI wieder ankurbelte.

Mit der zunehmenden Verfügbarkeit von Daten und besseren Algorithmen, die auf diese Daten zugreifen konnten, begann die Forschung wieder aufzublühen, was schließlich zur heutigen „KI-Renaissance“ führte.





2025 – ein Ausblick

Wir stehen mitten in einem Umbruch.
Gesellschaftlich, wirtschaftlich, technologisch.

KI ist längst nicht mehr nur eine Spielerei für Nerds oder Forschungsabteilungen. Sie ist Teil unseres Alltags – manchmal sichtbar, oft unsichtbar, aber immer wirksam.

Die aktuellsten Entwicklungen zeigen:

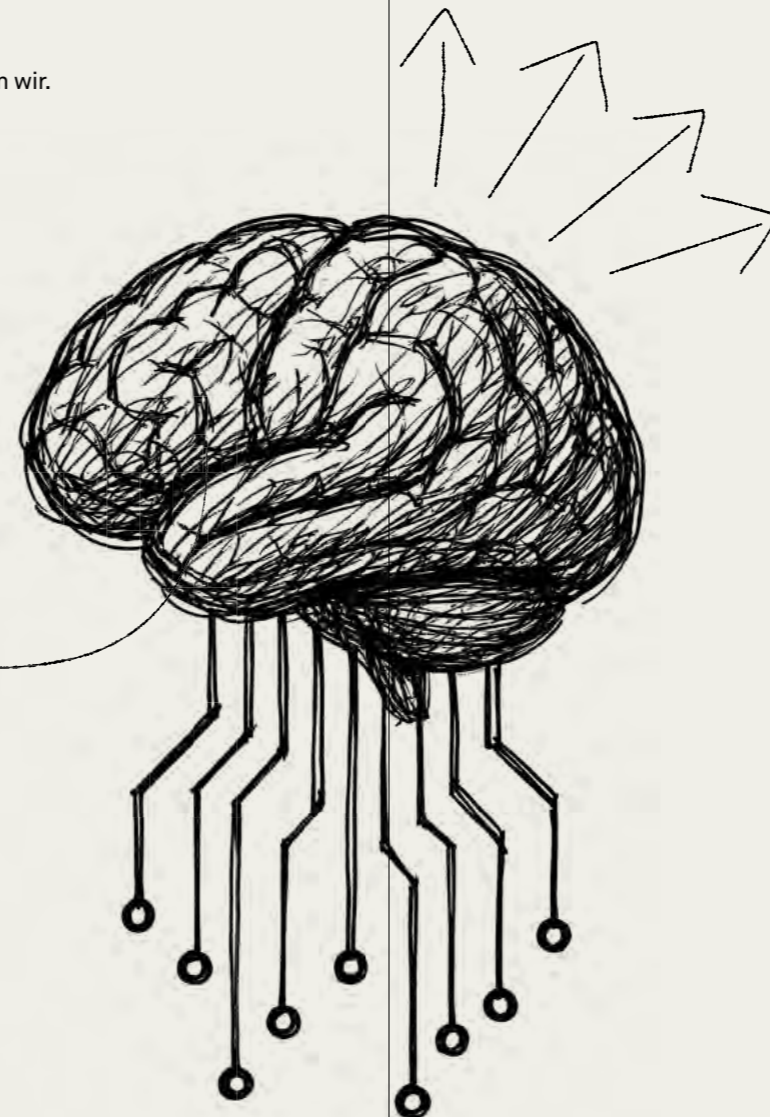
- KI-Systeme werden kollaborativer, kontextsensitiver und persönlicher.
- Open Source-Modelle wie Mistral, Llama 3 oder xAI setzen neue Maßstäbe in Offenheit und Geschwindigkeit.
- Unternehmen experimentieren mit agentenbasierten KI-Systemen, die ganze Prozesse automatisiert durchführen. Vom Kundensupport bis zur Ideenfindung.
- Gleichzeitig wird die politische Regulierung konkreter: Der EU AI Act ist in Kraft und fordert Verantwortung, Transparenz und Kontrolle.

Doch bei all dem Hype bleibt eines wahr:

KI kann viel – aber nicht alles UND sie entscheidet nichts. Entscheiden müssen wir.

Ob wir KI nutzen, um Menschen zu ersetzen oder zu entlasten.
Ob wir Systeme bauen, die uns befreien – oder kontrollieren.
Ob wir Technologie als Werkzeug der Selbstermächtigung oder der Fremdbestimmung einsetzen.

Die Zukunft entsteht nicht durch KI, sondern durch das, was wir Menschen mit ihr machen.



Expertensysteme

Ein KI-Expertensystem ist ein Computerprogramm, das in einem bestimmten Bereich arbeitet. Es hilft Menschen, Probleme zu lösen oder Entscheidungen zu treffen, indem es Wissen und Regeln nutzt.

Ein Expertensystem besteht aus drei wichtigen Teilen:

- Wissensbasis → Hier ist alles gespeichert, was ein Experte weiß (Fakten & Regeln).
- Schlussfolgerungsmodul → Dieses Modul denkt nach und zieht logische Schlüsse.
- Benutzeroberfläche → Hier gibt der Mensch Daten ein und bekommt Antworten.

Einsatzgebiete:

- Medizin → Sie helfen Ärzten, Krankheiten zu erkennen.
- Technik → Sie finden Fehler in Maschinen.
- Finanzen → Sie helfen bei der Erkennung von Betrug.
- Recht → Sie unterstützen bei der Prüfung von Verträgen.

Vorteile:

- Können schnell viele Informationen verarbeiten.
- Machen weniger Fehler als Menschen.
- Sind immer verfügbar.

Nachteile:

- Können nur das, was einprogrammiert wurde.
- Lernen nicht selbstständig wie moderne KI.
- Können nicht kreativ oder flexibel denken.

Heute werden Expertensysteme oft durch künstliche Intelligenz (KI) mit maschinellem Lernen ersetzt, da diese selbst dazulernen können.

Zertifizierung

KI: Anwendung & Verantwortung im Berufsalltag

Fortsetzungsmodul zum Vortrag „Endlich KI verstehen“.

KI nicht nur verstehen, sondern kompetent, reflektiert und sicher anwenden. Insbesondere bei der Nutzung generativer KI (z. B. ChatGPT, Copilot, DALL-E).

Inhalte (Auszug):

- Prompt Engineering
- Grenzen & Fehler
- Beruflicher Einsatz
- Verantwortung und Transparenz
- Zukunft & Mitgestaltung

- Zertifikat „KI-Kompetenz für den Berufsalltag“
- 6 UE à 45 Min (Halbtags-Workshop), wahlweise Online oder in Präsenz.

KI für Entscheider:innen

Fortsetzungsmodul zum Vortrag „Endlich KI verstehen“.

Praxisnaher, strategischer Zugang zu KI, um fundierte Entscheidungen zu treffen, Risiken zu erkennen und Chancen im eigenen Verantwortungsbereich zu bewerten.

Inhalte (Auszug):

- Strategisches Big Picture
- Potenziale im Unternehmen erkennen
- KI & Verantwortung
- Regulatorik & Compliance
- Make or Buy?
- Handlungssicherheit als Führungskraft

- Zertifikat „Strategische KI-Kompetenz für Entscheider:innen“
- 6 UE à 45 Min (Halbtags-Workshop), wahlweise Online oder in Präsenz.

Für Kursdaten und Einzelheiten sprich uns gerne an oder melde dich unter info@backyard32.academy

KI – ohne Intelligenz.

Was tut sie da eigentlich?

- KI versucht Intelligenz bestmöglich zu simulieren.
- KI ahmt uns nach – „spielt Kommunikation“.
- KI denkt nicht, fühlt nicht und weiss nichts.
- KI übt mehr oder weniger zielgerichtetes Raten.
- Wir „sprechen“ mit Maschinen und lassen uns täuschen.

KI ist weit entfernt von echter Intelligenz und Wissen.

→ Wenn wir so leicht zu täuschen sind, wie prüfen wir eigentlich, ob da wer „denkt“?



Was Du wissen solltest.

Wir wissen:

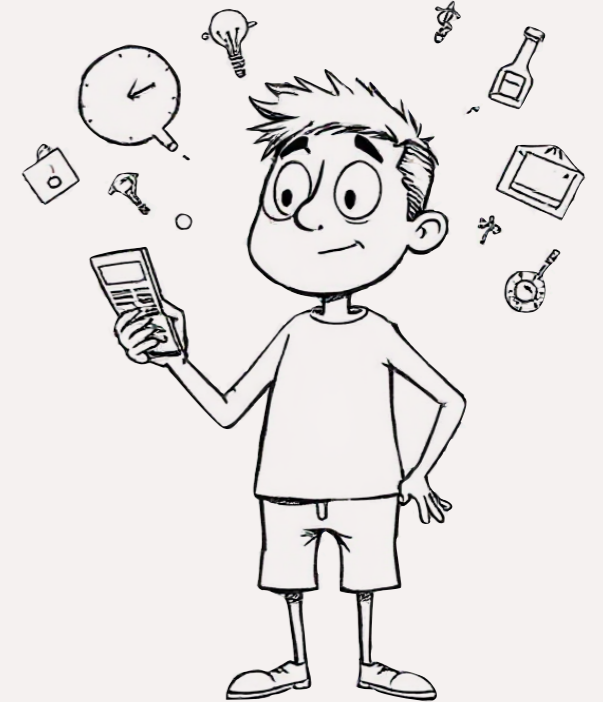
- KI soll Intelligenz imitieren.
- KI rechnet, rät und vergleicht.
- KI kann Lösungen selbst finden.

Wir kennen drei typische Aufgaben:

- Regression: Vorhersage von Zahlenwerten.
($x=2$)
- Klassifikation: Ordnen vorgegebener Kategorien.
(Wo ist die Katze?)
- Clustering: Finden unbekannter Muster.
(Finde irgendwas!)

**KI ist leistungsfähig und hantiert mit
Wahrscheinlichkeiten.**

→ Wie kann man das jetzt besser machen?



Konkrete Risiken.

Die Gefahren von KI.

- Starke KI (Superintelligenz) ist derzeit nicht realistisch.
- ChatGPT & Co. bestehen den Turing-Test nicht.
- Hohe Plausibilität von Texten kann täuschen.
- Behörden, Justiz, Medizin, HR – KI mischt mit!
- KI Filtert, empfiehlt, entscheidet ohne zu verstehen.
- Menschen handeln oft blind nach KI-Ergebnissen.
- Verantwortung? Meist Fehlanzeige.

Wenn KI Entscheidungsprozesse beeinflusst, müssen wir sehr genau wissen, was sie NICHT kann.

→ Zeit für klare Regeln und echten Durchblick.

„KI kann heute bereits Machtstrukturen massiv verschieben, auch ohne Bewusstsein oder Willen.“

EU AI Act – wer regelt hier eigentlich was?

Was steht drin – und warum betrifft uns das?

- Erster umfassender Gesetzesentwurf zur Regulierung von KI (EU-weites Gesetz).
- Ziel: Sicherheit, Transparenz, Menschenrechte, Kontrolle.
- Risikobasierter Ansatz: nicht jede KI wird gleich behandelt.
- Hier geht es nicht um Daten, sondern um Systemverhalten.

**Die EU will nicht alles verbieten.
Sie will wissen, wann's wie gefährlich wird.**

→ Also ... wie gefährlich ist gefährlich?



Vom Spielzeug zur Gefahr: Risikostufen.

Wie beurteilt die EU, ob eine KI harmlos oder problematisch ist?

- **Unakzeptables Risiko → Verboten**
Social Scoring, (emot.) Manipulation, Massenüberwachung.
- **Hohes Risiko → Pflichten**
Medizin, HR, Justiz (Dokumentation, Aufsicht, Transparenz)
- **Begrenztes Risiko → Kennzeichnungspflicht**
Chatbots
- **Minimales Risiko → kaum Auflagen**
Spamfilter, Spiele

Es geht nicht um Technik –
sondern um Kontext und Wirkung.

→ Und wenn man's ignoriert? Was dann?

Was droht, wenn's schiefgeht?

Müssen wir jetzt zittern?

- Strafen bis zu 35 Mio € oder 7 % des weltweiten Umsatzes.
- Pflicht zur Risikoabschätzung und Dokumentation.
- KI-Anbieter haften bei Verstößen, aber auch Unternehmen, die sie einsetzen.
- Ignorieren ist keine Ausrede mehr.
- Verantwortung ist nicht delegierbar

Wer KI nutzt, muss sie verstehen und das auch nachweisen können.

→ Klingt nach viel Verantwortung
aber auch nach gesundem Menschenverstand?

Ethik & Moral – hier wird's unangenehm.

Was darf KI? Und wer entscheidet das eigentlich?

- KI hat keine Moral, sie kennt nur Wahrscheinlichkeiten.
- Wir entscheiden, was „gut“ oder „vertretbar“ ist.
- Verantwortung beginnt vor dem Prompt, nicht erst nach dem Output.
- Keine Ethik by Design sondern
- Ethik durch Haltung und Reflexion.

KI ist kein moralischer Akteur – wir sind es.

→ Aber sind wir überhaupt in der Lage dazu?

Selbsteinschätzung – wo stehen wir eigentlich?

Weiß ich, was ich da tue – oder spiele ich KI-Roulette?

- Habe ich verstanden, wie KI funktioniert oder benutze ich sie blind?
- Würde ich meiner KI-Antwort trauen, wenn es um Menschenleben ginge?
- Bin ich bereit, Verantwortung zu übernehmen?
- Wenn ja: Für was genau?
Wenn nein: Warum nicht?

Reflexion ist Pflicht – nicht Kür.

→ Zeit für ein ehrliches Fazit.

und jetzt?

Was bleibt hängen? Und wie geht man klug mit KI um?

- KI ist weder Teufel noch Messias, sondern ein Werkzeug.
- Wer Wirkung erzeugt, trägt Verantwortung.
- Nicht alles, was möglich ist, ist auch sinnvoll.
- Wer fragt, führt – auch im Umgang mit KI.

**Wer mit KI arbeitet, braucht Haltung,
Verständnis – und einen klaren Kopf.**

→ Danke fürs Mitdenken. Und jetzt: Praxis.

10 Erkenntnisse

- KI imitiert – sie denkt nicht, sie rät klug.
- Verständnis ist nicht gleich Verarbeitung.
- Menschliche Intelligenz \neq Rechenleistung.
- Prompts sind keine Magie, sondern Handwerk.
- Wer präzise fragt, bekommt präzise Antworten.
- Verantwortung bleibt beim Menschen – auch bei guter KI.
- Der EU AI Act ist keine Zukunft – er ist aktiv.
- Risiko-KI? Kommt auf den Kontext an – und auf dich.
- Technik ist mächtig – Ethik macht den Unterschied.

**Wer mit KI arbeitet, braucht Urteilsvermögen,
nicht nur Tools.**

→ was folgt daraus für dich, dein Unternehmen und/
oder dein Team?

Ausblick für Neugierige und Gestalter:innen.

- KI ist nicht vorbei – sie fängt gerade erst an, Alltag zu werden.
- Wer heute kompetent handelt, gestaltet morgen mit.
- Verantwortung ist keine Option, sondern Pflicht.
- Wer Prompts meistert, beherrscht die Sprache der Zukunft.
- Der EU AI Act ist scharf – besser man versteht ihn jetzt.
- Echte Kompetenz braucht: Haltung, Kontext, Urteilskraft.

Fortbildung und Zertifizierung in der backyard academy

FORTSETZUNGSMODUL ZUM VORTRAG „ENDLICH KI VERSTEHEN“

KI: Anwendung & Verantwortung im Berufsalltag

KI nicht nur verstehen, sondern kompetent, reflektiert und sicher anwenden. Insbesondere bei der Nutzung generativer KI (z. B. ChatGPT, Copilot, DALL·E).

Inhalte (Auszug):

Prompt Engineering
Grenzen & Fehler
Beruflicher Einsatz
Verantwortung und Transparenz
Zukunft & Mitgestaltung

- Zertifikat „KI-Kompetenz für den Berufsalltag“
- 6 UE à 45 Min (Halbtags-Workshop), wahlweise Online oder in Präsenz.

FORTSETZUNGSMODUL ZUM VORTRAG „ENDLICH KI VERSTEHEN“

KI für Entscheider:innen

Praxisnaher, strategischer Zugang zu KI, um fundierte Entscheidungen zu treffen, Risiken zu erkennen und Chancen im eigenen Verantwortungsbereich zu bewerten.

Inhalte (Auszug):

Strategisches Big Picture
Potenziale im Unternehmen erkennen
KI & Verantwortung
Regulatorik & Compliance
Make or Buy?
Handlungssicherheit als Führungskraft

- Zertifikat „Strategische KI-Kompetenz für Entscheider:innen“
- 6 UE à 45 Min (Halbtags-Workshop), wahlweise Online oder in Präsenz.

Für Kursdaten und Einzelheiten sprich uns gerne an oder melde dich unter info@backyard32.academy

Prompt Baukasten

Karten zum Ausdrucken.

Prompt Baukasten – Anleitung



Prompt Baukasten

backyard academy

Prompt Formel

$$P = (G + R + C + T + F) \cdot Q - (O + N + V)$$

P = (Ziel + Rolle + Kontext + Ton + Format)

* Qualifizierung

– (Redundanz + Irrelevanz + Unschärfe)

backyard academy

Scoring

Alle Bestandteile mit Punkten bewerten:

G, R, C, T, F, O, N, V Skala 0-3

Q Skala 1-3 (!)

0 = fehlt komplett, 1 = rudimentär vorhanden,

2 = klar vorhanden, 3 = präzise ausgearbeitet.

backyard academy

Ergebnis

0–12 Punkte

13–24 Punkte

25–34 Punkte

35–45 Punkte

Kritisch: unbrauchbar

Schwach: ungenau

Solide: brauchbar

Stark: präzise, effizient

backyard academy

Variablen

G, R, C, T, F

Q

O, N, V

positive Variablen,

additiv - je mehr desto präziser.

moduliert die Ausgabequalität

negative Variablen,

subtraktiv - mindern Qualität.

backyard academy

Prompt Baukasten

G – Goal

$$P = (G + R + C + T + F) \cdot Q - (O + N + V)$$

+ Positive Variable.

Was soll die KI tun?

„Gib mir Handlungsempfehlungen für...“

backyard academy

R – Role

$$P = (G + R + C + T + F) \cdot Q - (O + N + V)$$

+ Positive Variable.

Wer ist die KI im Szenario?

„Du bist ein professioneller Change-Coach...“

backyard academy

C – Context

$$P = (G + R + C + T + F) \cdot Q - (O + N + V)$$

+ Positive Variable.

Hintergrundinformationen.

„Wir sind ein kleines IT-Unternehmen, das...“

backyard academy

T – Tone

$$P = (G + R + C + T + F) \cdot Q - (O + N + V)$$

+ Positive Variable.

Sprachduktus, Haltung, Emotionslage.

„im Stil einer empathischen Antwort an ...“

backyard academy

F – Format

$$P = (G + R + C + T + F) \cdot Q - (O + N + V)$$

+ Positive Variable.

Erwünschte Struktur.

„als nummerierte Liste mit maximal 3 Punkten“

backyard academy

Prompt Baukasten

Q – Qualifier

$$P = (G + R + C + T + F) \cdot Q - (O + N + V)$$

Modulator

Multiplikator für Klarheit, Tiefe oder Didaktik.

„Erkläre es so, dass es ein Kind versteht.“ oder

„Beginne mit einer Zusammenfassung.“

backyard academy

O – Overload

$$P = (G + R + C + T + F) \cdot Q - (O + N + V)$$

- Negative Variable

Redundanzen, Floskeln, Wiederholungen.

„Keine Einleitung. Keine Wiederholung der Frage.“

backyard academy

N – Noise

$$P = (G + R + C + T + F) \cdot Q - (O + N + V)$$

- Negative Variable

Themenfremdes, Kontextsprünge.

„Bitte keine historischen Rückblicke.“

backyard academy

V – Vagueness

$$P = (G + R + C + T + F) \cdot Q - (O + N + V)$$

- Negative Variable

Unklare Aussagen, zu allgemeine Formulierungen.

„Vermeide Begriffe wie ‚es könnte sein‘, ‚vielleicht‘.“

backyard academy

Wichtige Begriffe.

Künstliche Intelligenz (KI)	Programme, die Dinge tun, die sonst nur Menschen können .
Neuronales Netz	Eine Technik, bei der der Computer aus vielen „Knoten“ lernt.
Machine Learning (ML)	Der Computer erkennt Muster in Daten und lernt daraus.
Deep Learning	Eine Form von ML mit besonders vielen Schichten.
Large Language Model (LLM)	Ein sehr großes Sprachmodell, wie ChatGPT, das aus riesigen Textmengen gelernt hat.
Prompt	Der Text, mit dem man eine KI anweist, etwas zu tun.
Prompt Engineering	Die Kunst, einer KI die richtigen Anweisungen zu geben.
Bias (Verzerrung)	Eine einseitige oder fehlerhafte Sichtweise in der KI, z. B. durch schlechte Trainingsdaten.
Ethik in der KI	Was darf eine KI? Was soll sie nicht tun? Und wer entscheidet das?
EU AI Act	Ein europäisches Gesetz, das den Einsatz von KI regelt.
Halluzination (bei KI)	Wenn eine KI falsche, aber plausibel klingende Antwort gibt.
Token	Ein kleiner Teil eines Wortes. KI zählt damit, wie lang ein Text ist.

Adresse

brandsupply GmbH
Allersberger Str. 32
90461 Nürnberg

Kontakt

✉ info@backyard32.academy
☎ +49 (0) 911 3743 3767
📷 [backyard32.studio](https://www.instagram.com/backyard32.studio)