

Nachlese Folge 1

Titel

KI einführen ist mehr als KI einschalten

Teaser

Warum KI-Einführungen selten an der Technik scheitern: Alexander „weixi“ Weichselberger und SEQIS-Expertin Melanie Gau, Business Analystin mit einem Blick für die menschliche Seite der Technik, über Widerstände, Vertrauen und weitere Erfolgsfaktoren.

Fließtext

Ein Tool war ausgerollt, die Schulung gelaufen, alles bereit. Nach drei Wochen hat es niemand mehr benutzt. Nicht, weil es schlecht war – sondern weil niemand erklärt hatte, warum. Kennt Ihr das?

Genau hier steigen wir ein. Eine KI einzuführen ist ein Change-Projekt und kein IT-Projekt, und Change heißt zuerst einmal Unsicherheit. Wir sprechen über die vier Widerstände, die dabei fast immer auftauchen – von der Angst um die eigene Rolle bis zum stillen Rückzug, dem leisesten und teuersten von allen.

Braucht es den Menschen im KI-Zeitalter überhaupt noch? - Ja, unbedingt! Was passiert beispielsweise, wenn eine KI Euch Personas generiert und alle Führungskräfte darin männlich und 40+ sind? Um zum Beispiel so einen *Bias*, also eine systemische Voreingenommenheit, zu verhindern, ist der Mensch mehr denn je gefragt, die Ergebnisse kritisch zu prüfen. *Human Centered Design*, also das konsequente Denken vom Menschen her, wird durch KI nicht überflüssig – es wird zur Bedingung dafür, dass die Ergebnisse überhaupt taugen. KI skaliert Artefakte, nicht Verständnis.

Wir zeigen Euch außerdem, warum eine *lokale* KI-Lösung die Hemmschwelle spürbar senkt, sobald die Daten das Haus nicht verlassen, und warum ein bisschen Gamification beim Einüben neuer Werkzeuge mehr bewirkt als die dritte Pflichtschulung.

Am Ende steht eine Rolle, die es so vorher nicht gab: die Business Analystin als Vertrauensarchitektin zwischen Technologie und Team.

Hört rein und nehmt mit, wie Ihr Widerstand früh erkennt, ihn als Hinweis lest statt als Blockade – und Eure nächste Einführung damit deutlich ruhiger über die Bühne bringt.

Weiterführende Informationen

-  Widerstands-Landkarte
-  Transparenz-Karte
-  [ISO 9241-210](#) (menschzentrierte Gestaltung interaktiver Systeme) · [Prosci](#)
[ADKAR](#) · SEQIS-Leistungsseite [IT-Analyse](#)

Credits

Der IT Ping Pong ist eine Produktion der SEQIS Group GmbH.

In der heutigen Folge waren Ihre Expert:innen Alexander Weichselberger und Melanie Gau.
Für Aufnahme, Schnitt und Kommunikation ist Helena Thurner verantwortlich.

Kontakt

Wenn Sie Fragen haben, dann kontaktieren Sie uns gerne.
[Jetzt anfragen](#)