



GND

Con
2.0

GNDCon 2.0

Digital, Divers und Dezentral

ALLARDPIERSON

DE COLLECTIES VAN DE  UNIVERSITEIT VAN AMSTERDAM

Badisches
Landes
xCurator
Museum



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

GND

Con
2.0

Nutzerorientierte Empfehlungen mit Künstlicher Intelligenz

Sonja Thiel

Badisches Landesmuseum Karlsruhe

10.6.2021, 11:30

Übersicht

- “Creative User Empowerment”
- Kooperation mit Allard Pierson Amsterdam (UvA)
- Laufzeit 2021-2023
- in Verbindung mit Netzwerk “KI & Museen”
- Gefördert vom BKM

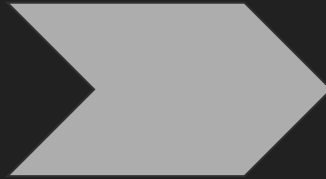
Grundidee

- Museum nutzbar machen
- Personalisierung der digitalen Museums-Nutzungserlebnisse
- Individuelle Empfehlungen auf Basis von Nutzersegmentierung und Personalisierung
- Verbindung zu weiteren Wissensressourcen und Erstellung von relevantem neuen Content, > Creative AI
- Einsatz von ML-Verfahren zu Tagging, Bilderkennung und Textgenerierung
- Framework für ML-gestützten User Generated Content

Datengrundlagen >>>

ML Anwendungsfälle

Sammlungskonvolute



Bilddaten

3-D Scans

Musik

Videos

Texte

User-Daten

Externe Daten

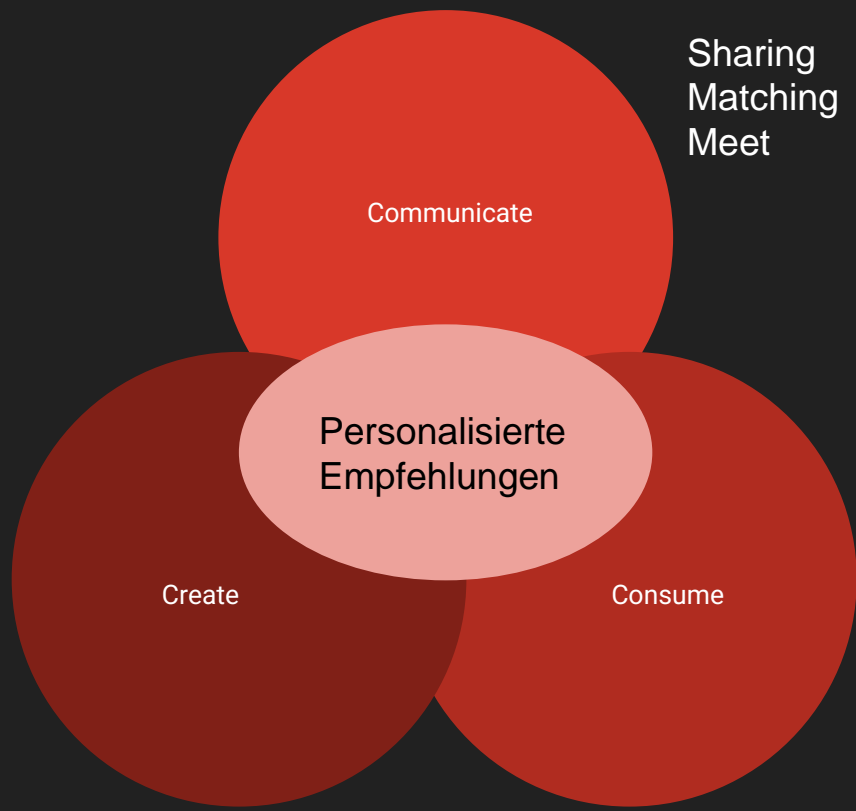
Data Analytics, Kollaborative Filtersystem
Relationship Learning
Text- und Bildererkennung, Tagging

Audio Recognition
Image Identification

Extraction
Automatische Textgenerierung, Übersetzungen
predictive analytics
recommendations

Relationship Learning, Knowledge Graph

für
Nutzer*innen



KI-gestützt:
Eigene Storys & Module
Online-Kurse

Digitaler Katalog
Kuratiertes Material
GND Daten
Wikidata
Daten offen bereitstellen
Such- und Filterfunktion

Prinzipien und Standards

☆ Offene Lizenz

☆ ☆ Wiederverwendbares Format

☆ ☆ ☆ Offenes Format

☆ ☆ ☆ ☆ Eindeutige Identifizierung

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ Vernetzung mit anderen Daten

FAIR Prinzipien

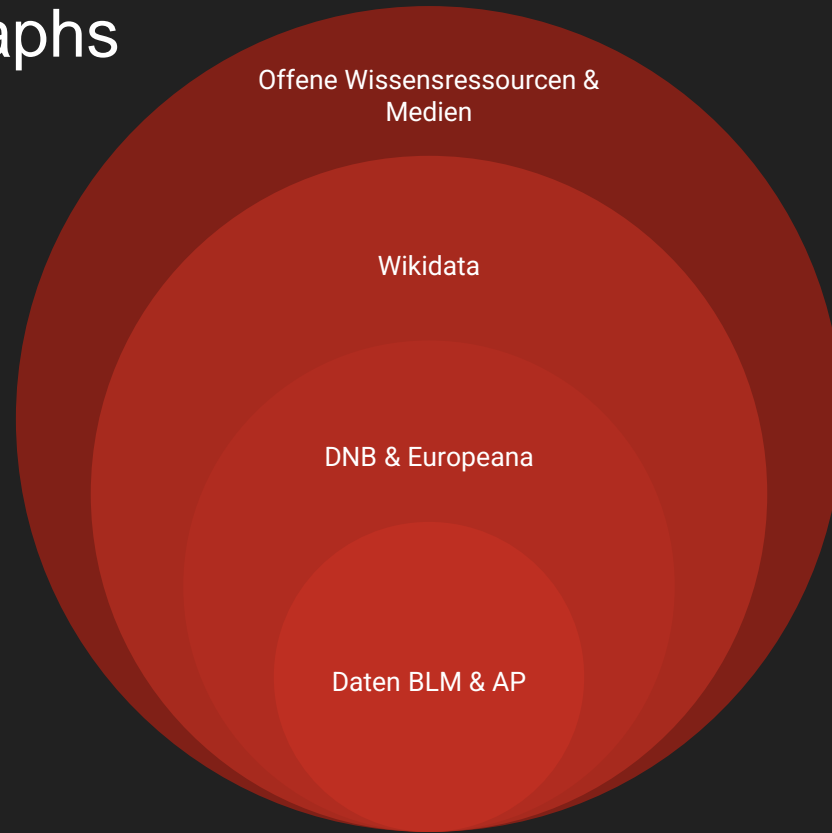
Nachnutzbarkeit >
Open Source

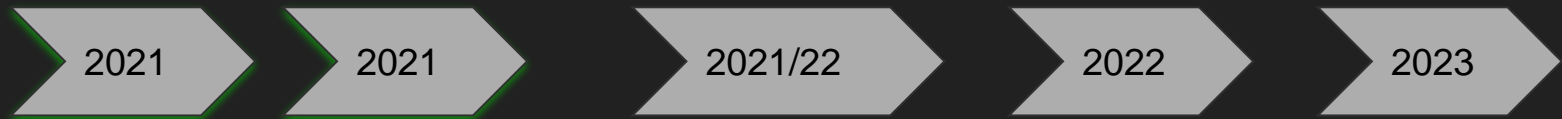
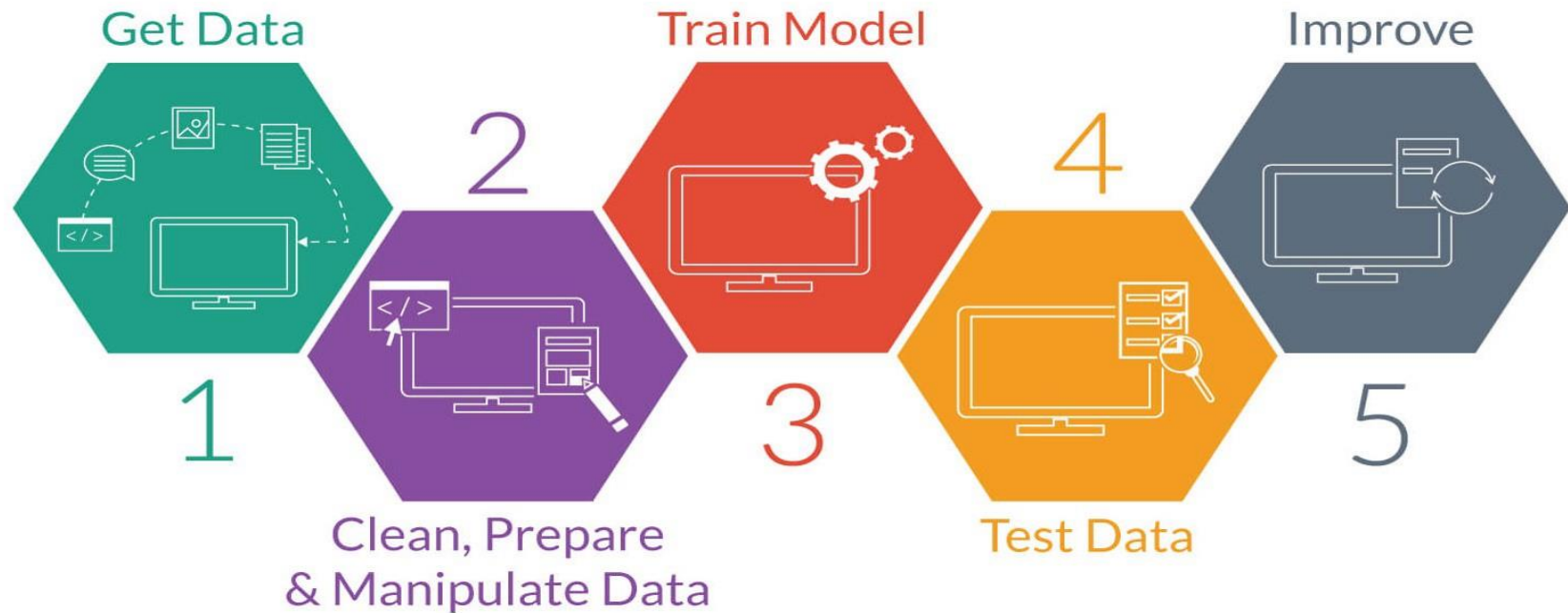
Nutzerorientierte
Entwicklung

kooperative
Entwicklung

modulare und
skalierbare Entwicklung

Knowledge Graphs





Programm

- ❖ Chancen & Risiken & Einsatzszenarien von Künstlicher Intelligenz in und mit Kultur diskutieren
- ❖ Mehrwerte von Künstlicher Intelligenz für Museen ausarbeiten und testen
- ❖ Training on the Job - Social Workplace Learning & Netzwerk “KI & Museen”
- ❖ Ethische Fragen und Guidelines entwickeln
- ❖ Entwickler-Events
- ❖ Daten und Code für Forschung & Entwicklung nutzbar machen

Wie arbeiten wir?



hackathon VOL. 2

Home

About

Jury

Challenges

Schedule

Location

FAQ

The Digital Museum Games - Platforms - AI

June 25th-27th, 2021

APPLY NOW

Application Deadline: 9d 1h 57m 40s

10th EAI International Conference ArtsIT

Interactivity, Virtualization & Artificial Intelligence - 02.-04.12.2021.

Call for Papers: Deadline für Einreichungen 17. Juni 2021;

Konferenz 02.-04.12.2021.

Mehr Information: <https://artsit.eai-conferences.org/2021/>

Kontakt: matthias.woelfel@hs-karlsruhe.de; johannes.bernhardt@landesmuseum.de



Fragen & Diskussion

- Welche Potentiale & Chancen sehen Sie in der Idee?
- Sehen Sie Anknüpfungspunkte zu Ihrer eigenen Arbeit?
- Was ist kritisch, welche Risiken sehen Sie?
- Was sollten wir auf keinen Fall vergessen?
- Welche Kooperationen bieten sich an?
- Wollen Sie sich im Projektverlauf beteiligen oder informiert bleiben?

Vielen Dank!

Sonja Thiel
Badisches Landesmuseum Karlsruhe
sonja.thiel@landesmuseum.de
@projektthiel
@BLM_Karlsruhe



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Lizenzhinweis

Die filmische Dokumentation der GNDCOn 2.0 steht als ein Produkt der Deutschen Nationalbibliothek unter der Creative Commons Lizenz CC-BY-SA; Urheberin in diesem Sinne ist die Deutsche Nationalbibliothek (DNB).

Die Sprechenden tragen Mund-und-Nasen-Bedeckung aufgrund der zum Zeitpunkt geltenden Hygienebestimmungen zur Eindämmung des Covid 19 Virus im öffentlichen Raum.

Vielen Dank an alle Mitwirkende.

Schnitt im Juli 2021