

Abschlussbericht CdV-Stipendium

Frank Horlitz, Georg Wolf

„Bilderbazar“, Game Assets mit Hilfe von Machinelearning aus offenen Kulturdaten gewinnen.

Wo steht euer Projekt am Ende des Stipendiums?

Nachdem wir mehr als die Hälfte des Stipendiums mit dem Machinelearning-Teil unseres Projektes verbraucht haben, haben wir gemerkt, dass unser Ansatz funktioniert, aber dass noch wesentlich mehr Arbeit für die Programmierung, Aufsetzen und Anlernen der Neutralen Netzwerke nötig ist.

Danach haben wir das letzte Drittel des Stipendiums für die Erstellung von Game-Prototypen genutzt. Insbesondere vor dem Hintergrund, dass wir das Projekt auf der Re-Publica vorstellen.

Daran arbeiten wir gerade und sind zuversichtlich das bis dahin zu schaffen.

Was ist gut gelaufen?

Insgesamt ist unsere Idee sehr gut aufgenommen worden. Wir haben das Projekt auf der Play! Konferenz des Cologne Game Labs der TH Köln vorgestellt und werden einen Prototypen auf der Re-Publica zeigen.

Das Interesse an unserem Projekt ist groß und wir werden die nächsten Monate weiter an dem Projekt arbeiten.

Was hätte besser laufen können?

Im Rückblick würden wir uns ein projektspezifisches Coaching am Anfang des Stipendiums wünschen. Dann hätten wir vielleicht den Machinelearning-Teil etwas vorbereiteter angehen können. Der Teil war für uns beide ja neu. Aber uns ist natürlich bewußt, dass man so einen spezielles Coaching für ein Projekt nicht so einfach aus dem Ärmel schüttet.

Dafür konnten wir dann jedoch die restliche Zeit des Stipendiums für die Game-Entwicklung nutzen; ein Bereich der uns vertrauter ist.

Bitte dokumentiert die Zeit, die ihr im Stipendienzeitraum in das Projekt investiert habt.

Wir hatten uns zum Ziel gesetzt, dass jeder von uns beiden 20 Stunden pro Woche in das Projekt investiert. Tatsächlich haben wir jeweils wesentlich mehr Stunden in das Projekt gesteckt.

Also über die 3 Monate jeweils 240 +X Stunden pro Person.

War es möglich, die Ziele, die ihr euch gesetzt habt, zu erreichen?

Zunächst diente uns das Stipendium dazu, tiefer in die Materie einzudringen. Das Ziel haben wir erreicht. Spiele-Prototypen zu bauen ist uns auch gelungen; auch wenn wir da gerade noch daran arbeiten.

Nicht erreicht haben wir unser Ziel für den Machinelearning-Teil: Automatisiert eine Datenbank aus den Digitalisaten zu erstellen. Daran wollen wir aber weiter arbeiten. Es gibt noch so viele Schätze in offenen Kulturdaten.

Wie zufrieden seid ihr damit?

Insgesamt sind wir mehr als zufrieden mit den Ergebnissen.

Kommt euer Projekt jetzt oder in Zukunft praktisch zum Einsatz und wenn ja, wo?

Es wird bei der Re-Publica im Off-Stage Programm zu sehen sein.

Auch wenn eure Arbeit/Anwendung momentan nicht zum Einsatz kommt, wo kann man sie sehen oder ausprobieren?

Machinelearning-Teil

<https://github.com/woolfy/Bilderbazaar#readme>

Projekt-Website

<https://www.raumwiese.de/papertheater/>

Habt ihr die Absicht und die Möglichkeit, die Daten aus eurem Projekt vorzuhalten und zu pflegen?

Grundsätzlich ja. Wenn unser Machinelearning-Teil funktioniert haben wir die Absicht, die extrahierten Daten der Forschung und den Institutionen zur Verfügung zu stellen.

Feedback zu den Workshops

Insgesamt sind Georg und mir die Themenfelder: Barrierefreiheit, DSGVO/Rechte und Lizenzen bereits vertraut gewesen. Nichtsdestotrotz konnten wir in den Konferenzen ein paar neue Einblicke erhalten und auch gezielt ein paar Fragen stellen.

Feedback der Unterstützung allgemein

Während des Stipendiums fühlten wir uns gut aufgehoben und unterstützt vom CdV-Team. Dafür möchten wir uns herzlich bei allen bedanken.

Frank Horlitz, Georg Wolf