| Numer celu | Nazwa celu | Horyzont | Status | Nazwa podmiotu |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.1.3. | Zapewnienie bezpieczeństwa oraz zbudowanie zaufania społecznego i gotowości do wykorzystywania rozwiązań AI w połączeniu z demokratyzacją dostępu do AI | 2023 | **EC1 Łódź- Miasto Kultury w Łodzi w**łącza tematykę sztucznej inteligencji w prowadzone w Centrum Nauki i Techniki EC1 **działania edukacyjne.** W roku 2021 przeprowadzone zostało spotkanie w ramach cyklu „Wieczory dla dorosłych” poświęcone współdziałaniu człowieka i technologii w erze rozwoju sztucznej inteligencji. W roku 2022, wspólnie z Uniwersytetem Łódzkim przeprowadzono wydarzenie pt. „Sparing człowieka z maszyną” oraz zorganizowano cyklu zajęć edukacyjnych dla dzieci poświęconych programowaniu i rozwoju technologii. Powyższe działania realizowane są w ramach dotacji podmiotowej otrzymywanej przez instytucję od Urzędu Miasta Łodzi. | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego – podmiot zgłaszający  EC1 Łódź – Miasto Kultury w Łodzi -  CPPC – podmiot odpowiedzialny za realizację działania | Uwaga uwzględniona |
| 1.1.4 | Uruchomienie kampanii przygotowujących społeczeństwo na zmiany związane z przyjmowaniem modelu gospodarki opartej na danych (gospodarki algorytmicznej). | 2023 | Dzięki środkom Mechanizmu Finansowego Europejskiego ObszaruGospodarczego i Norweskiego Mechanizmu Finansowego, Działanie 2Poprawa dostępu do kultury i sztuki Program Kultura możliwa jest realizacji przedsięwzięć, chociażby takich jak Biblioteki Raczyńskich w Poznaniu w partnerstwie z Instytutem Książki, która zrealizowała w latach 2020-2022 projekt „Sztuczna inteligencja w służbie książki”. Głównymcelem projektu był rozwój czytelnictwa w Polsce poprzez podniesieniekompetencji pracowników bibliotek, przy wykorzystaniu innowacyjnychnarzędzi z dziedziny nowych technologii, w tym sztucznej inteligencji i wymiany dobrych praktyk wypracowanych wspólnie z partnerem z Norwegii. W ramach zadania przewidziano szereg wydarzeń i warsztatów w tym również Festiwal Ludzie Książki, czyli cykl wydarzeń artystycznych, edukacyjnych i promocyjnych. Podczas Festiwalu prezentowane i rozwijane były innowacyjne metody zarządzania zbiorami bibliotecznymi, rekomendowania literatury i włączania czytelnika w życie literackie z wykorzystaniem SI. | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego – podmiot zgłaszający  Biblioteki Raczyńskich w Poznaniu w partnerstwie z Instytutem Książki – podmiot odpowiedzialny za realizację działania | Uwaga uwzględniona |
| 1.2.2 | Podejmowanie działań w określonych obszarach związanych  z rozwojem sztucznej inteligencji, w szczególności w celu wydajnego  i szybkiego dostępu do danych i ich wykorzystywania przez wszystkich uczestników życia gospodarczego, bez względu na wielkość instytucji. | 2027 | Resort kultury aktywnie wspiera instytucje kultury m.in.: • w digitalizacji i udostępnianiu zasobów dziedzictwa – wskazując na potencjał cyfrowych zasobów kultury – jako wysokiej jakościdanych, które mogą pomóc w rozwijaniu narzędzi opartych naalgorytmach SI• jak również w działaniach pozwalających za utrzymanie i rozwójrepozytoriów cyfrowych tj. Szukaj w archiwach, Polna etc. celem zapewnienia dostępu do danych. Powyższe jest możliwe m.in. dzięki finansowaniu ze środków strukturalnych jak i budżetu państwa części 24. Dotychczas w ramach Programu POPC państwowe instytucje kultury oraz TVP S.A. zrealizowały łącznie 17 projektów, w których zdigitalizowano i udostępniono ponad 2 mln. obiektów | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego | Uwaga uwzględniona |
| 1.2.2 | Podejmowanie działań w określonych obszarach związanych  z rozwojem sztucznej inteligencji, w szczególności w celu wydajnego  i szybkiego dostępu do danych i ich wykorzystywania przez wszystkich uczestników życia gospodarczego, bez względu na wielkość instytucji. | 2027 | Resort kultury prowadzi Program rządowy Kultura Cyfrowa w którymrealizowane są zadania mające na celu digitalizację i udostępnieniezasobów kultury. Program skierowany jest głównie do samorządowych instytucji kultury, NGOsów oraz kościołów i związków wyznaniowych. W Programie Kultura cyfrowa premiowane są projekty dotyczące zwiększanie dostępności cyfrowych zasobów w Internecie wraz z umożliwieniem ich ponownego wykorzystania. W ramach programu możliwe jest także wdrażanie interfejsów API/tworzenie kluczy API systemów do udostępniania zasobów pozwalających na integrację i wymianę danych z innymi repozytoriami cyfrowymi. | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego | Uwaga uwzględniona |
| 1.2.2 | Podejmowanie działań w określonych obszarach związanych  z rozwojem sztucznej inteligencji, w szczególności w celu wydajnego  i szybkiego dostępu do danych i ich wykorzystywania przez wszystkich uczestników życia gospodarczego, bez względu na wielkość instytucji. | 2027 | Wytwórnia Filmów Dokumentalnych i Fabularnych, która zrealizowałaprojekt projekt pn. Udostępnianie filmowych zasobów kultury przyzastosowaniu technologii nowej generacji – AI(artificial intelligence),digitalizacja fonoteki WFDiF oraz cyfrowa rekonstrukcja polskich filmówdokumentalnych. Kluczowym założeniem technologicznym projektu było wdrożenie do platformy streamingowej służącej upowszechnianiu online zdigitalizowanych i zrekonstruowanych materiałów audiowizualnych zaawansowanej kontekstowej wyszukiwarki opartej na mechanizmach sztucznej inteligencji. Wdrożony silnik umożliwia przeszukiwanie cyfrowych zasobów i opisywanie każdej klatki zdigitalizowanych materiałów filmowych za pomocą uczenie maszynowego, w tym: rozpoznawania obrazu i zadanych wzorców (aktor, miasto, drzewo, itp.) oraz SI opartej na sieciach neuronowych (deep learning), umożliwiającej np. identyfikację osób czy przedmiotów w danej scenie. W ramach niniejszego projektu zaplanowane także rekonstrukcję i digitalizację 120 filmów fabularnych, digitalizację 10 000 sztuk materiałów dźwiękowo muzycznych z fonoteki WFDiF. Materiały dostępne na portalu https://35mm.online/ | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego – podmiot zgłaszający  WFDiF – podmiot odpowiedzialny za realizację działania | Uwaga uwzględniona |
| 1.2.2 | Podejmowanie działań w określonych obszarach związanych  z rozwojem sztucznej inteligencji, w szczególności w celu wydajnego  i szybkiego dostępu do danych i ich wykorzystywania przez wszystkich uczestników życia gospodarczego, bez względu na wielkość instytucji. | 2027 | **Biblioteka Narodowa j**est liderem w zakresie digitalizacji zasobów bibliotecznych w kraju oraz aktywnie stara się wykorzystywać nowe technologie. Prowadzi m.in. projekt rozwojowo-badawczy **LATERNA (Layout Analysis and Text Recognition Automation).** Projekt realizowany jest bezterminowo przez pracownika etatowego Biblioteki Narodowej i nie ma żadnego zewnętrznego dofinansowania. Głównym celem projektu jest automatyczna analiza układu stron i ekstrakcja warstwy tekstowej zdigitalizowanych dokumentów. Korzyści z tego wynikające to:  − możliwość pełnotekstowego przeszukiwania dokumentów,  − zwiększenie dostępności cyfrowych zbiorów bibliotecznych Biblioteki Narodowej dla osób niewidomych i niedowidzących,  − usprawnienie opracowania cyfrowych edycji dokumentów.  **E-usługa DESKRYPTOR** jest częścią projektu mLUMEN w ramach Działania 2.4 „Tworzenie usług i aplikacji wykorzystujących e-usługi publiczne i informacje sektora publicznego” II osi priorytetowej „E-administracja i otwarty rząd” POPC. E-usługa DESKRYPTOR, to narzędzie do automatycznego tagowania tekstów w języku polskim. Aplikacja, wykorzystując algorytmy uczenia maszynowego, analizuje tekst pod kątem poruszanych w nim zagadnień (tematów) i proponuje odpowiadający im zestaw słów kluczowych (tagów). Tagi zwracane przez aplikację pochodzą z ujednoliconego tezaurusa (słownika) rozwijanego przez Bibliotekę Narodową - słownika Deskryptorów Biblioteki Narodowej (DBN). Z e-usługi DESKRYPTOR można korzystać na dwa sposoby: za pomocą interfejsu graficznego oraz za pomocą interfejsu programistycznego, czyli API (Application Programming Interface). | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego – podmiot zgłaszający  Biblioteka Narodowa – podmiot odpowiedzialny za realizację działania | Uwaga uwzględniona |
| 1.2.5 | Zdefiniowanie stałych programów wspierania działalności artystycznej i kreatywnej w obszarze AI. | 2027 | Polski Instytut Sztuki Filmowej sukcesywnie od 2022 roku wdraża **systemy informatyczne wspomagające zarządzanie BI** (*Business Intelligence*). Projekt wpisuje się zarówno w kategorię „AI i społeczeństwo” w związku z prowadzonymi w ramach niego działaniami opartymi na danych, a jednocześnie spełnia założenia kategorii „AI  i nauka”, wspierając środowisko badawcze w zakresie **analiz rynku kinematograficznego w Polsce kształtując kadrę ekspertów w dziedzinie korzystania z baz danych**. Finansowanie projektu pochodzi ze środków krajowych, a całościowy budżet przedsięwzięcia wynosi 745 134, 00 PLN.  Ponadto PISF w 2023 r. uruchomił nowy **Priorytet Rozwiązania i inicjatywy technologiczne w Programie Operacyjnym Upowszechnianie kultury filmowej**. **Celem tego priorytetu jest:**  **1) wykorzystanie sztucznej inteligencji (AI) w zakresie działań związanych z rynkiem kinematograficznym;**  **2) wspieranie inicjatyw wykorzystujących nowe technologie w celu rozwijania narzędzi cyfrowych pozwalających na wykorzystanie potencjału i zasobów kultury filmowej;**  **3) wspieranie działań w obszarze AI, mających na celu tworzenie warunków powszechnego dostępu do dorobku polskiej, europejskiej i światowej sztuki filmowej;**  **4) rozwój systemów i rozwiązań informatycznych przeznaczonych do zwalczania piractwa  w cyberprzestrzeni;**  **5) rozwój technologii wpierającej procesy tworzenia wirtualnej rzeczywistości wykorzystywanej na potrzeby produkcji filmowych i audiowizualnych**.  Rodzaje przedsięwzięć, które kwalifikują się do tego priorytetu to m.in.:  1) inicjatywy, usprawniające mechanizmy badawcze w obszarze kinematografii, których założenia opierają się na wykorzystywaniu rozwiązań AI;  2) rozwój narzędzi zwiększających dostępność kultury filmowej poprzez technologię;  3) analizy danych oparte na AI służące rozwojowi badań w zakresie kultury filmowej;  4) opracowanie metod, oprogramowania i zakup infrastruktury związanej ze zwalczaniem piractwa filmowego w sieciach informatycznych;  5) rozwój narzędzi i oprogramowania pozwalającego osiągnąć wysokiej jakości produkty wirtualnej rzeczywistości wykorzystywane w produkcjach filmowych.  Nabór do tego Priorytetu będzie kontynuowany w kolejnych latach. Liczba wniosków, które wpłynęły w pierwszym roku funkcjonowania Priorytetu to 17, z czego 8 zostało dofinansowanych na łączną kwotę 3 703 840,00 złotych.  Ponadto w ramach realizowanych i planowanych działań do 2023 roku w obszarach SI Instytut zorganizował panel poświęcony sztucznej inteligencji podczas Gdynia Industry w ramach tegorocznego Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni. Debata z zaproszonymi gośćmi miała na celu zapoznanie środowiska filmowego z aktualnym rozwojem sztucznej inteligencji i otworzyła dyskusję o jej przyszłości w branży kinematograficznej.  **Instytut ma także w planach przygotowanie raportu z udziałem czołowych ekspertów z całego świata o AI i jej wpływie na przemysł filmowy oraz przygotowanie przewodnika po narzędziach AI, które mogą być używane przez twórców filmowych**. Projekt planowany jest na lata 2023-2025. Dodatkowo w Instytucie wdrażane są narzędzia oparte na AI, m.in. Chatbot, który optymalizuje pracę wewnątrz organizacji, a w przyszłości może posłużyć także do obsługi beneficjentów. | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego – podmiot zgłaszający  PISF – podmiot odpowiedzialny za realizację działania | Uwaga uwzględniona |
| 1.2.5 | Zdefiniowanie stałych programów wspierania działalności artystycznej i kreatywnej w obszarze AI. | 2027 | Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych dotychczas nie realizowało zadań bezpośrednio związanych z wdrażaniem celów zdefiniowanych  w *Polityce AI*, niemniej jest operatorem **Programu Rozwoju Sektorów Kreatywnych**. Zgodnie z jego regulaminem o dofinansowanie mogą starać się projekty dotyczące:  - rozwoju nowoczesnych form przekazu kulturowego i wyrazu artystycznego poprzez wykorzystanie nowych technologii w kulturze;  - promowania i upowszechniania wykorzystania nowoczesnych narzędzi kreatywnych  i technologicznych, w tym w szczególności cyfrowych na rzecz rozwoju tradycyjnych obszarów kultury;  - edukacji i profilaktyki medialnej i cyfrowej – budowy przyjaznego, otwartego, twórczego promującego wartościowe postawy i wolnego od patologii środowiska cyfrowego oraz przeciwdziałania negatywnym zjawiskom towarzyszącym intensywnemu rozwojowi technologicznemu;  - łączenia różnych dziedzin/branż/zasobów kreatywnych w celu wypracowania nowych form artystycznych, w tym w szczególności z wykorzystaniem multimediów i nowych technologii cyfrowych.  W tegorocznej edycji programu na liście wniosków rozpatrzonych pozytywnie znalazły się dwa projekty nawiązujące do SI: Bezdroża AI- poradnik przetrwania oraz minibooks.ai – spersonalizowane bajki na życzenie – wersje cyfrowe, papierowe, audio i wideo.  Ponadto w ramach wydarzeń własnych CRPK pn. Kultura w Grze – Fredro-jam odbyły się warsztaty dotyczące możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji w procesie produkcji gier wideo. | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego – podmiot zgłaszający  CRPK – podmiot odpowiedzialny za realizację działania | Uwaga uwzględniona |
|  |  |  | Narodowa Orkiestra Symfoniczna Polskiego Radia w Katowicach zrealizowała we współpracy z IBM (NYSE: IBM) projekt **NOSPRA AI**. To nowatorska inicjatywa, w której wykorzystano zaawansowaną sztuczną inteligencję do rozmowy o muzyce. Dzięki wdrożeniu rozwiązania Watson Assistant przez IBM Services NOSPR możliwe było obcowanie z orkiestrą symfoniczną online poprzez zadawanie pytań głosowo i pisemnie, słuchając rzadko publikowanych nagrań audiowizualnych Narodowej Orkiestry Symfonicznej Polskiego Radia. NOSPR jest także zainteresowana przygotowywaniem i wystawianiem spektakli multimedialnych wykorzystujących algorytmy SI. Ponadto prowadzi coroczny Międzynarodowy Konkurs Muzyczny im. Karola Szymanowskiego stanowiący pomost między kulturą i twórczością artystyczną, a nowymi technologami wykorzystywanymi w nieszablonowy sposób. | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego – podmiot zgłaszający  NOSPR – podmiot odpowiedzialny za realizację działania | Uwaga uwzględniona |
| 3.2.2 | Podniesienie atrakcyjności polskich uczelni dla najzdolniejszych studentów i kadry akademickiej między innymi przez elastyczniejszy plan studiów otwarty na interdyscyplinarne zajęcia z AI oraz najnowsze technologie. | 2027 | Z kolei **uczelnie artystyczne** podległe resortowi kultury najczęściej prowadzą badania nad wykorzystaniem sztucznej inteligencji w szeroko pojętej kulturze najczęściej w ramach pozyskanych grantów badawczych lub prac doktorskich np.: **Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie** na Wydziale Intermediów prowadzi badania podejmujące problematykę SI. Ich wynikiem jest działalność twórcza w obszarach technologii takich jak VR, AR, programowanie, media strumieniowe. Ponadto na podstawie niniejszych badań opracowywany jest doktorat z zakresu wykorzystania uczenia maszynowego i SI w celu wyczulenia technologii na procesy związane z funkcjonowaniem organizmu ludzkiego. Projekt w trakcie realizacji, zaplanowany do 2023 r. | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego – podmiot zgłaszający  Uczelnie artystyczne – podmioty odpowiedzialne za realizację działania | Uwaga uwzględniona |
| 6.1.5 | Zwiększenie zdolności państwa do wykorzystania AI w sytuacjach kryzysowych w celu prognozowania zagrożeń i wspierania decyzyjności, a także w sytuacjach wymagających interwencji lub wsparcia ze strony administracji różnego szczebla. | 2023 | Departament Restytucji Dóbr Kultury Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego rozwiązania wykorzystujące algorytmy SI wykorzystuje do prowadzenia zadań związanych z poszukiwaniem utraconych dóbr kultury. Gotowe narzędzie pozyskane przez RDK oparte jest o częściowo zautomatyzowane wyszukiwanie graficzne i zautomatyzowane porównywanie obrazów. Zastosowanie tych rozwiązań pozwoliło zwielokrotnić ilość poszukiwanych dóbr kultury, które są odnajdywane na rynku dzieł sztuki i w zbiorach publicznych na całym świecie przez specjalistów DRK MKiDN. Ponadto na bieżąco pracownicy RSK monitorują rynek dostępnych narzędzi, które mogą być wykorzystane w codziennej pracy. Na chwilę obecna nie planowane jest opracowanie narzędzi własnych. | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego | Uwaga uwzględniona |