

Vragenlijst rond artificiële intelligentie - Fase 3

Project: Demo AI

Fonds Filmfonds	Domein Creatie	Steun Productiesteun	Categorie Fictie kinder- en jeugdfilm Lang	Vlaams aandeel Majoritair Vlaams
---------------------------	--------------------------	--------------------------------	--	--

Contactgegevens

Voornaam	Familienaam	Functietitel	E-mailadres
<input type="text" value="Matthew"/>	<input type="text" value="Deboysere"/>	<input type="text" value="Research Coordinat"/>	<input type="text" value="ai@vaf.be"/>

Gebruik van artificiële intelligentie

In dit onderdeel stellen we vragen over het gebruik van artificiële intelligentie (AI) tijdens het administratief proces in het aanvraagdossier, alsook het gebruik tijdens het project zelf. Klik op de infoknoppen om extra informatie met betrekking tot specifieke begrippen te raadplegen.

Belangrijk

Voor het invullen van deze vragenlijst is enige kennis vereist over wat artificiële intelligentie (AI) is, en wat daar wel en niet onder verstaan wordt. We hebben daarom in overleg met experts categorieën bepaald op basis van de verschillende toepassingen waarvoor AI gebruikt wordt in de audiovisuele sector. Klik op de knop naast elke categorie om een beschrijving te lezen, aangevuld met diverse toepassingen, applicaties en voorbeelden. Raadpleeg ook de begrippenlijst voor verdere informatie.

[Begrippenlijst](#)

Heb je voor het maken van je dossier op enige wijze gebruik gemaakt van AI, een model of van een tool die door AI gedreven wordt? Heb je voor het uitwerken en maken van het project zelf op enige wijze gebruik gemaakt van AI, een model of van een tool die door AI gedreven wordt?

Categorie	Info	Het project		
		Aanvraagdossier	zelf	NVT
A. 'Afbeeldingen en foto's: Generative Art' zoals het genereren van afbeeldingen via modellen of aangeboden tools als Dall-E, Shutterstock AI, Canva AI, Midjourney en Stable Diffusion, etc., of fotobewerking op basis van AI, bijvoorbeeld via Photoshop.	<input type="text" value="Voorbeelden"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B. 'Video / VFX' zoals het genereren van video's, videobewerking, talking heads, deepfakes, het omzetten van tekst naar video, (de-)aging en VFX pipelines.	<input type="text" value="Voorbeelden"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C. '3D' zoals het genereren van models, het genereren van 3D-afbeeldingen, het genereren van	<input type="text" value="Voorbeelden"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Categorie	Info	Aanvraagdossier	Het project zelf	NVT
dieptebeelden via NeRF/Photogrammetry.				
D. 'Virtual Humans' zoals het genereren van avatars (gezicht en/of full-body).	Voorbeelden	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E. 'Animations' zoals motion capturing en motion synthesis (bv. het aanleren van nieuwe bewegingen aan animatiemodellen).	Voorbeelden	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F. 'Text' zoals het genereren van teksten en vertalingen, automatisering van ondertiteling, het interpreteren of samenvatten van informatie, assistentie bij het schrijven van teksten of het leren schrijven, bijvoorbeeld in een specifieke stijl.	Voorbeelden	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G. 'Audio' zoals het aanleren en genereren van spraak, dubbing, het omzetten van tekst in audio, spraakherkenning, het aanpassen van spraak en het genereren van muziek.	Voorbeelden	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
H. 'Testing' zoals het automatiseren van simulaties, machine learning bots en in-game opponent AI.	Voorbeelden	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I. 'Physics / Engine' zoals neural physics en engine optimizations, bijvoorbeeld bij het ontwikkelen van games of bij het maken van set- en camerasimulaties.	Voorbeelden	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J. 'Andere' aan te duiden indien je vindt dat jouw gebruikte AI-toepassing niet in een van bovenstaande categorieën behoort.		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Waarom heb je voor deze tools gekozen?

- Om tijd te besparen
- Om kosten te besparen
- Om de kwaliteit te verbeteren
- Om het onmogelijke mogelijk te maken, bijvoorbeeld bij een overlijden of het uitvoeren van miljoenen taken op een korte termijn.
- Andere

In welke fases heb je deze tools of modellen gebruikt of ben je van plan om ze te gebruiken?

- Concept en brainstorm (bv. om inzichten te verkrijgen, storyboarding, ...)
- (Ondersteuning in) schrijven van (aanvraag-)documenten (bv. vertalingen, samenvattingen, ...)

- Prototyping (bv. om goedkoper een prototype of vertical slice te bouwen, ...)
- Productie & post-productie (bv. bouwen van maquettes, simuleren van camera's, gametesting, nabewerking, kleurcorrectie, audiocorrectie, ...)
- Content door AI gegenereerd in eindproduct (bv. textures, stemmen, muziek, in-game tegenstanders, ...)
- Eindgebruiker kan interageren met AI in eindproduct (bv. chatbots, AI generation as a service, ...)

Heb je voor het gebruik van de AI tool of model beroep gedaan op de diensten van andere ondernemingen?

- Ja
- Nee

Heb je voor het gebruik van de AI tool of model beroep gedaan op gratis toegankelijke bronnen of diensten?

- Ja
- Nee

Heb je voor het gebruik van de AI tool of model beroep gedaan op betalende bronnen of diensten?

- Ja
- Nee

Vragen over aspecten van intellectuele eigendom

In dit onderdeel polsen we naar het gebruik van artificiële intelligentie (AI) en welke intellectuele eigendommen er in de dataset zitten.

Heb je tijdens het gebruik van AI, een model of van een tool die door AI gedreven wordt gebruik gemaakt van werken die beschermd worden door auteursrecht of andere intellectuele eigendomsrechten (bv. octrooirechten of merkenrechten) van:

- medewerkers, freelancers en/of stagiairs?
- derden?
- dat weet ik niet

Op welke manier heb je daar rekening mee gehouden?

Bestaan er binnen jouw onderneming schriftelijke afspraken over de bescherming van intellectuele eigendomsrechten van werknemers, freelancers of stagiairs ten opzichte van het (afgewerkte) product?

- Ja
- Nee

Verklaar?

Kunnen werknemers, freelancers of stagiairs weigeren dat door hen (mede)gecreëerde, door intellectuele eigendom beschermde werken gebruikt worden in of ten behoeve van de functionering van AI tools of modellen?

- Ja

Nee

Verklaar?

Stellingen waarover we graag je persoonlijke mening kennen

In dit onderdeel polsen we tot slot naar jouw persoonlijk gevoel bij enkele topics rond artificiële intelligentie (AI). Neem de vragen goed door en vul het antwoord in dat het best past bij elke vraag.

Stelling	Helemaal niet akkoord	Eerder niet akkoord	Neutraal	Eerder akkoord	Helemaal akkoord
A. Het gebruik van AI kan leiden tot innovatie in onze sector.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
B. Het gebruik van AI kan op basis van de dataset(s) leiden tot het versterken van stereotypering, clichés en/of onbewuste vooroordelen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
C. Met het gebruik van AI kan je sneller taken uitvoeren.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
D. Met het gebruik van AI kan je goedkoper taken uitvoeren.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

In welke gevallen zou het gebruik van AI tools of modellen naar jouw mening altijd toegelaten moeten zijn?

In welke gevallen zou het gebruik van AI tools of modellen naar jouw mening nooit toegelaten moeten zijn?