

# Learning to Tell Tales:

A Data-driven Approach to Story Generation

*Neil McIntyre and Mirella Lapata*

# Story telling

- vyprávění příběhů
- návrat k tradici vyprávění
- nej přirozenější lidská činnost a umění
- v současnosti velký zájem (zábavní průmysl)

# Story generátor

- přístup řízený daty pro vytváření krátkých příběhů pro děti
- nepotřebuje manuální zásah

# Jak pracuje Story generátor?

- uživatel určí téma a délku příběhu
- entity vyplývají z tématu
- generování příběhů zahrnujících informace o entitách (konzultuje s bází znalostí)
- data získaná z korpusu

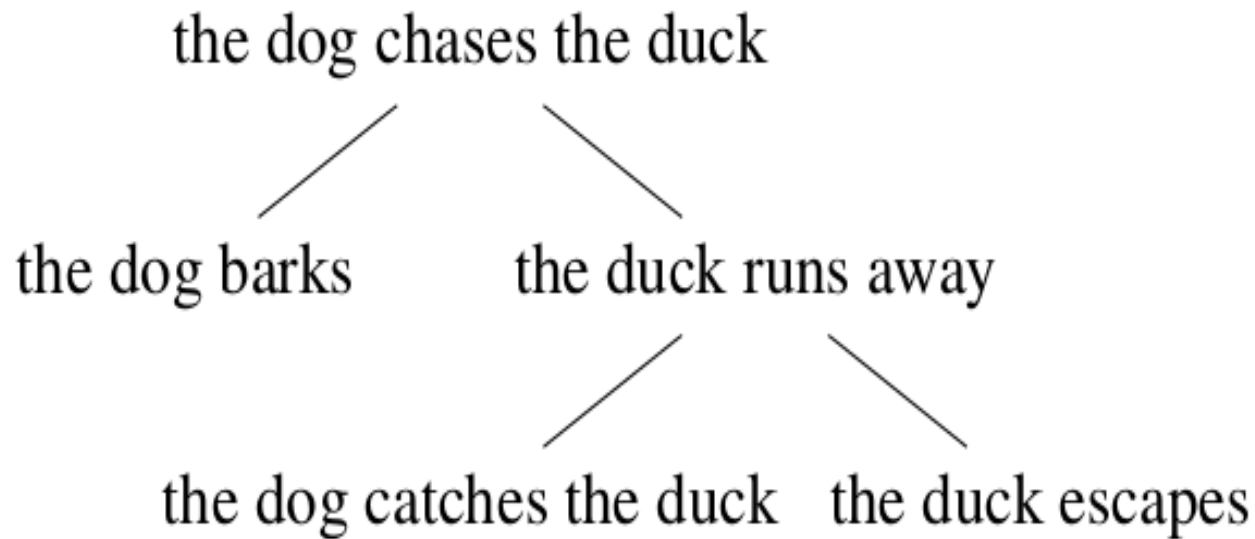
# Jak pracuje Story generátor?

- příběh tvořený pouhým zřetězením není koherentní
- utvořen sled událostí s nimiž objekt souvisí
- proces uložen jako strom

# Strom generátoru

- hloubka = délka příběhu
- ohodnocené uzly
- košatost = velikost báze znalostí
- prořezávání levných uzlů

# Příklad



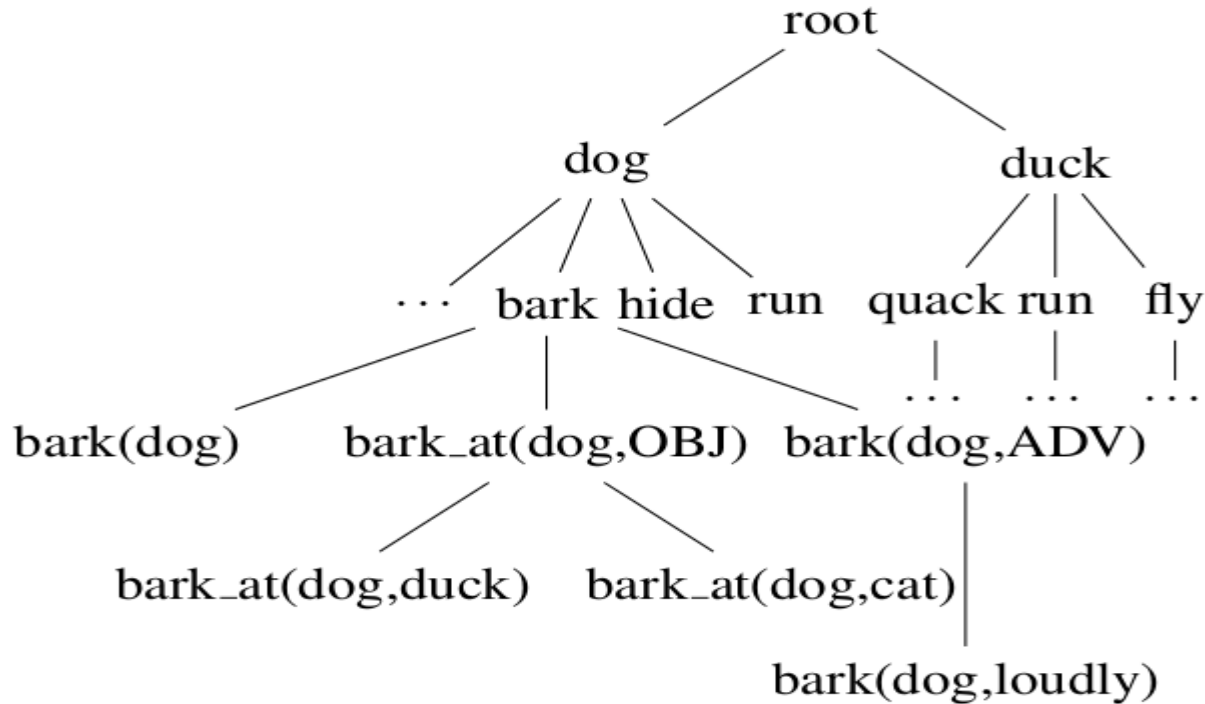
modelový příklad - pes honí kachnu

# Kritéria hodnocení

- soudržnost textu - smysl pro čtenáře
- zajímavost textu - experiment Ezopovy bajky
- vhodnost věty
- vhodnost příběhu jako celku



# Příklad



strom - generování

# Shrnutí

- automatické tvoření na bázi znalostí
- náhodné generování vztahů
- ukládání více příběhů v datové struktuře
- křížení uzlů s výběrem skóre
- bodování soudržnosti a zajímavosti příběhu