

CONTENTS

1. <i>The concept of creativity</i>	4
1.1 Provisional section head	4
1.2 Conclusion	4
2. <i>The concept of IT-software</i>	5
2.1 Provisional section head	5
2.2 Conclusion	5
3. <i>What is the role of Process Philosophy(What is the relation between PP and creativity)</i>	6
3.1 Provisional section head	6
3.2 Conclusion	6
4. <i>How do I think Process Philosophy and IT are related (what is the relation PP and IT)</i>	7
4.1 Provisional section	7
4.2 Conclusion	7
5. <i>How does IT influence creativity explained with a PP view</i>	8
5.1 Provisional section	8
5.2 Conclusion	8
6. <i>Conclusion</i>	9
6.1 Provisional section	9

MT HSN - writing - ch Introduction v0.00.tex

MT HSN - writing - ch process philosophy v0.00.tex

1. THE CONCEPT OF CREATIVITY

-Laat de verschillende concepten in filosofie zien. -Laat de verschillende verklaringen, uitleg over de werking in de psychology zien. -Leg uit wat het begrip creativiteit betekend in de PP en schets een mogelijke werking. Gebruik daarvoor de verschillende PP auteurs, zie boek rescher.

1.1 Provisional section head

1.2 Conclusion

2. THE CONCEPT OF IT-SOFTWARE

Wat bedoel ik met it-technology:

- programming environments for making new programs - tools that support engineering - tools that support ideation specified to technology ideationsubsection - visualisation, prototyping - build a model of PP that creates new processes in de creatie way?

2.1 Provisional section head

2.2 Conclusion

3. WHAT IS THE ROLE OF PROCESS PHILOSOPHY(WHAT IS THE RELATION BETWEEN PP AND CREATIVITY)

In deze sectie: Wat is de relatie tussen PP en creativiteit/TI.

3.1 Provisional section head

3.2 Conclusion

4. HOW DO I THINK PROCESS PHILOSOPHY AND IT ARE RELATED (WHAT IS THE RELATION PP AND IT)

4.1 *Provisional section*

IT lijkt in zekere zin op het process model. Als we de hardware buiten beschouwing laten dan bestaat IT vooral uit processen die onderling met elkaar in relatie staan. De structuur bestaat uit de code regels.

Is het denkbaar dat processen spontaan ontstaan? Zou het mogelijk zijn om de pp te simuleren? Nu waarschijnlijk nog niet. De wereld zonder it veranderd steeds als gevolg van nieuwe processen. Als ik de geschiedenis bekijk dan hebben mensen, ook een process neem ik aan, een grote impact op de ontwikkeling doordat zij, meer dan dieren bv, gericht ontwikkelen, dus processen creeren. Een process creer gericht andere processen. Dat doet een process (verzameling van processen) zoals de mens in zijn eigen belang. Dus en process zal in het belang van zijn eigen process een bepaalde invloed proberen uit te oefenen op het creeren van andere processen. Als de mens, of een dier of een soort, wegvalt dan is de kans dat nieuwe processen ontstaan die hem/haar/het gebaat zouden hebben op zijn minst afgenomen.

rdb de
wereld met
it dus niet?

4.2 *Conclusion*

5. HOW DOES IT INFLUENCE CREATIVITY EXPLAINED WITH A PP VIEW

Elk new process bied nieuwe mogelijkheden zo ook IT. Door It zijn nieuwe processen op te bouwen die relaties met het IT-process hebben? Maar wat is zo bijzonder aan IT?

Misschien, als ik geen goed link kan vinden, draai ik de zaak om en probeer een voorstel te doen voor een simulatie van PP, het genereren, verbinden, draaien en afsterven van processen middels software

5.1 Provisional section

5.2 Conclusion

6. CONCLUSION

IT-> easier/faster access to existing ideas and concepts (patents and copy rights are obstacles)
IT-> virtual world, free building tools (Java), low machine investment (PC, internet access)
high user participation, small companies, building for fun, free non commercial usage (Hippocampus)
IT-. High interaction grade (smartphone, youtube, facebook, twitter) -> fast dispersion of information
IT-> no contemplation, overwhelming information supply changing fast
IT-> new, people have to learn how to use it?
IT-> process philosophy -> every thng is connected via internet WIFI etc, concept of processes
IT-> process philosophy -> would it be possible to build, imitated, reality in IT process
Only the program does not change itself-> processes and relations are fixed. People build on top
IT-> Ideation support systems, visualizing concepts, idea generation
IT-> maybe discuss if computers can be creative? Or skip because not part of the research?
It-> Could be seen as replacing the brain wherease machines replace the body? Is that dualism?

6.1 Provisional section

Denk er
aan dat automatische
referenties van
bv scholar
niet altijd
volledig zijn
en ook van
het ver-
keerde type
kunnen zijn
bv article
ipv book