

Bardzo ciekawy dokument o bardzo ciekawych rzeczach

Krystian Klimek

2025.12.07

Spis treści

Streszczenie	2
1 Wprowadzenie	3
2 Omówienie pozytywów kreatywności	4
2.1 Kreatywność jest jedną z najważniejszych cech człowieka	4
2.2 Definicja i znaczenie	4
2.3 Najważniejsze cechy osoby kreatywnej	4
2.4 Ciekawe rysunki	4
3 Prezentacja wybranych kreatywnych technologii	6
3.1 Omówienie wybranych technologii	6
3.2 Tabela z przeglądem wybranych kreatywnych technologii	7
4 Podsumowanie	8
4.1 Uzasadnienie wyboru klasy	9
4.2 Repozytorium źródeł	9

Streszczenie

Celem tego dokument w sumie to nie wiem, ale mam nadzieję że będzie to bardzo kreatywne doświadczanie czytelnicze które wpływnie na każdą sferę życia.

Rozdział 1

Wprowadzenie

Witaj na tej ciekowej stronie o ciekawych rzeczach. Dowiesz się tutaj o różnych ciekawostkach i innych rzeczach. Bo przecież nasz świat jest taki ciekawy i taki super. Nie wiemy co dokładnie się na nim znajduje ale wiemy że przecież coś jest. Nie wiadomo co tu będzie ale coś tu będzie bo tak będzie i go nie będzie bo nie będzie ale coś ciekawego napewno się znajdzie bo jest super. Generowany tekst to nic nowego ale to nie generowane tylko napisane z myślą o niczym nowym tylko o gadaniu. Bo po co nam AI skoro sam możesz pomyśleć o głupotach i je po prostu napisać na tym cudownym programie w dystrybucji linuxa. Ale to nie ważne koniec strony tytułowej.

Rozdział 2

Omówienie pozytywów kreatywności

2.1 Kreatywność jest jedną z najważniejszych cech człowieka.

1. Pozwala tworzyć nowe pomysły
2. Rozwiązywać problemy
3. Inspirować innych i wprowadzać zmiany w świecie.
4. Bez kreatywności nie byłoby sztuki, nauki ani technologii.

2.2 Definicja i znaczenie

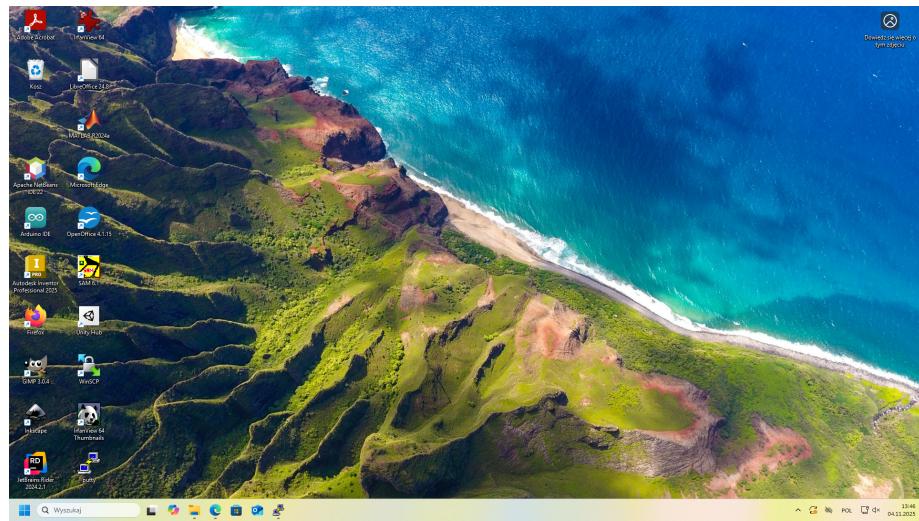
Kreatywność można zdefiniować jako zdolność do tworzenia nowych i wartościowych idei. Nie dotyczy wyłącznie artystów – przejawia się w każdej dziedzinie życia: w nauce, edukacji, przedsiębiorczości, a nawet w codziennych czynnościach.

2.3 Najważniejsze cechy osoby kreatywnej

- Otwartość na nowe doświadczenia.
- Umiejętność łączenia pozornie niepowiązanych idei.
- Odwaga w podejmowaniu ryzyka intelektualnego.
- Ciekawość świata i potrzeba eksploracji.

2.4 Ciekawe rysunki

Poniższy rysunek najprawdopodobniej przedstawia pulpit komputera na zajęciach ponieważ nie było bardziej kreatywnego rysunku niż ten:



Rysunek 2.1: Pulpit komputera

Rozdział 3

Prezentacja wybranych kreatywnych technologii

3.1 Omówienie wybranych technologii

Współczesny świat rozwija się w niezwykle szybkim tempie, a kluczową rolę w tym procesie odgrywają technologie wspierające kreatywność człowieka. Są to narzędzia, które nie tylko usprawniają pracę, lecz także poszerzają możliwości twórczego wyrażania się, eksperymentowania oraz współpracy między ludźmi. Nowoczesne technologie kreatywne znajdują zastosowanie w edukacji, sztuce, projektowaniu, mediach, a także w biznesie i nauce. Rozwój takich technologii umożliwia użytkownikom tworzenie unikalnych treści wizualnych, muzycznych czy tekstowych, a jednocześnie pozwala przekraczać ograniczenia tradycyjnych metod twórczych. Poniższa tabela prezentuje wybrane przykłady kreatywnych technologii oraz ich znaczenie dla współczesnej kultury i gospodarki.

3.2 Tabela z przeglądem wybranych kreatywnych technologii

Tabela 3.1: Przegląd wybranych kreatywnych technologii

Technologia	Opis	Przykłady zastosowania
Generatywna sztuczna inteligencja (AI)	Algorytmy zdolne do tworzenia tekstów, obrazów, muzyki i filmów na podstawie danych treningowych.	Narzędzia takie jak ChatGPT, DALL·E czy Adobe Firefly wspomagają twórców w pisaniu, projektowaniu i komponowaniu.
Druk 3D	Technologia umożliwiająca fizyczne odwzorowanie trójwymiarowych projektów opracowanych cyfrowo.	Wykorzystywana w architekturze, medycynie (protezy), modzie i sztuce użytkowej.
Wirtualna i rozszerzona rzeczywistość (VR/AR)	Systemy immersywne pozwalające doświadczać świata w sposób interaktywny i wielozmysłowy.	Muzea wirtualne, szkolenia VR, interaktywne wystawy artystyczne.
Narzędzia do współtworzenia online	Platformy umożliwiające współpracę nad projektami kreatywnymi w czasie rzeczywistym, niezależnie od miejsca.	Miro, Figma, Canva, Google Workspace.
Blockchain w sztuce cyfrowej	Technologia rozproszonych rejestrów służąca do uwierzytelniania własności cyfrowych dzieł sztuki (NFT).	Galerie NFT, certyfikacja dzieł artystów cyfrowych.
Biotechnologia twórcza	Łączenie sztuki i nauki w celu tworzenia dzieł z użyciem organizmów żywych, tkanek lub procesów biologicznych.	BioArt – instalacje z użyciem bakterii, komórek lub DNA.

Rozdział 4

Podsumowanie

Pozytywna twórczość stanowi motor napędowy ludzkiego postępu. Dzięki niej świat staje się bardziej zróżnicowany, inspirujący i otwarty na nowe idee. Kreatywne działania — niezależnie od formy — są dowodem, że w każdym człowieku tkwi potencjał, który może być źródłem dobra i piękna.

Wnioski

4.1 Uzasadnienie wyboru klasy

Do wykonania dokumentu użyłem klasy **report**. Ponieważ jest idealna dla dokumentów o średniej i długiej długości które wymagają podziału logicznego. Klasa report przez posiadanie komendy takich jak **chapter** jest wielofunkcyjna i prosta w użyciu. Sama klasa ma o wiele więcej pozytywów od np klasy **article**.

4.2 Repozytorium źródeł

Wszystkie pliki oraz źródła są dostępne w publicznym repozytorium Github pod adresem:

<https://github.com/Kerry4325/ILAAP01-LaTeX.git>

Bibliografia

Głównie moja wyobraźnia i trochę szukania, Wikipedia, <https://www.wikipedia.org/>.

Wyszukiwanie w wyszukiwarce Google, Google, <https://www.google.com/>.