

# Zaawansowane tworzenie treści

## Opis



Nowe technologie, takie jak Virtual Reality, Augmented Reality (w tym Augmented Printing), chatboty, nagrywanie filmów 360, publikowanie ebooków, rozszerzają się na niemal na wszystkie sfery naszego życia. Stale się też rozwijają i stają się ważnym elementem biznesu, nauki i edukacji, począwszy od reklamy i promocji, poprzez nauczanie, prototypowanie, aż po zaawansowane projekty technologiczne. Taka sytuacja stwarza zapotrzebowanie na specjalistów w tej dziedzinie.

## Rzeczywistość rozszerzona



# Dlaczego eBooki są świetne?

Ebooki to **elektroniczne książki**, które można czytać na urządzeniu cyfrowym takim jak komputer, smartfon, tablet czy dedykowany "e-czytnik".

Są czymś **znacznie więcej niż zwykłymi dokumentami elektronicznymi** typu .pdf czy .doc.



**Możesz je mieć tu i teraz** - wystarczy wejść do Internetu, kupić, pobrać i przeczytać.

### Oszczędzają:

- **miejsce** - są lekkie i pozwalają na noszenie całej biblioteki w podróży
- **cena** - eBooki są tańsze w edycji i zakupie
- **środowisko** - zastępując książki ebookami, oszczędzamy drzewa, energię i zmniejszamy zanieczyszczenia



Mogą one zawierać wiele rodzajów **dotatków**, takich jak: **tekst do wyszukiwania, audio, wideo, hipertącza, tezaurs** czy **słowniki**.

### Są interaktywne:

- możesz **zaznaczać** lub **podkreślać tekst** (bez edycji) i **robić zakładki** do stron
- możesz używać **wyszukiwarki** w całej książce



### Możliwość personalizacji

można dostosować podświetlenie tekstu

- można zmienić czcionkę i jej rozmiar

# Co to jest chatbot?

Chatbot to oparty na **sztucznej inteligencji** program komputerowy lub oprogramowanie, które jest w stanie **symulować prawdziwą ludzką rozmowę** poprzez wiadomości tekstowe lub głosowe.



Może być zainstalowany na **stronach internetowych, aplikacjach mobilnych** lub działać samodzielnie poprzez **e-maile** lub **telefon**.

Chatbot może działać jako **program zamknięty** (ustalone, ograniczone wytyczne) lub **otwarty** (uczenie się maszynowe):

- **chatbot zamknięty** rozpoznaje tylko ograniczoną liczbę słów, zwrotów i zapytań oraz potrafi odpowiedzieć tylko na określone pytania
- **otwarty chatbot** jest w stanie sam się uczyć na podstawie swoich interakcji i poprawiać swoje umiejętności konwersacyjne



Jest to bardzo **wygodne narzędzie**:

- oferuje **obsługę 24/7**
- jest **tańsze niż pracownicy**
- potrafi **nie tylko udzielać, ale i odbierać** potrzebne firmie informacje

**Chatbot może pełnić wiele ról:**

- narzędzia sprzedażowego i marketingowego
- recepcji (dokonywanie rezerwacji i umawianie spotkań)
- "ankietera" (przechwytyującego podstawowe informacje, takie jak maile, numery telefonów, adresy czy preferencje lub potrzeby klientów)





## Inwestycja lub koszt wejścia na rynek

Aby rozpocząć świadczenie usług w zakresie zaawansowanych technologii tworzenia treści jako wirtualny asystent, wymagana jest następująca inwestycja:

- Komputer stacjonarny lub laptop, monitor + odpowiednie urządzenia peryferyjne (€€)
- Zestawy VR (€€ - €€€)
- Tablet / smartfon (€€)
- Podstawowe aplikacje Augmented Reality (€)
- Oprogramowanie Chatbot (€ - €€ - **miesięcznie**)
- Kamera 360 stopni (€€)
- Profesjonalne oprogramowanie do publikacji eBooków (€ - €€)



## Wpływ na środowisko

Wpływ na środowisko:

- Zakup nowego sprzętu komputerowego (🌱🌱)
- Testowanie aplikacji VR/AR (🌱🌱🌱)
- Nagrywanie filmów 360 (🌱🌱)
- Wydawanie eBooków (🌱🌱🌱)
- Augmented printing (🌱🌱)
- Specjalistyczne szkolenia techniczne (🌱🌱)

Sposoby na jego ograniczenie to m.in:



- Rozważ zakup używanego sprzętu
- W miarę możliwości wybieraj szkolenia online
- Regularnie usuwaj niepotrzebne i niechciane treści cyfrowe
- Wybierz przyjaznych dla środowiska twórców oprogramowania eBooków i Chatbotów
- Gdy nagrywasz filmy 360 w dużej odległości od swojego miejsca zamieszkania, wybierz bardziej ekologiczne środki transportu



### Dobra praktyka

- Aby stać się wirtualnym asystentem w tej dziedzinie należy zacząć od pogłębionych badań i testowania technologii. Jeśli nie możesz sobie pozwolić na wszystkie urządzenia na starcie, ogranicz swoje działania do jednego lub dwóch. Możesz również odwiedzić publiczne centra badawcze lub technologiczne, makerspaces lub podobne.
- Nie wystarczy nauczyć się ich raz. To bardzo dynamiczne dyscypliny i szybko rozwijające się technologie. Nie przestawaj więc śledzić specjalistycznych wiadomości, czasopism czy społeczności internetowych, uczestniczyć w seminariach, warsztatach i konferencjach.
- Bądź cierpliwy i ostrożny, gdy pomagasz innym w odkrywaniu tych technologii. Przynoszą one wiele radości i zabawy, ale czasem też trochę niepokoju i niepewności.



## Wyzwania

- Głównym wyzwaniem w tym przypadku jest zmiana map mentalnych i zaakceptowanie faktu, że coś można przedstawić cyfrowo w zupełnie inny sposób, znacznie bardziej zaawansowany niż przy użyciu "tradycyjnych" metod. Tutaj różnica między światem rzeczywistym a wirtualnym często nie jest tak wyraźna.
- Kolejnym wyzwaniem jest śledzenie wszystkich zmian i innowacji w tych sektorach. Wszyscy obecni twórcy stale udoskonalają swoje rozwiązania, a także na rynek wchodzi nowi.
- Nowe technologie przynoszą nowe zagrożenia dla bezpieczeństwa i ochrony użytkowników. Wiele z obecnych regulacji i dobrych praktyk musi zostać zaktualizowanych i rozszerzonych. Obecnie jednak na pierwszy plan wysuwają się zmiany technologiczne w tych dziedzinach i "ciemniejszą" stronę tej rewolucji poznajemy "w działaniu".



## Porady ogólne/ rozwiązania

Istnieją różne sposoby, aby sprostać tym wyzwaniom:

- Przede wszystkim nie bójcie się być otwarci na innowacje w tych sektorach. Nie bójcie się próbować i ponosić porażek.



- Znajdź wiarygodne źródła informacji i śledź ogłaszane wiadomości oraz organizowane debaty.
- Wchodząc w te nowe sfery życia, bądźcie ostrożni i pamiętajcie, jak wpływają one na was fizycznie i psychicznie. Jeśli zauważysz coś niepokojącego lub podejrzanego (odnotowano już nawet poważne przypadki molestowania wewnątrz metaverse), przestań eksperymentować i zgłoś swoje problemy deweloperom, innym specjalistom lub odpowiednim władzom.



## Dla kogo jest to narzędzie/działanie?

- Ta dziedzina jest najlepsza dla osób, których celem jest odkrywanie nowych światów i możliwości. Poza kosmosem, w "realnym świecie" nie ma zbyt wielu nieodkrytych miejsc. Metaświaty otwierane przez urządzenia cyfrowe i wirtualne dają szansę na wejście w coś zupełnie nowego.
- Jest to więc również przestrzeń dla osób lubiących poznawać nowe technologie, niezależnych i ciekawych świata.

## Wnioski

- Repozytorium narzędzi umożliwiających zaawansowane tworzenie treści jest bardzo pojemne i obejmuje takie technologie jak Virtual i Augmented



Reality, filmy 360, Chatboty, publikowanie eBooków.

- W zależności od wybranej technologii koszty wejścia mogą wahać się od niskich do bardzo wysokich, zwłaszcza gdy chcemy zainwestować w wysokiej klasy sprzęt VR.
- Ich wpływ na środowisko jest jednak nadal stosunkowo niewielki i łatwy do uniknięcia, ograniczenia lub skompensowania.
- Aby rozpocząć pracę w tej dziedzinie, należy wykazać wystarczający poziom zainteresowania, który powinien być utrzymywany stale, ponieważ technologia szybko zmienia się i niektóre nowe rozwiązania i ulepszenia mogą być oczekiwane co dzień.
- Przynosi to więc szczególne wyzwania - wymóg zmiany map myśli i pozostania otwartym na nowe doświadczenia, śledzenie przepływu informacji w branży, czy wreszcie świadomość ewentualnych zagrożeń związanych z nowymi sposobami wykorzystania narzędzi cyfrowych.
- Najlepszym sposobem na pokonanie tych wyzwań jest jednoczesne otwarcie na nowe możliwości oraz ostrożność i czujność w przypadku ewentualnych zagrożeń.
- Wszystko to bezpośrednio wpływa na możliwy profil Wirtualnego Asystenta w tej dziedzinie - osoby odważnej, uzdolnionej technicznie, która zna również czerwone linie ryzyka.





## Referencje:

- Brush, K., Scardina, J., (n.a.). Chatbot. Źródło: <https://www.techtarget.com/searchcustomerexperience/definition/chatbot>
- Canavesi, B. (5 stycznia 2022). What Is The Metaverse: Where We Are and Where We're Headed. Źródło: <https://www.td.org/atd-blog/what-is-the-metaverse-where-we-are-and-where-were-headed>
- Coetzee, T. (6 maja 2021). Augmented Reality Printing – 5 Things You Should Know. Źródło: <https://www.printulu.co.za/blog/print-and-augmented-reality-5-things-you-should-know/>
- Dube, M. (14 lutego 2019). What's an Ebook? Beginner's Guide to Ebook Creation and Distribution. Źródło: <https://publishdrive.com/whats-an-ebook.html>
- Frankenfield, J. (18 maja 2022). Chatbot. Źródło: <https://www.investopedia.com/terms/c/chatbot.asp>
- Edwards, L. (7 października 2021). Best eBook creators 2022. Źródło: <https://www.toptenreviews.com/best-ebooks-creators>
- Greenwald, W. (20 kwietnia 2022). The Best VR Headsets for 2022. Źródło: <https://www.pcmag.com/picks/the-best-vr-headsets>
- Hernandez, A. (n.a.). The Best 10 Free and Open-Source Virtual Tour Software Solutions. Źródło: <https://www.goodfirms.co/virtual-tour-software/blog/best-free-open-source-virtual-tour-software-solutions>
- Hussain, A. (listopad, 2018). How To Create an Ebook From Start To Finish [Free Ebook Templates]. Źródło: <https://blog.hubspot.com/marketing/how-to-create-an-ebook-free-templates>
- Kovalenko, O. (6 lipca 2022). 10 Best WordPress Chatbot for Your Website in 2022. Źródło: <https://www.tidio.com/blog/wordpress-chatbot/>
- Marr, B. (12 sierpnia 2019). What Is Extended Reality Technology? A Simple Explanation For Anyone. Źródło: <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2019/08/12/what-is-extended-reality-technology-a-simple-explanation-for-anyone/?sh=5020589e7249>
- n.a. (13 maja 2021). 15 Best Chatbot Platforms to Use in 2021. Źródło: <https://signum.ai/blog/15-best-chatbot-platforms-to-use-in-2021/>
- n.a. (12 października 2020). 5 Exciting Examples Of Augmented And Virtual Reality In Print. Źródło: <https://blog.drupa.com/de/5-exciting-examples-of-augmented-and-virtual-reality-in-print-2/>
- n.a. (n.a.). Extended Reality (XR). Źródło: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/extended-reality-xr>



- n.a. (21 września 2021). What Is the Metaverse? Źródło: <https://academy.binance.com/en/articles/what-is-the-metaverse>
- n.a. (n.a.). What is XR? Źródło: <https://xr4all.eu/xr/>
- Patel, S. (30 czerwca 2022). What is Chatbot? Why are Chatbots Important? Źródło: <https://www.revechat.com/blog/what-is-a-chatbot/>
- Ravenscraft, E. (25 kwietnia 2022). What Is The Metaverse, Exactly? Źródło: <https://www.wired.com/story/what-is-the-metaverse/>
- Shapuntova, Y. (24 sierpnia 2018). What is Extended Reality and What Can We Do with It? Źródło: <https://www.sam-solutions.com/blog/what-is-extended-reality-and-what-can-we-do-with-it/>
- Stein, S. (9 czerwca 2022). Best VR Headsets to Buy in 2022. Źródło: <https://www.cnet.com/tech/gaming/best-vr-headsets/>
- Veldman, S. (Marzec, 2022). Extended Reality: a new window on the digital world. Źródło: <https://www.accenture.com/nl-en/blogs/insights/extended-reality-a-new-window-on-the-digital-world>
- Wahl, J. (19 lipca 2018). What is an eBook? Understanding Why They Work and How to Make Your Own. Źródło: <https://learn.g2.com/what-is-an-ebook>
- Weinstein, D. (20 maja 2022). What Is Extended Reality? Źródło: <https://blogs.nvidia.com/blog/2022/05/20/what-is-extended-reality/>
- Yates, E. (19 grudnia 2001). Ebooks: a beginner's guide. Źródło: <https://www.theguardian.com/books/2001/dec/19/ebooks>

\* Sfinansowane ze środków UE (kod projektu: 2021-1-FR01-KA220-VET-000033162). Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Ta publikacja jest udostępniona na licencji Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

