

Raport

Zastosowanie AI w promocji projektu

Raport został stworzony w ramach zadania: „3Dramat” – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe”, finansowanego przez Unię Europejską NextGeneration EU w ramach Programu wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych na rzecz stymulowania ich rozwoju w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności.

SPIS TREŚCI

1. WPROWADZENIE.....	3
2. ZAKRES ZASTOSOWANIA AI.....	4
3. PROCES WYKORZYSTANIA AI.....	6
4. PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA AI.....	8
5. EFEKTY ZASTOSOWANIA AI.....	11
6. WNIOSKI I REKOMENDACJE.....	12

1. WPROWADZENIE

Niniejszy raport przedstawia sposób wykorzystania narzędzi sztucznej inteligencji (AI) w działaniach promocyjno-marketingowych realizowanych w ramach projektu „3Dramat” – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe. Celem dokumentu jest zaprezentowanie zakresu zastosowania AI, opisu procesów pracy oraz oceny efektywności wdrożonych rozwiązań.

W projekcie AI zostało wykorzystane jako narzędzie wspierające tworzenie treści, generowanie materiałów wizualnych oraz organizację i automatyzację komunikacji. Zastosowanie tych technologii miało na celu zwiększenie efektywności działań promocyjnych, poprawę spójności komunikacji oraz umożliwienie szybkiego tworzenia i testowania różnych wariantów przekazu.

Raport dokumentuje praktyczne wykorzystanie AI w kontekście sektora kultury i przemysłów kreatywnych, wskazując zarówno korzyści, jak i ograniczenia wynikające z pracy z tego typu narzędziami. Szczególny nacisk położono na zachowanie kontroli jakości oraz rolę człowieka w procesie selekcji i edycji treści generowanych przez AI.

Efekty projektu znajdują się na:

Stronie WWW

<https://www.3dramat.pl/>

Facebook projektu

<https://www.facebook.com/3dramat>

2. ZAKRES ZASTOSOWANIA AI

W ramach projektu „3Dramat” – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe, narzędzia sztucznej inteligencji zostały wykorzystane w kilku kluczowych obszarach działań promocyjno-marketingowych. Ich zastosowanie obejmowało zarówno tworzenie treści, jak i przygotowanie materiałów wizualnych oraz wsparcie organizacji komunikacji.

2.1 Tworzenie treści (copywriting)

Narzędzia AI, w szczególności modele językowe, zostały wykorzystane do przygotowywania i rozwijania treści promocyjnych. Obejmowało to:

- tworzenie postów do mediów społecznościowych,
- opracowywanie opisów wydarzeń (warsztaty, spektakl, spotkania z ekspertami),
- przygotowanie treści na stronę internetową projektu,
- wsparcie w tworzeniu tekstów o charakterze SEO.

Zastosowanie AI umożliwiło szybkie generowanie wielu wariantów komunikatów, które następnie były selekcjonowane i redagowane przez zespół projektowy.

2.2 Generowanie materiałów wizualnych

Sztuczna inteligencja została również wykorzystana do tworzenia materiałów graficznych wspierających promocję projektu. W szczególności obejmowało to:

- generowanie koncepcji wizualnych (key visuali),
- przygotowywanie grafik do mediów społecznościowych,
- tworzenie miniatur i materiałów ilustracyjnych do publikacji online.

AI pełniła w tym procesie rolę narzędzia koncepcyjnego i wspierającego, przyspieszając etap projektowania i umożliwiając szybkie testowanie różnych kierunków wizualnych.

2. ZAKRES ZASTOSOWANIA AI

Narzędzia AI zostały wykorzystane także do usprawnienia procesów komunikacyjnych i organizacyjnych. Obejmowało to:

- planowanie harmonogramów publikacji,
- tworzenie wariantów komunikatów dostosowanych do różnych kanałów,
- wsparcie w analizie i porządkowaniu treści.

Dzięki temu możliwe było bardziej efektywne zarządzanie komunikacją projektu oraz zwiększenie jej spójności.

Zastosowanie AI w powyższych obszarach miało charakter wspierający – narzędzia te nie zastępowały pracy zespołu, lecz umożliwiały jej przyspieszenie i uporządkowanie. Kluczowe decyzje dotyczące treści i komunikacji pozostawały po stronie człowieka.



ChatGPT



Midjourney



Canva



Filmora

3. PROCES WYKORZYSTANIA AI

Wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji w projekcie miało charakter uporządkowanego, wieloetapowego procesu, w którym AI pełniła rolę wsparcia dla zespołu, a nie autonomicznego wykonawcy działań. Kluczowe znaczenie miało połączenie generatywnych możliwości AI z kontrolą jakości i decyzjami podejmowanymi przez człowieka.

3.1 Etap koncepcyjny (brief)

Każde działanie promocyjne rozpoczynało się od określenia celu komunikacyjnego, grupy odbiorców oraz charakteru przekazu. Na tym etapie definiowano:

- temat komunikatu (np. warsztaty, spektakl, materiały edukacyjne),
- ton i styl wypowiedzi,
- kanał dystrybucji (np. media społecznościowe, strona WWW).

Dobrze przygotowany brief stanowił podstawę do dalszej pracy z narzędziami AI.

3.2 Generowanie treści i materiałów (prompting)

Na podstawie założeń przygotowywano zapytania (prompty), które następnie wykorzystywano do generowania:

- tekstów promocyjnych,
- propozycji opisów i nagłówków,
- koncepcji wizualnych i grafik.

AI umożliwiała szybkie wygenerowanie wielu wariantów treści, co znacząco przyspieszało etap koncepcyjny i zwiększało zakres możliwych rozwiązań.

3. PROCES WYKORZYSTANIA AI

3.3 Selekcja i edycja

Wygenerowane materiały były poddawane selekcji przez zespół projektowy. Na tym etapie:

- wybierano najbardziej trafne propozycje,
- łączono elementy różnych wariantów,
- wprowadzano poprawki stylistyczne i merytoryczne.

Człowiek pełnił tu kluczową rolę – odpowiadał za spójność komunikacji, adekwatność przekazu oraz zgodność z założeniami projektu.

3.4 Publikacja i dystrybucja

Po opracowaniu finalnej wersji treści materiały były publikowane w odpowiednich kanałach komunikacji, takich jak:

- media społecznościowe,
- strona internetowa projektu,
- materiały informacyjne i edukacyjne.

AI wspierała także przygotowanie różnych wersji komunikatów dostosowanych do specyfiki poszczególnych kanałów.

3.5 Analiza i optymalizacja

Ostatnim etapem była analiza efektywności komunikacji oraz wprowadzanie ewentualnych usprawnień. W praktyce oznaczało to:

- porównywanie różnych wariantów treści,
- ocenę skuteczności przekazu,
- iteracyjne doskonalenie komunikacji.

4. PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA

W ramach działań promocyjnych projektu wykorzystanie narzędzi AI miało charakter praktyczny i wspierało codzienną pracę zespołu. Poniżej przedstawiono wybrane przykłady zastosowania.

PRZYKŁAD 1: TREŚCI NA MEDIA SPOŁECZNOŚCIOWE

Wybrane posty poniżej:

3Dramat
27 lutego · 🌐

Zapraszamy na spektakl online, który w nowoczesny sposób pokazuje, jak technologia druku 3D może współtworzyć teatr 🤖

To opowieść nie tylko o historii i bohaterach, ale także o procesie twórczym – o tym, jak powstają rekwizyty, maski i elementy scenografii tworzone przy użyciu druku 3D. Zobaczycie, jak świat cyfrowego projektowania spotyka się z żywą obecnością aktora na scenie 🎭

Spektakl jest również zaproszeniem do refleksji nad tym, jak nowe technologie zmieniają język sztuki i otwierają przed twórcami zupełnie nowe możliwości wyrazu 🗣️

Dołączcie do nas online i zobaczcie, jak scena może stać się przestrzenią eksperymentu, innowacji i wyobraźni 🎨

https://youtu.be/9i-VGsG0r_E

Działanie realizowane w ramach projektu „3Dramat” – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe finansowanego przez Unię Europejską w ramach Inwestycji A.2.5.1 KPO „Program wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych na rzecz stymulowania ich rozwoju”.

#KorzyściDlaCiebie #NextGenerationEU #FunduszeUE



 **KRAJOWY PLAN ODBUDOWY**  **Rzeczpospolita Polska**  Sfinansowane przez Unię Europejską 

3Dramat
14 lutego · 🌐

🌱 Dlaczego PLA jest ciekawym materiałem?

PLA (polylactic acid) to tworzywo powstające z surowców roślinnych — najczęściej ze skrobi kukurydziej lub trzciny cukrowej. W przeciwieństwie do klasycznych plastików przemysłowych (np. ABS), które bazują na ropie naftowej, PLA ma pochodzenie odnawialne.

Co to oznacza w praktyce?

- 🔹 Surowiec roślinny zamiast petrochemicznego
- 🔹 Produkcja PLA opiera się na zasobach, które mogą być odnawiane, a nie na paliwach kopalnych.
- 🔹 Niższa temperatura przetwarzania
- 🔹 PLA topi się w niższej temperaturze niż wiele tradycyjnych tworzyw, co oznacza mniejsze zużycie energii podczas druku.
- 🔹 Biodegradowalność (w warunkach przemysłowych)
- 🔹 PLA może ulec rozkładowi w odpowiednich warunkach kompostowania przemysłowego. To nie znaczy, że „rozpuści się w lesie”, ale jego cykl życia jest inny niż w przypadku klasycznych plastików.
- 🔹 Mniej intensywny zapach i emisja oparów przy druku

W praktyce warsztatowej oznacza to bezpieczniejsze i bardziej komfortowe środowisko pracy.

Oczywiście PLA nie jest rozwiązaniem idealnym. Każdy materiał wymaga odpowiedzialnego użycia i przemyślanego projektowania. Jednak w kontekście świadomej produkcji — także w kulturze — stanowi ciekawą alternatywę wobec tradycyjnych tworzyw sztucznych.

Ekologia w technologii nie polega na rezygnacji z narzędzi. Polega na mądrym wyborze materiałów i projektowaniu z myślą o całym cyklu życia obiektu.

Realizowane w ramach projektu „3Dramat” – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe w ramach Inwestycji A.2.5.1 KPO „Program wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych na rzecz stymulowania ich rozwoju”.

#KorzyściDlaCiebie #NextGenerationEU #FunduszeUE



 **KRAJOWY PLAN ODBUDOWY**  **Rzeczpospolita Polska**  Sfinansowane przez Unię Europejską 

4. PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA

PRZYKŁAD 2: OPISY NA STRONĘ INTERNETOWĄ

AI wspierało tworzenie treści publikowanych na stronie internetowej projektu, w tym opisów warsztatów, spektaklu oraz materiałów edukacyjnych. Narzędzie zostało wykorzystane do uporządkowania informacji, nadania im spójnej struktury oraz dostosowania języka do odbiorcy.

Wygenerowane treści stanowiły bazę, która była następnie rozwijana i doprecyzowywana przez zespół.

„3Dramat” – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe

3Dramat to innowacyjny projekt edukacyjno-artystyczny, który łączy **teatr, druk 3D i nowe technologie** z myśleniem o zrównoważonej, ekologicznej produkcji scenicznej. Projekt skierowany jest do twórców teatralnych – scenografów, kostiumografów, rekwizytorów, aktorów i reżyserów – którzy chcą rozwijać swoje kompetencje cyfrowe i technologiczne, nie tracąc kontaktu z językiem sztuki.

Celem projektu jest pokazanie, że **druk 3D w teatrze** może stać się realnym, dostępnym i świadomym narzędziem pracy twórczej. Uczestnicy uczą się projektowania masek, rekwizytów i elementów kostiumów w środowisku cyfrowym, a następnie poznają cały proces ich fizycznej realizacji – od modelu po obiekt sceniczny.

3Dramat łączy **warsztaty online, szkolenia specjalistyczne, produkcję spektaklu maskowego oraz otwarte zasoby cyfrowe**. Efektem projektu jest nie tylko rozwój kompetencji uczestników, ale także powstanie ogólnodostępnej platformy edukacyjnej z galerią masek 3D, tutorialami wideo i poradnikami, które mogą być wykorzystywane przez kolejne osoby i instytucje kultury.

Projekt realizowany jest w formule hybrydowej i odpowiada na współczesne wyzwania sektora kultury: cyfryzację, ekologię oraz potrzebę budowania odporności twórców na zmieniające się warunki pracy i produkcji.

Co znajdziesz w projekcie 3Dramat?

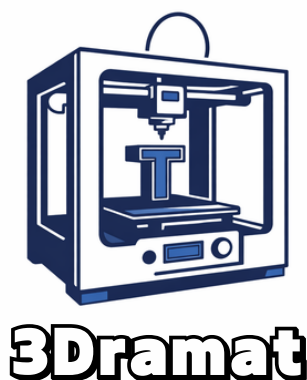
- warsztaty online z modelowania 3D w programie Blender
- naukę projektowania masek, rekwizytów i elementów kostiumów do druku 3D
- wiedzę o ekologicznych materiałach i zrównoważonej produkcji teatralnej
- spektakl teatralny online z wykorzystaniem masek wydrukowanych w technologii 3D
- cyfrową galerię masek 3D z opisami i dokumentacją procesu
- tutoriale DIY i poradniki dla twórców kultury
- otwarte spotkania online z ekspertami z obszaru teatru, technologii i projektowania

4. PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA

PRZYKŁAD 3: STWORZENIE IDENTYFIKACJI WIZUALNEJ PROJEKTU

AI zostało wykorzystane do wygenerowania wstępnych koncepcji identyfikacji wizualnej projektu, które następnie zostały rozwinięte i dopracowane przez zespół.

LOGO PROJEKTU



KOLORYSTYKA, SPÓJNE LAYOUTY, SZABLONY



5. EFEKTY ZASTOSOWANIA AI

Wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji w działaniach promocyjnych projektu przełożyło się na zwiększenie efektywności pracy oraz usprawnienie procesu tworzenia komunikacji.

Przede wszystkim AI umożliwiło szybsze przygotowywanie treści i materiałów promocyjnych. Generowanie wielu wariantów komunikatów w krótkim czasie pozwoliło na bardziej elastyczne podejście do tworzenia przekazu oraz jego lepsze dopasowanie do różnych kanałów i odbiorców.

Zastosowanie AI wpłynęło również na większą spójność komunikacji – narzędzia wspierały utrzymanie jednolitego stylu i struktury treści, szczególnie przy większej liczbie publikowanych materiałów. Jednocześnie umożliwiły uporządkowanie procesu pracy i ograniczenie działań opartych wyłącznie na metodzie prób i błędów.

Istotnym efektem było także zwiększenie liczby przygotowywanych materiałów przy zachowaniu kontroli jakości. Dzięki wsparciu AI możliwe było rozwijanie większej liczby pomysłów i testowanie różnych wariantów komunikacyjnych bez istotnego wydłużania czasu pracy.

W praktyce wykorzystanie AI przyczyniło się do bardziej efektywnego zarządzania działaniami promocyjnymi oraz lepszego wykorzystania zasobów zespołu, przy jednoczesnym zachowaniu kontroli nad finalnym kształtem komunikacji.

6. WNIOSKI I REKOMENDACJE

Zastosowanie narzędzi sztucznej inteligencji w promocji projektu potwierdziło ich wysoką użyteczność jako wsparcia w działaniach komunikacyjnych w sektorze kultury. AI umożliwia przyspieszenie pracy, zwiększenie liczby tworzonych materiałów oraz bardziej elastyczne podejście do budowania przekazu.

Jednocześnie kluczowe znaczenie ma zachowanie kontroli nad procesem oraz świadome wykorzystanie narzędzi – AI powinno pełnić funkcję wspierającą, a nie zastępującą decyzje twórcze i merytoryczne. Najlepsze efekty osiąga się w modelu współpracy człowieka z technologią.

Rekomenduje się dalsze wykorzystywanie AI w działaniach promocyjnych, w szczególności w obszarach tworzenia treści, testowania wariantów komunikacyjnych oraz przygotowywania materiałów wizualnych. Rozwiązania te mają potencjał do skalowania i mogą być z powodzeniem stosowane w innych projektach realizowanych w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych.