

Cyfrowe kompetencje artystów wizualnych w Polsce

Raport z badania przeprowadzonego w ramach projektu CTRL+ART.

Kamila Mistrz

Grudzień 2025

Raport powstał w ramach stypendium KPO dla Kultury



Spis treści

WSTĘP	3
Artyści i kompetencje cyfrowe – kontekst badania.....	3
METODOLOGIA	4
Zbieranie danych	4
Sekcja I – Informacje ogólne	4
Sekcja II – Pytania szczegółowe.....	5
Sekcja III – Pytania praktyczne.....	7
Wybór próby.....	8
Operacjonalizacja	8
Pytania półotwarte	8
Sekcja II – pytania DigComp	9
WYNIKI ANKIETY	12
Sekcja I – wyniki demograficzno-społeczne	12
Sekcja II – wyniki kompetencji cyfrowych DigComp.....	15
Wyniki ogólne.....	15
Wyniki szczegółowe	16
Sekcja III – pytania praktyczne	20
Marka artysty i jej prezentacja w Internecie.....	20
Strona internetowa	20
Media społecznościowe	24
Wykorzystanie i stosunek do narzędzi sztucznej inteligencji (AI)	26
Największe wyzwania artystów	29
PODSUMOWANIE I WNIOSKI.....	31
Bibliografia	33
Załączniki	34
Załącznik 1 – treść ankiety	34
Załącznik 2 – proces tworzenia pytań do Sekcji II ankiety (DigComp)	44
Załącznik 3 – Kategoryzacja odpowiedzi z pytań półotwartych	54
Pytanie: Jeśli nie korzystasz z narzędzi sztucznej inteligencji to jaki jest tego powód?	54

Pytanie: Jakie największe wyzwania spotykasz podczas używania narzędzi cyfrowych i prezentowania swojej twórczości w Internecie?..... 61

WSTĘP

Cyfrowe narzędzia, media społecznościowe i sztuczna inteligencja stały się nieodłączną częścią naszego codziennego życia — również życia artystów. Dla wielu twórców technologie cyfrowe są dziś podstawowym kanałem komunikacji z odbiorcami, narzędziem promocji, a coraz częściej także elementem samego procesu twórczego. Jednocześnie tempo zmian technologicznych sprawia, że trudno za nimi nadążyć, szczególnie w środowisku artystycznym, które nie zawsze ma dostęp do adekwatnego wsparcia edukacyjnego.

Raport ten powstał w odpowiedzi na realne potrzeby obserwowane wśród artystów wizualnych w Polsce. W rozmowach z twórcami, podczas prowadzenia działań edukacyjnych oraz pracy projektowej autorki wielokrotnie powracały podobne wątki: brak poczucia pewności w korzystaniu z narzędzi cyfrowych, trudności związane z widocznością online, obawy wobec sztucznej inteligencji, a także niejasności dotyczące użycia narzędzi cyfrowych, wiedza z zakresu bezpieczeństwa w Internecie i praw autorskich w sieci.

Celem raportu jest pokazanie, jak w rzeczywistości wygląda poziom kompetencji cyfrowych artystów wizualnych w Polsce i z jakimi wyzwaniami mierzą się oni najczęściej. Nie jest to raport akademicki ani próba oceniania umiejętności twórców. Jego rolą jest diagnoza, ma być punktem wyjścia do dalszych działań edukacyjnych, warsztatowych i projektowych.

Raport został przygotowany w ramach projektu **CTRL+ART: warsztaty cyfrowe dla twórców sztuk wizualnych**, finansowanego ze środków Krajowego Planu Odbudowy dla Kultury. Wyniki badania stanowią bezpośrednią podstawę do zaprojektowania bezpłatnych warsztatów oraz kursu online, które mają realnie odpowiedzieć na zidentyfikowane potrzeby środowiska artystycznego.

Artyści i kompetencje cyfrowe – kontekst badania

Współczesny artysta funkcjonuje w rzeczywistości, w której obecność online nie jest już dodatkiem, lecz często warunkiem widoczności i dalszego rozwoju zawodowego. Strony internetowe, media społecznościowe, newslettery, platformy sprzedażowe czy narzędzia do tworzenia i edycji treści stały się elementami codziennej praktyki artystycznej. Coraz większą rolę zaczynają również odgrywać narzędzia oparte na sztucznej inteligencji, które wzbudzają jednocześnie ciekawość i obawy.

Kompetencje cyfrowe w tym raporcie rozumiane są szeroko — nie tylko jako umiejętność obsługi konkretnych programów, ale jako zdolność do świadomego, bezpiecznego i celowego korzystania z technologii w kontekście pracy twórczej. Obejmują one m.in.:

- wyszukiwanie i ocenę informacji,
- komunikację i budowanie wizerunku online,

- tworzenie i zarządzanie treściami cyfrowymi,
- podstawową analizę danych i statystyk,
- bezpieczeństwo cyfrowe i ochronę praw autorskich,
- krytyczne i etyczne podejście do narzędzi opartych na AI.

Ważnym założeniem badania było odejście od testowania „twardych” umiejętności technicznych na rzecz samooceny kompetencji w odniesieniu do realnych wyzwań artystycznych. W tym celu zastosowane zostały europejskie ramy kompetencji cyfrowych dla obywateli DigComp 2.2. Badanie nie miało sprawdzać, czy artyści „znają się na technologii”, lecz jak się w niej odnajdują, co sprawia im trudność, a w czym czują się pewnie.

METODOLOGIA

Zbieranie danych

Dane zostały zebrane między październikiem a listopadem 2025 roku za pomocą samodzielnie wypełnianej ankiety. Ankieta składała się z trzech sekcji: Sekcja I – Informacje ogólne (11 pytań), Sekcja II – Pytania szczegółowe (24 pytania) i Sekcja III – Pytania praktyczne (15 pytań). Łącznie ankieta zawierała 50 pytań zamkniętych i półotwartych. Pytania zamknięte z ustaloną liczbą możliwych odpowiedzi uznawane są za optymalną metodę w badaniach dotyczących wiedzy (Bryman, 2012), dlatego ich zastosowanie było zasadne w niniejszym badaniu, którego celem był pomiar kompetencji cyfrowych. Dodatkowo pytania półotwarte pozwoliły na uchwycenie indywidualnych zachowań i strategii ankietowanych. Strukturę ankiety można zobaczyć w Załączniku 1.

Sekcja I – Informacje ogólne

Sekcja I ankiety zawierała 11 pytań i miała na celu scharakteryzowanie profilu osób biorących udział w badaniu oraz osadzenie dalszych wyników w kontekście społeczno-zawodowym respondentów. Zebrane dane dotyczyły podstawowych zmiennych demograficznych (takich jak wiek i płeć), ścieżki edukacyjnej (poziom wykształcenia, ukończenie Akademii Sztuk Pięknych lub innej uczelni artystycznej), doświadczenia twórczego (czas trwania praktyki artystycznej, obszar działalności) oraz sytuacji zawodowej (czy sztuka stanowi główne źródło utrzymania, łączenie działalności artystycznej z inną pracą).

Dodatkowo w tej części ankiety uwzględniono pytania dotyczące ogólnej samooceny kompetencji cyfrowych oraz przekonań respondentów na temat wpływu rozwoju umiejętności cyfrowych na ich karierę artystyczną. Zebrane informacje pozwoliły nie tylko opisać strukturę badanej grupy, lecz także analizować wyniki w odniesieniu do takich czynników jak doświadczenie zawodowe, forma funkcjonowania na rynku pracy czy wcześniejszy kontakt z technologiami (m.in. poprzez środowisko rodzinne). Sekcja

ta stanowiła punkt wyjścia do dalszej analizy czynników potencjalnie wpływających na poziom kompetencji cyfrowych artystów wizualnych w Polsce, umożliwiając interpretację wyników w szerszym kontekście demograficznym, społecznym i zawodowym badanych.

Sekcja II – Pytania szczegółowe

Sekcja II ankiety zawierała 24 pytania i została poświęcona pogłębionej diagnozie kompetencji cyfrowych artystów wizualnych w odniesieniu do realnych sytuacji zawodowych i twórczych. Jej celem było zidentyfikowanie nie tylko ogólnego poziomu umiejętności cyfrowych respondentów, lecz przede wszystkim konkretnych obszarów, w których artyści odczuwają braki, niepewność lub potrzebę wsparcia edukacyjnego. Pytania w tej części ankiety dotyczyły m.in. wyszukiwania i oceny informacji, rozpoznawania zagrożeń i dezinformacji w Internecie, komunikacji z publicznością, tworzenia i zarządzania treściami cyfrowymi, analizy danych i statystyk, współpracy online, bezpieczeństwa cyfrowego, ochrony danych osobowych, prawa autorskiego, dobrostanu psychicznego, wpływu technologii na środowisko oraz wykorzystania narzędzi opartych na sztucznej inteligencji (AI) w pracy artystycznej.

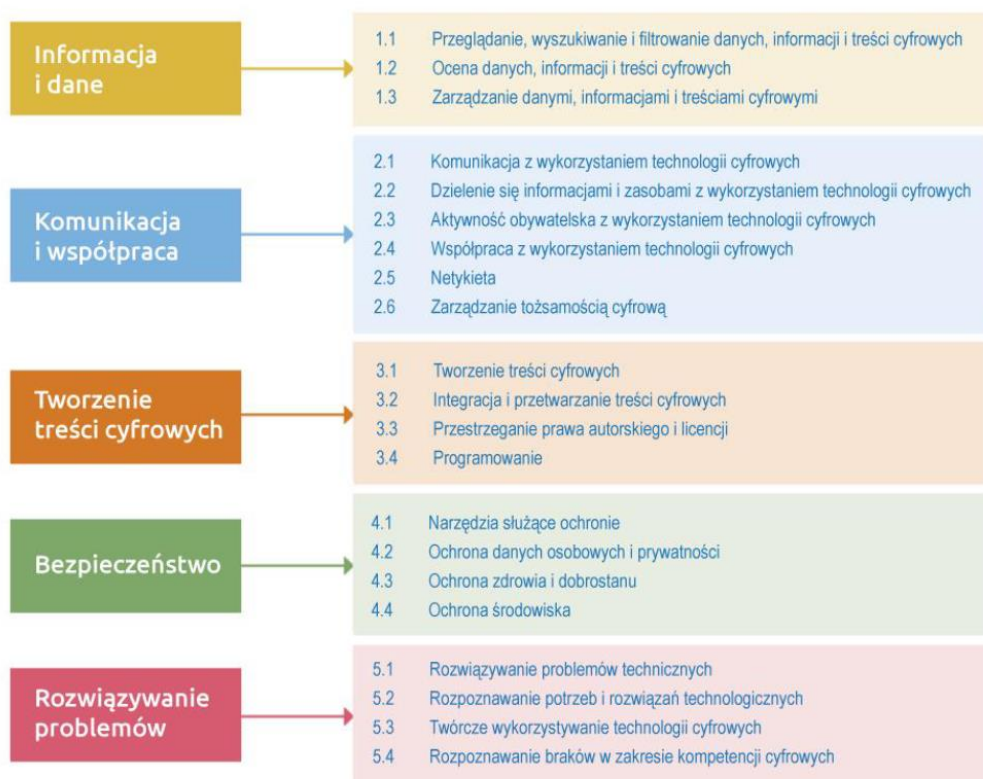
Konstrukcja Sekcji II opierała się na Europejskich ramach kompetencji cyfrowych DigComp 2.2 (Vuorikari et al., 2022) oraz na kwestionariuszu DigCompSAT (Clifford et al., 2020). Wybór tych ram był podyktowany brakiem istniejącego narzędzia badawczego mierzącego kompetencje cyfrowe wśród artystów wizualnych, szerokim uznaniem DigComp jako standardu opisu kompetencji cyfrowych w badaniach uniijnych oraz możliwości jego personalizacji do konkretnej grupy, w tym przypadku artystów wizualnych. Metodologia konstrukcji stwierdzeń oraz typów odpowiedzi została oparta na podejściu zaproponowanym przez Clifford et al. (2020), ponieważ ich kwestionariusz został wcześniej przetestowany na próbie populacji łotewskiej oraz hiszpańskiej i osiągnął bardzo wysoką rzetelność (alfa Cronbacha = 0,987).

Proces adaptacji polegał na dostosowaniu języka i przykładów do kontekstu pracy artystycznej oraz na redukcji liczby pytań w obrębie poszczególnych obszarów kompetencji. W oryginalnym kwestionariuszu DigCompSAT (Clifford et al., 2020) każda z 21 podkategorii DigComp była reprezentowana przez 3–4 pytania odnoszące się do wiedzy, umiejętności i postaw. W niniejszym badaniu, uwzględniając ograniczenia projektu oraz opinie uczestników z wcześniejszych badań (wskazujące na postrzeganie kwestionariuszy jako zbyt długich), liczbę pytań ograniczono do jednego stwierdzenia na podkategorię (z czterema wyjątkami), koncentrując się wyłącznie na wymiarze wiedzy lub umiejętności. Wszystkie stwierdzenia zostały sformułowane w sposób praktyczny i odnoszący się bezpośrednio do codziennych doświadczeń artystów, tak aby respondenci mogli odnieść się do nich na podstawie własnej praktyki, a nie abstrakcyjnej wiedzy technologicznej.

W ramach adaptacji ram kompetencji cyfrowych do specyfiki pracy artysty wizualnego zdecydowano się na wprowadzenie dodatkowych pytań (+2) w podkategorii „Przestrzeganie prawa autorskiego i licencji”. Obszar ten został uznany za szczególnie

istotny w kontekście praktyki artystycznej, która w dużej mierze opiera się na tworzeniu, publikowaniu i rozpowszechnianiu treści w środowisku cyfrowym. Dodatkowe stwierdzenia w podkategorii „Integracja i przetwarzanie treści cyfrowych” (+1) dotyczyły praktycznych umiejętności związanych z tworzeniem grafik i materiałów wideo na potrzeby komunikacji i promocji online, jako że są one coraz częściej nieodłącznym elementem promocji artysty. Dodatkowe pytanie wprowadzono także w podkategorii „Ochrona danych osobowych i prywatności”, traktując go jako szczególnie ważny z punktu widzenia artysty nie tylko jako użytkownika mediów cyfrowych, lecz również jako podmiotu gromadzącego i przetwarzającego dane (np. poprzez strony internetowe, newslettery czy formularze kontaktowe). Jednocześnie zrezygnowano z uwzględnienia pytania dotyczącego programowania i usunięto kategorię z analizy, uznając tę kategorię za marginalną z perspektywy badanej grupy oraz rzadko obecną w formalnym i nieformalnym procesie kształcenia artystów wizualnych. W rezultacie tych adaptacji otrzymano 24 pytania odpowiadające 20 kategoriom ram DigComp.

Proces łączenia informacji ze źródeł i tworzenia ostatecznej wersji kwestionariusza przedstawiono w Załączniku 2.



Obraz 1. 5 kategorii i 21 podkategorii DigComp. Zaczerpnięte z raportu DigComp 2.2 (Vuorikari et al., 2022), wersja polska.

Warto zaznaczyć, że respondenci nie byli bezpośrednio testowani pod kątem kompetencji cyfrowych, lecz proszeni o dokonanie samooceny własnych umiejętności na czterostopniowych skalach opisowych, od całkowitego braku wiedzy lub umiejętności po poziom umożliwiający samodzielne działanie i przekazywanie wiedzy

innym. Takie podejście zostało uznane za bardziej adekwatne i etyczne w kontekście badania środowiska artystycznego oraz celów projektu CTRL+ART, którego intencją było stworzenie bezpiecznej przestrzeni do ujawnienia braków kompetencyjnych, a nie ich ocenianie. Zebrane dane umożliwiły identyfikację obszarów wymagających pilnej interwencji edukacyjnej oraz stały się bezpośrednią podstawą do zaprojektowania programu warsztatów i kursu online, których celem jest wzmacnianie cyfrowej sprawczości i pewności siebie artystów wizualnych.

Sekcja III – Pytania praktyczne

Sekcja III ankiety zawierała 15 pytań i została zaprojektowana jako uzupełnienie Sekcji II, której stwierdzenia miały w dużej mierze charakter deklaratywny i refleksyjny. Doświadczenie autorki, wynikające z ponad pięcioletniej pracy z artystami wizualnymi oraz z bezpośredniego kontaktu z nowoczesnymi technologiami w kontekście twórczym i edukacyjnym, wskazywało jednak na potrzebę uzupełnienia tej perspektywy o pytania odnoszące się do faktycznych, codziennych praktyk artystów w Internecie.

Pytania zawarte w tej części ankiety dotyczyły praktycznych aspektów działalności internetowej artystów, które nie były bezpośrednio ujęte w Sekcji II, a które odgrywają kluczową rolę w budowaniu widoczności, tożsamości i autonomii twórczej w środowisku cyfrowym. Obejmowały one m.in. sposób funkcjonowania pod określoną marką artystyczną (własne imię i nazwisko, pseudonim lub brak sprecyzowanej marki), posiadanie domeny internetowej oraz strony internetowej, sposób jej wykonania i poziom samodzielności w zarządzaniu treściami. W tej części uwzględniono również pytania dotyczące obecności w mediach społecznościowych, regularności publikowania treści, emocjonalnego stosunku do aktywności online, a także faktycznego korzystania z narzędzi sztucznej inteligencji w pracy twórczej i promocyjnej. Zastosowanie pytań zamkniętych oraz półotwartych umożliwiło zarówno ilościową analizę odpowiedzi, jak i uchwycenie indywidualnych strategii oraz barier deklarowanych przez respondentów.

Istotnym elementem Sekcji III było także zidentyfikowanie najczęściej odczuwanych trudności związanych z korzystaniem z narzędzi cyfrowych i prezentowaniem twórczości w Internecie, takich jak brak podstawowej wiedzy technologicznej, trudności w prowadzeniu mediów społecznościowych, brak umiejętności tworzenia i zarządzania stroną internetową, nieznanostwo narzędzi AI, obawy prawne, problemy z samodyscypliną czy niskie poczucie sprawczości w obszarze cyfrowym. Dane zebrane w tej sekcji pozwoliły na uchwycenie rozdzwiewku pomiędzy deklarowaną wiedzą a rzeczywistą praktyką oraz na precyzyjniejsze określenie obszarów wymagających wsparcia edukacyjnego. W połączeniu z wynikami Sekcji II, Sekcja III stanowiła kluczowe źródło informacji do projektowania działań edukacyjnych w ramach projektu CTRL+ART, umożliwiając tworzenie programów warsztatowych i materiałów szkoleniowych opartych na realnych doświadczeniach i potrzebach artystów wizualnych.

Wybór próby

W badaniu zastosowano nielosowy dobór próby. Respondenci byli rekrutowani trzema kanałami: poprzez płatną reklamę w mediach społecznościowych, bezpośrednie rozprowadzenie ankiety wśród kręgu znajomych autorce artystów oraz wysłanie ankiety do subskrybentów list newsletterowych dwóch projektów autorki Heart of Art oraz Moja Sztuka Online.

Zastosowane metody obejmowały dobór wygodny (ankieta wśród osób z najbliższego otoczenia) oraz dobór ochotniczy (samo wyboru), charakterystyczny dla badań internetowych, w których respondenci sami decydują o udziale w badaniu. Taki sposób doboru próby umożliwił dotarcie do szerokiego grona respondentów w krótkim czasie przeznaczonym na zrealizowanie badania (2 miesiące).

Zastosowany nielosowy dobór próby wiąże się z pewnymi ograniczeniami badawczymi. Przede wszystkim uzyskana próba nie ma charakteru reprezentatywnego dla całej populacji, co ogranicza możliwość generalizacji wyników. Ponadto udział w badaniu był dobrowolny, co mogło skutkować efektem samo-selekcji – w ankiecie mogły częściej brać udział osoby bardziej już zainteresowane badaną tematyką lub zachęczone późniejszym dostępem do kursu, który powstanie na podstawie wyników ankiety. Co więcej, istotne jest zaznaczenie faktu, że ankieta rozprowadzana głównie przez kanały online ograniczyła możliwość dotarcia do osób, które nie są obecne w Internecie, a przez to nie mają umiejętności cyfrowych. Z tego względu wyniki ankiety trzeba interpretować z ostrożnością, mając na uwadze fakt, że w dużej mierze nie wzięli w niej udziału artyści wykluczeni cyfrowo.

W badaniu udział wzięło 315 respondentów. Po weryfikacji poprawności i kompletności ankiet do dalszej analizy zakwalifikowano 309 kwestionariuszy. Liczebność próby ($n = 309$) była wystarczająca do przeprowadzenia zaplanowanych analiz i uzyskania wiarygodnych wyników opisowych.

Badanie miało charakter eksploracyjny i nie było próbą reprezentatywną dla całej populacji artystów w Polsce.

Operacjonalizacja

Każdy respondent miał 50 surowych wartości danych – 11 zmiennych demograficznych i społeczno-ekonomicznych oraz 24 samooceny wyników, z których każdy odpowiadał jednej podsekcji kompetencji cyfrowych z DigCompSAT oraz 15 pytań praktycznych.

Pytania półotwarte

W dwóch pytaniach w Sekcji I (wykształcenie i obszar działalności artystycznej) i jednym pytaniu w Sekcji III (największe wyzwania) można było wybrać odpowiedź

„inne” za pomocą dodatkowego okna tekstowego. Wszystkie odpowiedzi „inne” zostały ponownie skategoryzowane do najbliższej możliwej już istniejącej grupy z podanych kategorii.

Odpowiedzi do pytań w Sekcji III o używaną końcówkę domeny, narzędzia sztucznej inteligencji oraz potencjalne powody niekorzystania z nich pogrupowano w kategorii na podstawie ich wzajemnego podobieństwa.

Sekcja II – pytania DigComp

Wzorując się na metodologii zastosowanej w badaniu przeprowadzonym przez Clifford et al. (2020), każdej odpowiedzi w Sekcji II nadano wynik liczbowy na podstawie poziomu umiejętności:

- 0 – Nie wiem, jak to zrobić / Nie mam o tym żadnej wiedzy
- 1 – Potrafię to zrobić z pomocą innych/ Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
- 2 – Potrafię to zrobić samodzielnie / Dobrze rozumiem ten temat
- 3 – Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić/ W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym

Utworzono sześć dodatkowych zmiennych zbiorczych, aby uchwycić pięć podkategorii kompetencji cyfrowych DigComp oraz poziom ogólnych kompetencji cyfrowych. Każda osoba ankietowana mogła uzyskać maksymalnie 72 punkty (24 pytania x 3 punkty), kolejno: 9 punktów z kategorii „Informacja i dane”; 18 punktów z kategorii „Komunikacja i współpraca”; 18 punktów z kategorii „Tworzenie treści cyfrowych”; 15 punktów z kategorii „Bezpieczeństwo”; 12 punktów z kategorii „Rozwiązywanie problemów”.

Dla każdego respondenta i skonstruowano następujące zmienne:

$$INFO_i = PRZEGL_i + OCENA_i + ZARZ_i$$

gdzie:

PRZEGL_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie przeglądania, wyszukiwania i filtrowania danych, informacji oraz treści cyfrowych,

OCENA_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie oceniania danych, informacji oraz treści cyfrowych,

ZARZ_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie zarządzania danymi, informacjami oraz treściami cyfrowymi,

INFO_i – łączny wynik kompetencji w obszarze informacji i danych dla respondenta i .

$$KOM_i = INTER_i + UDOST_i + OBYW_i + WSP_i + NET_i + TOZS_i$$

gdzie:

INTER_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie interakcji za pośrednictwem technologii cyfrowych,

UDOST_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie udostępniania treści cyfrowych,

OBYW_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie cyfrowego uczestnictwa obywatelskiego,

WSP_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie współpracy cyfrowej,

NET_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie netykiety,

TOZS_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie zarządzania tożsamością cyfrową,

KOM_i – łączny wynik kompetencji w obszarze komunikacji i współpracy cyfrowej dla respondenta *i*.

$$TRES C_i = TWORZ_i + INTEG_i + PRAWA_i$$

gdzie:

TWORZ_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie tworzenia treści cyfrowych,

INTEG_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie integrowania i przetwarzania treści cyfrowych,

PRAWA_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie praw autorskich i licencji,

TRESC_i – łączny wynik kompetencji w obszarze tworzenia treści cyfrowych dla respondenta *i*.

$$BEZP_i = URZ_i + PRYW_i + ZDROW_i + SROD_i$$

gdzie:

URZ_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie ochrony urządzeń,

PRYW_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie ochrony danych osobowych i prywatności,

ZDROW_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie ochrony zdrowia i dobrostanu cyfrowego,

SROD_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie ochrony środowiska w kontekście technologii cyfrowych,

BEZP_i – łączny wynik kompetencji w obszarze bezpieczeństwa cyfrowego dla respondenta *i*.

$$PROBL_i = TECH_i + POTRZ_i + KREAT_i + LUKI_i$$

gdzie:

TECH_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie rozwiązywania problemów technicznych,

POTRZ_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie identyfikowania potrzeb i dopasowywania rozwiązań technologicznych,

KREAT_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie kreatywnego wykorzystania technologii cyfrowych,

LUKI_i – wynik określający poziom kompetencji w zakresie identyfikowania luk w kompetencjach cyfrowych,

PROBL_i – łączny wynik kompetencji w obszarze rozwiązywania problemów cyfrowych dla respondenta *i*.

Całkowity poziom kompetencji cyfrowych dla każdego respondenta obliczono jako:

$$WYNIK_i = INF_i + KOM_i + TRES C_i + BEZ P_i + PROBL_i$$

gdzie **WYNIK_i** oznacza ogólny poziom kompetencji cyfrowych respondenta *i*.

Na podstawie wyników respondentów policzono średnie wyniki w każdej z podkategorii oraz średni wynik ogólny. Ze względu na różne maksymalne możliwe wartości punktowe w poszczególnych obszarach, średnie zmiennych **WYNIK**, **INF**, **KOM**, **TRES C**, **BEZ P** oraz **PROBL** zostały dodatkowo przekształcone do wartości procentowych. Takie podejście umożliwiło bardziej intuicyjną interpretację wyników oraz porównywalność poziomów kompetencji pomiędzy poszczególnymi obszarami.

WYNIKI ANKIETY

Sekcja I – wyniki demograficzno-społeczne

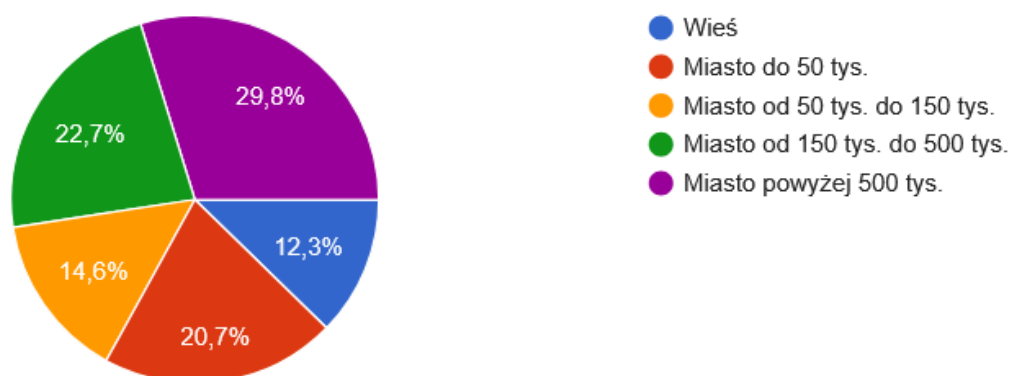
Pośród 309 respondentów zakwalifikowanych do dalszej analizy (N=309), były 283 kobiety (81,9%), 38 mężczyzn (12,3%), 10 osób niebinarnych (3,2%), a 8 osób (2,6%) wolało nie odpowiadać na pytanie. Wiek respondentów wahał się od 17 do 75 lat.

Obszar działalności artystycznej	Liczba respondentów
Malarstwo	191
Rzeźba	34
Rysunek	138
Grafika warsztatowa	48
Grafika komputerowa	139
Instalacja	24
Performance	18
Tkanina	38
Kolaż/asamblaże	44
Fotografia	11
Inne	86

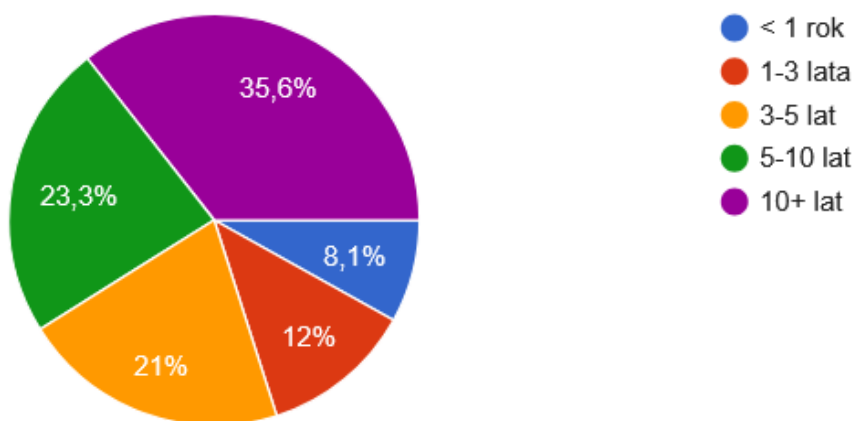
Tabela 1. Obszary działalności artystycznej respondentów. N=309.

Tabela 1 jasno pokazuje, że najczęstszym obszarem działalności respondentów byli artyści malarze (191), następnie graficy komputerowi (139) oraz artyści zajmujący się rysunkiem. Co ciekawe, 229 respondentów wybrało dwa lub więcej obszarów, co wskazuje na wysoką multidyscyplinarność wśród twórców.

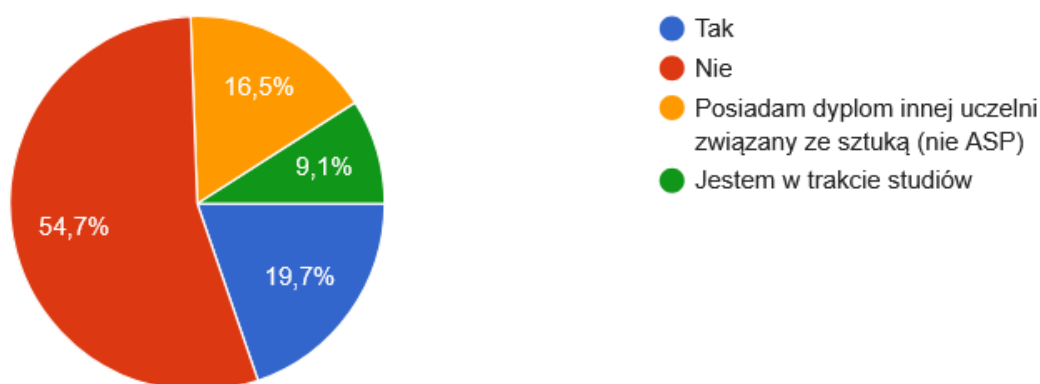
Na wykresach od 1 do 6 zaprezentowane zostały pozostałe dane demograficzno-społeczne zgromadzone w ankiecie.



Wykres 1. Wielkość miejscowości, z których pochodzili respondenci. N=309. Pytanie: Wielkość miejscowości z której pochodzisz.



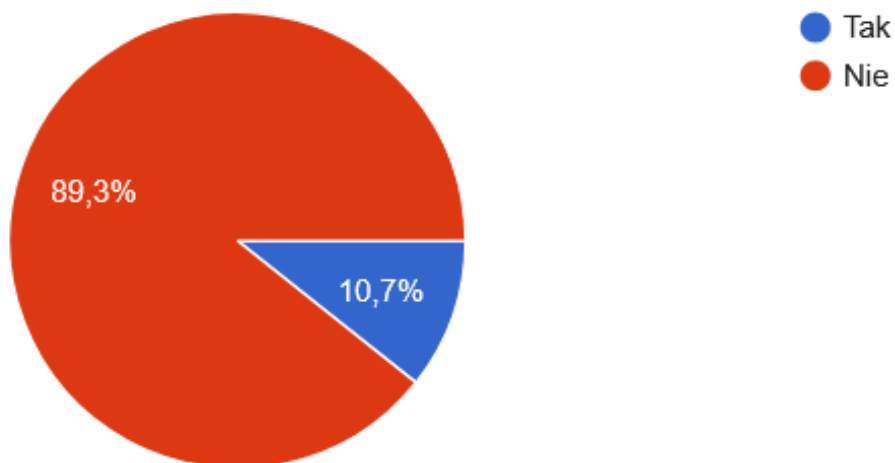
Wykres 2. Doświadczenie w tworzeniu artystycznym respondentów w latach. N = 309.
Pytanie: Jak długo tworzysz?



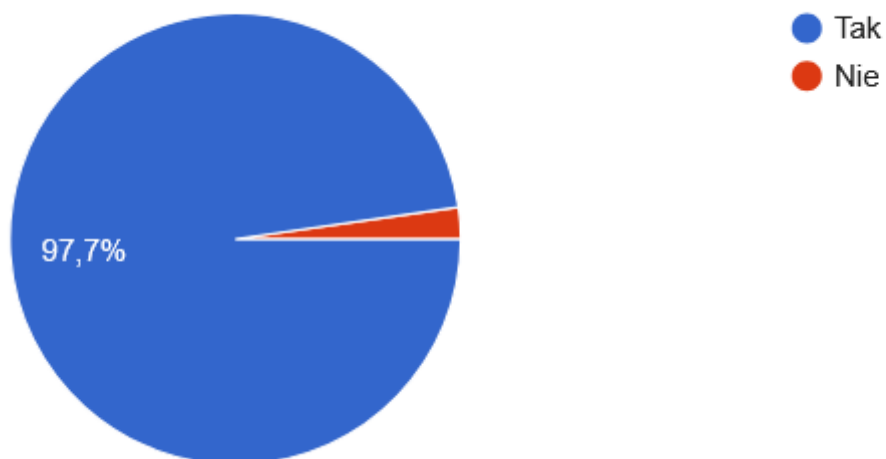
Wykres 3. Ilość respondentów posiadająca dyplom Akademii Sztuk Pięknych. N= 309.
Pytanie: Czy posiadasz dyplom Akademii Sztuk Pięknych?



Wykres 4. Liczba respondentów, dla których sztuka jest źródłem zarobku. N= 309.
Pytanie: Czy sztuka jest Twoim głównym źródłem zarobku?



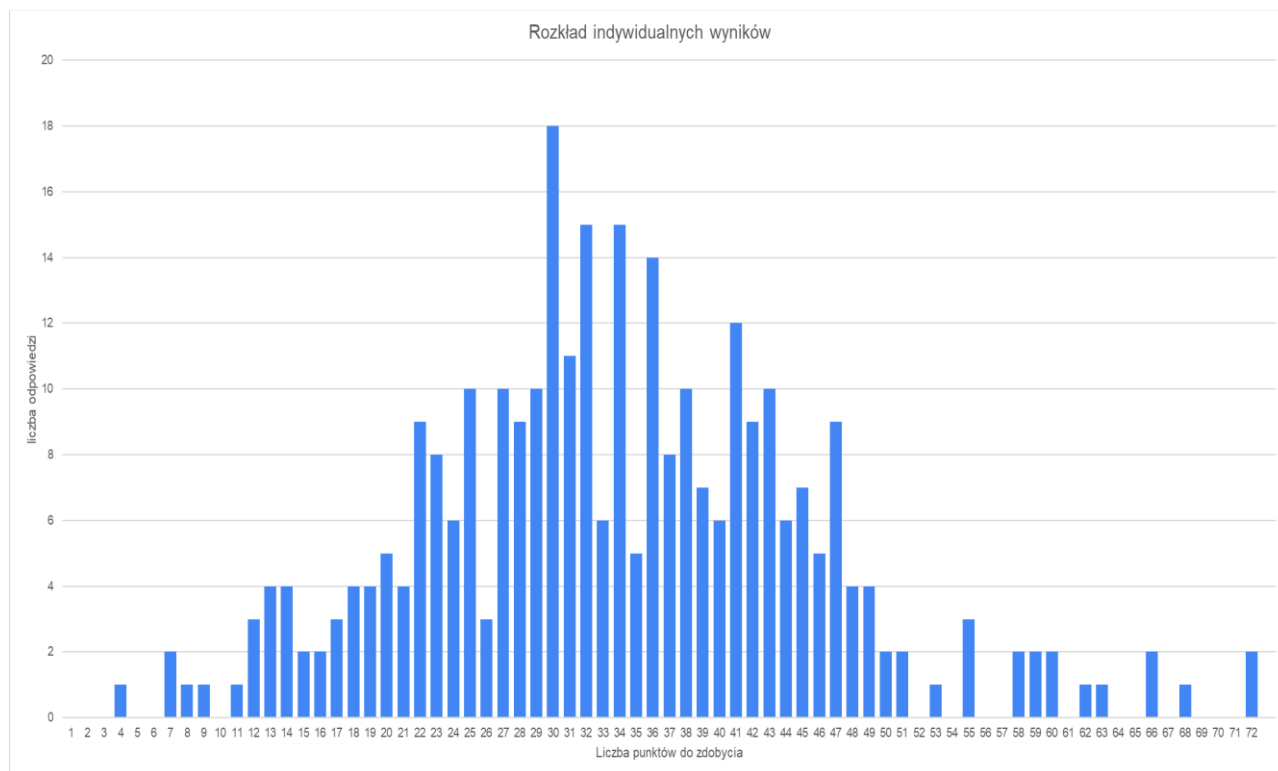
Wykres 5. Wykres pokazujący, czy rodzice respondenta pracowali w zawodzie wymagającym kompetencji cyfrowych. N=309. Pytanie: Czy przynajmniej jedno z Twoich rodziców pracuje/pracowało w zawodzie wymagającym umiejętności cyfrowych? (np.: informatyk, grafik komputerowy, projektant stron internetowych, marketingowiec itp.).



Wykres 6. Liczba respondentów uważającą technologię/umiejętności cyfrowe za istotne w rozwoju kariery artystycznej. N=309. Pytanie: Czy uważasz, że zwiększenie Twoich zdolności cyfrowych/technologicznych pozytywnie wpłynęłoby na rozwój Twojej kariery jako artysty?

Sekcja II – wyniki kompetencji cyfrowych DigComp

Wyniki ogólne



Wykres 7. Rozkład indywidualnych wyników. N=309.

	NAJNIŻSZA LICZBA PUNKTÓW	ŚREDNIA PUNKTÓW	ŚREDNIA %	MEDIANA	MEDIANA %	NAJWYŻSZA LICZBA PUNKTÓW	ODCHYLENIE STANDARDOWE
Ogólny poziom kompetencji cyfrowych	4	33,81	46,96%	33	45,83%	72	11,75
Informacja i dane	0	5,29	58,83%	5	55,56%	9	2,01
Komunikacja i współpraca	0	7,57	42,04%	8	44,44%	18	3,28
Tworzenie treści cyfrowych	0	8,90	49,46%	9	50,00%	18	3,57
Bezpieczeństwo	0	6,56	43,71%	6	40,00%	15	2,88
Rozwiązywanie problemów	0	5,49	45,77%	5	41,67%	12	2,52

Tabela 2. Statystyki opisowe wyników kompetencji cyfrowych oraz pięciu wyników w kategoriach. N = 309.

Jak wynika z wykresu, **ogólny poziom kompetencji cyfrowych artystów wizualnych w Polsce jest silnie zróżnicowany** – najniższy uzyskany wynik wyniósł 0 punkt, natomiast najwyższy 72 punkty. **Średnia wartość ogólnego wyniku kompetencji cyfrowych wyniosła 33,81 punktów**, co potwierdza znaczną rozpiętość poziomów kompetencji w badanej grupie.

Na podstawie danych dotyczących ogólnego poziomu kompetencji cyfrowych (Tabela 1) można zauważyć, że mediana wyniosła 45,83%, a średnia 46,96%, co wskazuje, że **co najmniej połowa respondentów nie uzyskała 50% maksymalnej możliwej liczby punktów**. We wszystkich podkategoriach najniższa liczba uzyskanych punktów wynosiła 0, co oznacza, że co najmniej jeden respondent nie posiadał żadnej wiedzy lub umiejętności w danym obszarze.

„Tworzenie treści cyfrowych” oraz „Komunikacja i współpraca” to dwie kategorie, w których mediana była wyższa od średniej, co sugeruje, że ogólny poziom kompetencji w tych obszarach może być relatywnie wyższy, jednak obecność respondentów z bardzo niskimi wynikami obniża wartość średnią. Analiza średnich wartości poszczególnych kategorii wskazuje, że respondenci byli przeciętnie **najbardziej kompetentni w obszarze informacji i danych (58,83%)**, a **najniższy poziom kompetencji odnotowano w obszarze komunikacji i współpracy (42,04%)**.

Najwyższe odchylenie standardowe spośród pięciu analizowanych kategorii wystąpiło w obszarze tworzenia treści cyfrowych, co wskazuje na to, że jest to kategoria charakteryzująca się największym zróżnicowaniem poziomu kompetencji cyfrowych w badanej grupie.

Wyniki szczegółowe



Wykres 8. Średnia liczba punktów zdobyta przez respondentów w każdym pytaniu

Wykres 2 przedstawia średnią liczbę punktów uzyskaną przez respondentów w poszczególnych pytaniach Sekcji II ankiety, odnoszących się do konkretnych obszarów kompetencji cyfrowych. Maksymalna możliwa liczba punktów w każdym pytaniu wynosiła 3, co odpowiadało deklaracji pełnej samodzielności w danym obszarze oraz gotowości do przekazywania wiedzy innym (*Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić/ W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym*). Analiza wyników wskazuje na wyraźne zróżnicowanie poziomu kompetencji pomiędzy poszczególnymi obszarami, a także na istnienie zarówno silnych stron, jak i obszarów wymagających pilnej interwencji edukacyjnej.

Najwyższe wyniki

Najwyższy średni wynik uzyskało pytanie numer 1 dotyczące umiejętności szybkiego wyszukiwania potrzebnych informacji (*Wiem, jak szybko znaleźć to, czego potrzebuję (np.: podczas wyszukiwania w Internecie, w komputerze lub w dokumencie)*) ze średnią 2,46. Oznacza to, że większość respondentów deklaruje samodzielność w poruszaniu się po zasobach cyfrowych, wyszukiwarkach internetowych oraz dokumentach. Jest to kompetencja o charakterze bazowym, powszechnie wykorzystywana nie tylko w pracy artystycznej, ale również w codziennym funkcjonowaniu, co może tłumaczyć jej relatywnie wysoki poziom.

Stosunkowo wysokie wyniki uzyskały również pytania dotyczące:

- **Wykonywania grafik w programach typu Canva i Photoshop** (pytanie 11 – *Potrafię wykonać samodzielnie grafikę uzupełniającą post w mediach społecznościowych lub promującą wydarzenie artystyczne, w którym biorę udział lub organizuję (np.: z wykorzystaniem narzędzia Canva, Photoshop itp.)* - średnia 1,86),
- **Korzystania z narzędzi do nauki online** (pytanie 24 - *Wiem, jak korzystać z narzędzi do nauki online (np. tutoriale wideo, kursy internetowe), aby rozwijać umiejętności cyfrowe potrzebne w mojej pracy artysty.* – średnia 1,84),
- **Dbania o swoje zdrowie psychiczne w Internecie** (pytanie 19 – *Rozumiem zagrożenia wynikające z korzystania z technologii cyfrowych oraz potrafię zachować równowagę, aby chronić swoje zdrowie psychiczne i dobrostan (np.: ograniczyć korzystanie z telefonu, obserwować wartościowe konta na mediach społecznościowych, itp.* - średnia 1,76).

W przypadku artystów wizualnych tworzenie prostych grafik czy materiałów promocyjnych jest silnie powiązane z ich kompetencjami kreatywnymi, co może wyjaśniać relatywnie wysoki wynik w tym obszarze.

Wysoki wynik dotyczący korzystania z narzędzi do nauki online może świadczyć o dużej samodzielności artystów w rozwijaniu własnych umiejętności oraz o częstym korzystaniu z nieformalnych form edukacji, takich jak tutoriale wideo, kursy internetowe

czy materiały dostępne w mediach społecznościowych. Tego typu zasoby są łatwo dostępne, często bezpłatne i dopasowane do tempa oraz stylu uczenia się, co czyni je atrakcyjnym źródłem wiedzy dla osób nie mających dostępu do wyższej edukacji artystycznej lub szeroko związanej z procesem marketingowo-sprzedażowym.

Relatywnie wysoki poziom kompetencji związanych z dbaniem o zdrowie psychiczne i dobrostan w Internecie może natomiast wynikać z rosnącej świadomości społecznej dotyczącej wpływu mediów cyfrowych na samopoczucie, koncentrację i poczucie własnej wartości. W ostatnich latach temat przeciążenia informacyjnego, presji porównawczej oraz negatywnego wpływu mediów społecznościowych na zdrowie psychiczne był szeroko obecny w debacie publicznej, również w środowisku artystycznym. Artyści, którzy intensywnie korzystają z platform społecznościowych, często doświadczają tych zjawisk bezpośrednio, co może sprzyjać wypracowywaniu indywidualnych strategii ochronnych, takich jak ograniczanie czasu spędzanego online czy bardziej selektywne korzystanie z treści.

Najniższe wyniki

Najniższe średnie wyniki uzyskały pytania związane z **aspektami prawnymi, bezpieczeństwem oraz tworzeniem marki osobistej w Internecie**. Szczególnie niskie wartości odnotowano dla:

- **Umiejętności wykorzystania technologii w sposób kreatywny** (pytanie 23 - *Potrafię wykorzystać technologię w sposób kreatywny w zależności od moich potrzeb (np. stworzyć wirtualną wystawę) – średnia 0,65).*
- **Wiedzy o tym, jak chronić swoje konta i dane w Internecie** (pytanie 16 - *Wiem, jak właściwie zapobiegać i ewentualnie reagować na naruszenie bezpieczeństwa moich kont na komputerach, profilu społecznościowych, strony internetowej, itp. (np.: zdarzenia takie jak przejęcie konta w mediach społecznościowych, włamanie na konto email, przejęcie strony internetowej itp.). - średnia 0,81),*
- **Znajomości podstaw prawnych ochrony danych osobowych** (pytanie 17 - *Znam podstawy prawne (ustawa o ochronie danych osobowych) i wiem, jak zgodnie z prawem zbierać, przechowywać i chronić dane osobowe (np. polityka prywatności na Twojej stronie internetowej) – średnia 0,83),*
- **Tworzenia spójnej marki osobistej w Internecie** (pytanie 9 - *Wiem, jak stworzyć i prowadzić profile online do celów artystycznych, aby tworzyć spójny obraz mojej tożsamości i budować markę osobistą (np.: strona internetowa, Instagram, Facebook, YouTube, TikTok, platformy sprzedażowe typu Etsy itp. – średnia 0,99).*
- **Praktycznego stosowania prawa autorskiego w zakresie licencjonowania i ochrony twórczości** (pytanie 15 - *Znam podstawy prawne (ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych) i wiem, jak je zastosować w praktyce*

(licencjonowanie/przekazanie praw majątkowych), aby chronić moją twórczość.
– średnia 1,09),

Niskie wyniki w tych obszarach mogą wynikać z kilku czynników. Po pierwsze, zagadnienia prawne i związane z ochroną danych rzadko są elementem formalnej edukacji ogólnej oraz artystycznej. Po drugie, są one często postrzegane jako skomplikowane, „urzędowe” lub oderwane od codziennej praktyki twórczej, co sprzyja ich odkładaniu lub unikaniu. Co więcej, niski wynik dotyczący kreatywnego wykorzystania technologii cyfrowych mógł wiązać się z niezrozumieniem pytania bądź brakiem podstawowych umiejętności pozwalających na bardziej zaawansowane wykorzystanie technologii. Dodatkowo, niski wynik w pytaniu o tworzenie marki osobistej w Internecie może wynikać z powszechnego niezrozumienia i braku umiejętności w temacie, jako aspekt rzadko nauczany, choć niezwykle istotny w kontekście działalności artystycznej.

Sekcja III – pytania praktyczne

Pytania w Sekcji III ankiety dotyczyły praktycznych aspektów działalności w Internecie, szczególnie charakterystycznych dla działalności artysty online w zakresie promocji i sprzedaży swoich prac.

Marka artysty i jej prezentacja w Internecie

Z odpowiedzi respondentów wynika, że spośród 309 osób, 113 działa pod własnym imieniem i nazwiskiem (36,6%), 81 osób działa pod pseudonimem (26,2%), a 115 nie ma jeszcze pomysłu pod jaką marką działać (37,2%). (Wykres 9)

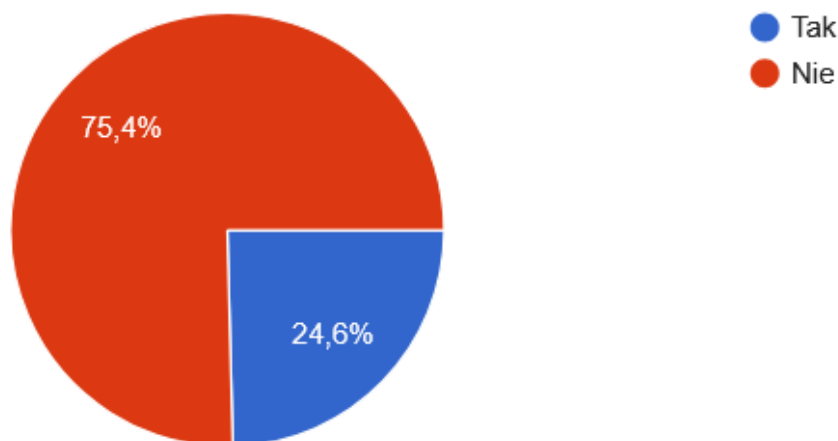


Wykres 9. Marka artystyczna twórców w Internecie. N=309. Pytanie: Pod jaką marką artystyczną działasz w Internecie?

Fakt, że największa grupa respondentów (37,2%) deklaruje brak sprecyzowanej marki artystycznej, może świadczyć zarówno o niepewności co do kierunku rozwoju kariery, jak i o braku wiedzy lub wsparcia w zakresie budowania spójnej i świadomej obecności w środowisku cyfrowym. Jednocześnie stosunkowo wysoki odsetek osób działających pod własnym imieniem i nazwiskiem (36,6%) może wskazywać na potrzebę bezpośredniego utożsamienia twórczości z osobą artysty. Z kolei grupa artystów funkcjonujących pod pseudonimem (26,2%) może reprezentować osoby, które świadomie traktują swoją obecność online jako konstrukt artystyczny lub strategiczny.

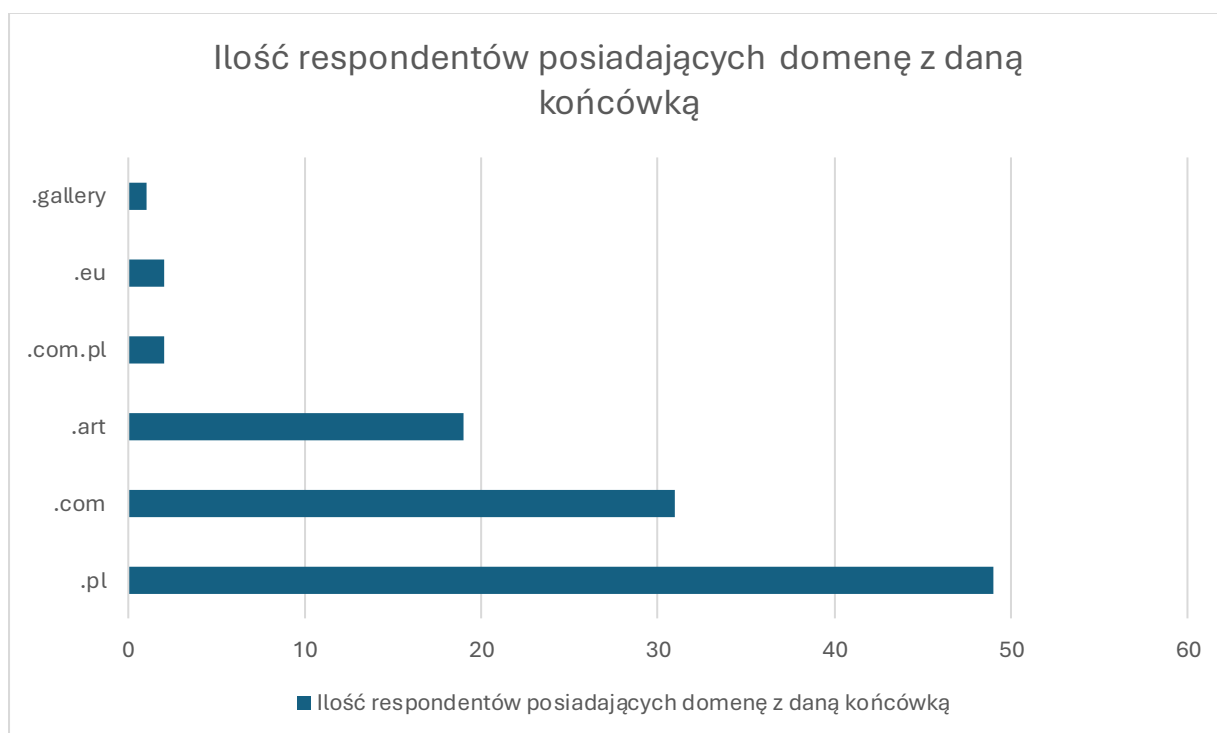
Strona internetowa

Posiadanie strony internetowej daje artystom większą autonomię nad sposobem prezentacji swoich prac i dodaje profesjonalności dla ich wizerunku w Internecie, w oczach potencjalnych kolekcjonerów czy instytucji sztuki i kultury. Z odpowiedzi respondentów wynika jednak, że aż **75,4% z nich (233 osoby) nie posiadają wykupionej domeny internetowej związanej ze swoją marką** (Wykres 10).



Wykres 10. Posiadanie domeny internetowej. N=309. Pytanie: Czy masz wykupioną domenę internetową* związaną ze swoją marką?

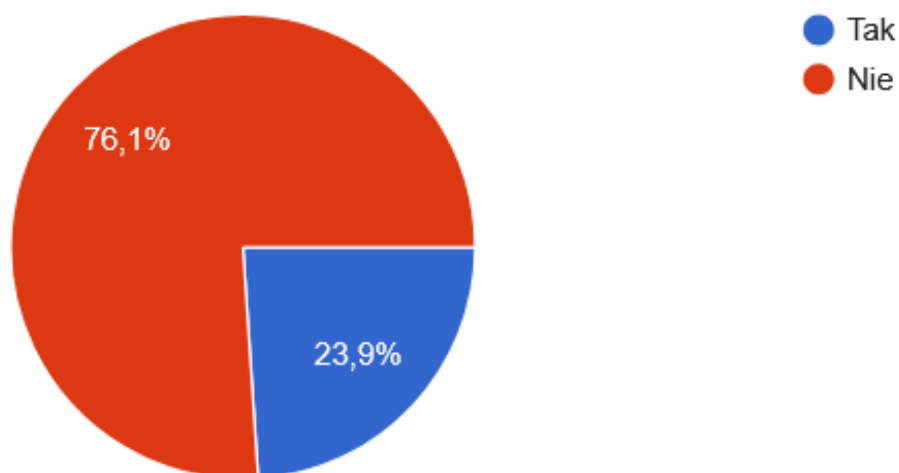
Z osób posiadających wykupione domeny (76), najwięcej osób posiada adresy z końcówką „.pl” (49), „.com” (31) oraz „.art” (10). Pozostałe końcówki domen występowały rzadko. Dane te można zobaczyć na wykresie 11.



Wykres 11. Ilość respondentów posiadających domenę z daną końcówką (N=100)

Z zebranych danych wynika, że **74 osoby spośród 309 respondentów (23,9%) posiadają własną stronę internetową działającą w wykupionej domenie**, co oznacza, że jedynie dwie osoby posiadają domenę, lecz nie uruchomiły jeszcze strony

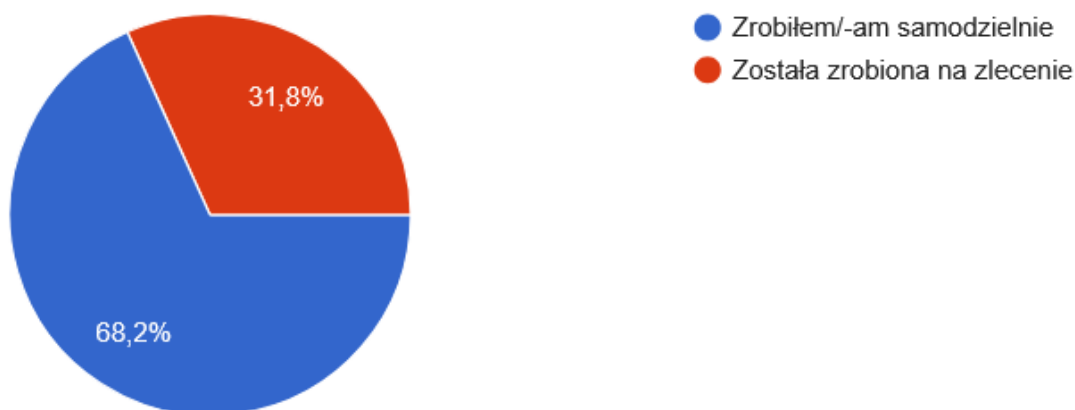
internetowej (Wykres 12). Wynik ten potwierdza, że posiadanie własnej strony internetowej wciąż nie jest standardem wśród badanych artystów.



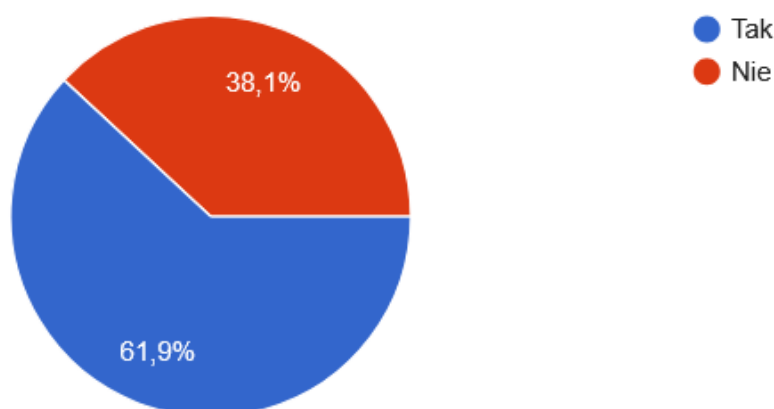
Wykres 12. Posiadanie własnej strony internetowej w swojej domenie. N=309. Pytanie: Czy posiadasz już własną stronę internetową działającą w Twojej domenie i prezentującą Twoją twórczość?

Na uwagę zasługuje jednak fakt, że w kolejnych pytaniach dotyczących sposobu wykonania strony internetowej oraz umiejętności jej podstawowego zarządzania liczba odpowiedzi była wyższa niż liczba osób deklarujących posiadanie własnej strony internetowej. Na pytanie o sposób wykonania strony odpowiedziało 85 osób, natomiast na pytanie o umiejętność zarządzania stroną – 105 osób. Rozbieżność ta może wynikać z kilku czynników: po pierwsze, respondenci mogli odnosić się do doświadczeń związanych z tworzeniem lub obsługą stron internetowych niezwiązanych bezpośrednio z własną działalnością artystyczną (np. projekty zlecone, działania dla instytucji, organizacji lub innych osób). Po drugie, możliwe jest również częściowe niezrozumienie treści pytań lub ich warunkowego charakteru, co w badaniach ankietowych stanowi zjawisko powszechne.

Pomimo tych rozbieżności, uzyskane odpowiedzi pozwalają na sformułowanie istotnych wniosków dotyczących poziomu samodzielności technicznej artystów. Spośród osób, które odpowiedziały na pytanie o sposób wykonania strony internetowej, 68,2% (58 z 85 osób) zadeklarowało, że wykonało ją samodzielnie (Wykres 13), natomiast 61,9% respondentów (65 z 105 osób) wskazało, że potrafi zarządzać stroną internetową w stopniu podstawowym, obejmującym m.in. dodawanie treści, aktualizację informacji czy modyfikację istniejących elementów (Wykres 14). Wyniki te sugerują, że wśród artystów posiadających doświadczenie ze stronami internetowymi występuje relatywnie wysoki poziom samodzielności technicznej, nawet jeśli sama strona nie zawsze jest elementem ich aktualnej działalności artystycznej.

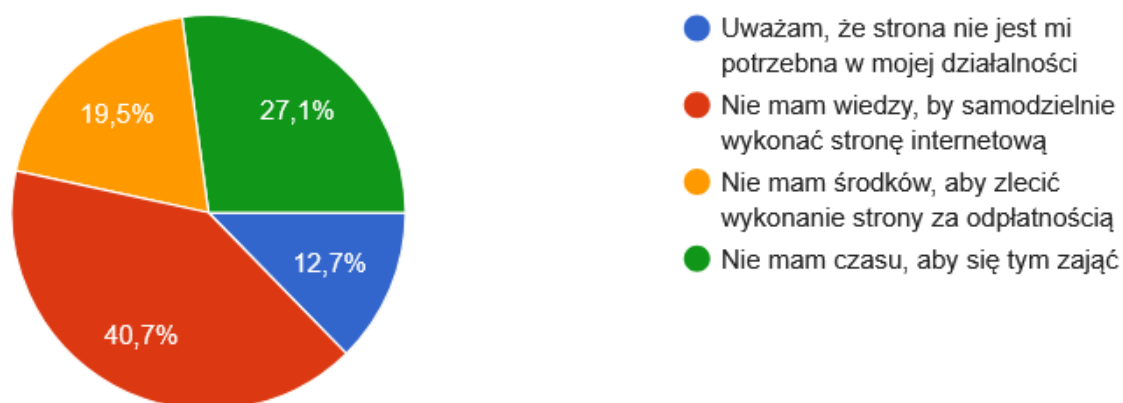


Wykres 13. Wykonanie strony internetowej. N=85. Pytanie: Jeśli posiadasz stronę internetową, czy zrobiłeś/-aś ją sam/a czy na zlecenie?



Wykres 14. Umiejętność zarządzania własną stroną internetową. N=105. Pytanie: Jeśli posiadasz stronę internetową, czy potrafisz nią zarządzać w stopniu podstawowym (np.: dodając nowe treści, produkty, relacje z wydarzeń, wpisy na blogu lub modyfikować istniejące).

Na pytanie dotyczące powodów nieposiadania własnej strony internetowej odpowiedziało 221 respondentów (Wykres 15). Najczęściej wskazywanym powodem był **brak wiedzy na temat tworzenia strony internetowej, który zadeklarowało 40,7% respondentów**. Drugim najczęściej wymienianym czynnikiem był brak czasu na zajęcie się tym obszarem, wskazany przez 27,1% respondentów.

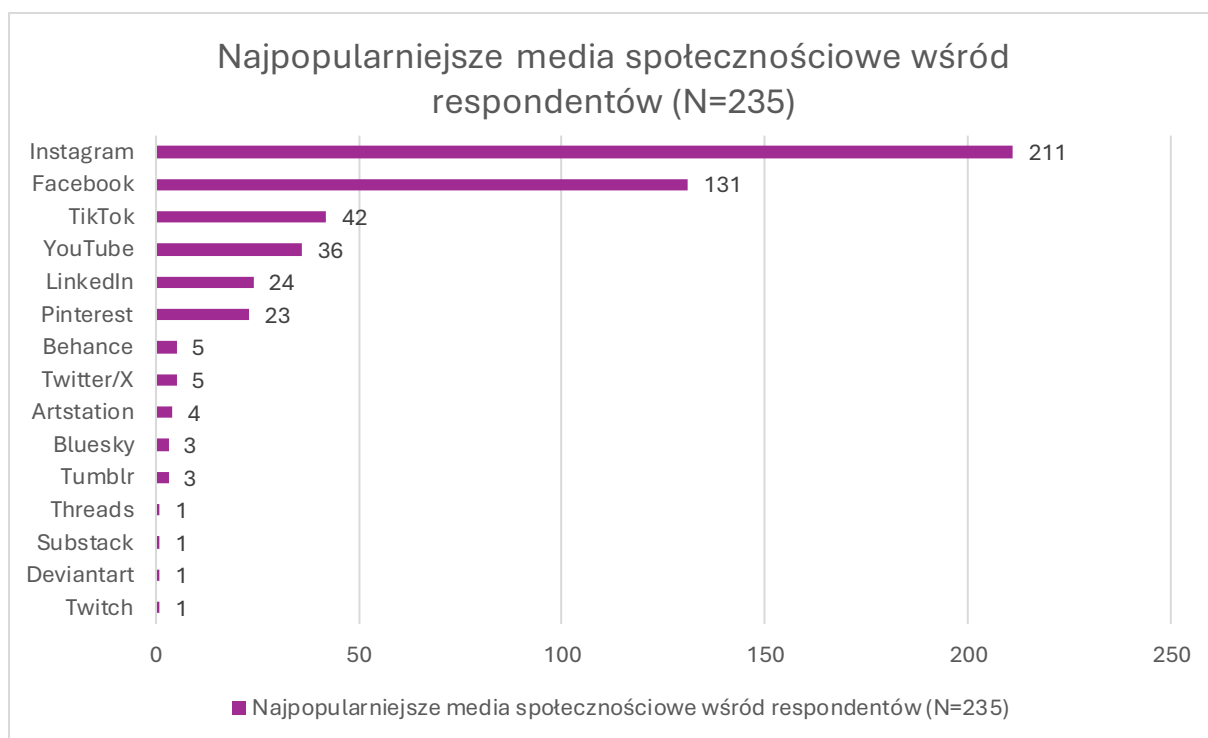


Wykres 15. Powody dla nieposiadania własnej strony internetowej. N=221. Pytanie: Jeśli nie posiadasz strony internetowej, to jaki jest tego powód?

Dominacja odpowiedzi wskazujących na brak wiedzy potwierdza, że dla wielu artystów stworzenie strony internetowej nadal postrzegane jest jako zadanie skomplikowane i wymagające specjalistycznych umiejętności, nawet w kontekście dostępności narzędzi umożliwiających samodzielne tworzenie stron bez zaawansowanej wiedzy technicznej. Jednocześnie wysoki odsetek odpowiedzi odnoszących się do braku czasu może wskazywać na niską priorytetyzację tego narzędzia w codziennej praktyce artystycznej, a także na przeciążenie obowiązkami związanymi z łączeniem działalności twórczej z inną pracą zawodową. Dane te dodatkowo podkreślają zasadność projektowania działań edukacyjnych, które obniżają próg wejścia w tworzenie własnej strony internetowej, pokazują proste i realistyczne rozwiązania oraz osadzają to narzędzie w kontekście realnych korzyści dla artysty.

Media społecznościowe

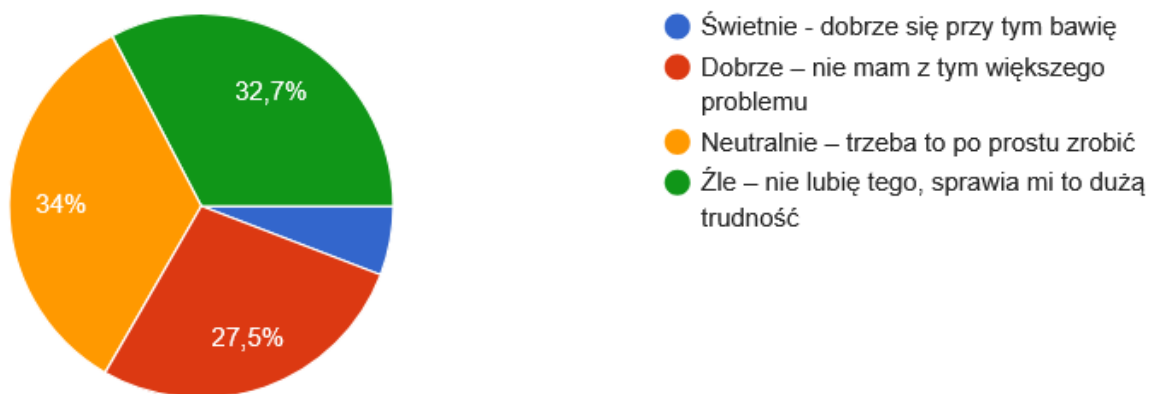
W przeciwieństwie do stron internetowych, media społecznościowe stanowią najczęściej wykorzystywany kanał obecności online wśród badanych artystów. **Posiadanie artystycznych profili w mediach społecznościowych zadeklarowało 74,1% respondentów (229 osób)**. Najczęściej wykorzystywaną platformą jest Instagram, z którego korzysta 89,4% respondentów posiadających profile, następnie Facebook (55,3%) oraz TikTok (17,9%). Rozkład odpowiedzi przedstawiono na Wykresie 16.



Wykres 16. Najpopularniejsze media społecznościowe wśród respondentów (N=235). Pytanie: Jeśli posiadasz artystyczne profile na mediach społecznościowych, to na jakich?

Jednocześnie dane pokazują, że sama obecność w mediach społecznościowych nie przekłada się na regularność działań. Spośród respondentów posiadających artystyczne profile jedynie 31,7% (77 z 243 osób, które odpowiedziały na to pytanie) deklaruje regularne tworzenie treści. Oznacza to, że dla większości artystów media społecznościowe pełnią raczej funkcję pasywnej wizytówki lub narzędzia używanego sporadycznie, a nie konsekwentnie rozwijanego kanału komunikacji. Może to wskazywać na brak wiedzy w temacie i wynikający z tego brak strategii działania, trudności organizacyjne lub negatywny stosunek do procesu publikowania.

Najbardziej wyrazistych wniosków dostarcza jednak analiza odpowiedzi dotyczących emocjonalnego stosunku do publikowania w mediach społecznościowych. Największy odsetek respondentów – **32,7%** – **deklaruje, że czuje się źle na myśl o publikowaniu treści, wskazując, że sprawia im to dużą trudność**. Kolejna liczna grupa, 34% badanych, określa swój stosunek jako neutralny, traktując publikowanie raczej jako obowiązek niż źródło satysfakcji. Pozytywne emocje deklaruje 27,5% respondentów, natomiast jedynie 5,8% badanych wskazuje, że publikowanie w mediach społecznościowych sprawia im wyraźną przyjemność. Rozkład tych odpowiedzi można zobaczyć na wykresie 14.



Wykres 17. Emocje związane z publikowaniem w mediach społecznościowych. N=309. Pytanie: Jak czujesz się myśląc o publikowaniu w mediach społecznościowych?

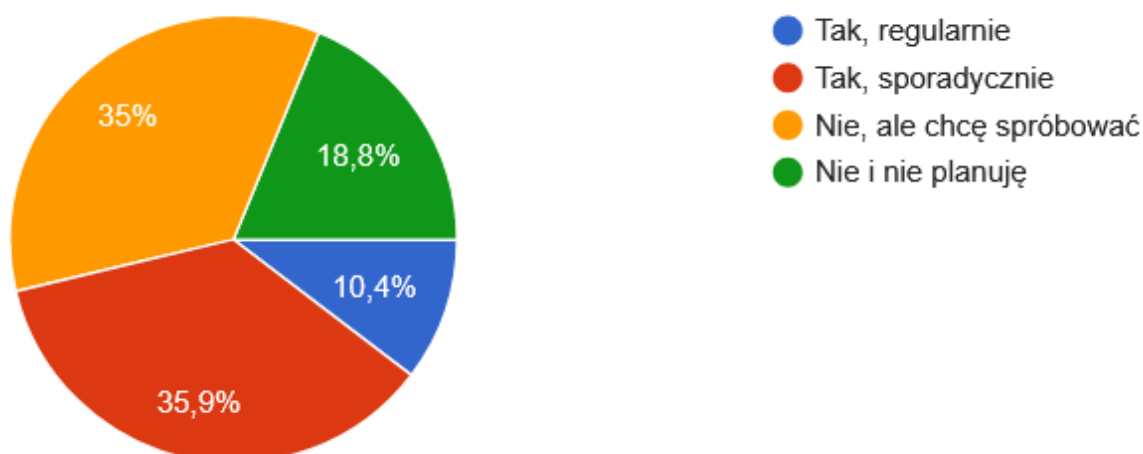
Taki rozkład odpowiedzi sugeruje, że **media społecznościowe są dla artystów narzędziem powszechnym, lecz obciążonym emocjonalnie**. Wysoki odsetek osób odczuwających dyskomfort lub obojętność wobec publikowania może wynikać z presji porównawczej, zmęczenia zmiennością algorytmów, konieczności autopromocji, która pochłania czas inaczej przeznaczany na tworzenie, czy też braku wiedzy na temat prowadzenia skutecznych działań. Wyniki te wskazują, że główną barierą w regularnym prowadzeniu mediów społecznościowych nie jest wyłącznie brak kompetencji technicznych, lecz także czynniki psychologiczne i motywacyjne.

Zestawienie tych danych pokazuje wyraźną sprzeczność: **media społecznościowe są najczęściej wybieranym kanałem obecności online, ale jednocześnie jednym z najbardziej problematycznych doświadczeń w codziennej praktyce artystów**. Wnioski te podkreślają potrzebę działań edukacyjnych, które nie tylko uczą technicznej obsługi platform, lecz także pomagają artystom wypracować bardziej zrównoważone, realistyczne i mniej obciążające sposoby funkcjonowania w środowisku mediów społecznościowych.

Wykorzystanie i stosunek do narzędzi sztucznej inteligencji (AI)

Kolejna część Sekcji III ankiety koncentrowała się na wykorzystaniu narzędzi sztucznej inteligencji (AI) oraz stosunku artystów do ich obecności w pracy twórczej i promocyjnej. Uzyskane wyniki pokazują, że **zdecydowana większość respondentów pozostaje otwarta na sztuczną inteligencję** – jedynie 18,8% badanych (N = 309) zadeklarowało, że nie korzysta z narzędzi AI i nie planuje tego robić. Pozostali respondenci albo korzystają z nich w różnym stopniu, albo – mimo że jeszcze ich nie używają – deklarują chęć spróbowania. Rozkład odpowiedzi przedstawiono na Wykresie 18, który pokazuje, że AI funkcjonuje w świadomości artystów jako realny element współczesnego środowiska pracy, nawet jeśli nie jest jeszcze powszechnie wykorzystywana w praktyce. Dodatkowo, wśród osób korzystających z narzędzi AI zdecydowanie najczęściej wskazywanym rozwiązaniem

był **ChatGPT**, który pojawił się w 120 z 155 odpowiedzi dotyczących konkretnych narzędzi.



Wykres 18. Korzystanie z narzędzi sztucznej inteligencji w pracy twórczej lub promocji. N=309. Pytanie: Czy korzystasz z narzędzi sztucznej inteligencji (AI) w pracy twórczej lub promocji?

Szczególnie istotnych wniosków dostarcza analiza odpowiedzi na pytanie otwarte dotyczące powodów niekorzystania z narzędzi sztucznej inteligencji. To pytanie otwarte wymagało zakodowania odpowiedzi, które przypisano do jednej z sześciu grup stworzonych przez autorkę na podstawie najczęściej przewijających się wątków:

- Brak wiedzy/umiejętności – respondenci wskazywali na niewystarczającą znajomość narzędzi AI oraz brak pewności co do sposobów ich praktycznego wykorzystania.
- Brak czasu – część respondentów podkreślała, że nie dysponuje wystarczającą ilością czasu na naukę nowych narzędzi lub eksperymentowanie z nimi.
- Brak odczuwanej potrzeby – niektórzy artyści deklarowali, że nie widzą zastosowania narzędzi AI lub nie postrzegają ich jako istotnego wsparcia dla swojej działalności.
- Postawa „Anty-AI” – w tej kategorii znalazły się odpowiedzi wyrażające negatywny stosunek do samej idei sztucznej inteligencji. Respondenci wskazywali m.in. na obawy związane z ingerencją AI w proces twórczy, utratą autentyczności i indywidualnego charakteru pracy artystycznej, zmęczenie i irytację wszechobecnością technologii, a także świadomą preferencją pracy offline lub w sposób analogowy, oparty na niezależnym, „ludzkim” myśleniu.
- Szkodę środowiskowe – część odpowiedzi odnosiła się do negatywnego wpływu technologii AI na środowisko.

- Problemy etyczne i prawne – respondenci wskazywali na wątpliwości dotyczące autorstwa i autentyczności treści generowanych przez AI, ryzyka kradzieży danych, niejasnych zasad trenowania modeli oraz przypadków nieetycznego wykorzystania technologii.

Proces kodowania odpowiedzi zaprezentowany został w Załączniku 3.

Na pytanie odpowiedziało 109 osób. Wykluczono 5 odpowiedzi, które nie dotyczyły pytania. Po zakodowaniu pozostałych 104 odpowiedzi do sześciu głównych kategorii wyłonił się wyraźny podział pomiędzy barierami kompetencyjnymi a barierami światopoglądowymi (Tabela 3). Najczęściej wskazywanym powodem był brak wiedzy lub umiejętności (43,27%), co potwierdza, że dla znacznej części artystów AI pozostaje obszarem nieoswojonym, postrzeganym jako zbyt skomplikowany lub wymagający dodatkowej nauki. Równocześnie niemal równie licznie reprezentowana była kategoria „Anty-AI” (41,35%), obejmująca odpowiedzi wyrażające niechęć wobec samej idei sztucznej inteligencji – obawy o utratę autentyczności, ingerencję w proces twórczy, zmęczenie technologią, a także świadome wybory pracy offline lub analogowej.

Powód niekorzystania z AI	Ilość odpowiedzi	Ilość odpowiedzi %
Brak wiedzy/umiejętności	45	43,27%
Brak czasu	3	2,88%
Brak potrzeby	12	11,53%
Anty-AI	43	41,35%
Szkody środowiskowe	9	8,65%
Problemy etyczne/prawne	15	14,42%

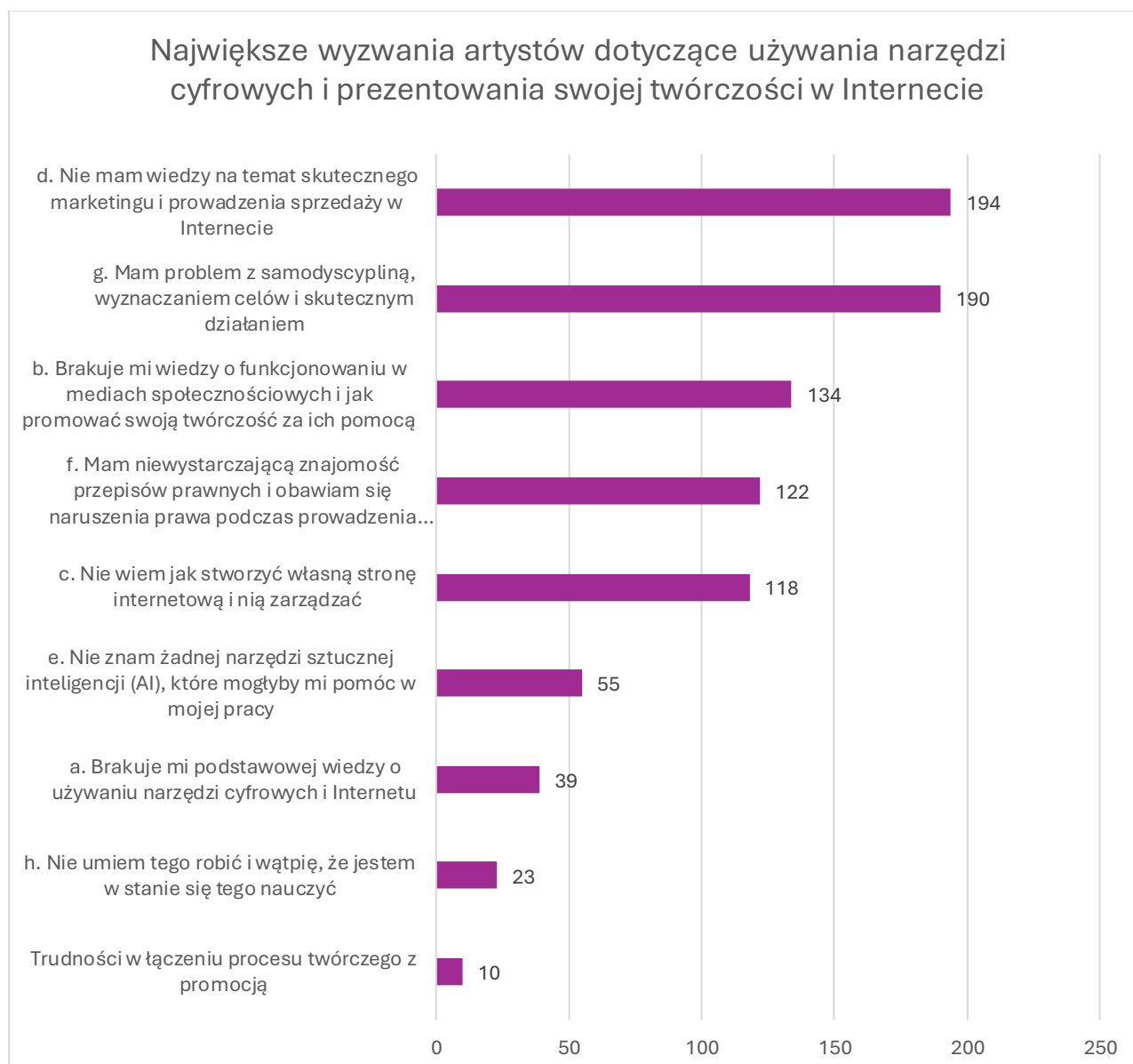
Tabela 3. Rozkład odpowiedzi w pytaniu Jeśli nie korzystasz z narzędzi sztucznej inteligencji to jaki jest tego powód?. N=104.

Pozostałe powody pojawiały się rzadziej, lecz również wskazują na istotne napięcia towarzyszące rozwojowi AI. Część respondentów deklarowała brak potrzeby korzystania z tych narzędzi (11,53%), co może sugerować, że nie wszyscy artyści dostrzegają jeszcze potencjalne zastosowania AI w swojej praktyce. W odpowiedziach pojawiały się także problemy etyczne i prawne (14,42%), takie jak kwestie praw autorskich, kradzieży danych czy niejasności dotyczące autorstwa, a także obawy środowiskowe (8,65%), związane z wysokim zużyciem energii i negatywnym wpływem technologii na klimat. Co istotne, brak czasu był wskazywany sporadycznie (2,88%), co sugeruje, że główne bariery mają charakter poznawczy i ideologiczny, a nie organizacyjny.

Zestawienie tych wyników pokazuje złożoność stosunku artystów do sztucznej inteligencji. Z jednej strony AI jest szeroko obecna w świadomości badanych i stosunkowo rzadko spotyka się z całkowitym odrzuceniem. Z drugiej strony znaczna część artystów wyraża wobec niej opór wynikający nie tylko z braku umiejętności, lecz

także z głębokich pytań o sens, etykę i miejsce technologii w procesie twórczym. Wnioski te wskazują, że skuteczne działania edukacyjne w obszarze AI nie powinny ograniczać się wyłącznie do nauki obsługi narzędzi, lecz również uwzględniać przestrzeń do refleksji, krytycznego namysłu i rozmowy o granicach oraz możliwych scenariuszach wykorzystania sztucznej inteligencji w sektorze sztuk wizualnych.

Największe wyzwania artystów



Wykres 19. Największe wyzwania artystów dotyczące używania narzędzi cyfrowych i prezentowania swojej twórczości w Internecie. N=309. Pytanie: Jakie największe wyzwania spotykasz podczas używania narzędzi cyfrowych i prezentowania swojej twórczości w Internecie?

Ostatnie pytanie ankiety miało charakter półotwarty z opcją wielokrotnego wyboru, a jego celem było zidentyfikowanie najistotniejszych wyzwań, z jakimi artyści mierzą się w kontekście obecności i działalności online. Zdecydowana większość respondentów – 76% (234 osoby) – wskazała dwie lub więcej odpowiedzi, co potwierdza, że trudności związane z funkcjonowaniem w środowisku cyfrowym mają charakter złożony i rzadko ograniczają się do jednego obszaru.

W polu „Inne” udzielono 19 odpowiedzi, które zostały poddane analizie jakościowej i – tam, gdzie było to zasadne – przypisane do istniejących kategorii wyzwań na podstawie znaczenia wypowiedzi. Większość z nich odnosiła się do trudności związanych z regularnością działań, przeciążeniem oraz konfliktem pomiędzy procesem twórczym a obowiązkiem promocji. Ze względu na powtarzalność tego wątku wyodrębniono dodatkową kategorię „Trudności w łączeniu procesu twórczego z promocją”, do której przypisano 10 odpowiedzi. Odpowiedzi, które nie wskazywały na występowanie wyzwań, nie zostały włączone do dalszej analizy problemowej. Szczegóły przypisywania odpowiedzi do kategorii można zobaczyć w Załączniku 3.

Analiza wyników pokazuje, że **najczęściej wskazywanym wyzwaniem dla artystów wizualnych jest brak wiedzy na temat prowadzenia sprzedaży i skutecznego marketingu w Internecie**, który został zaznaczony przez 194 respondentów. Niewiele rzadziej artyści wskazywali na **problemy z samodyscypliną, wyznaczaniem celów i skutecznym działaniem** (190 wskazań), co podkreśla znaczenie barier organizacyjnych i psychologicznych w codziennym funkcjonowaniu online. Na trzecim miejscu znalazł się **brak wiedzy dotyczącej funkcjonowania w mediach społecznościowych i promowania swojej twórczości za ich pomocą** (134 wskazania). Szczegółowe wyniki przedstawia Wykres 19.

Uzyskane wyniki sugerują, że największe trudności artystów nie dotyczą pojedynczych narzędzi cyfrowych, lecz raczej strategicznego i długofalowego zarządzania swoją obecnością w Internecie. Wyzwania te mają charakter zarówno kompetencyjny, jak i organizacyjno-mentalny, co wskazuje na potrzebę działań edukacyjnych łączących wiedzę praktyczną z budowaniem realistycznych, zrównoważonych modeli funkcjonowania artysty w środowisku cyfrowym.

PODSUMOWANIE I WNIOSKI

Przeprowadzone badanie pozwoliło na kompleksową diagnozę poziomu kompetencji cyfrowych artystów wizualnych w Polsce oraz identyfikację kluczowych wyzwań, z jakimi mierzą się oni w codziennym funkcjonowaniu w środowisku cyfrowym. Wyniki pokazują obraz środowiska silnie zróżnicowanego – zarówno pod względem poziomu umiejętności, jak i postaw wobec technologii – ale jednocześnie zmagającego się z podobnymi, powtarzającymi się trudnościami.

Analiza wyników Sekcji II (DigComp) wskazuje, że **ogólny poziom kompetencji cyfrowych artystów jest na średnim poziomie**, przy czym niemal połowa respondentów nie osiąga 50% maksymalnego możliwego wyniku. Najlepiej rozwiniętym obszarem okazały się kompetencje bazowe, takie jak wyszukiwanie informacji czy korzystanie z narzędzi do samodzielnej nauki online. Są to umiejętności powszechnie wykorzystywane również poza kontekstem pracy artystycznej, co może tłumaczyć ich relatywnie wysoki poziom. Jednocześnie wyraźnie zaznaczają się **obszary deficytowe, szczególnie w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego, ochrony danych osobowych, praktycznego stosowania prawa autorskiego oraz tworzenia spójnej marki artystycznej w Internecie**. Niskie wyniki w tych obszarach sugerują brak systemowego wsparcia edukacyjnego oraz niewystarczającą obecność tych tematów w formalnym i nieformalnym kształceniu artystycznym.

Wyniki Sekcji III, poświęconej praktycznym kwestiom działań internetowych, ujawniają istotny rozdźwięk pomiędzy deklarowaną świadomością znaczenia obecności online a faktycznymi działaniami artystów. Choć większość respondentów posiada artystyczne profile w mediach społecznościowych, jedynie co trzeci publikuje regularnie, a znaczna część badanych deklaruje negatywne lub neutralne emocje związane z publikowaniem treści. **Media społecznościowe jawią się jako narzędzie powszechne, lecz jednocześnie obciążające psychicznie i organizacyjnie**. Podobny rozdźwięk widoczny jest w przypadku stron internetowych – mimo ich znaczenia dla autonomii i profesjonalizacji wizerunku artysty, tylko niespełna jedna czwarta respondentów posiada własną stronę w wykupionej domenie, a głównymi barierami są brak wiedzy i brak czasu.

Szczególnie wyraźnym i powracającym wątkiem w całym raporcie są **trudności o charakterze strategicznym i mentalnym**, a nie wyłącznie technicznym. Największymi wyzwaniami wskazywanymi przez respondentów są brak wiedzy na temat marketingu i sprzedaży w Internecie, problemy z samodyscypliną i długofalowym planowaniem działań oraz trudności w funkcjonowaniu w mediach społecznościowych. Analiza odpowiedzi półotwartych pozwoliła dodatkowo wyodrębnić istotny problem konfliktu pomiędzy procesem twórczym a koniecznością promocji, który wielu artystów postrzega jako źródło frustracji, przeciążenia i utraty energii twórczej. Wyzwania te mają charakter złożony – łączą w sobie braki kompetencyjne, organizacyjne oraz emocjonalne – i wymagają podejścia wykraczającego poza naukę obsługi pojedynczych narzędzi.

Osobnym, ale równie istotnym obszarem jest stosunek artystów do narzędzi sztucznej inteligencji. Wyniki badania pokazują, że **choć większość respondentów jest otwarta na AI lub rozważa jej wykorzystanie, to główne bariery nie wynikają z braku czasu, lecz z braku wiedzy, obaw etycznych, prawnych oraz głębokiego oporu światopoglądowego**. Dla wielu artystów AI nie jest jedynie narzędziem cyfrowym, lecz zagadnieniem dotyczącym fundamentalnych pytań o autorstwo, autentyczność i sens pracy twórczej. Wskazuje to na potrzebę działań edukacyjnych, które nie tylko uczą „jak”, ale również dają przestrzeń do refleksji i świadomego wyboru.

Na podstawie całości wyników można sformułować wniosek, że **największym wyzwaniem artystów wizualnych nie jest brak dostępu do technologii, lecz brak spójnych, realistycznych modeli korzystania z niej w sposób wspierający – a nie zastępujący – proces twórczy**. Artyści potrzebują narzędzi, wiedzy i strategii, które będą dopasowane do ich rytmu i charakteru pracy, wartości oraz realnych możliwości czasowych.

Podsumowując, raport pokazuje, że wsparcie artystów w obszarze kompetencji cyfrowych powinno mieć charakter holistyczny, łączący wiedzę techniczną, strategiczną i przestrzeń na refleksję. Tylko takie podejście ma szansę realnie odpowiedzieć na zdiagnozowane potrzeby i wzmocnić pozycję artystów wizualnych w dynamicznie zmieniającym się środowisku cyfrowym.

Bibliografia

- Bryman, A. (2012). *Social Research Methods* (4th Ed). Oxford; New York: Oxford University Press.
- Clifford, I., Kluzer, S., Troia, S., Jakobsone, M. & Zandbergs, U. (2020). *DigCompSat: A Self-reflection Tool for the European Digital Competence Framework for Citizens*. Vuorikari, R., Punie, Y., Castaño Muñoz, J., Centeno Mediavilla, I.C., O'Keeffe, W. and Cabrera Giraldez, M (Eds.), Publications Office of the European Union, Luxembourg, ISBN 978-92-76-27592-3, doi:10.2760/77437, JRC123226.
- Vuorikari, R., Kluzer, S. & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, ISBN 978-92-76-48883-5, doi:10.2760/490274, JRC128415

Załączniki

Załącznik 1 – treść ankiety

Ankieta do projektu "CTRL+ART: warsztaty cyfrowe dla twórców sztuk wizualnych"

Chcesz podnieść swoje umiejętności cyfrowe, aby skutecznie działać jako artysta we współczesnym świecie? Wypełnij ankietę, zostaw swoje dane i czekaj na zaproszenie na warsztaty, które odbędą się na przełomie stycznia i lutego 2026 oraz na link do bezpłatnego kursu, który powstanie na podstawie tej ankiety. Możesz też wypełnić tę ankietę anonimowo, bez podawania swoich danych, ale wtedy nie będziemy mogli Cię poinformować o warsztatach i kursie.

Ta ankieta powstała po to, by sprawdzić, jak wygląda rzeczywistość artystów wizualnych w Polsce. Jakie mamy cyfrowe umiejętności, czego nam brakuje i co najbardziej by nam pomogło w pracy twórczej i w zarabianiu na swojej sztuce. Moim celem jest zbadanie, jakie są potrzeby i wyzwania twórców w zakresie korzystania z narzędzi cyfrowych, promocji online i sztucznej inteligencji. Na podstawie tej ankiety powstanie raport, seria warsztatów i kurs online, które realnie odpowiedzą na potrzeby środowiska artystycznego i uzupełnią zdiagnozowane braki.

Nie obawiaj się więc udzielać odpowiedzi, że nie umiesz czegoś zrobić lub czegoś nie wiesz. Twoja szczerość jest dla nas bardzo ważna! Ankieta jest anonimowa i zajmie ok. 10-15 minut. Składają się na nią trzy sekcje, głównie z pytaniami zamkniętymi.

Udział w tej ankiecie jest dobrowolny. W każdej chwili możesz przerwać jej wypełnianie bez podania przyczyny. Wszystkie dane z ankiety są anonimowe i zostaną wykorzystane wyłącznie do celów badawczych. W razie pytań dotyczących badania możesz skontaktować się ze mną pod adresem:

kontakt@kamilamistarz.pl

Jeśli zdecydujesz się wziąć udział w tej ankiecie, to zaznacz poniżej odpowiedź „**Zgadzam się i chcę kontynuować**” i przejdź dalej. Wybierając tę opcję potwierdzasz, że zapoznałeś/-aś się z informacjami o ankiecie i sposobie przetwarzania danych w tym badaniu i chcesz przesłać swoje odpowiedzi.

Z góry bardzo dziękuję za poświęcony czas. Jestem przekonana, że warsztaty i kurs, który powstanie będą ogromną wartością dla środowiska artystycznego w Polsce i są warte tych kilkunastu minut!

Kamila Mistarz

* Badanie jest przeprowadzane w ramach projektu "CTRL + ART: warsztaty cyfrowe dla twórców sztuk wizualnych" finansowanego przez Unię Europejską w ramach programu KPO dla Kultury. **SEKCJA I – Informacje ogólne**

1. Podaj swój wiek
2. Podaj płeć
 - a. Kobieta
 - b. Mężczyzna
 - c. Osoba niebinarna
 - d. Wolę nie podawać
 - e. Inne:
3. Jakie jest Twoje wykształcenie?
 - a. Podstawowe
 - b. Średnie
 - c. Wyższe (licencjat)
 - d. Wyższe (magister)
 - e. Wyższe (doktorat i wyżej)
 - f. Inne:
4. Czy sztuka jest Twoim głównym źródłem zarobku?
 - a. Tak, jestem artystą "na pełen etat"
 - b. Jestem uczniem/studentem i jeszcze nie zarabiam na sztuce
 - c. Nie, pracuję zawodowo i dodatkowo zarabiam/dążę do zarabiania na sztuce
 - d. Nie, pracuję zawodowo i traktuję sztukę tylko jako hobby (nie zależy mi na zarabianiu na sztuce)
5. Jeśli dodatkowo pracujesz, to czym się zajmujesz?
 - a. Pytanie otwarte
6. Czy uważasz, że zwiększenie Twoich zdolności cyfrowych/technologicznych pozytywnie wpłynęłoby na rozwój Twojej kariery jako artysty?
 - a. Tak
 - b. Nie
7. Czy przynajmniej jedno z Twoich rodziców pracuje/pracowało w zawodzie wymagającym umiejętności cyfrowych? (np. informatyk, grafik komputerowy, projektant stron internetowych, marketingowiec itp.)
 - a. Tak
 - b. Nie
8. Czy posiadasz dyplom Akademii Sztuk Pięknych?
 - a. Tak
 - b. Nie
 - c. Posiadam dyplom innej uczelni związany ze sztuką (nie ASP)
 - d. Jestem w trakcie studiów
9. Jak długo tworzysz?
 - a. < 1 rok

- b. 1-3 lata
 - c. 3-5 lat
 - d. 5-10 lat
 - e. 10+ lat
10. Jak oceniasz ogólnie swoje umiejętności w zakresie korzystania z podstawowych narzędzi cyfrowych i komputera?
- a. 1 niedostatecznie
 - b. 2 dostatecznie
 - c. 3 średnio
 - d. 4 dobrze
 - e. 5 bardzo dobrze
 - f. 6 doskonale
11. Jaki jest Twój obszar działalności artystycznej? (wielokrotnego wyboru)
- a. Malarstwo
 - b. Rzeźba
 - c. Rysunek
 - d. Grafika warsztatowa
 - e. Grafika komputerowa
 - f. Instalacja
 - g. Performance
 - h. Tkanina
 - i. Kolaż/asamblaże
 - j. Inne:

SEKCJA II – Pytania szczegółowe. Nie obawiaj się udzielać odpowiedzi, że nie umiesz czegoś zrobić lub czegoś nie wiesz. Ta ankieta jest specjalnie zaprojektowana po to, by wykryć obszary braków i stworzyć kurs, który je później uzupełni. Dostęp do tego kursu otrzymasz za darmo.

1. Wiem, jak szybko znaleźć to, czego potrzebuję (np.: podczas wyszukiwania w Internecie, w komputerze lub w dokumencie).
 - a. Nie wiem, jak to zrobić
 - b. Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - c. Potrafię to zrobić samodzielnie
 - d. Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić
2. Wiem, jak rozpoznać fałszywe i wprowadzające w błąd informacje dotyczące mojej działalności jako artysty w Internecie i jak na nie reagować (np.: fałszywe maile od Facebooka o włamaniu się na konto, nieprawdziwe oferty wystaw i współprac od oszustów, fałszywi kupcy itp.).
 - a. Nie wiem, jak to zrobić
 - b. Potrafię to zrobić z pomocą innych

- c. Potrafię to zrobić samodzielnie
 - d. Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić
3. Wiem, jak śledzić, porównywać i interpretować wyniki analityczne (np.: liczba odwiedzin, zaangażowanie, kliknięcia) moich postów w moich artystycznych mediach społecznościowych publikowanych na różnych platformach lub na mojej stronie internetowej.
- a. Nie wiem, jak to zrobić
 - b. Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - c. Potrafię to zrobić samodzielnie
 - d. Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić
4. Wiem, jakich narzędzi (m.in. jakich rodzajów treści, jakich platform społecznościowych) i jakich środków komunikacji (np.: emaila, wiadomości tekstowej, rozmowy bezpośredniej) użyć, aby komunikować się z moją publicznością (np.: z potencjalnymi klientami, uczestnikami warsztatów itp.) i budować własną społeczność.
- a. Nie mam o tym żadnej wiedzy
 - b. Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
 - c. Dobrze rozumiem ten temat
 - d. W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym
5. Wiem, jakie treści publikować na moich artystycznych kontach w mediach społecznościowych, aby przynosiły wartość zarówno mnie, jak i innym.
- a. Nie mam o tym żadnej wiedzy
 - b. Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
 - c. Dobrze rozumiem ten temat
 - d. W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym
6. Wiem, jak wykorzystanie technologii cyfrowych i sztucznej inteligencji wpływa na świat sztuki i obecne na nim trendy (np.: sztuka generatywna, wystawy wirtualne, AI jako asystent pracy).
- a. Nie mam o tym żadnej wiedzy
 - b. Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
 - c. Dobrze rozumiem ten temat
 - d. W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym
7. Wiem, jak za pomocą technologii cyfrowych współpracować z innymi (np.: jak udostępniać duże pliki i dokumenty, jak pracować wspólnie z dokumentem udostępnionym w chmurze, jak przyznawać odpowiednie uprawnienia edycji plików).

- a. Nie wiem, jak to zrobić
 - b. Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - c. Potrafię to zrobić samodzielnie
 - d. Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić
8. Wiem, jak rozpoznać i jakie podjąć działania, jeśli ktoś zachowuje się niewłaściwie na moich kontach w mediach społecznościowych (np. obraźliwy komentarz, groźby, mowa nienawiści).
- a. Nie mam o tym żadnej wiedzy
 - b. Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
 - c. Dobrze rozumiem ten temat
 - d. W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym
9. Wiem, jak stworzyć i prowadzić profile online do celów artystycznych, aby tworzyć spójny obraz mojej tożsamości i budować markę osobistą (np.: strona internetowa, Instagram, Facebook, YouTube, TikTok, platformy sprzedażowe typu Etsy itp.).
- a. Nie wiem, jak to zrobić
 - b. Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - c. Potrafię to zrobić samodzielnie
 - d. Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić
10. Potrafię wyrazić siebie tworząc pisemne treści cyfrowe w Internecie (np.: wpis na bloga, post na Facebooka/Instagrama).
- a. Nie wiem, jak to zrobić
 - b. Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - c. Potrafię to zrobić samodzielnie
 - d. Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić
11. Potrafię wykonać samodzielnie grafikę uzupełniającą post w mediach społecznościowych lub promującą wydarzenie artystyczne, w którym biorę udział lub organizuję (np.: z wykorzystaniem narzędzia Canva, Photoshop itp.).
- a. Nie wiem, jak to zrobić
 - b. Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - c. Potrafię to zrobić samodzielnie
 - d. Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić

12. Potrafię nagrać, zmontować i udostępnić krótki film (np. na potrzeby rolki na Instagramie) promujący moją twórczość.
- Nie wiem, jak to zrobić
 - Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - Potrafię to zrobić samodzielnie
 - Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić
13. Wiem, jakich treści znalezionych w Internecie (np.: grafik, zdjęć, filmów, muzyki) mogę użyć legalnie do swoich projektów artystycznych lub wpisów w mediach społecznościowych.
- Nie mam o tym żadnej wiedzy
 - Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
 - Dobrze rozumiem ten temat
 - W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym
14. Wiem, jakie są różnice między plagiatem, inspiracją i opracowaniem prac innych artystów i jak odnosić się do nich legalnie w mojej twórczości.
- Nie mam o tym żadnej wiedzy
 - Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
 - Dobrze rozumiem ten temat
 - W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym
15. Znam podstawy prawne (ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych) i wiem, jak je zastosować w praktyce (licencjonowanie/przekazanie praw majątkowych), aby chronić moją twórczość.
- Nie mam o tym żadnej wiedzy
 - Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
 - Dobrze rozumiem ten temat
 - W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym
16. Wiem, jak właściwie zapobiegać i ewentualnie reagować na naruszenie bezpieczeństwa moich kont na komputerach, profili społecznościowych, strony internetowej, itp. (np.: zdarzenia takie jak przejęcie konta w mediach społecznościowych, włamanie na konto email, przejęcie strony internetowej itp.).
- Nie wiem, jak to zrobić
 - Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - Potrafię to zrobić samodzielnie
 - Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić

17. Znam podstawy prawne (ustawa o ochronie danych osobowych) i wiem, jak zgodnie z prawem zbierać, przechowywać i chronić dane osobowe (np. polityka prywatności na Twojej stronie internetowej).
- Nie mam o tym żadnej wiedzy
 - Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
 - Dobrze rozumiem ten temat
 - W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym
18. Wiem, jakich danych osobowych nie należy publikować ani udostępniać na moich kontaktach w mediach społecznościowych, aby chronić własną prywatność.
- Nie mam o tym żadnej wiedzy
 - Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
 - Dobrze rozumiem ten temat
 - W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym
19. Rozumiem zagrożenia wynikające z korzystania z technologii cyfrowych oraz potrafię zachować równowagę, aby chronić swoje zdrowie psychiczne i dobrostan (np.: ograniczyć korzystanie z telefonu, obserwować wartościowe konta na mediach społecznościowych, itp.).
- Nie mam o tym żadnej wiedzy
 - Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
 - Dobrze rozumiem ten temat
 - W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym
20. Wiem, w jaki sposób działania cyfrowe i używanie narzędzi elektronicznych wpływają na środowisko i znam metody, które ten wpływ ograniczają (np.: naprawianie urządzeń zamiast zastępowania ich nowymi, używanie trybu oszczędzania energii w komputerze, odpowiednia utylizacja zużytych sprzętów elektronicznych, itp.).
- Nie mam o tym żadnej wiedzy
 - Mam ograniczone zrozumienie tego tematu
 - Dobrze rozumiem ten temat
 - W pełni rozumiem ten temat i potrafił(a)bym go wyjaśnić innym
21. Gdy napotykam problem techniczny podczas swojej pracy (np.: niedziałający program, problem ze sprzętem, brak połączenia z Internetem, itp.) wiem, jak sobie z nim poradzić poprzez szukanie rozwiązania tego problemu w Internecie lub rozwiązać go z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji (AI).
- Nie wiem, jak to zrobić
 - Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - Potrafię to zrobić samodzielnie
 - Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić

22. Wiem, jak wykorzystać technologię, w tym sztuczną inteligencję (AI), potrafię wybrać odpowiednie narzędzia i ich użyć, by usprawnić moją pracę jako artysty wizualnego (np.: w generowaniu tekstów sprzedażowych, usprawnianiu procesów sprzedażowych, w poszukiwaniu inspiracji, generowaniu pomysłów, itp.).
- Nie wiem, jak to zrobić
 - Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - Potrafię to zrobić samodzielnie
 - Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić
23. Potrafię wykorzystać technologię w sposób kreatywny w zależności od moich potrzeb (np. stworzyć wirtualną wystawę).
- Nie wiem, jak to zrobić
 - Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - Potrafię to zrobić samodzielnie
 - Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić
24. Wiem, jak korzystać z narzędzi do nauki online (np. tutoriale wideo, kursy internetowe), aby rozwijać umiejętności cyfrowe potrzebne w mojej pracy artysty.
- Nie wiem, jak to zrobić
 - Potrafię to zrobić z pomocą innych
 - Potrafię to zrobić samodzielnie
 - Potrafię to zrobić samodzielnie i w razie potrzeby mogę wytłumaczyć innym, jak to zrobić

SEKCJA III – Pytania praktyczne

- Pod jaką marką artystyczną działasz w Internecie?
 - Działam pod własnym imieniem i nazwiskiem
 - Działam pod pseudonimem
 - Nie mam jeszcze pomysłu pod jaką marką działać
- Czy masz wykupioną domenę internetową* związaną ze swoją marką? (*domena to unikalny, łatwy do zapamiętania adres w Internecie, pod którym można znaleźć np. stronę www)
 - Tak
 - Nie
- Jeśli masz wykupioną domenę to z jaką końcówką (np.: .pl, .com, .art, itp.)?
 - otwarte

4. Czy posiadasz już własną stronę internetową działającą w Twojej domenie i prezentującą Twoją twórczość?
 - a. Tak
 - b. Nie
5. Jeśli posiadasz stronę internetową, czy zrobiłeś/-aś ją sam/a czy na zlecenie?
 - a. Zrobiłem/-am samodzielnie
 - b. Została zrobiona na zleceni
6. Jeśli posiadasz stronę internetową, czy potrafisz nią zarządzać w stopniu podstawowym (np.: dodając nowe treści, produkty, relacje z wydarzeń, wpisy na blogu lub modyfikować istniejące).
 - a. Tak
 - b. Nie
7. Jeśli nie posiadasz strony internetowej, to jaki jest tego powód?
 - a. Uważam, że strona nie jest mi potrzebna w mojej działalności
 - b. Nie mam wiedzy, by samodzielnie wykonać stronę internetową
 - c. Nie mam środków, aby zlecić wykonanie strony za odpłatnością
 - d. Nie mam czasu, aby się tym zająć
8. Czy posiadasz artystyczne profile w mediach społecznościowych?
 - a. Tak
 - b. Nie
9. Jeśli posiadasz profile na mediach społecznościowych, to na jakich?
 - a. Facebook
 - b. Instagram
 - c. TikTok
 - d. YouTube
 - e. Pinterest
 - f. LinkedIn
 - g. Twitter/X
 - h. Inne:
10. Jeśli posiadasz artystyczne media społecznościowe, to czy regularnie tworzysz na nie treści?
 - a. tak
 - b. Nie
11. Jak czujesz się myśląc o publikowaniu w mediach społecznościowych?
 - a. Świetnie - dobrze się przy tym bawię
 - b. Dobrze – nie mam z tym większego problemu
 - c. Neutralnie – trzeba to po prostu zrobić
 - d. Źle – nie lubię tego, sprawia mi to dużą trudność
12. Czy korzystasz z narzędzi sztucznej inteligencji (AI) w pracy twórczej lub promocji?
 - a. Tak, regularnie
 - b. Tak, sporadycznie
 - c. Nie, ale chcę spróbować

- d. Nie i nie planuję
13. Jeśli korzystasz z narzędzi sztucznej inteligencji to z jakich?
- a. Otwarte
14. Jeśli nie korzystasz z narzędzi sztucznej inteligencji to jaki jest tego powód?
- a. otwarte
15. Jakie największe wyzwania spotykasz podczas używania narzędzi cyfrowych i prezentowania swojej twórczości w Internecie?
- a. Brakuje mi podstawowej wiedzy o używaniu narzędzi cyfrowych i Internetu
 - b. Brakuje mi wiedzy o funkcjonowaniu w mediach społecznościowych i jak promować swoją twórczość za ich pomocą
 - c. Nie wiem jak stworzyć własną stronę internetową i nią zarządzać
 - d. Nie mam wiedzy na temat skutecznego marketingu i prowadzenia sprzedaży w Internecie
 - e. Nie znam żadnej narzędzi sztucznej inteligencji (AI), które mogłyby mi pomóc w mojej pracy
 - f. Mam niewystarczającą znajomość przepisów prawnych i obawiam się naruszenia prawa podczas prowadzenia działalności w Internecie
 - g. Mam problem z samodyscypliną, wyznaczaniem celów i skutecznym działaniem
 - h. Nie umiem tego robić i wątpię, że jestem w stanie się tego nauczyć
 - i. Inne:

Dziękujemy za wypełnienie ankiety! Została ona specjalnie zaprojektowana po to, by wykryć obszary braków i stworzyć kurs i serię warsztatów online, które je później uzupełnią. Dodatkowo stworzony zostanie dokument podsumowujący jej wyniki. Udział w kursie i warsztatach będzie darmowy. Jeśli chcesz otrzymać informację o wynikach ankiety, dostęp do kursu lub wziąć udział w warsztatach, podaj swoje imię oraz adres email poniżej.

[Zaznacz] Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w celu otrzymywania informacji o wynikach ankiety i dostępu do kursu oraz udziału w warsztatach online. W każdej chwili mogę wycofać swoją zgodę, pisząc na adres kontakt@kamilamistarz.pl.

Załącznik 2 – proces tworzenia pytań do Sekcji II ankiety (DigComp)

Tabela stworzona przez autorkę. Pytania zostały stworzone na podstawie DigComp 2.2. (Vuorikari et al., 2022) oraz narzędzia do mierzenia umiejętności cyfrowych DigCompSAT (Clifford et al., 2020). Tłumaczenie własne.

Proces tworzenia pytań. Tabela stworzona przez autorkę. Pytania zostały stworzone na podstawie DigComp 2.2. (Vuorikari et al., 2022) oraz narzędzia do mierzenia umiejętności cyfrowych DigCompSAT (Clifford et al., 2020). Tłumaczenie własne.

Vuorikari et al. (2022) DIGCOMP 2.2. Kategorie	Vuorikari et al. (2022) DIGCOMP 2.2. Podkategorie	Clifford et al. (2020) DIGCOMPSAT Empiryczna skala pytań dotycząca umiejętności cyfrowych opracowana na podstawie DigComp 2.1.	Vuorikari et al. (2022) DIGCOMP 2.2. Nowe sugestie dotyczące oświadczeń, które nie zostały uwzględnione w poprzednich wersjach DigComp.	WYBRANE STWIERDZENIE
Informacja i dane	Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych	Wiem, że różne wyszukiwarki mogą dawać różne wyniki, ponieważ wpływają na nie czynniki komercyjne. Wiem, jakich słów użyć, aby szybko znaleźć to, czego potrzebuję (np. w internecie lub w dokumencie). Korzystając z wyszukiwarki, mogę korzystać z jej zaawansowanych funkcji. Wiem, jak znaleźć stronę internetową, którą już wcześniej odwiedziłem.	-	1. Wiem, jak szybko znaleźć to, czego potrzebuję (np.: podczas wyszukiwania w Internecie, w komputerze lub w dokumencie).
	Ocena danych i treści cyfrowych	Potrafię odróżnić promowane treści od innych treści, które znajduję lub otrzymuję online (np. rozpoznaję reklamę w mediach społecznościowych lub wyszukiwarkach). Potrafię określić cel źródła informacji online (np. informowanie, wpływanie, rozrywka lub sprzedaż). Krytycznie sprawdzam wiarygodność	-	2. Wiem, jak rozpoznać fałszywe i wprowadzające w błąd informacje dotyczące mojej działalności jako artysty w Internecie i jak na nie reagować (np.: fałszywe maile od Facebooka o włamaniu się na konto, nieprawdziwe oferty wystaw i współprac od oszustów, fałszywi kupcy itp.).

		<p>informacji znalezionych online.</p> <p>Wiem, że niektóre informacje w Internecie są fałszywe (np. fake newsy).</p>		
	Zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi	<p>Znam różne nośniki danych (np. wewnętrzny lub zewnętrzny dysk twardy, pamięć USB, pendrive, karta pamięci).</p> <p>Umiem organizować treści cyfrowe (np. dokumenty, obrazy, filmy) za pomocą folderów lub tagowania, aby móc je później odnaleźć.</p> <p>Umiem kopiować i przenosić pliki (np. dokumenty, obrazy, filmy) między folderami, urządzeniami lub w chmurze.</p> <p>Umiem zarządzać danymi i analizować je za pomocą oprogramowania (np. sortowanie, filtrowanie, obliczenia).</p>	-	<p>3. Wiem, jak śledzić, porównywać i interpretować wyniki analityczne (np.: liczba odwiedzin, zaangażowanie, kliknięcia) moich postów w moich artystycznych mediach społecznościowych publikowanych na różnych platformach lub na mojej stronie internetowej.</p>
Komunikacja i współpraca	Komunikacja z wykorzystaniem technologii cyfrowych	<p>Potrafię wysyłać, odpowiadać i przekazywać dalej e-maile.</p> <p>Wiem, że wiele usług komunikacyjnych i mediów społecznościowych jest bezpłatnych, ponieważ są one finansowane z reklam.</p> <p>Wiem, jak korzystać z zaawansowanych funkcji wideokonferencji (np. moderowania, nagrywania dźwięku i obrazu).</p> <p>Wiem, które narzędzia i usługi komunikacyjne (np. telefon, e-mail, wideokonferencja, SMS) są odpowiednie do użycia w różnych okolicznościach.</p>	-	<p>4. Wiem, jakich narzędzi (m.in. jakich rodzajów treści, jakich platform społecznościowych) i jakich środków komunikacji (np.: emaila, wiadomości tekstowej, rozmowy bezpośredniej) użyć, aby komunikować się z moją publicznością (np.: z potencjalnymi klientami, uczestnikami warsztatów itp.) i budować własną społeczność.</p>
	Dzielenie się informacjami i zasobami z wykorzystaniem technologii cyfrowych	<p>Jestem otwarty na udostępnianie treści cyfrowych, które moim zdaniem mogą być interesujące i przydatne dla innych.</p>	Wiem, jak kuratorować treści na platformach do udostępniania treści w taki sposób, aby wnosiły wartość	<p>5. Wiem, jakie treści publikować na moich artystycznych kontach w mediach społecznościowych, aby przynosiły wartość zarówno mnie, jak i innym.</p>

		<p>Umiem korzystać z usług w chmurze (np. Google Drive, DropBox i OneDrive) do udostępniania plików.</p> <p>Umiem zmienić ustawienia dotyczące tego, kto może widzieć udostępniane przeze mnie treści (np. znajomi, znajomi znajomych, wszyscy).</p> <p>Umiem podawać źródło dokumentów (np. autora lub adres internetowy), które znalazłem w Internecie.</p>	<p>zarówno dla mnie, jak i dla innych.</p>	
	<p>Aktywność obywatelska z wykorzystaniem technologii cyfrowych</p>	<p>Wiem, jak aplikować o pracę za pośrednictwem platformy cyfrowej (np. wypełnić formularz, przesłać CV i zdjęcie).</p> <p>Wiem, że wiele usług publicznych jest dostępnych w Internecie (np. umówienie wizyty lekarskiej, złożenie zeznania podatkowego, uzyskanie aktu urodzenia, małżeństwa, zamieszkania i innych).</p> <p>Wiem, jak płacić za towary i usługi kupowane online (np. przelewem bankowym, kartą kredytową/debetową, innymi systemami płatności online).</p> <p>Dla mnie ważne jest, aby dyskutować o sprawach społecznych lub politycznych online (np. na forach internetowych, w serwisach informacyjnych, na Facebooku, Twitterze).</p>	<p>Wiem, że sztuczna inteligencja sama w sobie nie jest ani dobra, ani zła. To, czy skutki działania systemu sztucznej inteligencji będą pozytywne, czy negatywne dla społeczeństwa, zależy od sposobu jego zaprojektowania i wykorzystania, przez kogo i w jakim celu.</p> <p>Zdaję sobie sprawę, że o ile zastosowanie systemów sztucznej inteligencji w wielu dziedzinach zazwyczaj nie budzi kontrowersji (np. sztuczna inteligencja, która pomaga zapobiegać zmianom klimatu), o tyle sztuczna inteligencja, która bezpośrednio oddziałuje na ludzi i podejmuje decyzje dotyczące ich życia, często może budzić kontrowersje (np. oprogramowanie do sortowania CV</p>	<p>6. Wiem, jak wykorzystanie technologii cyfrowych i sztucznej inteligencji wpływa na świat sztuki i obecne na nim trendy (np.: sztuka generatywna, wystawy wirtualne, AI jako asystent pracy).</p>

			w procesach rekrutacyjnych, punktacja egzaminów, która może decydować o dostępie do edukacji).	
Współpraca z wykorzystaniem technologii cyfrowych	<p>Rozumiem korzyści płynące ze współpracy zdalnej (np. oszczędzenie czasu na dojazdy).</p> <p>Wiem, jak edytować udostępniony dokument online.</p> <p>Wiem, jak udzielać innym odpowiednich uprawnień do współpracy nad udostępnionym dokumentem.</p> <p>Jestem świadomy, że powinienem poprosić daną osobę o pozwolenie przed opublikowaniem lub udostępnieniem jej zdjęć.</p>	-	7. Wiem, jak za pomocą technologii cyfrowych współpracować z innymi (np.: jak udostępniać duże pliki i dokumenty, jak pracować wspólnie z dokumentem udostępnionym w chmurze, jak przyznawać odpowiednie uprawnienia edycji plików).	
Netykieta	<p>Potrafię rozpoznawać w Internecie komunikaty i zachowania atakujące określone grupy lub osoby (np. mowę nienawiści).</p> <p>Potrafię podjąć odpowiednie kroki, gdy ktoś zachowuje się niewłaściwie w Internecie (np. obraźliwy komentarz, groźby).</p> <p>Wiem, jak zachowywać się w Internecie w zależności od sytuacji (np. formalnie i nieformalnie).</p>	-	8. Wiem, jak rozpoznać i jakie podjąć działania, jeśli ktoś zachowuje się niewłaściwie na moich kontaktach w mediach społecznościowych (np. obraźliwy komentarz, groźby, mowa nienawiści).	
Zarządzanie tożsamością cyfrową	<p>Wiem, że moją tożsamością cyfrową jest wszystko, co identyfikuje mnie w środowisku online (np. nazwy użytkowników, polubienia i posty w mediach społecznościowych, petycje podpisane online).</p> <p>Wiem, jak utworzyć profil w środowisku cyfrowym do celów osobistych lub zawodowych.</p> <p>Wiem, że UE wprowadziła rozporządzenie dotyczące prawa do bycia zapomnianym (tj. prawa do usunięcia swoich</p>	-	9. Wiem, jak stworzyć i prowadzić profile online do celów artystycznych, aby tworzyć spójny obraz mojej tożsamości i budować markę osobistą (np.: strona internetowa, Instagram, Facebook, YouTube, TikTok, platformy sprzedażowe typu Etsy itp.).	

		<p>danych osobowych z Internetu).</p> <p>Wiem, jak skonfigurować ustawienia mojej przeglądarki internetowej, aby zablokować lub ograniczyć obsługę plików cookie.</p>		
Tworzenie treści cyfrowych	Tworzenie treści cyfrowych	<p>Potrafię tworzyć i edytować cyfrowe pliki tekstowe (np. Word, OpenDocument, Google Docs).</p> <p>Umiem wyrażać siebie, tworząc treści cyfrowe w internecie (np. posty na blogu, filmy na YouTube).</p> <p>Umiem tworzyć prezentacje multimedialne z tekstem, obrazami, dźwiękiem i wideo.</p> <p>Aby wyrazić siebie, starannie dobieram odpowiedni rodzaj mediów cyfrowych w zależności od odbiorców i celu (np. promowanie projektu za pomocą mediów społecznościowych).</p>	-	10. Potrafię wyrazić siebie tworząc pisemne treści cyfrowe w Internecie (np.: wpis na bloga, post na Facebooka/Instagrama).
	Integracja i przetwarzanie treści cyfrowych	<p>Interesuje mnie tworzenie nowych treści cyfrowych poprzez łączenie i modyfikowanie istniejących zasobów cyfrowych (np. prezentacji ze zdjęciami i ścieżką dźwiękową znalezionymi w internecie).</p> <p>Wiem, że niektóre treści cyfrowe można legalnie wykorzystywać i przerabiać (np. w domenie publicznej lub na licencji Creative Commons).</p> <p>Wiem, jak edytować lub wprowadzać zmiany w treściach cyfrowych stworzonych przez innych (np. wstawiać tekst do obrazu, edytować wiki).</p> <p>Wiem, jak stworzyć coś nowego, łącząc różne rodzaje treści (np. tekst i obrazy).</p>	-	<p>11. Potrafię wykonać samodzielnie grafikę uzupełniającą post w mediach społecznościowych lub promującą wydarzenie artystyczne, w którym biorę udział lub organizuję (np.: z wykorzystaniem narzędzia Canva, Photoshop itp.).</p> <p>12. Potrafię nagrać, zmontować i udostępnić krótki film (np. na potrzeby rolki na Instagramie) promujący moją twórczość.</p>
	Przestrzegani e prawa	Przestrzegam zasad dotyczących praw autorskich i licencji na	Wiem, jak wybrać najodpowiedniej	13. Wiem, jakich treści znalezionych w Internecie (np.: grafik,

	autorskiego i licencji	<p>znalezione treści cyfrowe.</p> <p>Wiem, że pobieranie lub udostępnianie treści cyfrowych (np. muzyki, oprogramowania, filmów) może mieć konsekwencje etyczne lub prawne.</p> <p>Potrafię wykryć, kiedy treści cyfrowe są udostępniane nielegalnie (np. oprogramowanie, filmy, muzyka, książki, telewizja).</p> <p>Wiem, jakie rodzaje licencji obowiązują przy korzystaniu z treści cyfrowych (np. licencje Creative Commons).</p>	<p>szą strategię, w tym licencjonowanie, w celu udostępniania i ochrony własnego, oryginalnego dzieła.</p>	<p>zdjęć, filmów, muzyki) mogą użyć legalnie do swoich projektów artystycznych lub wpisów w mediach społecznościowych.</p> <p>14. Wiem, jakie są różnice między plagiatem, inspiracją i opracowaniem prac innych artystów i jak odnosić się do nich legalnie w mojej twórczości.</p> <p>15. Znam podstawy prawne (ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych) i wiem, jak je zastosować w praktyce (licencjonowanie/przekazanie praw majątkowych), aby chronić moją twórczość.</p>
	Programowanie	<p>Interesuje mnie, jak podzielić zadanie na kroki, aby można je było rozwiązać za pomocą programu komputerowego.</p> <p>Wiem, że języki programowania (np. Python, Visual Basic, Java) służą do dostarczania urządzeniom cyfrowym instrukcji do wykonania zadania.</p> <p>Potrafię pisać skrypty, makra i proste aplikacje, aby zautomatyzować wykonywanie zadania.</p> <p>Wiem, że mogą istnieć różne rozwiązania algorytmiczne umożliwiające wykonanie określonego zadania obliczeniowego (np. sortowanie i wyszukiwanie).</p>	-	-
Bezpieczeństwo	Narzędzia służące ochronie	<p>Rozumiem korzyści, ale także zagrożenia związane z korzystaniem z urządzeń lub systemów podłączonych do Internetu (np. smartwatchy, urządzeń inteligentnego domu).</p> <p>Wiem, jak ważne jest aktualizowanie systemu</p>	<p>Wiem, jak odpowiednio reagować na naruszenie bezpieczeństwa (tj. incydent powodujący nieautoryzowany dostęp do danych cyfrowych, aplikacji, sieci lub urządzeń,</p>	<p>16. Wiem, jak właściwie zapobiegać i ewentualnie reagować na naruszenie bezpieczeństwa moich kont na komputerach, profili społecznościowych, strony internetowej, itp. (np.: zdarzenia takie jak przejęcie konta w mediach społecznościowych, włamanie na konto</p>

		<p>operacyjnego, programu antywirusowego i innego oprogramowania, aby zapobiec problemom bezpieczeństwa.</p> <p>Wiem, jak skonfigurować ustawienia zapory sieciowej na różnych urządzeniach.</p> <p>Wiem, jak odzyskać dane cyfrowe i inne treści (np. zdjęcia, kontakty) z kopii zapasowej.</p>	<p>wyciek danych osobowych, takich jak loginy i hasła).</p>	<p>email, przejęcie strony internetowej itp.).</p>
	Ochrona danych osobowych i prywatności	<p>Wiem, jak ograniczyć lub zablokować dostęp do informacji o mojej lokalizacji geograficznej.</p> <p>Wiem, jak sprawdzić, czy strona internetowa, na której jestem proszony o podanie danych osobowych, jest bezpieczna (np. strony https, logo lub certyfikat bezpieczeństwa).</p> <p>Wiem, jakich danych osobowych nie powinienem udostępniać ani wyświetlać w Internecie (np. w mediach społecznościowych).</p>	-	<p>17. Znam podstawy prawne (ustawa o ochronie danych osobowych) i wiem, jak zgodnie z prawem zbierać, przechowywać i chronić dane osobowe (np. polityka prywatności na Twojej stronie internetowej).</p> <p>18. Wiem, jakich danych osobowych nie należy publikować ani udostępniać na moich kontach w mediach społecznościowych, aby chronić własną prywatność.</p>
	Ochrona zdrowia i dobrostanu	<p>Uważnie sprawdzam politykę prywatności usług cyfrowych, z których korzystam.</p> <p>Zdaję sobie sprawę, że powinienem zarządzać czasem spędzonym na moich urządzeniach cyfrowych.</p> <p>Wiem, jak chronić się przed niechcianymi i złośliwymi kontaktami i materiałami online (np. spamem, e-mailami mającymi na celu kradzież tożsamości).</p> <p>Znam narzędzia cyfrowe, które mogą pomóc osobom starszym lub osobom o specjalnych potrzebach.</p>		<p>19. Rozumiem zagrożenia wynikające z korzystania z technologii cyfrowych oraz potrafię zachować równowagę, aby chronić swoje zdrowie psychiczne i dobrostan (np.: ograniczyć korzystanie z telefonu, obserwować wartościowe konta na mediach społecznościowych, itp.).</p>
	Ochrona środowiska	<p>Szukam sposobów, w jakie technologie cyfrowe mogą pomóc mi żyć i konsumować w sposób bardziej przyjazny dla środowiska.</p>	-	<p>20. Wiem, w jaki sposób działania cyfrowe i używanie narzędzi elektronicznych wpływają na środowisko i znam metody, które ten wpływ ograniczają (np.:</p>

		<p>Wiem, że stare urządzenia cyfrowe i materiały eksploatacyjne (np. komputery, smartfony, baterie) muszą być odpowiednio utylizowane, aby zminimalizować ich wpływ na środowisko.</p> <p>Wiem, jak zmniejszyć zużycie energii przez moje urządzenia (np. zmieniając ustawienia, zamykając aplikacje, wyłączając Wi-Fi).</p> <p>Znam „zielone” zachowania, których należy przestrzegać kupując lub korzystając z urządzeń cyfrowych (np. kupuj urządzenia z oznakowaniem ekologicznym, powstrzymuj się od niepotrzebnego drukowania plików cyfrowych, nie zostawiaj ładowarek do telefonów komórkowych i laptopów podłączonych bez urządzenia).</p>		<p>naprawianie urządzeń zamiast zastępowania ich nowymi, używanie trybu oszczędzania energii w komputerze, odpowiednia utylizacja zużytych sprzętów elektronicznych, itp.).</p>
Rozwiązuję nie problemów	Rozwiązuję problemy technicznych	<p>Kiedy napotykam problem techniczny, staram się krok po kroku go zidentyfikować.</p> <p>Znam kilka przyczyn, dla których urządzenie cyfrowe może nie połączyć się z Internetem (np. nieprawidłowe hasło Wi-Fi, włączony tryb samolotowy).</p> <p>Kiedy napotykam problem techniczny, potrafię znaleźć rozwiązanie w Internecie.</p> <p>Mogę edytować konfiguracje systemu operacyjnego moich urządzeń cyfrowych, aby rozwiązać problemy techniczne (np. automatyczne zatrzymywanie/uruchamianie usług, modyfikacja kluczy rejestru).</p>	-	<p>21. Gdy napotykam problem techniczny podczas swojej pracy (np.: niedziałający program, problem ze sprzętem, brak połączenia z Internetem, itp.) wiem, jak sobie z nim poradzić poprzez szukanie rozwiązania tego problemu w Internecie lub rozwiązać go z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji (AI).</p>
	Rozpoznawanie potrzeb i rozwiązań	<p>Zazwyczaj staram się dowiedzieć, czy istnieje rozwiązanie technologiczne, które</p>	<p>Potrafię identyfikować i wykorzystywać systemy</p>	<p>22. Wiem, jak wykorzystać technologię, w tym sztuczną inteligencję</p>

	technologicznych	<p>mogłoby mi pomóc w zaspokojeniu potrzeb osobistych lub zawodowych.</p> <p>Znam główne funkcje najpopularniejszych urządzeń cyfrowych (komputera, tabletu, smartfona).</p> <p>Wiem, jak wybrać odpowiednie narzędzie, urządzenie lub usługę do wykonania danego zadania (np. wybrać smartfon odpowiadający moim potrzebom, wybrać narzędzie do profesjonalnej wideo rozmowy).</p> <p>Znam rozwiązania techniczne, które mogą usprawnić dostęp i korzystanie z narzędzi cyfrowych, takich jak tłumaczenie językowe, powiększanie lub funkcja zoomu i zamiany tekstu na mowę.</p>	sztucznej inteligencji (AI): systemy rekomendacji produktów (np. w sklepach internetowych), systemy rozpoznawania głosu (np. przez wirtualnych asystentów), systemy rozpoznawania obrazów (np. do wykrywania nowotworów na zdjęciach rentgenowskich) i systemy rozpoznawania twarzy (np. w systemach nadzoru). (AI)	(AI), potrafię wybrać odpowiednie narzędzia i ich użyć, by usprawnić moją pracę jako artysty wizualnego (np.: w generowaniu tekstów sprzedażowych, usprawnianiu procesów sprzedażowych, w poszukiwaniu inspiracji, generowaniu pomysłów, itp.).
	Twórcze wykorzystywanie technologii cyfrowych	<p>Wiem, że technologia cyfrowa może być potężnym narzędziem innowacji procesów i produktów.</p> <p>Chętnie biorę udział w wyzwaniach i konkursach, których celem jest rozwiązywanie problemów intelektualnych, społecznych lub praktycznych za pomocą technologii cyfrowych.</p> <p>Potrafię korzystać z narzędzi przetwarzania danych (np. baz danych, oprogramowania do eksploracji i analizy danych), które umożliwiają zarządzanie i porządkowanie złożonych informacji w celu podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów.</p>	-	23. Potrafię wykorzystać technologię w sposób kreatywny w zależności od moich potrzeb (np. stworzyć wirtualną wystawę).
	Rozpoznawanie braków w zakresie kompetencji cyfrowych	<p>Chcę pomagać osobom w mojej społeczności w rozwijaniu ich umiejętności cyfrowych.</p> <p>Jestem ciekaw nowych urządzeń i aplikacji cyfrowych i chętnie z nimi</p>	-	24. Wiem, jak korzystać z narzędzi do nauki online (np. tutoriale wideo, kursy internetowe), aby rozwijać umiejętności cyfrowe potrzebne w mojej pracy artysty.

		<p>eksperymentuję, gdy tylko nadarzy się okazja.</p> <p>Wiem, jak korzystać z narzędzi do nauki online, aby rozwijać swoje umiejętności cyfrowe (np. samouczki wideo, kursy online).</p> <p>Znam nowe trendy w świecie cyfrowym i ich wpływ na moje życie osobiste i zawodowe.</p>		
--	--	---	--	--

Załącznik 3 – Kategoryzacja odpowiedzi z pytań półotwartych

Pytanie: Jeśli nie korzystasz z narzędzi sztucznej inteligencji to jaki jest tego powód?

Pytanie: Jeśli <u>nie korzystasz</u> z narzędzi sztucznej inteligencji to jaki jest tego powód?	Dopasowanie do kategorii
burza mózgów, rozwinięcie myśli	--
nie znam się na tym	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Wyszukiwanie informacji np.open call dla artystów	--
Mam swoją bazę pomysłów i szkiców	<i>Brak potrzeby</i>
jest szkodliwa dla środowiska i poleganie na niej sprawia, że własne umiejętności się pogarszają	<i>Anty-AI, Szkody środowiskowe</i>
Jeszcze nie wiem jak.	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Jeszcze nie potrafię się nimi posługiwać	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Zmęczenie i irytacja związana z tzw. "szlamem" który zasypuje każdy zakamarek internetu. Kradzież prac największych studio czy twórców na rzecz trenowania, cwaniactwo przekonujące że droga na skróty to też rozwój, oskarżanie uczciwych artystów że generują kiedy ich prace na to nie wskazują bo np nigdy nie czuli się reżyserami by każdy proces twórczy specjalnie nagrywać na rolkach, korzystanie z AI uważam za przejaw upadku moralnego oraz przyczyny atakowania artystów, większej podejrzliwości wobec nich przez co muszą więcej i bardziej udowadniać, stosować ikonki przekreślające AI, oddzielać się od tych "artystów" którzy oferują generowanie grafik i ilustracji w ofercie.	<i>Anty-AI, etyczne/prawne</i> <i>Problemy</i>
W pracy twórczej jest to zbędne	<i>Brak potrzeby</i>
Chyba nie mam potrzeby. Albo nie wiem że mam...	<i>Brak potrzeby</i>
Redaguje teksty, tworzę modele	--
nie umiem	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Kwestia częstego braku poszanowania praw autorskich w "trenowaniu" sztucznej inteligencji	<i>Problemy etyczne/prawne</i>
obawiam się, że to odbierze autentyczność moim wpisom; jednocześnie chciałabym spróbować, bo 'pusta kartka' mnie blokuje	<i>Anty-AI</i>

Oszczędność czasu, różne warianty odpowiedzi, poszukiwanie wiedzy	--
Nie umiem	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Nie czuję tego	<i>Brak potrzeby</i>
unikam generowania obrazów Ai	<i>Brak potrzeby, Anty-AI</i>
Jestem przeciwna AI, uważam że uniemożliwia twórcom wchodzącym na rynek pracy możliwość zdobycia doświadczenia przez realizację prostszych prac graficznych i odbiera zarobki dojrzałym artystom.	<i>Anty-AI</i>
Wolę podziwiać i wspierać prace artystów niż obrazy wygenerowane przez sztuczną inteligencję	<i>Anty-AI</i>
Brak wiedzy jak ją wykorzystać	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Nie znam się na tym	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Trenowanie AI to łamanie praw autorskich, do tego nieekologiczne i wolę używać swojego mózgu	<i>Problemy etyczne/prawne, Szkody środowiskowe, Anty-AI</i>
Brak wiedzy	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Prawa autorskie	<i>Problemy etyczne/prawne</i>
Brak wiedzy	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Brak wiedzy na temat narzędzi	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
B tak wiedzy, umiejętności	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Nie wiem jak	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Mój angielski nie jest na wysokim poziomie aby swobodnie pisać prompty. Korzystam z czata po polsku ale mam wrażenie że lepsze wyniki w generowaniu są po angielsku.	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Brak wiedzy o innych narzędziach, pragnienie działania bardziej offline	<i>Brak wiedzy/umiejętności, Anty-AI</i>
Sztuczna inteligencja zabija kreatywność, sprawia, że społeczeństwo głupieje. Ogromne ilości wody, ziemi i innych zasób są marnowane na przechowywanie danych. Według przeprowadzonych niedawno badań ludzie tracą umiejętność samodzielnego i krytycznego myślenia, w szczególności jest to zauważalne u dzieci.	<i>Anty-AI, Szkody środowiskowe</i>

Nie mam wizji jak sztuczna inteligencja moglaby mi pomóc w tworzeniu	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Brak wiedzy	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Do końca nie znam jak z narzędzi sztucznej inteligencji korzystać	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Nie znam ich i nie umiem z nich korzystać	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Chce się sama nauczyć podstaw i rzeczy które mogą mi być potrzebne, jeśli mogę coś zrobić sama to raczej wybiorę tą opcję. AI może się przydać jeśli będzie trzeba wykonać żmudną pracę którą już kiedyś wiele razy wykonywałam i wiem na jakich zasadach się opiera aby było dobrze zrobione.	<i>Anty-AI</i>
Brak wiedzy na temat korzystania z tych narzędzi	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Nie miałem okazji lepiej ich poznać	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Nie wiem z jakich	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Brak czasu i pomysłu	<i>Brak wiedzy/umiejętności, Brak czasu</i>
Wolę polegać na własnych umiejętnościach, myślę że to nadaje moim dziełom ludzki charakter. Nie lubię AI ponieważ często uczy się na twórczości ludzi bez ich zgody.	<i>Anty-AI</i> , <i>Problemy etyczne/prawne</i>
Wole nie nakręcać tą maszynę w moje pomysły	<i>Anty-AI</i>
Lubię wykorzystywać już istniejące obrazy. Korzystając z AI można przeoczyć błędy, które powstały podczas generowania (np. za dużo palców u rąk). Nie podoba mi się także to, że AI bez pozwolenia twórców korzysta z ich twórczości.	<i>Problemy etyczne/prawne</i>
Uważam to za coś niedobrego, odbierającego ludziom sprawczość. Nie popieram	<i>Anty-AI</i>
Brak	--
AI jest nieetyczne	<i>Problemy etyczne/prawne</i>

Human touch>>>>	<i>Anty-AI</i>
Nie chce mi się.	<i>Brak potrzeby</i>
Nie lubię korzystać ze sztucznej inteligencji, w pracy walacyjnej byłam zachęcana do korzystania z inspiracji wygenerowanych	<i>Anty-AI</i>
Nie wiem jak	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Korzystam z ludzkich narzędzi	<i>Anty-AI</i>
Zdarza mi się korzystać z AI np. Wspomóc się LLP w pisaniu, okazjonalnie w photoshopie, żeby usunąć coś ze zdjęcia czy usunąć szybko tło, natomiast nie zastosuje ai w swoich ilustracjach czy filmach animowanych, przede wszystkim w tej części twórczej, najważniejszej, ponieważ mam dużo obaw z nią związanych i uważam, że jest to zawsze w jakimś stopniu ukradzioną sztuką, nie jest to twór ludzki, a promotor nie jest autorem.	<i>Problemy etyczne/prawne</i>
Ai to gówno i powinno splonąć	<i>Anty-AI</i>
Nie potrafię. Przerasta mnie to.	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Wolę twórczość analogową	<i>Anty-AI</i>
jestem przeciwko ai	<i>Anty-AI</i>
Mentalnie jest poza mną	<i>Anty-AI</i>
Nie ogarniam tego. Nie umiem promptować. A druga rzecz, nie stać mnie na płatne wersje, które zapewniają ochronę jakąś przed łamaniem praw autorskich itp. Wiem, że w tych płatnych mogę wyłączyć możliwość uczenia sztucznej inteligencji na bazie moich materiałów.	<i>Brak wiedzy/umiejętności, Problemy etyczne/prawne</i>
Narazie nie jestem aktywna w przedstawianiu swojej sztuki	<i>Brak potrzeby</i>
Nie wiem do czego ich użyć konkretnie i których	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Pure natural & analog.	<i>Anty-AI</i>
Nie znam mizlieosci	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Nie wiem z jakich najlepiej korzystać, mam małą wiedzę na ten temat	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>

Ekologia, zły wpływ na środowisko. Plus uważam że jako społeczeństwo nie jesteśmy gotowi na AI. Zmiany społeczne, jakie AI powoduje nie idą moim zdaniem w dobrym kierunku.	<i>Anty-AI</i> , <i>Problemy etyczne/prawne, środowiskowe</i> <i>Szkody</i>
Nie wiem jakie mam możliwości, przytłacza mnie ich ilość i i nie wiem skąd czerpać informacje, dodatkowo powstrzymuje mnie niechęć do rynku AI	<i>Brak wiedzy/umiejętności, Anty-AI</i>
Nie potrafię	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
ekologiczny	<i>Szkody środowiskowe</i>
Nie wiem jakich używać, gdzie je znaleźć i jak prawidłowo używać żeby się nie zawieść na efekcie	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Uczę się tego	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Brak czasu	<i>Brak czasu</i>
Wolę sam tworzyć treści. AI pomaga znaleźć, przetłumaczyć lub skrócić tekst do liczby znaków. Tyle.	<i>Anty-AI</i>
Na chwilę obecną nie odczuwam potrzeby korzystania z AI	<i>Brak potrzeby</i>
Anexity	<i>Anty-AI</i>
Nie wiem	<i>Brak potrzeby</i>
Nie umiem	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Ciężko rozumiem AI , a z drugiej strony przeraża	<i>Brak wiedzy/umiejętności, Anty-AI</i>
Durne pytanie, jestem artystą, osoba która tworzy i mimo, że się uczę, to generowanie obrazów AI (Bo Genwrowanie NIE JEST tworzeniem) jest po prostu zduszaniem twórczości i zabijaniem rynku pracy głównie u grafików. Nie korzystajcie z AI.	<i>Anty-AI</i>
Brak czasu na naukę	<i>Brak czasu</i>
nie umiem	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Mam poczucie, że odbiera to autentyczność mojego własnego głosu.	<i>Anty-AI</i>
Nie wiem jak	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
korzystam, ale do innej działalności	<i>Brak potrzeby</i>
Bo nie wiem jak to robić.	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Mam poczucie, że gdybym wykorzystywała sztuczną inteligencję w swojej twórczości, to nie byłaby to już moja twórczość.	<i>Anty-AI</i>
Brak wiedzy i umiejętności	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Nie wiem	<i>Brak potrzeby</i>
Nie mam wiedzy	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>

To ja mam wpaść na dobry pomysł. Nie lubię jak "ktoś" ingeruje w moje prace.	<i>Anty-AI</i>
Nie umiem tego robić	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Nie znam się na tym	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Nie lubię si nie czuję sie komfortowo kiedy do czegoś tak ważnego dla mnie jak moja twórczość miałabym wprowadzać maszynę która nauczyła się na pracach miliona artystów udawać artystę. Ale do rzeczy które trzeba odbębnić i mi na nich nie zależy albo formalnych pism czasem użyje	<i>Anty-AI</i>
Ekologia, utrata autentyczności	<i>Anty-AI, Szkody środowiskowe</i>
Nie czuję bezpiecznie udostępniając	<i>Problemy etyczne/prawne, Anty-AI</i>
Zły sposób wykorzystywania przez ludzi AI (tworzenie "nowych" grafik i etc)	<i>Problemy etyczne/prawne, Anty-AI</i>
Środowisko i wspieranie bilionerów i brak zaufania	<i>Anty-AI, Problemy etyczne/prawne, Szkody środowiskowe</i>
Nie wiem jak AI może mi pomóc	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
kradzież prac innych artystów, odbieranie miejsc pracy, zły wpływ na środowisko, kiepski efekt końcowy	<i>Anty-AI, Problemy etyczne/prawne, Szkody środowiskowe</i>
Nie znam sie na tym	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Jest to antyteza kreatywności	<i>Anty-AI</i>
szkody dla środowiska, nieuregulowana sytuacja prawna i plagiaty	<i>Problemy etyczne/prawne, Szkody środowiskowe, Anty-AI</i>
Słabe to	<i>Anty-AI</i>
Do tej pory nie miałam potrzeby wykorzystywania AI w pracy kreatywnej ale na pewno pomogło by mi używanie jej do promocji i pisania opisów	<i>Brak potrzeby</i>
Nie lubię czytać tekstów, o których myślę, że są wygenerowane. Na razie nie miałam pomysłu jak użyć AI, w sposób, który uważam za wartościowy.	<i>Anty-AI</i>

Używanie AI do czegokolwiek poza jakąś analizą danych całkowicie mija się z celem, i nie powinna on a mieć miejsca w jakimkolwiek procesie twórczym.	<i>Anty-AI</i>
Nie wiem w sumie, czy to nie zaprzecza byciu twórczym ?	<i>Anty-AI</i>
Brak umiejętności	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Uczę się i zapoznaje z tematem	<i>Brak wiedzy/umiejętności</i>
Bo uważam że nadto ingeruje w mój proces twórczy.	<i>Anty-AI</i>

PODSUMOWANIE	
Brak wiedzy/umiejętności	45
Brak czasu	3
Brak potrzeby	12
Anty-AI	43
Szkody środowiskowe	9
Problemy etyczne/prawne	15

Pytanie: Jakie największe wyzwania spotykasz podczas używania narzędzi cyfrowych i prezentowania swojej twórczości w Internecie?

Odpowiedzi „Inne”. N=19.

Odpowiedź respondenta	Przypisana kategoria
Brak czasu	<i>g. Mam problem z samodyscypliną, wyznaczaniem celów i skutecznym działaniem</i>
Nie mam większych problemów	<i>Wykluczono (brak wyzwań)</i>
Nie przepadam za promocją, bo zżera to dużo czasu, a skutki są marne	<i>Trudności w łączeniu procesu twórczego z promocją</i>
Potrafię używać narzędzi cyfrowych, pomagam w tym innym, ale sama mam duży opór żeby pokazywać się w SM	<i>Trudności w łączeniu procesu twórczego z promocją</i>
Największym wyzwaniem jest dla mnie praca z mediami społecznościowymi - szczególnie regularne tworzenie treści. Czuję, że pochłania to czas i energię, które wolałabym poświęcić na malowanie i sam proces twórczy.	<i>Trudności w łączeniu procesu twórczego z promocją</i>
Za mało czasu	<i>g. Mam problem z samodyscypliną, wyznaczaniem celów i skutecznym działaniem</i>
Trochę przytłacza mnie mnogość tego wszystkiego :)	<i>g. Mam problem z samodyscypliną, wyznaczaniem celów i skutecznym działaniem</i> ORAZ <i>Trudności w łączeniu procesu twórczego z promocją</i>
Nie ma takich wyzwań, prowadzę sama szkolenia z wykorzystania AI	<i>Wykluczono (brak wyzwań)</i>
Nie zależy mi.	<i>Wykluczono</i>
Nie znalazłam darmowego narzędzia do wizualizacji AI, z którym jestem kompatybilna, brak czasu też	<i>g. Mam problem z samodyscypliną, wyznaczaniem celów i skutecznym działaniem</i>

Odpowiedź respondenta	Przypisana kategoria
	ORAZ <i>e. Nie znam żadnych narzędzi sztucznej inteligencji (AI), które mogłyby mi pomóc w mojej pracy</i>
Obawiam się negatywnych opinii	<i>Trudności w łączeniu procesu twórczego z promocją</i>
Mimo studiowania Nowych Mediów to brakuje mi umiejętności praktycznych, nigdy też nie miałam szansy się sprawdzić	<i>Trudności w łączeniu procesu twórczego z promocją</i>
Wolę tworzyć a kręcenie wideo czy robienie zdjęć w trakcie irytuje mnie. Bo mnie odrywa, wybija z procesu twórczego. Potem trzeba poświęcić dużo czasu na montaż i treści.	<i>Trudności w łączeniu procesu twórczego z promocją</i>
Brak pomysłu na prowadzenie jak i brak czasu	<i>b. Brakuje mi wiedzy o funkcjonowaniu w mediach społecznościowych i jak promować swoją twórczość</i>
nie wiem czy chcę to robić, wolalabym przekazać moje prace komuś kto zna się na marketingu i sprzedaży lubi to robić	<i>Trudności w łączeniu procesu twórczego z promocją</i>
Brak czasu, a bardzo dużo postów z ogłoszeniem pracy dla grafika kończy się na: "AI mi to lepiej wygeneruje"	<i>Trudności w łączeniu procesu twórczego z promocją</i>
Brakuje mi jasnej strategii i konsekwentnej realizacji tejsze	<i>g. Mam problem z samodyscypliną, wyznaczaniem celów i skutecznym działaniem</i>
Samo wrzucanie to najmniejszy problem, o wiele gorsza jest wizja długoterminowa	<i>g. Mam problem z samodyscypliną, wyznaczaniem celów i skutecznym działaniem</i>
nie wiem jak się promować i co publikować jeśli tworzę powoli	<i>Trudności w łączeniu procesu twórczego z promocją</i>