

MÓJ BIZNES W SIECI

Scenariusz lekcji

CELE:

Uczestnik:

1. Korzysta z dedykowanych dla biznesu usług e-administracji.
2. Wykorzystuje zasoby Internetu, aby podnieść skuteczność działania w ramach poszczególnych funkcji biznesowych (komunikacja, marketing, zaopatrzenie, finanse itp.)
3. Potrafi wykorzystać potencjał portali społecznościowych.
4. Potrafi zarządzać bezpiecznie danymi osobowymi, przestrzegać prawa własności intelektualnej oraz bezpiecznie korzystać z Internetu.
5. Korzysta z zasobów edukacyjnych dla przyszłych przedsiębiorców (np. Akademia PARP).

ODBIORCY SZKOLENIA:

Grupą docelową szkolenia są dorośli powyżej 25 roku życia; wykazujący niskie kompetencje cyfrowe. Ponadto materiał ma służyć przeprowadzeniu szkoleń instruktorskich przez trenerów dla instruktorów. Zgodnie z standardem szkoleniowym przyjętym w Programie Operacyjnym Polska Cyfrowa, liczebność grupy szkoleniowej przypadająca na jednego instruktora nie może być większa niż 12 osób.

CZAS KURSU: 12 Godzin

Warianty realizacji szkolenia

Szkolenie trwa 12h i podzielone jest na tematy. Szkolenie może być realizowane w kilku wariantach.

Wariant 1: Dwa pełne dni (każdy 6h), realizowane łącznie lub w rozbiu 2 x 1 dzień. Dzień I:

Tematy 1-7 | dzień II: Tematy 8-14.

Wariant 2: Trzy spotkania x 4 godziny. Spotkanie I: tematy 1-5 | spotkanie II: tematy 6-10 | spotkanie III: tematy 11-14.

METODY:

- wykłady i prezentacje,
- warsztaty,
- ćwiczenia zespołowe,
- ćwiczenia indywidualne,
- studia przypadku/ dobre praktyki,

- pokazy i demonstracje,
- dyskusje,
- sesje pytań.



ZAŁOŻENIA

- Osoby uczestniczące (OU) potrafią posługiwać się komputerem w stopniu podstawowym.
- Grupa szkoleniowa liczy maksymalnie 12 osób i może być prowadzona przez jednego instruktora (osobę prowadzącą – OP).
- Szkolenie powinno odbywać się w sali wyposażonej w liczbę stanowisk komputerowych odpowiadającą liczbie osób uczestniczących, z dostępem do szerokopasmowego internetu, rzutnik z ekranem lub tablicę multimedialną
- Komputery nie mają blokady na instalowanie oprogramowania
- Komputery wyposażone są w programy do edycji wideo, np. Windows Movie Maker i/lub Windows Edytor Video. oraz edycji grafiki (przynajmniej Paint)

OPCJONALNIE:

1. pakiet Office,
2. smartfony.

PRZEBIEG SZKOLENIA W PODZIALE NA TEMATY:

 TEMATY	
Wprowadzenie do szkolenia Krok Przedstawienie się osoby prowadzącej i osób uczestniczących Krok Omówienie programu, przebiegu i zasad Krok Wypełnienie kwestionariusza osobowego Krok Wypełnienie pre-testu	45 min 10 10 10 15
1. Prowadzenie fanpage'a na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in. 1.1. Tworzenie fanpage'a na Facebooku , Instagramie, Twitterze 1.2. Zarządzanie Moim kanałem YouTube 1.3. Ćwiczenia	70 min 25 20 25
2. Wyszukiwanie dostawców, ofert, sprawdzanie wiarygodności potencjalnego partnera biznesowego. 2.1. Wyszukiwanie i dodawanie ofert 2.2. Ocena wiarygodności kontrahenta 2.3. Portale instytucji publicznych - bazy wiedzy, rejestry i ewidencje 2.4. Ćwiczenia	80 min 20 20 20 20
3. Rozpowszechnienie w sieci informacji o swoim biznesie, (wizytówka, media społecznościowe, widoczność w serwisach typu Google Maps, itd.). 1.1. Portale wizytówkowe 1.2. Elementy wiedzy o SEO i SEM	50 min 10 20

1.3. Ćwiczenia	20
4. Marketing w Internecie. Komunikacja elektroniczna z klientami i dostawcami, w tym uzyskiwanie opinii klientów.	90 min
4.1. Opcje kontaktu z klientem	10
4.2. Podstawy prawne komunikacji i marketingu	20
4.3. RODO - podstawa przetwarzania danych osobowych, obowiązek informacyjny	50
4.4. Ćwiczenia	10
5. Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych, np. o regulacjach prawnych dotyczących handlu w sieci.	30 min
5.1. Strona UOKIK - pobieranie publikacji -poradników, rejestr klauzul zabronionych.	10
5.2. Strony dla przedsiębiorców	10
5.3. ĆWICZENIA	10
6. Wiedza o podstawach posiadania własnej strony internetowej.	30 min
6.1. Pogadanka na temat zalet posiadania strony	10
6.2. Hosting	5
6.3. Domena	5
6.4. Ćwiczenia	10
7. Wykorzystywanie materiałów z sieci (własność intelektualna otwarte licencje). Rodzaje licencji, na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.	45 min
7.1. Bazy zdjęć i dźwięków	10
7.2. Podstawy prawa autorskiego	10
7.3. Licencje oprogramowania	10
7.4. Reagowanie na naruszenie własnych praw	5
7.5. Ćwiczenia	10
8. Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla przedsiębiorców.	30 min
8.1. Platformy e-learningowe	15
8.2. Ćwiczenia	15
9. Prowadzenie rozmów przez Internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).	40 min
9.1. Opcje transmisji internetowych	
9.2. Ćwiczenia	
10. Korzystanie z bankowości elektronicznej lub przyjmowanie płatności online.	40 min
10.1. Blogi, poradniki w zakresie cyberbezpieczeństwa, Internetowy kodeks bezpieczeństwa	10
10.2. Demo elektronicznych kont bankowych	10
10.3. Opcje elektronicznych płatności	10
10.4. Ćwiczenia	10
11. Reagowanie i radzenie sobie ze zjawiskami niepożądanymi i groźnymi.	30 min
11.1. Zarządzanie bezpieczeństwem i prywatnością na kontach zewnętrznie umiejscowionych	10
11.2. Opcje ustawień bezpieczeństwa i prywatności portalach społecznościowych	5
11.3. Prawo wobec hejtu	5
11.4. Ćwiczenia	10
12. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.	30 min
12.1. Jakie zabezpieczenia stosujemy – pogadanka	10

12.2.	Zabezpieczenie komputerów osobistych i sieci	10
12.3.	Ćwiczenia	10
13. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do zarządzania informacjami o klientach, dostawcach).		<u>30 min</u>
13.1.	CRM, ERP – oprogramowania dla firm	10
13.2.	Cechy dobrego CRM-u	10
13.3.	Ćwiczenia	10
14. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego oraz wykorzystanie profilu zaufanego.		<u>50 min</u>
14.1.	Zakładanie profilu zaufanego	<u>20</u>
14.2.	Katalogi spraw w głównych portalach	<u>10</u>
14.3.	Ćwiczenia	<u>20</u>
Zakończenie szkolenia		<u>30 min</u>
Krok - posumowanie szkolenia przez Uczestników i Trenera, uporządkowanie wiedzy		15
Krok - wypełnianie ankiety ewaluacyjnej		15



Wprowadzenie do szkolenia

CELE MODUŁU

1. Wzajemne poznanie osoby prowadzącej (OP) i osób uczestniczących (dalej OU).
2. Wypełnienie dokumentów wymaganych w projekcie
3. Określenie doświadczenia i poziomu kompetencji cyfrowych OU (pre-test).
4. Prezentacja głównych celów szkolenia, programu, przebiegu szkolenia oraz zasad współpracy.



CZAS 45 min

PRZEBIEG

1. Trener przedstawia się i prosi OU o przedstawienie się oraz oczekiwań: Czego oczekuję od szkolenia?
2. Trener odnosi się do oczekiwań OU, omawiając plan szkolenia.
3. Trener diagnozuje, z jakiego konta pocztowego korzystają uczestnicy. Proponuje, aby do celów szkoleniowych założyli/korzystali z gmaila, oferującego przydatną do ćwiczeń przestrzeń dyskową oraz edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne, galerię zdjęć i inne narzędzia, przydatne do ćwiczeń (np. pracy na wspólnym pliku)
4. Uczestnicy tworzą bazę z adresami email, przysyłając na adres trenera swoje emaile
5. Trener instruuje, gdzie OU znajdą materiały omawiane podczas szkolenia, prezentując platformę dedykowaną projektowi oraz przesyła OU link do materiałów na platformie
6. Trener poprosi OU o wypełnienie pre-testu kompetencji (uruchomionego przed warsztatem na wszystkich komputerach osób uczestniczących). Podaje link do strony z testem.

Uwaga

Niezależnie od wariantu, w którym realizowane jest szkolenie (2 x 6 godz. lub 3 x 4 godz.), osoby uczestniczące wypełniają dane tylko na początku pierwszego spotkania.

TEMAT 1 Prowadzenie fanpage'a na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.

CELE TEMATU

OU:

1. Potrafi wykorzystać potencjał portali społecznościowych.
2. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:
 - 2.1. Korzystanie z serwisów społecznościowych.



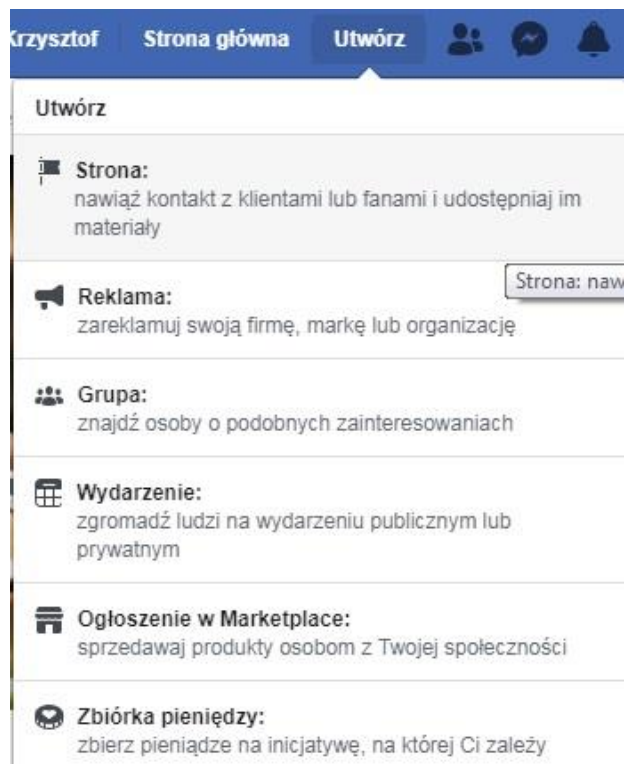
CZAS: 70 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Trener charakteryzuje najpopularniejsze portale społecznościowe. Omawia ich specyfikę. Prezentuje sposoby zarządzania ustawieniami, prywatnością. Sposoby tworzenia stron/profilu firmowych, zarządzania ustawieniami, dodawanie postów.

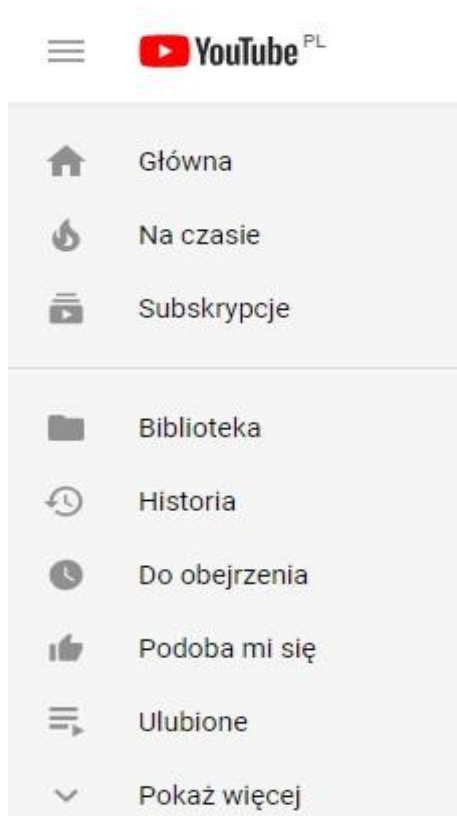
Tworzenie fanpage'a na Facebooku i Instagramie i Twitterze.

Zarządzanie reklamami.





Trener prezentuje Mój kanał YouTube - najważniejsze funkcje, zarządzanie kanałem **DOSTOSUJ KANAŁ** oraz opcję dodawanie filmów.



ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy na zasadzie dobrowolności zakładają osobiste profile w wybranym portalu społecznościowym.
2. Uczestnicy dysponujący profilem na Facebooku prezentują opcję dodawania postu na facebooku, opcję dodawania zdjęć, ustawiania widoczności postów.
3. Zaawansowani uczestnicy prezentują opcje dodawania wydarzeń, relacji, transmisji na żywo.
4. Korzystając z wybranego portalu społecznościowego znajdź prezentację (fanpage, tablicę, konto) wybranej firmy. Uczestnicy, przeglądają portale społecznościowe w poszukiwaniu fanpage'ów firm, a następnie prezentują najciekawsze profile.

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:

1. Korzystanie z serwisów społecznościowych.

TEMAT 2 Wyszukiwanie dostawców, ofert, sprawdzanie wiarygodności potencjalnego partnera biznesowego.

CELE TEMATU

OU

1. Wykorzystuje zasoby Internetu, aby podnieść skuteczność działania w ramach poszczególnych funkcji biznesowych
2. Wyszukuje dostawców towarów i usług
3. Zamieszcza oferty o własnych towarach i usługach
4. Weryfikuje kontrahentów
5. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:
 - 5.1. Korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych.
6. UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:
 - 6.1. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.



CZAS: 80 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Trener prezentuje wybrane portale ogłoszeniowe, zwracając uwagę na funkcje filtrowania ogłoszeń według kategorii tematycznych, lokalizacji itp., Wskazuje możliwość zamieszczania ogłoszeń, cennik, jeżeli obowiązuje.

Wyszukiwanie i zamieszczanie ofert:

PUBLICZNE:

1. URZĄD ZAMÓWIEŃ PUBLICZNYCH: zakładka [E-ZAMÓWIENIA](#)
2. BIP Ministerstwa Inwestycji i Rozwoju [Zamówienia publiczne](#)
3. [Baza Konkurencyjności Funduszy Europejskich](#)
4. [Komunikaty.pl](#) - przetargi, licytacje zamówienia publiczne

KOMERCYJNE (przykładowe):

5. [Fixly](#)
6. [Oferia.pl](#)
7. [Oferteo](#)
8. [OLX](#)
9. [Grupa Biznes Polska](#)

Ocena wiarygodności:

Trener informuje, że weryfikacji kontrahentów można dokonywać na zaprezentowanych wcześniej stronach administracji publicznej:

1. [CEIDG](#)
2. [E-KRS](#)
3. [Rejestr Dłużników Niewypłacalnych](#) (wpisywani po orzeczeniach sądowych, a weryfikacja możliwa po uzyskaniu numeru RDN od sądu rejestrowego)
4. [Przeglądarka Dokumentów Finansowych](#) na stronie MS
5. Moje Państwo np. [Weryfikacja osób](#) (niektóre dane nieaktualne)
6. CEPIK - [historia pojazdu](#)

KOMERCYJNE BAZY:

Giełdy wierzytelności, na których bezpłatnie można sprawdzać dłużników i dopisywać (opłata):

2. [Długi.info](#) -największa Internetowa Giełda Długów, sprawdzanie bezpłatne,
3. [VERIF](#) - sprawdzanie bezpłatne, dopisywanie wymaga umowy. Giełda Wierzytelności oferująca połączenie usług weryfikacji, prewencji i windykacji Serwis dedykowany jest podmiotom gospodarczym oraz osobom prowadzącym działalność gospodarczą. Umożliwia on publikację ogłoszeń o sprzedaży nieuregulowanych wierzytelności oraz bezpośredni kontakt między kupującym i sprzedającym.

Trener prezentuje wybrane portale instytucji publicznych - bazy wiedzy, rejestry i ewidencje.

1. Portal Ministerstwa Sprawiedliwości oraz Moje Państwo

<https://ems.ms.gov.pl/>

Wyszukiwarka KRS,S-24 Rejestracja spółki, Inne wnioski, Bezpłatne zgłaszanie dokumentów finansowych, Przeglądarka dokumentów finansowych, Monitor Sądowy i Gospodarczy, Przeglądanie monitorów, Krajowy Rejestr Karny, Zaświadczenia z KRK, Informacje o KRK


MINISTERSTWO SPRAWIEDLIWOŚCI
IUSTITIA EST CONSTANS ET PERFECTA VOLUNTAS IUS SUUM CUIQUE TRIBUENDI

START MONITOR SĄDOWY I GOSPODARCZY

Krajowy Rejestr Sądowy
● Wyszukiwarka KRS
● S-24 Rejestracja spółki, Inne wnioski
● Bezpłatne zgłaszanie dokumentów finansowych
● Przeglądarka dokumentów finansowych

Monitor Sądowy i Gospodarczy
● Przeglądanie monitorów

Krajowy Rejestr Karny
● Zaświadczenia z KRK
● Informacje o KRK

<p>Biuletyn Informacji Publicznej Ministerstwa Sprawiedliwości - Rejestry i Ewidencje</p>	<p>REJESTRY I EWIDENCJE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Krajowy Rejestr Sądowy ▶ Krajowy Rejestr Karny ▶ Rejestr Sprawców Przepęstw na Tle Seksualnym ▶ Rejestr Zastawów ▶ Księgi Wieczyste ▶ Formularz rejestracji zgłoszeń dotyczących błędnego działania sys ▶ Tłumacze przysięgli ▶ Lista sądów powszechnych ▶ Lista komorników sądowych ▶ Lista osób posiadających licencję doradcy restrukturyzacyjnego ▶ Wykaz postępowań grupowych
<ul style="list-style-type: none"> ● Elektroniczna Platforma Usług Administracji Publicznej (ePUAP) ● Platforma Usług Elektronicznych Zakładu Ubezpieczeń Społecznych (PUE ZUS) ● obywatel.gov.pl ● biznes.gov.pl ● CEIDG ● https://mojepanstwo.pl/ ● Zintegrowany Informator Pacjenta (ZIP) ● Informator o Terminach Leczenia ● Empatia 	 <p>Przykładowy widok funkcjonalności portalu</p> <p>Moje Państwo.pl</p>

ĆWICZENIA:

1. Trener przydziela uczestnikom wybrane portale z ofertami i przetargami. Uczestnicy filtrują wybraną usługę, np. remont mieszkania w najbliższej lokalizacji a następnie w udostępnionym przez jednego z uczestników arkuszu kalkulacyjnym Google umieszczają wyfiltrowaną ofertę.

Uczestnik	Nazwa portalu i link	opis oferty - firma, cena itp

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:

1. Korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych.

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:

1. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.

TEMAT 3 Rozpowszechnienie w sieci informacji o swoim biznesie, (wizytówka, media społecznościowe, widoczność w serwisach typu Google Maps, itd.)

CELE TEMATU

OU:

1. Wykorzystuje zasoby Internetu, aby podnieść skuteczność działania w ramach poszczególnych funkcji biznesowych - komunikacja, marketing
2. Zna zasady marketingu internetowego – pozycjonowania stron, kampanii reklamowych, analityki stron
3. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:
 - 3.1. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami.
 - 3.2. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
4. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:
 - 4.1. Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania.



CZAS: 50 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Trener prezentuje główne portale wizytówkowe jako substytuty strony internetowej, ale też wsparcie pozycjonowania (linkowanie):



- a. [Google Moja Firma](#)
 - b. [Panorama Firm](#)
 - c. [zumi.pl](#)
 - d. [pkt.pl](#)
 - e. <http://bliskausluga.pl/>
 - f. branżowe, np. [dobrymechanik.pl](#)
2. Pozycjonowanie stron **SEO** -
- a. odpowiednie słowa kluczowe,
 - b. Meta Tag description to krótki opis strony, który wyświetla się w wynikach wyszukiwania Google,
 - c. unikatowy tytuł i nagłówki,
 - d. krótki i przejrzysty adres strony,
 - e. unikatowe i wartościowe pod względem merytorycznym teksty,
 - f. szybka i ładna witryna.
3. **SEM**, czyli marketing w wyszukiwarkach - działania promocyjne, kampanie reklamowe Trener prezentuje poradnik - [Google Ads](#) (także np. [Jak działa Google Ads](#)) i omawia podstawowe zasady kampanii reklamowych w Google. Pomocne mogą być fragmenty szkoleń [Internetowe Rewolucje Google](#). Prezentuje **DEMO Google Analytics** oraz [Planer Słów Kluczowych](#).
4. Reklama na Facebooku.
5. E-mail marketing - zasady tworzenia mailingu informacyjnego (newsletter)
- Przykładowe narzędzia do e-mail marketingu:
- a. Freshmail
 - b. Mailchimp
 - c. Getresponse

ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy zapoznają się z kreatorem wizytówki na mapach Google. Zakładają konto na portalu Canva.com. Przygotowują grafikę-baner na portalu Canva swojej firmy do wizytówki i pobierają na dysk komputera.

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

1. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami.
2. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:

1. Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania.

TEMAT 4 Marketing w Internecie a prawo. Komunikacja elektroniczna z klientami i dostawcami. Różne kanały komunikacji.

CELE TEMATU

OU:

1. Wykorzystuje zasoby Internetu, aby podnieść skuteczność działania w ramach poszczególnych funkcji biznesowych - komunikacja, marketing,
2. Potrafi zarządzać bezpiecznie danymi osobowymi, przestrzegać prawa własności intelektualnej oraz bezpiecznie korzystać z Internetu
3. Zna uwarunkowania prawne działań biznesowych w internecie.
4. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:
 - 4.1. Wysyłanie, odbieranie poczty elektronicznej.
 - 4.2. Telefonowanie oraz wideo-rozmowy przez Internet



CZAS: 90 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Trener zwraca uwagę na standardową opcję - zakładkę KONTAKT na większości portali obsługujących klientów. Trener na przykładzie portalu Travelplanet.pl przedstawia opcje kontaktu z klientem:

- chatbox,
- callPage - "czy chcesz, żebyśmy do ciebie zadzwonili w 28 sekund?",
- formularz kontaktowy (email),
- telefon.

Na przykładzie mBanku prezentuje opcję:

- połączenie wideo,
- czat na Messengerze.

Podstawy prawne komunikacji i marketingu:

- Ustawa z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych. (UODO).
- Ustawy o ochronie konkurencji i konsumentów.
- Ustawy o przeciwdziałaniu nieuczciwym praktykom rynkowym.
- Ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji.
- Ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną.

- Ustawy o prawach autorskich i prawach pokrewnych.
- Ustawy Prawo własności przemysłowej.

Trener przedstawia główne zasady ochrony danych osobowych:

1. RODO - podstawa przetwarzania danych osobowych, obowiązek informacyjny

Przetwarzanie jest zgodne z prawem wyłącznie w przypadkach, gdy spełnia poniższe warunki:

- zakres stosowania,
- ograniczenia stosowania
- zasady przetwarzania danych,
- podstawa prawna przetwarzania danych,
- zgoda jako podstawa przetwarzania danych,
- przetwarzanie danych wrażliwych,
- obowiązki informacyjne,
- prawa osób, których dane dotyczą,
- obowiązki administratora danych,
- Inspektor ochrony danych.

2. Marketing bezpośredni a Ustawa o Prawie Telekomunikacyjnym.

Marketing bezpośredni - bezpośrednie komunikaty, które kierowane są do klientów, często w indywidualnym kontakcie, aby jak najszybciej uzyskać bezpośrednią reakcję, czyli odpowiedź.

art. 172 ust. 1 Zakazane jest używanie telekomunikacyjnych urządzeń końcowych i automatycznych systemów wywołujących dla celów marketingu bezpośredniego, chyba że abonent lub użytkownik końcowy uprzednio wyraził na to zgodę.

ust. 3 Używanie środków, o których mowa w ust. 1, dla celów marketingu bezpośredniego nie może odbywać się na koszt konsumenta.

3. Marketing a Ustawa o świadczeniu usług drogą elektroniczną - bez wcześniejszej zgody konsumenta nie można przesłać mu pocztą elektroniczną lub SMS niezamówionych informacji handlowych, czyli w praktyce także reklam.

Art. 10. 1. Zakazane jest przesyłanie niezamówionej informacji handlowej skierowanej do oznaczonego odbiorcy będącego osobą fizyczną za pomocą środków komunikacji elektronicznej, w szczególności poczty elektronicznej.

2. Informację handlową uważa się za zamówioną, jeżeli odbiorca wyraził zgodę na otrzymywanie takiej informacji, w szczególności udostępnił w tym celu identyfikujący go adres elektroniczny.

3. Działanie, o którym mowa w ust. 1, stanowi czyn nieuczciwej konkurencji w rozumieniu przepisów ustawy, o której mowa w art. 9 ust. 3 pkt 1.

Wysyłanie maili zawierających np. reklamy innych podmiotów niż wysyłający, powinny być pozyskiwane trzy od siebie odrębne i niezależne oświadczenia woli, w jednym użytkownik oświadczałby, że wyraża zgodę w rozumieniu uodo, w drugim oświadczałby, że wyraża zgodę w rozumieniu uśude, a w trzecim oświadczałby, że wyraża zgodę w rozumieniu prawa telekomunikacyjnego.

ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy wybierają dowolną formę kontaktu i podejmują próbę kontaktu z obsługą klienta (kontakt nie musi być zrealizowany).

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:

1. Wysyłanie, odbieranie poczty elektronicznej.
2. Telefonowanie oraz wideo-rozмовy przez Internet.

TEMAT 5 Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych, np. o regulacjach prawnych dotyczących handlu w sieci, strony z poradami dla przedsiębiorców

CELE TEMATU

OU:

1. Wyszukuje informacje, porady o regulacjach prawnych dotyczących e-commerce, strony z poradami dla przedsiębiorców
2. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:
 - 2.1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.
 - 2.2. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach



CZAS: 30 min

1. Trener prezentuje stronę [UOKIK](#) - pobieranie publikacji - poradników, rejestr klauzul zabronionych.

The screenshot displays a grid of consumer protection materials available for download in PDF format. The materials include:

- Pomoc Konsumenta, Warszawa 2017**: A brochure with the UOKIK logo.
- Plakat, Seniorze nie daj się oszukać, Warszawa 2018**: A poster with the UOKIK logo and a warning sign.
- Chodź opowiem Ci bajeczkę, Wrocław 2018**: A colorful illustration of a child and a shopping cart.
- Mam dla Państwa wyjątkową ofertę, czyli jak nie dać się oszukać akwizytorowi, Wrocław 2018**: A brochure with a blue header.
- Rękojmia. Jak reklamować? - ulotka, Warszawa 2017**: A brochure with the UOKIK logo.
- Seniorze, nie daj się oszukać, Warszawa 2018**: A poster with the UOKIK logo and a warning sign.

Each item has a 'Pobierz wersję pdf' button and a 'Dodaj do zamówienia' button. On the right side, there is a large green-bordered box containing the contact information for the Consumer Helpline:

infolinia konsumenta
801 440 220
22 290 89 16
opłata wg taryfy operatora
Infolinia czynna od poniedziałku do piątku w godzinach 8:00-18:00
Prowadzona przez Fundację Konsumentów

Below this, there is a green envelope icon with the text: **Konsument! Masz problem?** and the email address: [pisz na mail: porady@dlakonsumentow.pl](mailto:porady@dlakonsumentow.pl)

2. Trener proponuje strony poświęcone pomocy, strony z poradami, wymiana doświadczeń dla właścicieli firm, np:

<https://poradnikprzedsiębiorcy.pl/>

<https://malawielkafirma.pl/odcinki/>

<https://www.money.pl/>

ĆWICZENIA

1. Uczestnicy pobierają Poradnik dla przedsiębiorcy ze strony UOKIK i zapisują w folderze

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:

1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.
2. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.

TEMAT 6 Wiedza o podstawach posiadania własnej strony internetowej.

CELE TEMATU

OU:

1. Rozumie główne pojęcia związane z funkcjonowaniem i posiadaniem własnej strony internetowej
2. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:
 - 2.1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.
 - 2.2. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.
3. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:
 - 3.1. Korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych.



CZAS: 30 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Trener może zarekomendować Internetowe Rewolucje Google – bezpłatne kursy na temat stron internetowych, mediów społecznościowych i marketingu internetowego. Przedstawiona próbka może stać się pretekstem do pogadanki na temat zalet posiadania strony oraz oczekiwań dotyczących strony, podstawowych cech dobrej strony itp. Wnioski mogą być zbliżone do poniższych:
 - 1.1. koncentracja uwagi i funkcjonalności na odbiorcy, interaktywne formularze, (kontakt, konwersja),
 - 1.2. treści starannie pogrupowane i logicznie porozmieszczane,
 - 1.3. intuicyjna nawigacja,
 - 1.4. profesjonalne zaprezentowanie oferty, portfolio i dobra wizytówka firmy,
 - 1.5. nowoczesne funkcjonalności (slidery, filmiki, ale bez przeładowania),
 - 1.6. responsywność (dostosowanie do urządzeń mobilnych),
 - 1.7. przemyślnie pozycjonowanie.
2. Podstawowe cechy dobrego hostingu:
 - 2.1. cena hostingu,
 - 2.2. opinie o danej firmie w sieci,
 - 2.3. gdzie firma trzyma swoje dane - (RODO),
 - 2.4. backup,
 - 2.5. obsługa klienta.
3. Wybrani dostawcy hostingu w Polsce.
4. Domena - nazwa, ceny

ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy przy wsparciu trenera tworzą bazę dostawców hostingu i ich ofert w arkuszu kalkulacyjnym udostępnionym na dysku Google.

Dostawca	cena hostingu	cena domeny
ovh	Cena dotyczy umowy rocznej: 7,99 PLN netto / m-c (9,83 PLN brutto)	.com 39,99 PLN

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:

1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.
2. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:

1. Korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych.

TEMAT 7 Wykorzystywanie materiałów z sieci (własność intelektualna otwarte licencje) Rodzaje licencji , na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.

CELE TEMATU

OU

1. Wykorzystuje zasoby Internetu - bazy zdjęć, dźwięków aby zarządzać wizerunkiem/marketingiem firmy: uaktualniać stronę internetową, fanpage'a w mediach społecznościowych
2. Zna podstawy prawa autorskiego i medialnego
3. Zna rodzaje licencji, na których mogą być udostępnione treści i oprogramowania
4. Wie, jak reagować na naruszenie własnych praw autorskich.
5. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:
 - 5.1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.
 - 5.2. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.

6. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:

6.1. Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio.



CZAS: 45 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Bazy

Trener krótko prezentuje zasoby, zwracając szczególną uwagę na Canwę, która jest nie tylko bankiem zdjęć, ale także kreatorem grafiki. Prezentuje funkcjonalności portalu - zakładanie konta, wybór szablonów, edycję elementów szablonu, przesyłanie grafiki w obie strony. Zwraca uwagę na koszty.

1. Banki zdjęć:

- a. Canva.com <https://www.canva.com/login>
- b. Pixabay <https://pixabay.com/pl/>
- c. Freepik <https://www.freepik.com/>
- d. Unsplash <https://unsplash.com/>
- e. Istock <https://stock.adobe.com/pl/>

2. Banki dźwięków:

- a. Audiojungle <https://audiojungle.net/>
- b. Jamendo <https://www.jamendo.com/?language=pl>
- c. Free Music Archive <http://freemusicarchive.org/>

Rodzaje licencji, warunki użytkowania.

Trener prezentuje bazę wiedzy zgromadzoną na stronie Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego PRAWO AUTORSKIE I MEDIALNE <http://www.prawoautorskie.gov.pl/>. Zwraca szczególnie uwagę na słowniczek pojęć i hasła:

- Cytat
- Domena publiczna
- Dozwolony użytek osobisty
- Licencja
- Plagiat

- Prawa majątkowe
- Prawa osobiste
- Utwór

Trener prezentuje portal Creative Commons Polska i wyjaśnia zasady Creative Commons -cztery podstawowe warunki licencji.

<https://creativecommons.pl/wybierz-licencje/>

Licencje Creative Commons oferują różnorodny zestaw warunków licencyjnych – swobód i ograniczeń. Dzięki temu autor może samodzielnie określić zasady, na których chce dzielić się swoją twórczością z innymi. W ciągu dziesięciu lat działalności Creative Commons zbudowała silną pozycję na świecie poprzez intensywną promocję twórczości oraz tworzenie warunków legalnego dostępu do dóbr kultury.

Wszystkie licencje Creative Commons posiadają cechy wspólne (poszanowanie praw autorskich osobistych) oraz dodatkowe warunki wybrane przez licencjodawcę (czy twórcę). Warunki licencyjne są niczym klocki – zasady określone przez daną licencję są wynikiem złożenia razem dwóch lub trzech takich warunków.

(Źródło: strona Creative Commons Polska, <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>; dostęp 31-01-2019)

Zakup oprogramowania w sieci (kontrola legalności) – prawa i obowiązki wynikające z posiadanej licencji.

“Jako użytkownicy komputera, niemal codziennie stykamy się z przeróżnymi aplikacjami, począwszy od prostych komunikatorów, przez rozbudowane kombajny graficzne, zaawansowane gry komputerowe, po systemy operacyjne. Każdy z tych programów objęty jest umową pomiędzy ich wydawcą, a konsumentami - nami. Umowa taka, nazywana jest potocznie licencją. Dzięki temu samouczkowi dowiesz się jakie są najczęściej stosowane rodzaje licencji i jaka jest ich charakterystyka.”

BOX- Najbardziej znana i najczęściej stosowana licencja. Potocznie zwana - pudełkową, lub pełną. Oferuje produkty zapakowane wraz ze wszelkim wymaganym wyposażeniem. Najczęściej stosowana w przypadku aplikacji multimedialnych, gier czy muzyki. Produkty oparte na licencji BOX są najdroższe ze wszystkich prezentowanych.	Trial- tzw. "wersja testowa". Oferuję wszystko to co w pełni działający program, jednak jak w przypadku shareware -po upływie czasu aplikacja blokuje do siebie dostęp. W takim wypadku pozostaje nam już tylko kupno pełnego produktu - oczywiście jeśli spełnia nasze wymagania.
OEM- Bardzo rozpowszechniona licencja za	Freeware- Jest to jedna z najbardziej lubianych

<p>sprawą Windowsa. Ta pozwala nam zakupić program przypisany jedynie do jednego komputera. Podczas zmiany jego podzespołów bądź zakupienia innej maszyny, licencja natychmiast traci ważność.</p>	<p>licencji przez użytkowników, a tym samym jedna z najczęściej występujących. Dlaczego? To proste. Licencja ta pozwala nam na darmowe korzystanie z danego produktu. Jedynym wymaganiem jest całkowity zakaz czerpania korzyści majątkowej z takiego oprogramowania oraz jego modyfikowania.</p>
<p>Shareware- Nazwa pochodzi od angielskiego słowa oznaczającego aplikacje, którą można się dzielić z innymi. Ten rodzaj licencji pozwala nam na korzystanie z programu rozpowszechnianego za darmo lub za niewielką opłatą. Jego użytkowanie często wiąże się z limitem czasowym. Po przekroczeniu wspomnianego limitu, użytkownik powinien zakupić pełną wersję produktu.</p>	<p>GPL- Jest to licencja wolnego i otwartego oprogramowania. Oznacza to, że użytkownik może uruchamiać program objęty tą licencją w dowolnym celu, dostosowywać go do własnych potrzeb, a nawet rozpowszechniać już zmodyfikowaną wersję.</p>
<p>Adware- Programy typu Adware najczęściej są darmowe ale posiadają pewną, najczęściej sporą ilość niewyłączalnych reklam. To właśnie na nich zarabia autor aplikacji. Dobrym przykładem takiego programu jest Lavasoft służący do wyszukiwania wszelkiego szkodliwego oprogramowania na naszym dysku.</p>	<p>Abandonware- tzw. "porzucone oprogramowanie". Najczęściej jego autor nie pobiera już za nie pieniędzy co wiąże się z brakiem jakiegokolwiek wsparcia. Najlepszym przykładem programów tego typu są stare gry komputerowe, których właściciele i twórcy już od dawna nie zajmują produkcją komputerowej rozrywki."</p>

(Źródło: Powyższy ustęp opracowany został na podstawie artykułu: "Rodzaje licencji", zamieszczonego na portalu PC Format. Czytaj więcej na https://www.pcformat.pl/programy/faq/Rodzaje-licencji,3.html?utm_source=paste&utm_medium=paste&utm_campaign=chrome; dostęp: 16.02.2019)

Trener i uczestnicy wymieniają doświadczenia oraz przykłady tego, jak kosztowne i problematyczne może być nielegalne oprogramowanie (przykładowe źródło wybierajlegalne.pl.)

Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.

Trener omawia najważniejsze zasady postępowania:

- ustalenie charakteru naruszenia,
- ustalenie sprawcy,
- udokumentowanie (możliwe z udziałem notariusza),
- polubowne załatwienie sprawy,
- lub postępowanie sądowe.

ĆWICZENIA:

4. Ze strony <http://www.prawoautorskie.gov.pl/> pobierz Ustawę z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych; tekst ujednolicony a następnie w wyszukiwarce dokumentu (Ctrl+F) wpisz "Ochrona wizerunku i wyjaśnij zasadę udostępniania zdjęć.

5. Na stronie Canva.com znajduje miejsce opisu licencji.(Licensing) W przypadku bariery językowej włącza automatyczne tłumaczenie strony.

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:

1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.
2. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:

1. Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio.

TEMAT 8 Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla przedsiębiorców.

CELE TEMATU

OU:

1. Wyszukuje treści związane z rozwojem zainteresowań - kursy e-learningowe, podcasty tematyczne, platformy z zasobami do nauki dla przedsiębiorców.
2. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:
 - 2.1. Korzystanie z serwisów społecznościowych
3. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:
 - 3.1. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach



CZAS: 30 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Trener prezentuje duże platformy e-learningowe:

1. [Akademia PARP](#) - portal szkoleniowy dla małych i średnich firm -: zagadnienia finansowe i prawne, zarządzanie strategiczne i operacyjne, umiejętności menedżerskie i osobiste, marketing i sprzedaż, wiedza ogólna i otoczenie biznesu.
2. [Udemy](#) - komercyjna platforma e-learningowa. Dziesiątki tysięcy kursów.
3. [edX](#) – edukacyjna organizacja non-profit udostępniająca masowe otwarte kursy online prowadzone przez uniwersytety i instytuty naukowe z całego świata. Utworzona przez Massachusetts Institute of Technology i Harvard University. W kwietniu 2016 edX miała 917

kursów prowadzonych przez 96 instytucji. Uczestnictwo w kursach oferowanych przez edX jest bezpłatne, płatne jest natomiast uzyskanie zweryfikowanych certyfikatów informujących o ukończeniu kursu. Na stronie znajdują się kursy prowadzone m.in. przez Massachusetts Institute of Technology, Harvard University, University of California, Berkeley, California Institute of Technology, Columbia University, Cornell University, Politechnika Federalna w Lozannie, Princeton University, Stanford University, University of Toronto i wiele innych (*Źródło:Wikipedia; dostęp 19.02.2019*).

4. [TED](#) marka konferencji naukowych organizowanych corocznie przez amerykańską fundację non-profit Sapling Foundation. Celem konferencji jest popularyzacja – jak głosi motto – „idei wartych propagowania”. *Źródło: Wikipedia, dostęp: 24-02-2019.*
5. TED Polska.
6. [Internetowe Rewolucje Google](#)
7. Wyszukiwanie w YouTube

ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy zakładają konta w wybranym portalu e-learnigowym, np Akademii PARP. Wybierają kurs bezpłatny w Akademii PARP i rozpoczynają jedną z lekcji.
2. Uczestnicy w poście w medium społecznościowym piszą o zaletach ew. wadach e-learningu.

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:

1. Korzystanie z serwisów społecznościowych.

TEMAT 9 Prowadzenie rozmów przez Internet (np. wideo-rozmowy, rozmowy grupowe).

CELE TEMATU

OU

1. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:
 - 1.1. Korzystanie z serwisów społecznościowych.
 - 1.2. Telefonowanie przez Internet i wideo-rozmowy przez Internet.

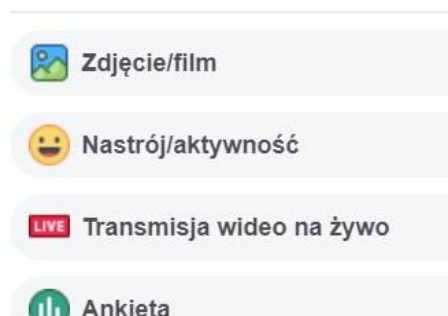


CZAS: 40 min

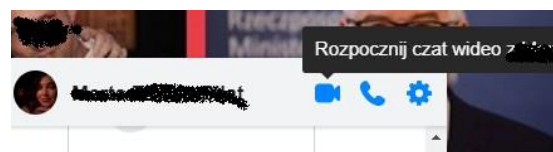
PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Trener prezentuję na Facebooku opcje transmisji internetowych dwojakiego rodzaju:

1. w opcji postu na Facebooku jako
TRANSMISJA WIDEO NA ŻYWO.



2. jako wideo-rozmowa
MESSENGERZE, także rozmowa
grupowa.



- Rozmowy i rozmowy grupowe w Skype:
 - Trener wyjaśnia zasady instalacji Skype'a, dodawania kontaktów, wyszukiwania rozmówców, tworzenia wideo-rozmowy grupowej
- Rozmowy i rozmowy grupowe Hangouts:
 - Trener wyjaśnia zasady dodawania kontaktów, wyszukiwania rozmówców, tworzenia wideo-rozmowy grupowej
- Rozmowy i rozmowy grupowe Messengerze.

Trener wyjaśnia zasady dodawania kontaktów, wyszukiwania rozmówców, tworzenia wideo-rozmowy grupowej.

ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy prowadzą rozmowy indywidualne na wybranej aplikacji. Grupa przeprowadza rozmowę grupową (np. w Messengerze lub Hangoutsie lub Skype'ie).

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:

1. Korzystanie z serwisów społecznościowych.
2. Telefonowanie przez Internet i wideo-rozmowy przez Internet.

TEMAT 10 Korzystanie z bankowości elektronicznej lub przyjmowanie płatności online.

CELE TEMATU

OU

1. Zna podstawowe zasady ochrony danych i bezpieczeństwa informacji.
2. Rozpoznaje podstawowe zagrożenia typu atak phishingowy, połączenie z niebezpieczną lub nieszyfrowaną stroną, wie, gdzie szukać porad
3. Zna sposób funkcjonowania elektronicznego konta bankowego
4. Zna sposoby płatności elektronicznych



CZAS: 40 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Trener zwraca uwagę na zagrożenia wynikające z logowania się na obcych urządzeniach. Charakteryzuje zagrożenia związane z transakcjami elektronicznymi.
2. Wykorzystując wiedzę ekspercką OP, materiały z sieci oraz osobiste doświadczenia OU trener przeprowadza dyskusję o zagrożeniach. Następnie podsumowuje temat:

Każda z wiodących instytucji bankowych na swoich stronach wymienia aktualne zagrożenia związane z cyberprzestępczością. Zagrożenia te dotyczą m.in.:

- fałszywych e-maili, które zawierających załączniki/linki zainfekowane złośliwym, oprogramowaniem stworzonym przez przestępców celem poznania haseł/ loginów i innych koniecznych danych koniecznych do posługiwania się Twoimi środkami finansowymi i lub korespondencją,
 - phishingu, czyli wykorzystywania fałszywych stron www niemalże identycznie wyglądających do oryginalnych, szczególnie dotyczy to podrabiania stron bankowych,
 - spyware programu mającemu na celu śledzenie najważniejszych działań użytkownika,
 - [Phishing na stronach w internecie](#) - zasoby YouTube,
 - [OLX: Phishing - oszustwa w sieci, jak dać się złapać](#) - zasoby YouTube.
2. Trener prezentuje blogi, poradniki w zakresie cyberbezpieczeństwa.
 - mBank - [Jak rozpoznać phishing,](#)
 - mBank - [Poznaj sposoby na tworzenie mocnych haseł,](#)

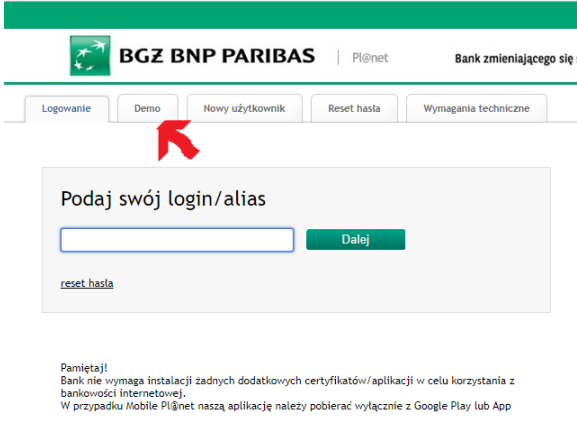
Internetowy Kodeks Bezpieczeństwa*



- Nie otwieraj podejrzanych maili i załączników .
- Korzystaj tylko z oryginalnego oprogramowania i regularnie je aktualizuj.
- Aplikacje i programy pobieraj wyłącznie z oficjalnych źródeł.
- Stosuj różne i skomplikowane hasła, regularnie je zmieniaj.
- Zanim klikniesz, przeczytaj uważnie to, na co się zgadzasz.
- Nie podawaj swoich poufnych danych jeśli cokolwiek wzbudza Twoje wątpliwości.
- Sprawdzaj certyfikaty bezpieczeństwa stron www
- Miej ograniczone zaufanie do publicznych sieci Wi-Fi.

(*źródło <https://www.mbank.pl/uwazniwsieci/strona-glowna>)

1. Trener prezentuje Demo elektronicznych kont bankowych:

<p>DEMO BGŻ PARIBAS https://planet.bgzbnpparibas.pl/hades/ver/pl/demo_smart_planet/loged.html (hasło jest niepotrzebne, trzeba klikać 2 razy DALEJ)</p>	
<p>DEMO PKO https://www.pkobp.pl/bankowosc-elektroniczna/ipko/ipko-faq/wersje-demonstracyjne/</p>	<p>WERSJE DEMONSTRACYJNE</p> <p>Zapraszamy do skorzystania z wersji demonstracyjnych serwisów internetowych: iPKO, iPKO biznes. Sprawdź funkcjonalność serwisów i poznaj zasady działania jeszcze przed otwarciem konta w PKO Banku Polskim i podpisaniem umowy o świadczenie usług bankowości elektronicznej.</p> <p>Zapoznaj się z wersją demonstracyjną serwisu iPKO:</p> <p>Otwórz demo serwisu iPKO</p> <p>Zapoznaj się z wersją demonstracyjną serwisu iPKO biznes:</p> <p>Otwórz demo iPKO biznes</p>

3. Trener prezentuje różne formy płatności elektronicznych:

- a. PayByLink – jest systemem płatniczym, który polega na całkowitej integracji płatności z systemem bankowym.
- b. Najpopularniejszymi systemami płatniczymi w Polsce są: PayU, Przelewy24 czy

Dotpay.

- c. Przelew bankowy - polega na wydaniu np. bankowi dyspozycji (osobiście/telefonicznie/on-line) przekazania określonej kwoty z rachunku bankowego kupującego na wskazany przez niego rachunek sprzedawcy.
- d. Blik W praktyce polega na wpisaniu sześciocyfrowego kodu wyświetlanej poprzez aplikację mobilną banku, w której pierwotnie dokonaliśmy rejestracji, który może służyć do zaakceptowania transakcji lub wypłaty z bankomatu. Kod ten jest aktywny przez 2 minuty. Cała transakcja powinna zostać wykonana w ciągu 20 sekund na smartfonie.
- e. PayPal – to usługa płatnicza umożliwiająca kupującym i sprzedającym mającym adres e-mail wysyłanie oraz odbieranie płatności przez Internet. Usługa działa na zasadzie wirtualnej portmonetki gdzie kupujący mogą płacić przy użyciu karty kredytowej bądź salda konta PayPal, które można zasilać przelewami z konta bankowego lub innego konta PayPal.

ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy logują się do demo banków i testują sposób funkcjonowania internetowego konta bankowego.
2. W dowolnym sklepie lub portalu aukcyjnym znajdują opcje zapłaty i prezentują je innym uczestnikom.

TEMAT 11 Reagowanie i radzenie sobie ze zjawiskami niepożądanymi i groźnymi.

CELE TEMATU

OU:

1. Zna podstawowe zasady ochrony danych i bezpieczeństwa informacji
2. Świadomie zabezpiecza dane osobowe w sieci Internet i w urządzeniach komunikacyjnych (komputery, tablety, smartfony)
3. Wykorzystuje zabezpieczenia w urządzeniach komunikacyjnych przed zagrożeniami w sieci Internet
4. Nabywa UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:
 - 4.1. Zmianianie ustawień dowolnego oprogramowania.
5. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:
 - 5.1. Korzystanie z serwisów społecznościowych.



CZAS: 30 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Zarządzanie bezpieczeństwem i prywatnością na kontach zewnętrznie umiejscowionych:

Ustawień dokonuje się w przeglądarce Chrome oraz na Koncie Google

<https://myaccount.google.com/>

Trener zwraca uwagę na kwestie:









- Włączanie i wyłączanie synchronizacji w Chrome
- Udostępnianie Chrome innym osobom
- Korzystanie z zakładek, haseł i innych ustawień na wszystkich swoich urządzeniach
- Synchronizowanie haseł na wszystkich urządzeniach
- Autouzupełnianie
 - Hasła
 - Formy płatności
 - Adresy i ustawienia
- Przeglądanie w Chrome w trybie gościa

Trener zwraca uwagę na zagrożenia związane z synchronizacją - po włączeniu synchronizacji można zobaczyć te same informacje na wszystkich swoich urządzeniach:

- zakładki,
- historię i otwarte karty,
- hasła
- dane autouzupełniania i kart kredytowych,
- ustawienia i preferencje.

Ma to duże znaczenie dla prywatności i bezpieczeństwa, gdy się korzysta z wielu urządzeń, także nieswoich.

Google Konto

-  Strona główna
 -  Dane osobowe
 -  Dane i personalizacja
 -  **Bezpieczeństwo**
 -  Osoby i udostępnianie
 -  Płatności i subskrypcje
-
-  Pomoc
 -  Wyślij opinię

Konto Microsoft

<https://account.microsoft.com/security>

Zarządzanie ustawieniami prywatności dotyczącymi używanych produktów i usług firmy Microsoft. Można tu także wyświetlać i czyścić dane zapisywane przez MS w chmurze.

W przypadku innych danych zapisywanych na urządzeniach z systemem Windows 10 zmiana ustawień prywatności i przeglądanie zebranych danych odbywa się z poziomu danego urządzenia. Szczegółowe informacje na temat przeglądania i zmieniania ustawień prywatności, uzyskiwania dostępu do danych w produktach MS i żądania danych, które nie są dostępne w tym miejscu, można znaleźć tutaj:

<https://go.microsoft.com/fwlink/p/?linkid=829092>

Microsoft | Konto | Twoje informacje | Prywatność | Zabezpieczenia

Podstawy zabezpieczeń

Zwiększ bezpieczeństwo konta.

Trener przeprowadza uczestników poprzez wybrane portale społecznościowe, pokazując opcje ustawień bezpieczeństwa i prywatności. Uczestnicy podążając za wskazówkami trenera, poznają ustawienia poszczególnych portali.

Facebook

- Dane użytkownika i ustawienia prywatności;
- Instagram - Ustawienia prywatności konta
- Youtube - ustawienia prywatności konta; ustawienia preferencji reklam; tryb ograniczonego dostępu

Regulamin - treści zakazane i zgłaszanie naruszeń

3. Prawne - obrona przed hejtem - polskie prawo karne zna 2 przestępstwa ścigane z urzędu oraz 2 ścigane z oskarżenia prywatnego:

- Publiczne propagowanie ustrojów totalitarnych, nawoływanie do nienawiści na tle różnic narodowościowych, etnicznych, rasowych, wyznaniowych albo ze względu na bezwyznaniowość (art. 256 kk) oraz publicznego znieważenia grupy ludności albo

poszczególniej osoby - z powodu jej przynależności narodowej, etnicznej, rasowej, wyznaniowej albo z powodu jej bezwyznaniowości lub gdy z wyżej wymienionych przyczyn dochodzi do naruszenia nietykalność cielesną takiej osoby (art. 257 kk).

- Pomówienie i zniesławienie (odpowiednio 212 i 216 kk) ścigane są z oskarżenia prywatnego, co oznacza, że należy złożyć na Policji wniosek o ukaranie tej osoby lub wystąpić bezpośrednio do sądu z aktem oskarżenia. Tzw. lajkowanie; czy udostępnianie materiałów, których nie jesteśmy autorami, a istnieją przesłanki do zakwalifikowania ich jako treści obraźliwych czy nienawistnych, może zostać uznane za publiczne pochwalanie; w rozumieniu art. 255 kk.
3. Dokumentowanie naruszeń - screeny (także w asyście notariusza)

ĆWICZENIA:

8. Uczestnicy odnajdują opcję ustawienia widoczności postu (PUBLICZNY-ZNAJOMI), znajdują informację o APLIKACJACH, które uzyskują dostęp do informacji z Facebooka (logowanie poprzez Facebooka), ustawiają opcję wyłączenia LOKALIZACJI.
9. Ustaw w Facebooku widoczność postów na ZNAJOMI.
10. Ustaw w dostępnym ci fanpage'u **Ustawienia- Moderacja strony Blokuje posty i komentarze zawierające następujące słowa: oraz włącz Filtr wulgaryzmów** .
11. Ustaw na swoim koncie Facebook opcję **Zablokuj użytkowników**.
12. Znajdź na <https://myaccount.google.com/security?pli=1> Bezpieczeństwo - Zapisane hasła. Usuń jedno z niepotrzebnie zapisanych haseł.

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

1. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
2. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.

TEMAT 12 Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.

CELE TEMATU

OU:

1. Bezpiecznie poruszają się w świecie sieci społecznościowych
2. Znają zasady cyberbezpieczeństwa i unikają zagrożeń
3. Znają podstawowe zasady ochrony danych, bezpieczeństwa informacji i prywatności.
4. Nabywają UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:
 - 4.1. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
 - 4.2. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.



CZAS: 30 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Pogadanka:

Zapytaj uczestników o następujące informacje:

- a. Ile znaków ma ich hasło do poczty mailowej?
 - b. Czy zawiera wielkie i małe litery oraz cyfry i znaki specjalne?
 - c. Jak często zmieniają hasła?
 - d. Czy zdarzyło im się kiedyś stracić kontrolę nad dostępem do jakiejś usługi lub serwisu WWW?
 - e. Czy wiedzą co oznacza kłódka w pasku adresu przeglądarki?
 - f. Czy zdarza im się zainstalować program lub aplikację bez sprawdzenia dokładnie jak działa i czy jest bezpieczna?
 - g. Jak zabezpieczają swój komputer, a jakie zabezpieczenia stosują na smartfonach przed tym, aby nikt nie zyskał dostępu do danych na nich trzymanyh?
2. Zabezpieczenie komputerów osobistych:
 - a. Systemy antywirusowe - wykrywanie i eliminowanie złośliwego oprogramowania.
 - b. Programy wyspecjalizowane w naprawianiu problemów, konserwacji, przyspieszaniu, zwalnianiu miejsca na dysku, utrzymaniu integralności rejestru, np. CCleaner, Avast Cleanup Premium.
 - c. Programy do zaawansowanego skanowania i naprawiania, np. Malwarebytes.
 3. Rozwiązania zwiększające bezpieczeństwo sieci:

- a. Zapory sieciowe (firewall) - blokują nieautoryzowaną transmisję danych do lub z prywatnej sieci. Zatrzymują intruzów lub hakerów przed włamywaniem się do komputera z zewnątrz, a także powstrzymują szkodliwe oprogramowanie przed wysyłaniem ważnych informacji w inny sposób.
- b. Systemy antyspamowe - filtr antyspamowy jest programem sprawdzającym nadchodzące wiadomości, analizując adresy nadawców oraz treść wiadomości. Służy on do zabezpieczenia skrzynki e-mail użytkownika przed napływem niepożądanego poczty, określanej jako spam.
- c. Silne uwierzytelnianie użytkowników- mocne hasła, uwierzytelnianie wieloskładnikowe.
- d. Systemy filtrowania treści WWW.
- e. Korzystaniem bezpiecznego i anonimowego połączenia z Internetem np. poprzez VPN (Virtual Private Network - wirtualna sieć prywatna) czyli szyfrowane połączenie internetowe –płatne rozwiązanie. Unikanie połączeń internetowych przez publiczne Wi – Fi (bezprzewodowa technologia o krótkim zasięgu, zapewniająca szybkie połączenie z Internetem).
- f. Korzystanie z opcji anonimowości posługując się przeglądarkami internetowymi np. w Google Chrome jest to tryb incognito, który Chrome nie będzie zapisywać: historii przeglądania, plików cookie i danych ze stron internetowych czy informacji, które wpisujesz w formularzach.
- g. Konfiguracją przeglądarek internetowych mających w swoich opcjach m.in. takie rozszerzenia jak DoNotTrackMe (nie śledź mnie) informujące kto i w jaki sposób śledzi a także nie zapisywanie plików cookies (ciasteczka - nasz cyfrowy ślad w Internecie) czy Adblock (blokada reklam) usuwający wyświetlanie reklam tworzonych na podstawie gromadzonych informacji o użytkowniku.
- h. Rezygnacja z przeglądarki Google, gdzie zewnętrzne podmioty gromadzą wiedzę o użytkowniku np. na DuckDuckGo, której to twórcy dokładają wszelkich starań o ochronę prywatności użytkowników i niegromadzenie żadnych danych o nich. Rezygnując z przeglądarki Google, rezygnujemy również ze skrzynki pocztowej Gmail, jeżeli nie chcemy rezygnować z gmaila powinniśmy zainstalować rozszerzenie SecureGmail. Rozwiązaniem bezpiecznej skrzynki pocztowej może być Hushmail. Możliwym jest również skorzystanie z jednorazowych i darmowych skrzynek pocztowych..
- i. Szyfrowaniem danych przed synchronizacją i wysłaniem do chmury – skorzystać można m.in. z DiskCryptor, TrueCrypt czy Gpg4win. Kompleksowym

- j. Rozwiązaniem może być np. CloudFogger (choć na rynku następuje w tym względzie ciągła zmiana), który współpracuje z popularnymi dyskami sieciowymi jak Google Drive, DropBox i OneDrive.

ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy sprawdzają ZABEZPIECZENIA SYSTEMU WINDOWS na swoim komputerze. Odnajdują informacje o zainstalowanym programie antywirusowym i firewall'u. Testują dostępne opcje antywirusa.

KOMPETENCJE KOMUNIKACYJNE

UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

1. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
2. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.

TEMAT 13 Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do zarządzania informacjami o klientach, dostawcach).

CELE TEMATU

OU

1. Wykorzystuje zasoby Internetu, aby podnieść skuteczność działania w ramach poszczególnych funkcji biznesowych (komunikacja, marketing, zaopatrzenie, finanse itp.)
2. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE :
 - 2.1. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.



CZAS: 30 min

Trener przedstawia tematykę oprogramowania dla firm. Korzystając z wyszukiwarki wyszukuje przykładowe hasło: *oprogramowanie dla warsztatów samochodowych*.

Przykładowe wyniki (przedstawione tu bez nazw i adresów):

[Program dla warsztatów samochodowych](#), blacharskich, lakierniczych i innych. Zapraszamy do testowania programu do warsztatu.

[Program do warsztatu samochodowego](#) zawiera szereg funkcji m.in. kosztorysowanie w oparciu o katalog wyceny napraw, zlecenia naprawy pojazdu, historia ...

Podstawowym są ERP (enterprise resource planning – planowanie zasobów przedsiębiorstwa), które integrują wszystkie działy i funkcje w firmie. Integracja polega na wykorzystaniu wspólnej bazy danych w ramach jednego systemu, dzięki czemu firma posługuje się tylko jednym zbiorem danych.

CRM - y - systemy zarządzania relacjami z klientami, ale także narzędzia do księgowości i fakturowania lokalne lub online (w chmurze). Oprogramowania mogą zawierać różne moduły, w zależności od specyfiki branży.

CRM - jakie funkcje powinien spełniać firmowy CRM:

- Sprzedaż ↔ marketing ↔ serwis.
- Elastyczność systemu, czyli możliwość dopasowania go do swoich potrzeb.
- Obsługa procesów sprzedażowych.
- Wspólna baza wiedzy.
- Obsługa zadań i zdarzeń oraz przypomnień.
- Zarządzanie uprawnieniami.
- Integracja z innymi systemami.
- Katalogi produktów.
- Tworzenie dokumentów ofertowych.

ĆWICZENIA:

1. Wpisz do przeglądarki internetowej zapytanie o oprogramowanie dla branży np. meblarskiej. Zapoznaj się z ofertą oprogramowania

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE :

1. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.

TEMAT 14 Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego oraz wykorzystanie profilu zaufanego.

CELE TEMATU

OU

1. Korzysta z dedykowanych dla biznesu usług e-administracji.
2. Poznaje sposoby uwierzytelniania elektronicznego
3. Nabywa UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH:
 - 3.1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.
 - 3.2. Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze.



CZAS: 50 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

UWAGA

W realizacji tematu mogą wystąpić dwie bariery: po pierwsze - konieczność potwierdzenia procesu rejestracji w zewnętrznej instytucji; drugi sposób (bez wychodzenia) wymaga posiadania bankowości elektronicznej. Trener może prowadzić uczestników do dostępnego momentu rejestracji, a następnie wykona symulację złożenia wniosku z wykorzystaniem podpisu profilem zaufanym.

1. Przebieg rejestracji w ePUAP

1.1. Zasady zakładania konta, wyjaśnienie :

1.1.1. <https://login.gov.pl/login/login?ssot=8iuog6fji1kkeb5lk1p4>

1.1.2. <https://pz.gov.pl/dt/login/login?ssot=5ngi2etvp5d5wy0xe5dx>

1.1.3. <https://epuap.gov.pl/wps/portal>

2. Katalog spraw - przekierowuje do głównych portali rządowych:

2.1.1. <https://www.podatki.gov.pl/>

2.1.2. www.obywatel.gov.pl

2.1.3. www.biznes.gov.pl

2.1.4. www.praca.gov.pl

2.1.5. <https://www.zus.pl/portal/logowanie.npi>

2.1.6. [CEIDG](http://www.ceidg.gov.pl)

2.1.7. <https://ekrs.ms.gov.pl/>

2.1.8. <https://empatia.mpips.gov.pl/>

2.1.9. [https://zip.nfz.gov.pl/ap-](https://zip.nfz.gov.pl/ap-portal/user/secure/open@default?wframe=top&secpath=0vap0tzipmed0v)

[portal/user/secure/open@default?wframe= top&secpath=0vap0tzipmed0v](https://zip.nfz.gov.pl/ap-portal/user/secure/open@default?wframe=top&secpath=0vap0tzipmed0v)

2.1.10. <https://terminyleczenia.nfz.gov.pl/#>

ĆWICZENIA:

1. Z katalogu spraw wybieramy interesującą nas dostępną usługę online, np.:

1.1. zainstalowanie programu e-Deklaracje,

1.2. składanie wniosku o dowód osobisty,

1.3. zameldowanie,

1.4. pobieranie raportów CEIDG, KRS.

1.5. Informacje z portalu PUE ZUS

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH:

1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.

2. Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze.



ZAKOŃCZENIE SZKOLENIA.

CELE MODUŁU

1. Podsumowanie szkolenia przez OP i OU.
2. Ewaluacja szkolenia.



CZAS 30 min

PRZEBIEG

1. Podsumowanie i uporządkowanie materiałów dydaktycznych do wykorzystania przez OU po szkoleniu, poinformowanie w jaki sposób można korzystać z materiałów po zakończeniu szkolenia.
2. Wypełnienie ankiety ewaluacyjnej online. Link do strony, na której znajduje się ankieta: badania.koduj.gov.pl.
3. Zachęcenie OU do krótkiego podsumowania szkolenia: z jaką refleksją, wrażeniami kończą szkolenie?