

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”



MÓJ BIZNES W SIECI

Tytuł modułu
Mój biznes w sieci
Cele modułu i umiejętności cyfrowe do nabycia w trakcie zajęć ze wskazaniem, które podstawowe umiejętności cyfrowe zostały uwzględnione w scenariuszu
Cele: Celem głównym modułu jest poprawa kompetencji cyfrowych społeczeństwa oraz zwiększenie kompetencji korzystania z e-usług publicznych. Cele dydaktyczne szkolenia: 1. zapoznanie grupy szkoleniowej z możliwościami zakładania własnej firmy przez Internet, korzystania z e-usług publicznych dotyczących obsługi podatkowej, kadrowej i rachunkowej swojego przedsiębiorstwa. Uczestnicy szkoleń nauczą się korzystania z usług udostępnionych na portalach ePUAP, CEIDG, PUE ZUS oraz PŁATNIK. 2. zapoznanie grupy szkoleniowej z witrynami i narzędziami z otoczenia biznesu, udostępnionymi w Internecie przez administrację publiczną. Uczestnicy szkoleń poznają publiczne rejestry firm, nauczą się metod korzystania z wbudowanych wyszukiwarek, poznają strony dotyczące pozyskiwania kontrahentów i dofinansowań (mojepanstwo.pl, ems.gov.pl, ceidg.gov.pl, bazakonkurencyjnosci.gov.pl, biznes.gov.pl, finanse.mf.gov.pl). 3. zapoznanie grupy szkoleniowej ze sposobami pozycjonowania i promowania swojego biznesu w Internecie. Uczestnicy nauczą się, jak korzystać z narzędzi Google do budowania pozycji swojej firmy w sieci. Uczestnicy nauczą się podstawowych metod tworzenia przekazu marketingowego w mediach społecznościowych. 4. zapoznanie grupy szkoleniowej z zasadami kształtowania wizerunku swojego biznesu w Internecie. Uczestnicy nauczą się podstawowych metod zarządzania swoją prywatnością w Internecie oraz jak radzić sobie z podstawowymi typami naruszeń wizerunku i prywatności. Uczestnicy dowiedzą się o podstawowych rodzajach licencji dotyczących własności intelektualnej oraz jak chronić swoją własność intelektualną w sieci. 5. zapoznanie grupy szkoleniowej z podstawowymi metodami nawiązywania relacji

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

biznesowych w Internecie. Uczestnicy nauczą się, jak wykorzystywać narzędzia internetowe do komunikowania się ze swoimi klientami i kontrahentami. Uczestnicy poznają podstawowe metody kupowania przez Internet oraz korzystania z bankowości elektronicznej.

6. zapoznanie grupy szkoleniowej z najbardziej przydatnymi aplikacjami webowymi wykorzystywanymi przy prowadzeniu własnego biznesu. Uczestnicy poznają podstawowe zasady bezpieczeństwa w korzystaniu z aplikacji online. Uczestnicy posiadają wiedzę w zakresie ochrony swoich danych przed złośliwym oprogramowaniem.

Umiejętności cyfrowe do nabycia w trakcie zajęć:

- umiejętności informacyjne:
 - **podstawowa kompetencja cyfrowa - Wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznej**
 - Wyszukiwanie dostawców, ofert, sprawdzanie wiarygodności potencjalnego partnera biznesowego. (np. w ems.ms.gov.pl, mojepanstwo.pl)
 - Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych, np. o regulacjach prawnych dotyczących handlu w sieci, serwisów z przetargami, bazakonkurencyjnosci.gov.pl
 - Rozpowszechnienie w sieci informacji o swoim biznesie, (wizytówka, media społecznościowe, widoczność w serwisach typu Google Maps, itd.).
 - Wykorzystywanie materiałów z sieci (własność intelektualna otwarte licencje).
- umiejętności komunikacyjne:
 - **podstawowa kompetencja cyfrowa - Telefonowanie przez internet i wideorozmowy przez internet**
 - Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).
 - Komunikacja elektroniczna z klientami i dostawcami, w tym uzyskiwanie opinii klientów.
- umiejętności rozwiązywania problemów:
 - **podstawowa kompetencja cyfrowa - Zmienianie ustawień dowolnego oprogramowania**
 - Zakupy i sprzedaż przez internet, w tym płatności elektroniczne, potwierdzenie zakupów, paragony itd.
 - Wiedza o podstawach posiadania własnej strony internetowej, w tym np. funpage'a w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.) i informacje jak ją uruchomić z wykorzystaniem prostych w obsłudze narzędzi.
 - Marketing w internecie.
 - Zarządzanie prywatnością w sieci.
 - Korzystanie z bankowości elektronicznej lub przyjmowanie płatności online.
 - Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.
 - Reagowanie i radzenie sobie ze zjawiskami niepożądanymi i groźnymi (hate, trolling, kradzież treści).
- umiejętności związane z oprogramowaniem:
 - **podstawowa kompetencja cyfrowa - Korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych**

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

- Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem. - Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do zarządzania informacjami o klientach, dostawcach): jak i gdzie ich szukać, jak instalować, jak i do czego używać, na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa). - Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne), na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami. - umiejętność korzystania z usług publicznych: - podstawowa kompetencja cyfrowa - Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze - Wykorzystanie profilu zaufanego. - Założenie/zawieszenie/zakończenie działalności gospodarczej, w tym np. wykorzystanie platformy testowej CEIDG lub biznes.gov.pl do próbnego wypełniania i wysłania wniosku, (procedura: przygotowanie wniosku online, złożenie wniosku i dokonanie płatności). - Załatwianie drogą elektroniczną spraw związanych z wysłaniem pisma/informacji/sprawozdania do urzędu, odbiorem odpowiedzi od urzędu (z uwzględnieniem wykorzystania wsparcia dostępnego w ramach Centrum Pomocy w serwisu biznes.gov.pl). - Rozliczenia podatkowe, deklaracje i składki na ZUS online.
Grupa docelowa uczestników
Scenariusz zajęć jest przygotowany do pracy z uczestnikami w grupie wiekowej powyżej 25 roku życia.
Liczebność grupy szkoleniowej
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 realizacji scenariusza, w tym liczba i czas planowanych spotkań
Scenariusz jest przeznaczony do realizacji w terminie 6 tygodni. Scenariusz zakłada przeprowadzenie 6 spotkań szkoleniowych. Czas trwania spotkania wynosi 2 godziny zegarowe. W trakcie trwania spotkania przewiduje się 10-minutową przerwę kawową.
Przebieg (krok po kroku z uwzględnieniem metod i szacunkowego czasu) i forma realizacji zajęć
Spotkanie nr 1 - czas trwania: 120 minut 1. Rejestracja uczestników - czas trwania: 10 minut 2. Zapoznanie uczestników z planem szkolenia - czas trwania: 10 minut 3. Zapoznanie uczestników z sprzętem wykorzystywanym w trakcie szkolenia - czas trwania: 10 minut 4. Przeprowadzenie wstępnego testu umiejętności cyfrowych - czas trwania: 10 minut (test udostępniony przez Ministerstwo Cyfryzacji) 5. Przerwa kawowa - czas trwania: 10 minut

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

6. Korzystanie z profilu zaufanego w prowadzeniu biznesu:
 - a. wstęp do epuap.gov.pl
 - b. logika działania systemu
 - c. zakładanie profilu zaufanego
 - d. omówienie przykładowych usług udostępnianych na portalu ePUAP:
 - i. pismo ogólne do urzędu
 - ii. rejestracja jako bezrobotny
 - e. omówienie portalu biznes.gov.pl i Centrum Pomocy
7. Sposoby zakładania biznesu przez Internet:
 - a. ceidg.gov.pl
 - b. portal S24

Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. podstawowa kompetencja cyfrowa - **Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze**
2. Wykorzystanie profilu zaufanego.
3. Załatwianie drogą elektroniczną spraw związanych z wysłaniem pisma/informacji/sprawozdania do urzędu, odbiorem odpowiedzi od urzędu (z uwzględnieniem wykorzystania wsparcia dostępnego w ramach Centrum Pomocy w serwisu biznes.gov.pl).

Spotkanie nr 2 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
2. Zakładanie własnej działalności gospodarczej z wykorzystaniem profilu zaufanego:
 - a. logowanie na portalu ceidg.gov.pl
 - b. omówienie interaktywnego formularza zakładania własnej działalności gospodarczej krok po kroku
3. Obsługa rachunkowa i księgowa własnej działalności gospodarczej przez Internet:
 - a. program Płatnik
 - b. portal PUE ZUS
 - c. program e-mikrofirma
4. Przerwa kawowa
5. Publiczne rejestry firm:
 - a. wyszukiwanie podmiotów na ceidg.gov.pl
 - b. wyszukiwanie podmiotów na ems.ms.gov.pl
6. Sprawdzanie rzetelności kontrahentów:
 - a. zasady działania portalu mojepanstwo.pl
 - b. wyszukiwanie dłużników na ems.ms.gov.pl
7. Wyszukiwanie ofert współpracy z podmiotami gospodarczymi:
 - a. omówienie portalu bazakonkurencyjnosci.gov.pl

Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. podstawowa kompetencja cyfrowa - **Wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznej**
2. Wyszukiwanie dostawców, ofert, sprawdzanie wiarygodności potencjalnego partnera biznesowego. (np. w ems.ms.gov.pl, mojepanstwo.pl)
3. Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych, np. o regulacjach prawnych dotyczących handlu w sieci, serwisów z przetargami,

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

bazakonkurencyjnosci.gov.pl

4. Założenie/zawieszenie/zakończenie działalności gospodarczej, w tym np. wykorzystanie platformy testowej CEIDG lub biznes.gov.pl do próbnego wypełniania i wysłania wniosku, (procedura: przygotowanie wniosku online, złożenie wniosku i dokonanie płatności).
5. Rozliczenia podatkowe, deklaracje i składki na ZUS online.

Spotkanie nr 3 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
2. Zakładanie konta swojej firmy w Google:
 - a. pozycjonowanie firmy na mapie internetowej
 - b. tworzenie wizytówki
 - c. sposoby poprawy widoczności firmy w wyszukiwarce
3. Zakładanie profilu firmy na portalach społecznościowych:
 - a. Facebook
 - b. Instagram
 - c. Youtube
4. Przerwa kawowa
5. Marketing biznesowy w social media:
 - a. projektowanie kampanii reklamowej
 - b. promowanie postów z wykorzystaniem programu Buffer
 - c. sposoby komunikacji dopasowanie do portali społecznościowych
 - d. przygotowanie grafik z wykorzystaniem programu Canva
6. Opinie o przedsiębiorstwie w Internecie:
 - a. jak zarządzać opiniami w Google
 - b. jak zarządzać opiniami w Facebook
 - c. podstawowe zasady wchodzenia w interakcję z komentującymi

Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. podstawowa kompetencja cyfrowa - **Zmienianie ustawień dowolnego oprogramowania**
2. Rozpowszechnienie w sieci informacji o swoim biznesie, (wizytówka, media społecznościowe, widoczność w serwisach typu Google Maps, itd.).
3. Wiedza o podstawach posiadania własnej strony internetowej, w tym np. funpage'a w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.) i informacje jak ją uruchomić z wykorzystaniem prostych w obsłudze narzędzi.
4. Marketing w internecie.

Spotkanie nr 4 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
2. Budowanie wizerunku w Internecie:
 - a. rodzaje treści udostępnianych w sieci
 - b. sposoby reklamowania produktów/usług w Internecie
 - c. tworzenie strategii komunikacji z odbiorcami

Projekt „Obywatel.IT” - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

- d. zasada ciągłej aktywności
- 3. Ochrona wizerunku firmy:
 - a. jak można naruszyć wizerunek firmy
 - b. najczęstsze przykłady naruszeń
 - i. hate
 - ii. trolling
 - iii. kradzież treści
 - c. aspekty prawne
 - d. jak postępować w przypadku naruszenia wizerunku
 - e. wizerunek firmy a ochrona danych osobowych
- 4. Przerwa kawowa
- 5. Prawa autorskie w Internecie
 - a. aspekty prawne
 - b. rodzaje licencji
 - i. otwarta
 - ii. domena publiczna
 - iii. wyłączna
 - iv. niewyłączna
 - c. licencje Creative Commons
 - d. przykłady naruszeń
 - e. jak postępować na wypadek naruszenia licencji

Nabyte kompetencje cyfrowe:

- 1. Wykorzystywanie materiałów z sieci (własność intelektualna otwarte licencje).
- 2. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.
- 3. Reagowanie i radzenie sobie ze zjawiskami niepożądanymi i groźnymi (hate, trolling, kradzież treści).
- 4. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne), na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.

Spotkanie nr 5 - czas trwania: 120 minut

- 1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
- 2. Nawiązywanie kontaktu z klientami:
 - a. wykorzystywanie narzędzi internetowych do prowadzenia rozmów z klientami
 - i. Skype
 - ii. Messenger
 - iii. Google Hangouts
 - b. obsługa firmowej skrzynki mailowej
- 3. Dokonywanie zakupów w Internecie:
 - a. podstawowe zasady bezpieczeństwa transakcji w Internecie
 - b. najpopularniejsze serwisy zakupowe:
 - i. Allegro
 - ii. eBay
 - iii. Empik
- 4. Przerwa kawowa
- 5. Podstawy bankowości internetowej i mobilnej:

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

- a. obsługa konta bankowego przez Internet
- b. obsługa konta bankowego przez aplikację mobilną
- c. podstawowe zasady bezpieczeństwa w zakresie ochrony danych bankowych
- d. inne metody dokonywania płatności przez Internet:
 - i. PayPal
 - ii. BLIK
 - iii. Bitcoin
 - iv. karta kredytowa

Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. podstawowe kompetencje cyfrowe - **Telefonowanie przez internet i wideorozmowy przez internet**
2. Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe)
3. Komunikacja elektroniczna z klientami i dostawcami, w tym uzyskiwanie opinii klientów
4. Zakupy i sprzedaż przez internet, w tym płatności elektroniczne, potwierdzenie zakupów, paragony itd.
5. Korzystanie z bankowości elektronicznej lub przyjmowanie płatności online.

Spotkanie nr 6 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
2. Aplikacje w służbie biznesu:
 - a. Google Docs/Sheets/Slides/Drive
 - b. zarządzanie z wykorzystaniem arkuszy kalkulacyjnych
3. Przerwa kawowa
4. Aplikacje służące ochronie danych
 - a. jakie dane gromadzimy przy prowadzeniu firmy
 - b. sposoby zabezpieczania haseł
 - c. instalacja i korzystanie z programów zabezpieczających dane:
 - i. 1Password
 - ii. KeePass Password Safe
5. Aplikacje antywirusowe
 - a. instalacja i korzystanie z programu Avast
 - b. instalacja i korzystanie z programu ESET
6. wypełnienie ankiety ewaluacyjnej w dniu zakończenia szkolenia w systemie elektronicznym dostarczonym przez Ministerstwo Cyfryzacji - czas trwania: 20 minut

Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. podstawowa kompetencja cyfrowa - **Korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych**
2. Zarządzanie prywatnością w sieci.
3. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.
4. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do zarządzania informacjami o klientach, dostawcach): jak i gdzie ich szukać, jak instalować, jak i do czego używać, na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa).

Szkolenia będą prowadzone w formie opartej o aktywny udział uczestników z

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

wykorzystaniem sprzętu elektronicznego z dostępem do Internetu. Prowadzący będzie przechodził przez kolejne punkty szkolenia razem z uczestnikami, wspólnie wykonując poszczególne zadania. Każdy uczestnik szkolenia będzie wykonywał zadania związane z poszczególnymi etapami w obecności prowadzącego pod jego opieką, co podniesie jakość szkolenia i skuteczność nabywania kompetencji.

Przed rozpoczęciem szkolenia, każdy z uczestników otrzyma możliwość udziału w wstępnym szkoleniu sprawdzającym poziom kompetencji cyfrowych. Po każdym opracowanym zagadnieniu uczestnicy będą mogli zadawać prowadzącemu pytania dotyczące treści szkolenia.

Narzędzia i materiały dydaktyczne (również przewidziane do wytworzenia w ramach projektu) wykorzystane w czasie zajęć

Narzędzia:

- sprzęt typu tablet, spełniający wymogi ustalone w regulaminie POPC, obsługujące technologię ADOBE FLASH oraz JAVA - każdy z uczestników szkolenia będzie miał zorganizowane stanowisko pracy
- projektor multimedialny
- rzutnik

Materiały dydaktyczne:

- podręczniki dotyczące korzystania z licencji
- instrukcje obsługi wykorzystywanego oprogramowania
- ceidg.gov.pl
- ems.ms.gov.pl
- mojepanstwo.pl
- allegro.pl
- olx.pl
- ebay.pl
- sprzedajemy.pl
- ing.pl
- mbank.pl
- epuap.gov.pl
- facebook.pl
- google.pl
- youtube.com
- support.google.com