

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.

Celem modułu jest zbudowanie umiejętności uruchomienia własnego sklepu internetowego wykorzystując do tego kolejno otwarte silniki eCommerce.

Umiejętności jakie zdobywa uczestnik to m.in. zrozumienie zagadnień technicznych związanych z publikowaniem w Internecie jak domeny, hosting i kopiowanie danych na serwer zdalny. Uczestnik pozna zarówno metody skutecznego wyszukiwania potencjalnych przestrzeni na rynku, które mogłyby wypełnić i skutecznego podejścia to takiego tematu. Najpierw poprzez wyszukanie potencjalnie atrakcyjnych towarów. Następnie wyszukiwanie potencjalnych dostawców i możliwości walidacji rzetelności dostawcy. Kolejny krok to organizacja dostaw towaru wraz z zagadnieniami formalnymi i fiskalnymi (wykorzystując internetowe usługi publiczne).

Następnie uczestnik poznaje możliwości faktycznego zarządzania systemem sklepu internetowego. Po szkoleniu uczestnik posiadać będzie również umiejętności wpływania na ruch na stronie sklepu poprzez reklamę internetową.

Wszelkie interakcje z jednostkami publicznymi będą okazją do poznania systemów wspieranych przez autoryzację ePUAP i zarówno rejestrację działalności jak i cyklicznych akcji sprawozdawczych w działalności sklepu internetowego.

ZGODNIE Z PRZYJĘTĄ METODOLOGIĄ OPISANĄ W DOKUMENTACJI PROJEKTU UCZESTNICZY OSIĄGNĄ NIŻEJ WYMIENIONE UMIEJĘTNOŚCI.

Każda zdobyta umiejętność nagradzana będzie gwiazdką postępu w uzyskiwaniu medalu za pełne umiejętności.

Każda zdobyta umiejętność będzie sygnalizowana przez prowadzącego przyznawaniem medalu na wirtualnej tablicy uczestników publikowanej na stronie projektu (zachowując anonimowość danych osobowych poprzez posługiwanie się numerami wewnętrznymi lub nickami uczestników).



Kategoria umiejętności komunikacyjne i informacyjne - nagradzana będzie odznaką

Komunikacja elektroniczna z klientami i dostawcami,
w tym uzyskiwanie opinii klientów



Wyszukiwanie dostawców i ofert	
Rzeczpospolita	
Wykorzystywanie materiałów z sieci	
Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych	



Kategoria umiejętność rozwiązywania problemów – nagradzana będzie medalem

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	
Korzystanie z bankowości elektronicznej lub przyjmowanie płatności online.	
Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.	



Kategoria umiejętności związane z oprogramowaniem – nagradzana będzie medalem:

Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania: • 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.	



Kategoria umiejętności korzystania z usług publicznych – nagradzana będzie medalem:

Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.	
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.	



Kategoria uniwersalne umiejętności cyfrowe – nagradzana będzie medalem

Korzystanie z przestrzeni dyskowej w Internecie	
Wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznej Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego	
Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach Wysyłanie, odbieranie poczty elektronicznej	
Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania	
Instalowanie oprogramowania lub aplikacji Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio	

GRUPA DOCELOWA UCZESTNIKÓW.

Grupą docelową są osoby posiadające podstawowe umiejętności komputerowe. Jednocześnie posiadają one doświadczenie w handlu detalicznym lub sprzedaży bezpośredniej i chciałyby sprofesjonalizować swoją działalność.

LICZEBNOŚĆ GRUPY SZKOLENIOWEJ.

Do 10 osób

CZAS REALIZACJI SCENARIUSZA, W TYM LICZBA I CZAS PLANOWANYCH SPOTKAŃ.

12h - 3 spotkania 4h

PRZEBIEG (KROK PO KROKU Z UWZGLĘDNIENIEM METOD I SZACUNKOWEGO CZASU) I FORMA REALIZACJI ZAJĘĆ.¹

SPOTKANIE 1)

T0. Wprowadzenie do bloku szkoleniowego i określenie jego celów.

T1. Zdefiniowanie produktu jakim planujemy handlować. Poszukiwanie danych o produktach i porównanie konkurencji. Poszukiwanie dostawców.

Jakim produktem planuję handlować - porównanie ilości wyników na portalu aukcyjnym dla poszczególnych propozycji.

Wybór jednego z mniej popularnych i zgromadzenie danych podstawowych o produkcie celem określenia najważniejszych parametrów.

Poszukiwanie dostawcy za granicą na www.alibaba.com oraz porównanie cen konkurencyjnych produktów w Polsce. Poszukiwanie dostawcy za pomocą google.pl w Polsce.

T2. Zdefiniowanie dostawcy wybranego asortymentu. Sposoby nawiązania współpracy. Rodzaje umów. Zabezpieczenie przed nieuczciwymi dostawcami. Zamawianie próbek.

Rodzaje komunikacji i ich charakterystyka. Dobór najwłaściwszej metody.

Zakupy przez internet, w tym płatności elektroniczne, potwierdzenie zakupów, paragony itd.

T3. Transport towaru przy sprzedaży internetowej. Sposoby dostarczenia towaru. Cło i vat przy imporcie.

Przygotowanie prezentacji produktów i usług własnej firmy.

Rejestracja w urzędzie celnym i nadanie numeru EORI.

Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania. Rodzaje licencji.

T4. Reklama w Internecie. Przygotowanie materiałów reklamowych i prezentacyjnych produktów z uwzględnieniem praw autorskich.

Uruchamianie funpage'a w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze i in.).

¹ Program szkolenia został opracowany zgodnie z Standard wymagań kompetencji cyfrowych osób objętych szkoleniem w ramach konkursu w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa działanie 3.1. Z uwzględnieniem „Ramowego katalogu kompetencji cyfrowych”

Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.

T5. Podsumowanie osiągniętych celów i utrwalenie wiadomości.

SPOTKANIE 2)

T0. Wprowadzenie do bloku szkoleniowego i określenie jego celów. Przypomnienie i utrwalenie wiadomości z poprzedniego spotkania.

T1. Sklepy internetowe. Instalacja silnika sklepu na serwerze. Hosting usług w sieci. Domeny i poczta na własnej domenie. Sprzedaż przez Internet, w tym płatności elektroniczne, potwierdzenie zakupów, paragony itd. Korzystanie z bankowości elektronicznej lub przyjmowanie płatności online.

T2. HTML w opisach produktów. Grafika rastrowa dla prezentacji w internecie.

Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania. Rodzaje licencji.

T3. Podsumowanie osiągniętych celów i utrwalenie wiadomości.

SPOTKANIE 3)

T0. Wprowadzenie do bloku szkoleniowego i określenie jego celów. Przypomnienie i utrwalenie wiadomości z poprzedniego spotkania.

T1. Utrzymanie usług elektronicznych w sieci.

T2. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.

T3. Rejestracja w urzędzie celnym i nadanie numeru EORI.

T4. 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).

T5. 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).

T6. Rozliczenia podatkowe, deklaracje i składki na ZUS online.

T7. Podsumowanie osiągniętych celów i utrwalenie wiadomości.

WSKAZANIE W KTÓRYCH MOMENTACH PRZEBIEGU SZKOLENIA, KTÓRE ZAGADNIENIE JEST REALIZOWANE.

Notacja wg: SpotkanieNumer.TematNumer (np. S1.T1 – spotkanie 1 temat 1)

KATEGORIA UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE

- ❖ Wyszukiwanie dostawców i ofert – S1.T1.
- ❖ Rozpowszechnianie w sieci informacji o swoim biznesie – S1.T4.
- ❖ Wykorzystywanie materiałów z sieci – S1.T4.

„DOSTĘPNY WIRTU@LNY ŚWIAT – szkolenia komputerowe dla mieszkańców województwa małopolskiego i świętokrzyskiego”

- ❖ Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych –S4.T4.T5.T6.

KATEGORIA UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE

- ❖ Komunikacja elektroniczna z klientami i dostawcami, w tym uzyskiwanie opinii klientów – S1.T2.

KATEGORIA UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW

- ❖ Zakupy i sprzedaż przez internet, w tym płatności elektroniczne, potwierdzenie zakupów, paragony itd. – S1.T2.
- ❖ 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. – S1.T4.
- ❖ Marketing w internecie. – S1.T4.
- ❖ Korzystanie z bankowości elektronicznej lub przyjmowanie płatności online. – S1.T2 S2.T1.
- ❖ Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich – S1.T4.

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:

- ❖ Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania – S2.T2.
- ❖ Rodzaje licencji - drugi dzień szkolenia w zagadnieniach – S2.T2.

UMIEJĘTNOŚCI KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH:

- ❖ Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. – S3.T2
- ❖ Wykorzystanie profilu zaufanego. – S3.T3.
- ❖ Założenie/zawieszenie/zakończenie działalności gospodarczej, w tym np. wykorzystanie platformy testowej CEIDG lub biznes.gov.pl do próbnego wypełniania i wysłania wniosku - S3.T4.
- ❖ Załatwianie drogą elektroniczną spraw związanych z wysłaniem pisma/informacji/sprawozdania do urzędu, odbiorem odpowiedzi od urzędu – S3.T5.
- ❖ Rozliczenia podatkowe, deklaracje i składki na ZUS online. - S3.T6.

UNIWERSALNE UMIEJĘTNOŚCI CYFROWE:

- ❖ Korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie – S2.T1.
- ❖ Wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznej – S3.T5.
- ❖ Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach - S1.T1.T2.
- ❖ Wysyłanie, odbieranie poczty elektronicznej - S1.T2.
- ❖ Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania – S2.T2.
- ❖ Instalowanie oprogramowania lub aplikacji – S2.T1.
- ❖ Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio – S2.T2.
- ❖ Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego – S3.T2

NARZĘDZIA I MATERIAŁY DYDAKTYCZNE (RÓWNIEŻ PRZEWDZIANE DO WYTWORZENIA W RAMACH PROJEKTU) WYKORZYSTANE W CZASIE ZAJĘĆ.

Podczas szkolenia wykorzystane zostaną doświadczenia wnioskodawcy w przedmiocie nauczania dorosłych:

- każde zagadnienie zostanie najpierw omówione w formie teoretycznej (prezentacja)

„DOSTĘPNY WIRTU@LNY ŚWIAT – szkolenia komputerowe dla mieszkańców województwa małopolskiego i świętokrzyskiego”

- następnie zaprezentowane zostanie faktyczna realizacja danego zagadnienia przez trenera (podgląd pulpitu wykładowcy)

- kolejnym krokiem będzie samodzielna realizacja zadania przez uczestników szkolenia

Zajęcia prowadzone będą w trzech blokach po 4h.

Pierwszy blok będzie miał charakter ogólny i opierał będzie się na uniwersalnych umiejętnościach interdyscyplinarnych oraz łatwiejszych zagadnieniach internetowych.

Drugi blok ma charakter głównie warsztatowy i ma zasadnicze znaczenie w nabraniu umiejętności ICT z dziedziny biznesu w Internecie.

Trzeci blok ma ponownie charakter ogólny i dotyczy zagadnień administracji cyfrowej w przedsiębiorstwach biznesowych. Bazować on będzie na wytworzonych e-symulatorach takich narzędzi gdzie uczestnik będzie mógł poznać funkcjonalność i konsekwencje poszczególnych ścieżek zadań w warunkach laboratoryjnych.