



Zwiększanie szans młodzieży na zatrudnienie w branży kulturalnej i kreatywnej

Project Ref: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

Podręcznik umiejętności przedsiębiorczych Temat: Umiejętności i technologie cyfrowe Warsztaty WP2/A5

Data wydania: 11/10/2023

Autorstwa: Matteo Van de Looij

Organizacja partnerska: CIJ

Streszczenie

Warsztaty są częścią naszej kompleksowej metodologii szkoleniowej dla modułu umiejętności cyfrowych i technologii EPICURIOUS Entrepreneurship Skills Manual. Moduł ten ma na celu wyposażenie młodzieży w podstawowe umiejętności cyfrowe, obejmujące takie obszary, jak oprogramowanie zwiększające produktywność, bezpieczeństwo online, zarządzanie mediami społecznościowymi i marketing cyfrowy. Szkolenie jest skoncentrowane na uczniu, interaktywnej praktycznej, obejmującej teorię, ćwiczenia, studia przypadków i porady ekspertów. Zaplanowaliśmy również praktyczne warsztaty, aby wzmocnić naukę i zachęcić do aktywnego uczestnictwa. Sesje te zapewnią praktyczne doświadczenia z narzędziami cyfrowymi i umożliwią uczestnikom wymianę informacji zwrotnych oraz omówienie wyzwań i rozwiązań.

Nasze podejście jest elastyczne i obejmuje zarówno szkolenia online, jak i stacjonarne. Ciągłocena i pętla informacji zwrotnych są zintegrowane, aby zapewnić, że szkolenie pozostaje odpowiednie i skuteczne.

[Podręcznik umiejętności przedsiębiorczych EPICURIOUS](#) © 2023 by [Konsorcjum współfinansowanego przez UE projektu "EPICURIOUS"](#) jest objęty licencją [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](#).



Spis treści

Streszczenie.....	1
1. Warsztat 1 - Korzystanie z narzędzi do edycji.....	3
1.1 Zarys warsztatów.....	3
2. Warsztat 2 - Bezpieczeństwo online.....	4
2.1 Zarys warsztatów.....	4
3. Warsztat 3 - Zarządzanie mediami społecznościowymi.....	5
3.1 Zarys warsztatów.....	5
4. Warsztat 4 - Wprowadzenie do SEO i PPC.....	6
4.1 Zarys warsztatów.....	6
5. Warsztat 5 - Wdrażanie sztucznej inteligencji w kreatywnych projektach.....	7
5.1 Zarys warsztatów.....	7
Referencje.....	8

1. Warsztat 1 - Korzystanie z narzędzi do edycji

Wprowadzenie: Ten warsztat ma na celu zapewnienie uczestnikom praktycznego doświadczenia w korzystaniu z popularnych narzędzi zwiększających produktywność, takich jak Microsoft Word, Excel i PowerPoint.

Zakres: Warsztaty obejmują podstawy edytora tekstu, zarządzania arkuszem kalkulacyjnym oraz tworzenia prezentacji.

Cele :

-Zrozumienie funkcjonalności programów Microsoft Word, Excel i PowerPoint.

-Tworzenie prostych dokumentów, arkuszy kalkulacyjnych i prezentacji.

Efekty uczenia się: Uczestnicy zdobędą podstawową, ale solidną wiedzę na temat korzystania z tych narzędzi do codziennych zadań, zarówno w miejscu pracy, jak i do użytku osobistego.

Całkowity czas: 2 godziny

1.1 Zarys warsztatów

Wymagany czas	Działanie i opis	Potrzebne materiały	Wynik dotyczy) (jeśli dotyczy)
10 m	Powitanie uczestników	Brak materiałów	NIE DOTYCZY
15 m	Przedstawienie facylitatora i tła / Przedstawienie uczestników (gra przełamująca lody)	Materiały do gry Icebreaking	NIE DOTYCZY
10 m	Wprowadzenie do tematu narzędzi zwiększających produktywność	Slajdy PowerPoint	NIE DOTYCZY
30 m	Uczestnicy stworzą jednostronicowy dokument w programie Word zawierający formatowanie tekstu, wypunktowania i obrazy.	Komputery z programem Microsoft Word	Praktyczne doświadczenie w programie Word
40 m	Uczestnicy stworzą prosty arkusz kalkulacyjny budżetu w programie Excel	Komputery z programem Microsoft Excel	Praktyczne doświadczenie w programie Excel
15 m	Faza prezentacji: Uczestnicy stworzą 5-słajdową prezentację w programie PowerPoint	Komputery z programem Microsoft PowerPoint	Praktyczne doświadczenie w programie PowerPoint
20 m	Sesja dyskusyjna na temat znaczenia tych narzędzi w miejscu pracy oraz dzielenie się wskazówkami i sztuczkami.	Flipchart i markery do tablic	Wspólne zrozumienie i dzielenie się

			najlepszymi praktykami
--	--	--	------------------------

2. Warsztat 2 - Bezpieczeństwo online

Wprowadzenie: Ten warsztat ma na celu edukację uczestników w zakresie znaczenia bezpieczeństwa online i zapewnienie im praktycznego doświadczenia we wdrażaniu bezpiecznych praktyk.

Zakres: Warsztaty obejmą phishing, zarządzanie hasłami i praktyki bezpiecznego przeglądania.

Cele :

- Zrozumienie znaczenia bezpieczeństwa online.
- Identyfikacja prób phishingu i tworzenie silnych haseł.

Efekty uczenia się: Uczestnicy zrozumieją znaczenie bezpieczeństwa online i zostaną wyposażeni w praktyczne umiejętności ochrony w sieci.

Całkowity czas: 2 godziny

2.1 Zarys warsztatów

Wymagany czas	Działanie i opis	Potrzebne materiały	Wynik (jeśli dotyczy)
10 m	Powitanie uczestników	Brak materiałów	NIE DOTYCZY
15 m	Przedstawienie facylitatora i tła / Przedstawienie uczestników (gra przełamująca lody)	Materiały do gry Icebreaking	NIE DOTYCZY
10 m	Wprowadzenie do tematu bezpieczeństwa online	Slajdy PowerPoint	NIE DOTYCZY
30 m	Symulacja phishingu: Uczestnicy będą analizować różne próbki wiadomości e-mail w celu zidentyfikowania prób phishingu	Przykładowe wiadomości phishingowe	Zrozumienie zagrożeń związanych z phishingiem
40 m	Zarządzanie hasłami: Uczestnicy utworzą silne hasło i skonfigurują uwierzytelnianie dwuskładnikowe dla pozorowanego konta.	Komputery, Konta próbne	Praktyczne doświadczenie w zarządzaniu hasłami
15 m	Faza prezentacji: Uczestnicy zostaną przeprowadzeni przez proces identyfikacji bezpiecznych	Komputery z dostępem do Internetu	Zrozumienie zasad bezpiecznego przeglądania

	i niezabezpieczonych stron internetowych.		
20 m	Sesja dyskusyjna na temat osobistych doświadczeń z zagrożeniami internetowymi i dzielenie się najlepszymi praktykami	Flipchart i markery do tablic	Wspólne zrozumienie i dzielenie się najlepszymi praktykami

3. Warsztat 3 - Zarządzanie mediami społecznościowymi

Wprowadzenie: Warsztaty te mają na celu zapewnienie uczestnikom praktycznych umiejętności zarządzania platformami mediów społecznościowych do użytku osobistego lub biznesowego.

Zakres: Warsztaty obejmą Facebook, Twitter, Instagram i LinkedIn.

Cele :

- Zrozumienie funkcjonalności głównych platform mediów społecznościowych.
- Tworzenie profilu w mediach społecznościowych i zarządzanie nim.

Efekty uczenia się: Uczestnicy będą mogli tworzyć, zarządzać i optymalizować profile w mediach społecznościowych do różnych celów.

Całkowity czas: 2 godziny

3.1 Zarys warsztatów

Wymagany czas	Działanie i opis	Potrzebne materiały	Wynik (jeśli dotyczy)
10 m	Powitanie uczestników	Brak materiałów	NIE DOTYCZY
15 m	Przedstawienie facylitatora i tła / Przedstawienie uczestników (gra przełamująca lody)	Materiały do gry Icebreaking	NIE DOTYCZY
10 m	Wprowadzenie do platform mediów społecznościowych	Slajdy PowerPoint	NIE DOTYCZY
30 m	Tworzenie strony biznesowej na Facebooku: Uczestnicy utworzą fikcyjną stronę biznesową na Facebooku	Komputery z dostępem do Internetu	Praktyczne doświadczenie z Facebookiem

40 m	Zaangażowanie na Twitterze: Uczestnicy będą tworzyć tweety i uczyć się o hashtagach i wzmiankach.	Komputery z dostępem do Internetu	z do	Praktyczne doświadczenie z Twitterem
15 m	LinkedIn Networking: Uczestnicy dowiedzą się, jak łączyć się i angażować z profesjonalistami na LinkedIn.	Komputery z dostępem do Internetu	z do	Praktyczne doświadczenie z LinkedIn
20 m	Sesja dyskusyjna na temat strategii mediów społecznościowych i dzielenie się najlepszymi praktykami	Flipchart i markery do tablic		Wspólne zrozumienie i dzielenie się najlepszymi praktykami

4. Warsztat 4 - Wprowadzenie do SEO i PPC

Wprowadzenie: Ten warsztat ma na celu wprowadzenie uczestników w podstawy marketingu cyfrowego, w tym SEO i reklamy PPC.

Zakres: Warsztaty obejmą optymalizację pod kątem wyszukiwarek, reklamę typu pay-per-click oraz e-mail marketing.

Cele :

- Zrozumienie podstaw marketingu cyfrowego.
- Stworzenie prostego planu marketingu cyfrowego.

Efekty uczenia się: Uczestnicy zrozumieją kluczowe elementy marketingu cyfrowego i sposoby ich wdrażania w kontekście biznesowym.

Całkowity czas: 2 godziny

4.1 Zarys warsztatów

Wymagany czas	Działanie i opis	Potrzebne materiały	Wynik (jeśli dotyczy)
10 m	Powitanie uczestników	Brak materiałów	NIE DOTYCZY
15 m	Przedstawienie facylitatora i tła / Przedstawienie uczestników (gra przełamująca lody)	Materiały do gry Icebreaking	NIE DOTYCZY
10 m	Wprowadzenie do marketingu cyfrowego	Slajdy PowerPoint	NIE DOTYCZY

30 m	Podstawy SEO: Uczestnicy dowiedzą się, jak zoptymalizować stronę internetową pod kątem wyszukiwarek.	Komputery z dostępem do Internetu	Zrozumienie SEO
40 m	Kampania PPC: Uczestnicy stworzą próbną kampanię PPC przy użyciu Google Ads	Komputery z dostępem do Internetu	Praktyczne doświadczenie z PPC
15 m	Marketing e-mailowy: Uczestnicy przygotują przykładową wiadomość e-mail na potrzeby kampanii marketingowej	Komputery z oprogramowaniem do obsługi poczty e-mail	Praktyczne doświadczenie w e-mail marketingu
20 m	Sesja dyskusyjna na temat strategii marketingu cyfrowego i dzielenie się najlepszymi praktykami	Flipchart i markery do tablic	Wspólne zrozumienie i dzielenie się najlepszymi praktykami

5. Warsztat 5 - Wdrażanie sztucznej inteligencji w kreatywnych projektach

Wprowadzenie: Ten warsztat ma na celu demystyfikację sztucznej inteligencji (AI) dla twórców i profesjonalistów z branży kultury i kreatywności (CCI).

Zakres: Warsztaty wprowadzają uczestników w podstawowe koncepcje, narzędzia i aplikacje sztucznej inteligencji istotne dla CCI, obejmujące takie obszary, jak tworzenie treści, analiza danych i ulepszanie doświadczeń użytkowników.

Cele:

-Zapewnienie zrozumienia AI i jej potencjału w ramach CCI. -

Wyposażenie uczestników w umiejętności umożliwiające rozpoczęcie wdrażania narzędzi AI w ich pracy.

Efekty uczenia się: Uczestnicy opuszczą szkolenie z podstawową wiedzą na temat zastosowań sztucznej inteligencji w CCI, inspirowaną przykładami z prawdziwego świata.

Całkowity czas: 2 godziny

5.1 Zarys warsztatów

Wymagany czas	Działanie i opis	Potrzebne materiały	Wynik dotyczy) (jeśli)
10 m	Powitanie uczestników	Brak materiałów	NIE DOTYCZY
15 m	Przedstawienie facylitatora i tła / Przedstawienie uczestników (gra przełamująca lody)	Materiały do gry Icebreaking	NIE DOTYCZY
10 m	Wprowadzenie do tematu sztucznej inteligencji w CCI	Slajdy PowerPoint	NIE DOTYCZY
30 m	Odkrywanie narzędzi AI: Przegląd dostępnych narzędzi AI do tworzenia treści, analizy danych i angażowania użytkowników.	Komputery z dostępem do Internetu	Znajomość różnych narzędzi AI i ich możliwości
40 m	Praktyczne doświadczenie AI: Uczestnicy będą korzystać z prostego narzędzia AI do generowania treści lub analizowania danych związanych z ich dziedziną.	Komputery z dostępem do Internetu, konta narzędzi AI	Praktyczne doświadczenie z narzędziem AI
15 m	Dyskusja grupowa: Dzielenie się doświadczeniami i spostrzeżeniami na temat tego, jak sztuczna inteligencja może być zintegrowana z procesami twórczymi	Flipchart i markery do tablic	Wspólne zrozumienie i dzielenie się pomysłami
20 m	Budowanie strategii: Uczestnicy przeprowadzą burzę mózgów i nakreślą strategię włączenia sztucznej inteligencji do istniejącego lub przyszłego projektu.	Flipchart i markery do tablic, karteczki samoprzylepne	Projekt planu integracji sztucznej inteligencji w kreatywnym projekcie

Referencje

DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, Wspólne Centrum Badawcze Komisji Europejskiej, Instytut Perspektywicznych Studiów Technologicznych, 2013 r.
<http://digcomp.org.pl/wp-content/uploads/2016/07/DIGCOMP-1.0-2013.pdf>

5 najważniejszych umiejętności cyfrowych potrzebnych przedsiębiorcy w erze cyfrowej, TiEUniversity Global, 2023 r.

<https://www.linkedin.com/pulse/top-5-digital-skills-you-need-entrepreneur-age-tieuniversity>

UMIĘJĘTNOŚCI CYFROWE W PRZEDSIĘBIORSTWACH WEDŁUG EUROPEJSKICH

WSKAŹNIKÓW PRZEDSIĘBIORCZOŚCI CYFROWEJ: DOWODY EMPIRYCZNE DOTYCZĄCE RÓŻNYCH KRAJÓW, Ivona Huđek, Karin Širec, Polona Tominc, 2019

<https://hrcak.srce.hr/file/333843>

Poprawa umiejętności cyfrowych przedsiębiorców i kompetencji cyfrowych firm poprzez szkoleniaw zakresie aplikacji biznesowych: Badanie małych firm, Nick Drydakis, KWIECIEŃ 2022.

<https://docs.iza.org/dp15204.pdf>

Umiejętności cyfrowe wśród przedstawicieli branży kulturalnej i kreatywnej w Kirgistanie: Wywiad z Erke Dzhumakmatowa, UNESCO, 2023 r.

<https://www.unesco.org/en/articles/digital-skills-among-representatives-cultural-and-creative-industries-kyrgyzstan-interview-erke>

Navarra, Marco. " Umiejętności dla profesjonalistów w branży kulturalnej i kreatywnej. TESEO i wyzwanie niedopasowania", *Sociétés*, vol. 156, nr 2, 2022, s. 33-42.

<https://www.cairn.info/revue-societes-2022-2-page-33.htm>

Benghozi, Pierre-Jean, Elisa Salvador, et Jean-Paul Simon. " Strategie w branży kulturalnej i kreatywnej: statyczne, ale elastyczne vs dynamiczne i płynne. Pojawienie się nowego modelu w erze cyfrowej", *Revue d'économie industrielle*, vol. 174, nr 2, 2021, s. 117-157.

<https://www.cairn.info/revue-d-economie-industrielle-2021-2-page-117.htm>

Najważniejsze narzędzia cyfrowe dla biznesu w 2021 roku, Them You & Me, 2021.

<https://theyouandme.com/blog/digital-tools-for-business-in-2021/>

21 narzędzi cyfrowych do wykorzystania w biznesie w 2023 r., Descasio, 17 października 2022r.

<https://www.descasio.io/21-digital-tools-to-use-for-your-business-in-2021/>

AI 101 Wprowadzenie do sztucznej inteligencji

https://www.researchgate.net/publication/367089697_AI_101_An_Introduction_to_Artificial_Intelligence

Sztuczna inteligencja dla świata rzeczywistego

<https://hbr.org/2018/01/artificial-intelligence-for-the-real-world>