

Co przed decyzją o starcie? - Informatyka



Fundusze
Europejskie
Polska Wschodnia



Rzeczpospolita
Polska



MINISTERSTWO
FUNDUSZY I POLITYKI
REGIONALNEJ

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



45 min (1 lekcja)

Podstawa programowa

Treści nauczania - wymagania szczegółowe, dział IV Przedsiębiorczość:

Uczeń inspirując się doświadczeniami własnymi i znanych przedsiębiorców oraz bazując na zebranych informacjach z rynku, znajduje pomysł na własną działalność gospodarczą lub przedsięwzięcie społeczne, oceniając go pod względem innowacyjności.

Uczeń charakteryzuje innowacyjne modele biznesu, w tym startupy.

Uczeń dyskutuje na tematy związane z prowadzeniem biznesu podczas spotkania z przedsiębiorcą na podstawie informacji o podejmowanych przez niego działaniach innowacyjnych i w zakresie społecznej odpowiedzialności biznesu.

Uczeń wyjaśnia istotę procesu zarządzania różnymi zasobami przedsiębiorstwa, w tym zasady skutecznego zarządzania ludźmi oparte na koncepcji przywództwa.

Źródło: <https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Podstawy-przedsiębiorczosci>

Kluczowe pytania:

- Jak startupy mogą zmniejszać ryzyko?
- Jakie są metody testowania produktów i usług?

Metody pracy:

Demonstracja, dyskusja, ćwiczenia praktyczne.

Materiały niezbędne do przeprowadzenia zajęć:

- komputery z dostępem do internetu
- prezentacja dla nauczyciela
- wydruk instrukcji dla każdego (zadanie 1), zob. materiały dodatkowe
- przed zajęciami:
 - Na poprzedniej lekcji w ramach pracy domowej poproś uczniów o obejrzenie filmu Camfly [\[link\]](#).
 - Utwórz dodatkowe profile logowania na serwisy Spark Adobe i Bitly z wydrukowanymi nazwami użytkowników i hasłami dla uczestników, którzy nie mają kont.
 - Ustaw zakładki, tak aby móc łatwo przejść do Spark Adobe i Bitly.

Lista pojęć

Film o firmie Camfly	Scenariusz zajęć
<ul style="list-style-type: none">• Testowanie pomysłu• Uprawnienia• Inwestycja• Szkolenia• Dofinansowanie<ul style="list-style-type: none">○ pożyczka,○ crowdfunding,○ programy rozwojowe, inkubacyjne, akceleracyjne,○ fundusze europejskie	<ul style="list-style-type: none">• Strona produktowa (ang. landing page)• Link śledzący

WPROWADZENIE

CZAS

10 minut

CEL

Stworzenie pozytywnej atmosfery, przedstawienie tematu zajęć, przypomnienie treści filmów.

MATERIAŁY

Prezentacja

SLAJDY



Co przed decyzją o starcie

CASH LAJF BALANS

PRZEBIEG ZAJĘĆ

[sprawdzenie listy obecności]

Powitaj wszystkich na lekcji w ramach kampanii Cash Lajf Balans, w której bierze udział Wasza szkoła. Kampania jest finansowana z Funduszy Europejskich - z Programu Polska Wschodnia.

Poinformuj, że celem zajęć jest przybliżenie przykładowych narzędzi pozwalających na testowanie pomysłu na produkt bądź usługę za pomocą strony produktowej i reklamy. Podkreśl, że sam produkt nie musi jeszcze istnieć, chodzi o sprawdzenie zainteresowania ze strony potencjalnych klientów.

Zwróć się do uczniów

Obejrzelicie krótki film wideo, kto z Was pamięta historię założyciela firmy Camfly? Możesz zadać 1-2 pytania np.:


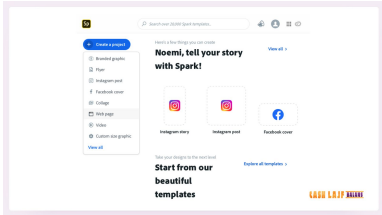
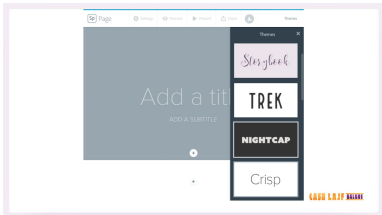
- Czym się zajmuje Rafał? (prowadzi szkolenia dla osób pragnących zostać operatorami bezzałogowych statków powietrznych)
- Od czego się zaczęło? (oprócz pracy w korporacji prowadził zajęcia w szkołach średnich dot. dronów, lotnictwo to jego pasja)
- Gdzie ma siedzibę? (w Olsztyńskim Parku Technologicznym)
- Dlaczego tam? (otwarte przestrzenie, zaplecze OPT)

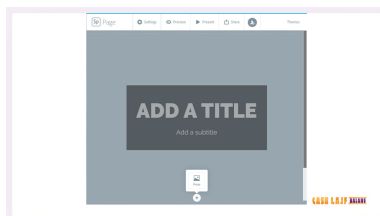
Zwróć się do uczniów

Dziś przyjrzymy się narzędziom online, które przedsiębiorcy, tacy jak Rafał, mogli użyć, aby ocenić:

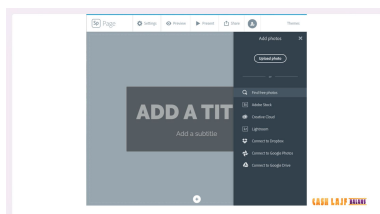
- czy ludzie się interesują dronami?
- czy byliby skłonni zapisać się na kurs operatorski?

STRONA PRODUKTOWA

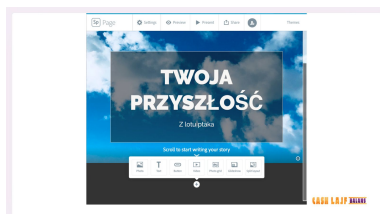
CZAS	CEL	MATERIAŁY
20 minut	Wprowadzenie narzędzia do tworzenia stron produktowych Spark Adobe.	Prezentacja dla nauczyciela, wydruk instrukcji dla uczniów
	<p>Zwróć się do uczniów. Kto z Was pamięta, czym jest strona produktowa (z ang. landing page)?</p> <p>Zapowiedz uczniom, że zademonstrujesz działanie narzędzia, za pomocą którego można szybko i łatwo stworzyć stronę produktową. Miejsce, gdzie potencjalny klient “ląduje” i może się dowiedzieć więcej o naszym pomysle na produkt lub usługę. Zwykle na stronie produktowej zamieszcza się opis usługi lub produktu wraz z wezwaniem do działania (np. “zapisz się”, “dowiedz się więcej”, “kup w przedsprzedaży” itp.)</p> <p>Zadanie 1 - demonstracja Krok 1. Utwórz bezpłatne konto w serwisie Spark Adobe https://spark.adobe.com/sp/ i zaloguj się.</p>	
	<p>Krok 2. Kliknij niebieski przycisk po lewej stronie create a project, następnie z rozwijanej listy wybierz web page.</p>	
	<p>Krok 3. Kliknij w napis Themes w prawym górnym rogu i z rozwijanej listy wybierz temat Nightcap (w tym szablonie polskie znaki wyglądają najładziej).</p>	



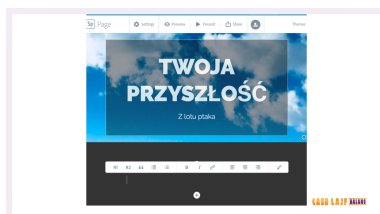
Krok 4.
Kliknij w ikonę photo.



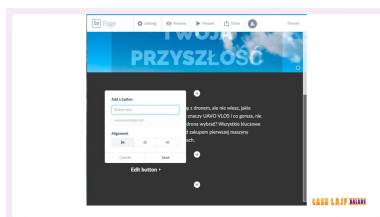
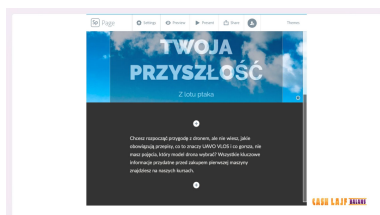
Krok 5.
Z rozwijanej listy po prawej stronie wybierz *find the free photo*. W polu wyszukiwania wpisz element, którego szukasz np. *drone* lub *sky*. Wybierz zdjęcie, po kliknięciu pojawi się w tle.



Krok 6.
Wpisz tytuł na szarym polu. Przewiń stronę, użyj *menu*. Aby dodać tekst, wybierz przycisk *text*.

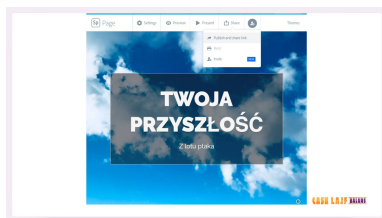


Krok 7.
Dodaj tekst, który ma się ukazać na stronie.



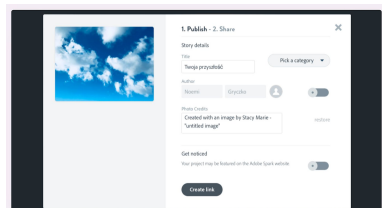
Krok 8.
Przewiń stronę, ponownie użyj *menu*, wybierz przycisk *button* i dodaj przycisk.

Dodaj adres strony www, do której zostanie odesłany użytkownik, po kliknięciu w przycisk “wezwanie do działania”.



Krok 9.

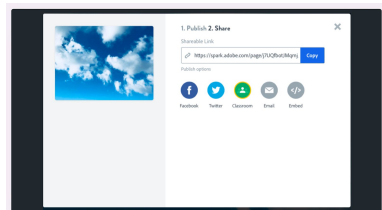
Gdy jesteś już zadowolony(a) z efektu, udostępnij stronę www za pomocą przycisku *share* u góry strony.



Krok 10.

Jeśli nie chcesz, aby Twoja strona produktowa znalazła się w przeglądarce stron użytkowników *Adobe*, dezaktywuj przycisk *get noticed*.

Kliknij *create link*.



Link do swojej strony produktowej możesz udostępnić na różne sposoby.

Zadanie 2 - ćwiczenie

Krok 1.

Wyjaśnij, że za chwilę uczniowie będą pracować w grupach. Każda z grup, będzie miała za zadanie przygotowanie własnej strony produktowej zawierającej:

- co najmniej jedno zdjęcie
- chwytliwy tytuł
- opis produktu bądź usługi z punktu widzenia potrzeb, marzeń potencjalnego klienta (1-2 akapity max.)
- przycisk z wezwaniem do działania.

Ćwiczenie będzie trwało 15 minut.

Krok 2.

Podziel uczniów na pary bądź grupy 3-osobowe, a następnie rozdaj instrukcje, aby każda osoba miała swój egzemplarz. Każda grupa pracuje nad jedną stroną produktową.

Krok 3.

Upewnij się, że każda grupa ma login i hasło do konta Spark Adobe.

Krok 4.

Po 15 minutach wybierz stronę produktową, która została wykonana przez jedną z grup oraz zawiera wszystkie

konieczne elementy. Wykorzystasz ją w dalszej części lekcji do demonstracji jak zweryfikować zainteresowanie produktem.

Skopiuj / prześlij na swoją skrzynkę mailową link wybranej strony produktowej (por. Instrukcja, Krok 10).

ŚLEDZENIE LINKÓW

CZAS

10 minut

CEL

Wprowadzenie narzędzia śledzenia linków.

MATERIAŁY

Prezentacja dla nauczyciela

Link śledzący

Zadanie 3

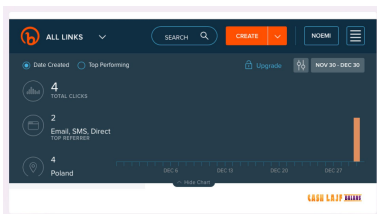
CASH LAJF MARK

Wyjaśnij, że celem jest mierzenie zainteresowania potencjalnych klientów naszym pomysłem na produkt lub usługę. Mamy już atrakcyjny opis na stronie produktowej. Teraz trzeba dodać funkcję, która pozwoli nam sprawdzić, ile osób kliknęło w naszą stronę. Stworzymy link śledzący tzw. *tracking link*.

(W normalnych warunkach, użytkownik po kliknięciu w przycisk “dowiedz się więcej” lub “kup dziś” lub “powiadom mnie”, jest przekierowywany na podstronę, na której może wykonać daną czynność - zostawić swój e-mail, zapłacić, zapoznać ze szczegółami oferty. Na potrzeby tego ćwiczenia potraktujemy wejście na stronę produktową, jako przejaw zainteresowania ze strony potencjalnych klientów).

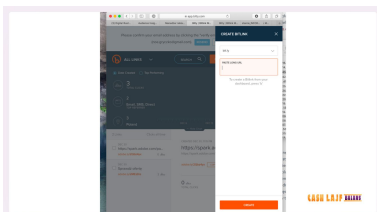
Zadanie 3 - demonstracja

Zapowiedz uczniom, że zademonstrujesz, w jaki sposób tworzy się link śledzący i gdzie można sprawdzić, ile osób kliknęło w naszą stronę produktową.



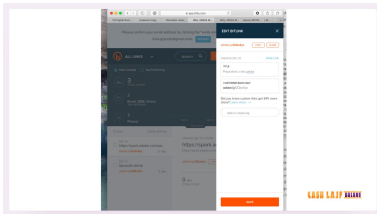
Krok 1.

Wejdź na stronę Bitly <https://bitly.com>, zaloguj się do swojego konta.



Krok 2.

Kliknij w pomarańczowy przycisk create. Wklej długi link strony produktowej stworzonej przez jedną z grup.



Krok 3.

Dodaj tytuł, a następnie skopiuj krótki link wygenerowany przez system.



Krok 4.

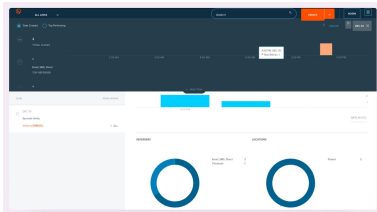
Postaraj się rozpropagować link w różnych miejscach sieci.

Możesz:

- wysłać krótki link e-mailem do uczniów i poprosić, aby odebrali pocztę i kliknęli w link.
- zamieścić link w mediach społecznościowych (obok przykład posta na fb po zamieszczeniu linka. Można dodać jeszcze krótki tekstowy opis, aby zachęcić w wejście na stronę produktową)
- możesz sam(a) wejść na adres strony.

Każde wejście na stronę przy pomocy wygenerowanego linku zostanie odnotowane przez Bitly. Na stronie zobaczysz liczbę wejść w link i inne przydatne informacje takie jak godzina odwiedzin czy dane demograficzne osób, które w niego kliknęły.

Wszystkie te czynności mają na celu sprawdzenie, jak działa mechanizm linku śledzącego i pokazanie uczniom, jak można testować zainteresowanie potencjalnych klientów naszą ofertą.



Krok 5.

Liczba kliknięć w stronę produktową będzie przedstawiona w czasie rzeczywistym w serwisie Bitly. Szczegółowa analiza kliknięć w link, jest dostępna w postaci graficznej w serwisie.

Krok 6.

Podsumuj, że do testów początkujący przedsiębiorca potrzebuje

- treści (opisu oferty lub produktu - jak nasz produkt odpowiada na potrzeby potencjalnych klientów)
- narzędzia do tworzenia strony produktowej (to może być np. Spark Adobe, WIX <https://pl.wix.com>, Strikingly <https://www.strikingly.com/s#/>)
- narzędzia do tworzenia linków śledzących i analizy kliknięć np. Bitly.

PODSUMOWANIE LEKCJI

CZAS

5 minut

CEL

Podsumowanie zajęć i zachęcenie do pobrania i rozegrania gry.

MATERIAŁY

Prezentacja

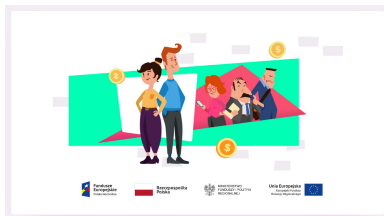
Lista pojęć

CASH LAJF BALANS

Podsumuj zajęcia.

Praca domowa:

- Stwórz grafikę - reklamę firmy oferującej szkolenia dla pilotów dronów za pomocą serwisu Canva <https://www.canva.com> (na stronie głównej Canvy wybierz szablon "reklama aplikacji na Facebooku")
- Zapoznaj się z zasadami działania platformy crowdsourcingowej Wspieram.to <https://wspieram.to/jak-to-dziala> i zastanów się, czy za pomocą tego typu platform można testować pomysły na swój biznes.



Zachęć do pobrania i rozegrania gry oraz do wzięcia udziału w konkursach*. (*Konkursy są dostępne wyłącznie dla 5 województw objętych Programem Polska Wschodnia).