Karta szkoleniowa CIRCLE

|  |  |
| --- | --- |
| Tytuł | Interakcja z technologiami cyfrowymi dla rozrywki i kultury |
| Zakres szkolenia | *Wybierz co najmniej jedno z poniższych:*   |  |  | | --- | --- | | Bezpieczeństwo w Internecie |  | | Umiejętność korzystania z kultury i mediów | *X* | | Transakcje gospodarcze |  | | Ochrona danych osobowych |  | | Tożsamość cyfrowa i reputacja online |  | |
| Słowa kluczowe (metatag) | Udostępnianie wideo, odtwarzacz multimedialny, komunikacja, audiobooki, podcasty |
| Dostarczone przez | CIRCLE |
| Język | PL |
| Cele i efekty uczenia się | |
| Pod koniec tego modułu będziesz mógł**:**   * Zapoznac się z nowymi usługami IT dla rozrywki   *Czytanie książek, słuchanie muzyki, ponowne oglądanie ulubionego filmu …*   * Odkryc nowe rozwiązania dla płatności cyfrowych   *Bezpieczne i niezawodne*   * Poznać DigComp 2.1 * *Oficjalne unijne ramy kształcenia i szkolenia w zakresie umiejętności cyfrowych dla wszystkich obywateli UE* | |
| Opis | |
| W ciągu ostatnich kilku lat technologie cyfrowe radykalnie zmieniły sposób, w jaki konsumujemy produkty i usługi z branży rozrywkowej.  W kontekście tego modułu szkoleniowego zapoznasz się z popularnymi usługami cyfrowymi dla własnej przyjemności spędzania wolnego czasu – niech to będzie czytanie książki, oglądanie filmu lub słuchanie ulubionego muzyka.  Nie ma wątpliwości, że usługi takie jak YouTube, Netflix, Audible itp. zakłóciły sposób spędzania czasu w internecie i pielęgnowania własnych zainteresowań/hobby.    W dzisiejszych czasach ludzie coraz bardziej przyzwyczajają się (i czują się komfortowo) do szybkiego i „natychmiastowego” zaspakajania potrzeb, co wyjaśnia, dlaczego takie usługi cieszą się tego rodzaju światowym sukcesem i uznaniem.  Te usługi cyfrowe eliminują wszelkie bariery opóźnienia czasowego od momentu pojawienia się potrzeby do jej zaspokojenia.  Kina, biblioteki, teatry, muzea i tym podobne są zastępowane przez ich odpowiedniki 2.0.  Organizacje należące do tej tradycyjnej branży (tj. kultury i rozrywki) nadrabiają zaległości, ponieważ wielu gigantów technologicznych uczyniło ten trend swoją podstawową działalnością, z ryzykiem całkowitego przyćmienia samych siebie. | |
| Zawartość ułożona na 3 poziomach | |
| Moduł: Interakcja z technologiami cyfrowymi dla rozrywki i kultury  Część 1: Branża rozrywki cyfrowej  Rozdział 1.1: Tło i wprowadzenie  Rozdział 1.2: YouTube  Rozdział 1.3: Prime Video  Rozdział 1.4: Netflix  Rozdział 1.5: Disney+  Rozdział 1.6: Apple TV  Rozdział 1.7: Audible  Rozdział 1.8: SoundCloud  Rozdział 1.9: Spotify  Rozdział 1.10: iTunes  Rozdział 1.11: Aplikacje i usługi cyfrowe do czytania książek online  Część 2: Cyfrowy przelew pieniędzy  Rozdział 2.1:Najlepsze aplikacje do płatności mobilnych na rok 2021  Część 3: Zakres DigComp  Rozdział 3.1: Co to jest DigComp?  Rozdział 3.2: Umiejętność korzystania z informacji i danych oraz komunikacja i współpraca  **Moduł: Interakcja z technologiami cyfrowymi dla rozrywki i kultury culture**  **Część 1: Branża rozrywki cyfrowej**  Rozdział 1.1: Tło i wprowadzenie  W ciągu ostatnich kilku lat technologie cyfrowe radykalnie zmieniły sposób, w jaki konsumujemy produkty i usługi z branży rozrywkowej.  W kontekście tego modułu szkoleniowego zapoznasz się z popularnymi usługami cyfrowymi dla własnej przyjemności w czasie wolnym – niech to będzie czytanie książki, oglądanie filmu lub słuchanie ulubionego muzyka.  Nie ma wątpliwości, że usługi takie jak YouTube, Netflix, Audible itp. zmieniły sposób spędzania czasu w internecie i pielęgnowania własnych zainteresowań/hobby.  W dzisiejszych czasach ludzie coraz bardziej przyzwyczajają się (i czują się z tym komfortowo) do szybkiego i „natychmiastowego” zaspakajania potrzeb, co wyjaśnia, dlaczego takie usługi cieszą się tego rodzaju światowym sukcesem i uznaniem.  Usługi cyfrowe eliminują wszelkie bariery opóźnienia czasowego od momentu pojawienia się potrzeby do jej zaspokojenia.  Kina, biblioteki, teatry, muzea i tym podobne są zastępowane przez ich odpowiedniki 2.0.  Organizacje należące do tej tradycyjnej branży (tj. kultury i rozrywki) nadrabiają zaległości, ponieważ wielu gigantów technologicznych uczyniło ten trend swoją podstawową działalnością, z ryzykiem całkowitego przyćmienia samych siebie.  Rozdział 1.2: YouTube  Jeśli chodzi o rozrywkę cyfrową, YouTube nie zna konkurencji. Założony w lutym 2005 roku przez Chada Hurleya, Steve'a Chen e Jawed Karima (byłych pracowników PayPal), YouTube to platforma do udostępniania filmów, która na dzień dzisiejszy liczy miliardy użytkowników.  Już w 2006 roku Google dostrzegł niesamowity potencjał YouTube i kupił go za 1,65 miliarda dolarów. Jeśli pielęgnujesz jakiekolwiek hobby, YouTube może zaoferować Ci tysiące filmów do rozrywki.  Rozdział 1.3: Prime Video  Tam, gdzie jest okazja biznesowa, najprawdopodobniej jest w to zaangażowane nazwisko Jeffa Bezosa. Prime Video to usługa Amazon na żądanie.  Pierwotnie wprowadzony na rynek w 2006 roku, od dziś Prime Video ma wyłączne prawo do niektórych z największych hollywoodzkich hitów – jak saga o Jamesie Bondzie – oraz wydarzeń sportowych, takich jak Liga Mistrzów UEFA i Superpuchar UEFA.  Rozdział 1.4: Netflix  Największy konkurent Prime Video, Netflix, pozostaje jedną z największych usług w zakresie dostarczania na żądanie seriali telewizyjnych i usług rozrywkowych.  Z biegiem lat Netflix stał się tak wielkim fenomenem, że nawet zaczął produkować własne seriale – z których większość odniosła kolosalny sukces i popularną aklamację.    Rozdział 1.5: Disney+  Uruchomiona w 2019 r. Disney+ to najnowsza usługa wideo na żądanie dostępna na rynku.  Dostrzegając ten trend, Walt Disney Company wykorzystał „kluczowe” tytuły Disneya, a także Pixar, 20th Century Studios Marvel, Lucas Films (wydawca Gwiezdnych Wojen), National Geographic i wiele innych.  Rozdział 1.6: Apple TV  Nawet Apple nie powstrzymało się od pokusy zbadania możliwości rynku usług wideo na żądanie.  Od czasu premiery w 2019 roku i ogromnej kampanii marketingowej Apple TV+ twierdzi, że zgromadziło prawie 20 milionów subskrybentów tylko w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie.  Rozdział 1.7: Audible  W ostatnich latach zjawiskiem, które cieszy się dużym zainteresowaniem wśród ogółu społeczeństwa, są audiobooki – książki, których nie czyta się samemu, ale słucha, jak ktoś je czyta.  Kupiony w 2008 roku przez Amazon za 300 milionów dolarów, z ponad 60 000 tytułów, Audible jest największym dostawcą audiobooków.  Rozdział 1.8: Soundcloud  Poza platformami strumieniowymi wideo, platformy strumieniowania audio i podcasty stanowią również bardzo interesującą branżę do wykorzystania. Soundcloud był pierwotnie platformą dla początkujących profesjonalnych muzyków, pozwalającą im bezpłatnie promować swoją muzykę i nawiązywać kontakty z innymi artystami na całym świecie.  Chociaż jej podstawową działalnością pozostała branża muzyczna, z biegiem lat SoundCloud zaczął być atrakcyjną platformą dla rozrywki audio w ogóle, w tym podcastów i transmisji wiadomości.  Rozdział 1.9: Spotify  Jeśli mówimy o udostępnianiu muzyki i podcastach, nie sposób nie wspomnieć o Spotify.  Spotify to usługa, która pozwala cieszyć się dostosowaną do potrzeb kompilacją ulubionego gatunku muzycznego z ulubionej historii, kultury głównego nurtu, przepisów kulinarnych itp.  Rozdział 1.10: iTunes  iTunes to usługa firmy Apple Inc. Ta aplikacja to jeden z największych cyfrowych rynków muzycznych.  Użytkownicy mogą przechowywać i organizować swoją cyfrową bibliotekę według albumów i utworów w bardzo intuicyjny i przyjazny dla użytkownika sposób.  Rozdział 1.11: Aplikacje i usługi cyfrowe do czytania książek online  Jeśli jesteś “staromodny” i nie chcesz rezygnować z przyjemności czytania, oto lista aplikacji do e-booków, które warto wziąć pod uwagę:   * Amazon Kindle App * Google Play Books * Apple Books * Barnes & Noble Nook * Kobo Books * Libby * FBReader * KyBook * FullReader * PocketBook Reader   **Część 2: Cyfrowy przelew pieniędzy**  Rozdział 2.1: Najlepsze aplikacje do płatności mobilnych na rok 2021  W związku z pandemią COVID, nowe rozwiązania płatności zbliżeniowych odnotowały gwałtowny wzrost w 2020 i 2021 r.:    ***Google Pay*** *to szybki i prosty sposób płacenia telefonem, który umożliwia szybkie płatności w aplikacjach, witrynach internetowych i sklepach. Nie ma maksymalnego limitu transakcji podczas korzystania z telefonu i karty. Twoje dane do płatności są również chronione wieloma warstwami zabezpieczeń, dzięki czemu możesz płacić spokojnie – przez cały czas.* (źródło: <https://pay.google.com/>)  ***PayPal*** *zapewnia łatwy i szybki sposób wysyłania i żądania pieniędzy online. Możesz przesyłać pieniądze (za granicę) do rodziny, przyjaciół, sklepów internetowych i serwisów aukcyjnych, takich jak eBay. Jeśli robisz zakupy online i widzisz logo PayPal w witrynie sprzedawcy, oznacza to, że możesz płacić za pomocą systemu PayPal.*  *Każdy może przesłać Ci pieniądze, używając Twojego adresu e-mail. Twój adres e-mail jest powiązany z Twoim osobistym kontem PayPal. Otrzymasz powiadomienie e-mail za każdym razem, gdy otrzymasz płatność, a płatność pojawi się na Twoim koncie.*  *Otwarcie konta PayPal jest bezpłatne. Opłaty będą naliczane w zależności od dokonanej płatności:*   * *Płatności osobiste: Płatności na rzecz przyjaciół i rodziny są bezpłatne, pod warunkiem, że do ich wysyłania używasz salda PayPal lub konta bankowego. Jeśli użyjesz karty kredytowej, odbiorca zostanie obciążony odpowiednimi opłatami. Jednak jako nadawca możesz oświadczyć, że poniesiesz te opłaty.* * *Płatności komercyjne: jeśli kupisz towar, odbiorca (sprzedawca) zostanie obciążony odpowiednimi opłatami. Kliknij Opłaty na dole dowolnego konta PayPal, aby zobaczyć przegląd tych opłat.* (źródło: <https://www.paypal.com)>   ***Appley pay*** *zastępuje fizyczną kartę i gotówkę poprzez łatwiejszą, bezpieczniejszą i bardziej prywatną metodą płatności — niezależnie od tego, czy jesteś w sklepie, w internecie, czy wysyłasz gotówkę znajomym lub rodzinie. To pieniądze, w nowoczesnej formie.*  *Apple Pay jest prosty w konfiguracji. Wystarczy dodać kartę kredytową lub debetową do aplikacji Portfel na iPhonie i gotowe. Nadal otrzymujesz wszystkie nagrody i korzyści swojej karty — więc nie przegapisz żadnych ciężko zarobionych punktów ani mil.*  *Apple Pay jest wbudowane w iPhone'a, Apple Watch, Maca i iPada. Bez osobnej aplikacji do pobrania. Bez skomplikowanych procesów do ukończenia. Bez kłopotów.* (źródło: <https://www.apple.com/apple-pay/>)  ***Samsung pay*** *to system płatności mobilnych, który umożliwia korzystanie ze smartfona do płacenia w sklepach detalicznych na całym świecie. W dzisiejszych czasach ludzie często mają smartfona w ręku, więc Samsung Pay pozwala im zrezygnować z plastikowych kart i używać telefonu również do dokonywania płatności.*  *Samsung Pay jest nie tylko darmowy, ale Samsung zapewnia również punkty lojalnościowe za korzystanie z Samsung Pay do transakcji. Punkty te można następnie wymienić na różne produkty u wielu oficjalnych partnerów detalicznych Samsung Pay.*  *Co więcej, Samsung i jego partnerzy bankowi od czasu do czasu organizują różne promocje.* (źródło: <https://www.samsung.com/in/support/mobile-devices/samsung-pay-what-is-it-where-is-it-and-how-to-use-it/>)  ***Cash App*** *(wkrótce dostępna również w UE, miej na nią oko) to najprostszy sposób na wysyłanie pieniędzy, wydawanie pieniędzy, oszczędzanie pieniędzy i kupowanie kryptowalut. Wierzymy w zapewnienie każdemu dostępu do ważnych usług finansowych, aby mogli w pełni uczestniczyć w gospodarce. Oto jak to działa: 1. pobierz aplikację na iPhone'a lub Androida, 2. utwórz konto Cash App, 3. podłącz Cash App do swojego konta bankowego, 4. dodaj gotówkę do Cash App. Gdy masz pieniądze w aplikacji Cash App, możesz: wysyłać pieniądze znajomym / krewnym, otrzymywać pieniądze od znajomych / krewnych, płacić za rzeczy*(źródło: <https://cash.app/help/us/en-us/6485-getting-started-with-cash-app>)  ***Venmo*** *(dostępne na razie tylko w Stanach, wśród największych graczy na rynku) sprawia, że ​​wysyłanie pieniędzy jest bezpieczne, proste i społeczne. Możesz udostępniać, łączyć się i dzielić zakupy ze znajomymi. Venmo to miejsce, w którym Twoje pieniądze mają znaczenie. Zaprojektowany jako platforma społecznościowa peer-to-peer, mobilny hub do obsługi pieniędzy, dzięki czemu możesz skupić się na chwilach. Od cyfrowych wpłat bezpośrednich po karty debetowe i kredytowe Venmo, Venmo zapewnia elastyczność i kontrolę, aby pomóc zarządzać pieniędzmi na swój sposób.* (źródło: <https://venmo.com/resources/why-venmo/>)  **Część 3: Zakres DigComp**  Rozdział 3.1: Co to jest DigComp?  Jeśli uważasz, że nadążanie za tymi wszystkimi nowymi technologiami cyfrowymi jest dla Ciebie zbyt trudne, najprawdopodobniej możesz nie mieć wskazówek, które wspierają Cię przez cały proces Twojej cyfryzacji.  Jeśli tak jest, pozwól, że przedstawimy Ci ramy DigComp opracowane przez Wspólne Centrum Badawcze Komisji Europejskiej. DigComp to oficjalne ramy UE dotyczące kształcenia i szkolenia obywateli UE w zakresie umiejętności cyfrowych i biegłości informatycznej.  Opracowana po raz pierwszy w 2013 r. najnowsza wersja DigComp (DigComp 2.1, 2017) zawiera łącznie 21 kompetencji w 5 obszarach zainteresowań.  Umiejętność korzystania z informacji i danych oraz komunikacja i współpraca    …dwa pierwsze obszary szkoleniowe mogą Cię szczególnie zainteresować. Obejmują one kompetencje i umiejętności, które mogą pomóc w lepszym poruszaniu się po cyfrowym ekosystemie (np. dzielenie się smacznymi przepisami kulinarnymi z przyjaciółmi i rodziną, rozmowy wideo z siostrzenicą na studiach itp.).  DigComp jest również wyposażony w 8-warstwowy model biegłości, na którym możesz polegać, aby (samodzielnie) ocenić swoje postępy w każdej z 21 kompetencji DigComp (strona 12 – 13). | |
| Treść w punktach | |
| 1. Najpopularniejsze branże rozrywkowe online:  * wideo: YouTube, Prime Video, * filmy: Netflix, Disney+, Apple TV, * muzyka: Audible, SoundCloud, Spotify, iTunes * książki: Amazon Kindle App, Google Play Books, Apple Books, Barnes & Noble Nook, Kobo Books, Libby, FBReader, KyBook, FullReader, PocketBook  1. Aplikacje do przesyłania cyfrowych pieniędzy to: PayPal, Apple Pay 2. DigComp to: to oficjalne unijne ramy kształcenia i szkolenia obywateli UE w zakresie umiejętności cyfrowych i biegłości informatycznej. | |
| 5 haseł do słownika | |
| Usługa przesyłania strumieniowego: Usługa przesyłania strumieniowego to internetowy dostawca usług rozrywkowych — zazwyczaj wideo i muzyki — który udostępnia treści za pośrednictwem połączenia internetowego z profilem subskrybenta.  Cloud: Chmura: przechowywanie online i cyfrowa biblioteka plików (audio, zdjęcia itp.) z dowolnego miejsca / w dowolnym czasie, chronione poświadczeniami dostępu.  Subskrypcja online: (zwykle) miesięczna opłata uiszczana przez użytkownika za dostęp do usług cyfrowych.  Pieniądze cyfrowe: dowolna forma waluty, która istnieje tylko w formacie cyfrowym. Pieniądze cyfrowe są zazwyczaj wymieniane za pomocą kart kredytowych, systemów płatności online i – ostatnio – ogólnie kryptowalut.  Szyfrowanie danych: proces IT przekształcający dane i informacje w kod, chroniący dostęp i wykorzystanie tych danych z nieautoryzowanych źródeł. Zaszyfrowane dane mogą być odczytywane i dostępne tylko dla tych, którzy posiadają poprawny klucz deszyfrujący (tj. hasło). | |
| Bibliografia i dalsze odniesienia | |
| nie dotyczy | |
| Pięć pytań do samooceny wielokrotnego wyboru | 1) Prime Video, Netflix i Disney+ to:   1. Największe platformy udostępniania wideo 2. Największe cyfrowe biblioteki muzyczne 3. Podstawowe usługi do oglądania seriali i filmów na żądanie   Poprawnie: C  2) YouTube:   1. To platforma do udostępniania wideo wdrożona przez Google 2. Został wprowadzony na rynek pod koniec 2010 3. Jest bezpośrednim konkurentem Soundcloud   Poprawnie: A  3) Jeśli szukasz podcastów, powinieneś wziać pod uwagę:   1. Disney+ 2. iTunes 3. Audible   Poprawnie: C  4) Spotify:   1. Obejmuje ten sam rynek, co Soudcloud 2. To drugi co do wielkości cyfrowy rynek muzyczny 3. Został kupiony przez Amazon   Poprawnie: A  5) Ramy DigComp to:   1. Oficjalne rozporządzenie UE dotyczące sprzedaży online 2. Oficjalne unijne ramy dotyczące umiejętności cyfrowych obywateli UE 3. Oficjalne ramy UE dotyczące cyberbezpieczeństwa i prywatności cyfrowej   Poprawnie: B |
| Powiązane materiały | Nie dotyczy |
| Powiązane PPT | SOS Creativty\_IO3 CIRCLE |
| Link referencyjny | DigComp 2.1: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>  Linki do wyżej wymienionych platform są wymienione w tekście. |
| Film w formacie YouTube (jeśli istnieje) | Nie dotyczy |