



MODEL INNOWACJI



MERKURY

Kraków, 2023

Autorzy: Bartosz Kosiński, Mirosław Bohatkiewicz

Część 1. Koncepcja innowacji społecznej MERKURY

Symulator kiosków samoobsługowych - Wprowadzenie

Nasza innowacja umożliwia dostęp do symulatorów urządzeń samoobsługowych, które znajdują się w przestrzeni publicznej. Dzięki niemal identycznemu interfejsowi z oryginalnymi urządzeniami, użytkownicy mogą bez problemu przetestować i „przeklikać” wszystkie dostępne opcje na symulatorze, zanim zaczną korzystać z urządzenia w rzeczywistości.

Symulatory na platformie zostały stworzone we współpracy z podmiotami posiadającymi kioski samoobsługowe, co gwarantuje dokładną emulację oryginalnych urządzeń. Dzięki temu użytkownik będzie mógł oswoić się z obsługą urządzeń i zredukować obawy przed ich używaniem.

Platforma może być wykorzystana przez trenerów do szkoleń z kompetencji cyfrowych dla seniorów w ramach edukacji, a także przez seniorów do samodzielnej nauki w ramach uczenia się nieformalnego.

Pierwsza wersja naszej platformy obejmuje 4 gotowe symulatory, które można uruchomić na komputerze, tablecie lub smartfonie. Nie trać czasu na zmagania z nieznanymi urządzeniami samoobsługowymi - z nami możesz nauczyć się ich obsługi w prosty i przyjazny sposób!

Symulator kiosków samoobsługowych - Co to?

Symulator kiosków samoobsługowych to narzędzie, które pozwala na wirtualne przetestowanie i naukę obsługi różnych urządzeń samoobsługowych, takich jak: np. bankomaty, parkomaty czy kasy samoobsługowe.

Działa to podobnie, jak symulator lotu dla pilotów - pozwalający na bezpieczne treningi przed prawdziwym lotem. Dzięki symulatorowi kiosków samoobsługowych możesz poznać interfejs urządzenia i przećwiczyć korzystanie z niego w bezpieczny i łatwy sposób, bez obawy o popełnienie błędu lub utratę pieniędzy.

Symulator kiosków samoobsługowych jest prosty w obsłudze - wystarczy, że uruchomisz go na swoim komputerze, tablecie lub smartfonie, a następnie przetestujesz różne opcje, które normalnie dostępne są na urządzeniu samoobsługowym. Dzięki temu, gdy będziesz korzystać z rzeczywistego urządzenia, poczujesz się pewniej i łatwiej będziesz mógł z niego skorzystać.

Cel innowacji społecznej

Innowacja społeczna "Merkury - symulator kiosków samoobsługowych" ma na celu zwiększenie kompetencji cyfrowych osób starszych oraz umożliwienie im łatwiejszego i bezpieczniejszego korzystania z urządzeń samoobsługowych, takich jak kioski bankowe czy pocztowe. Głównymi założeniami innowacji są:

- Zapewnienie dostępu do narzędzi edukacyjnych umożliwiających nabywanie wiedzy i umiejętności z zakresu obsługi urządzeń samoobsługowych.
- Umożliwienie bezpiecznego korzystania z kiosków samoobsługowych w ramach symulatora, co pozwoli na zdobycie praktycznego doświadczenia w bezpiecznym i kontrolowanym środowisku.
- Zwiększenie aktywności i niezależności osób starszych, poprzez umożliwienie im korzystania z usług i rozwiązań dostępnych dzięki technologii.
- Wspieranie procesu edukacji poprzez narzędzie o charakterze interaktywnym, co pozwoli na dostosowanie metody nauczania do indywidualnych potrzeb i preferencji uczących się.
- Zwiększenie świadomości społecznej w zakresie konieczności kształtowania kompetencji cyfrowych, szczególnie wśród osób starszych, co pozwoli na zniwelowanie digital divide (przepaść cyfrowa).
- Stworzenie nowego narzędzia edukacyjnego, które może znaleźć zastosowanie w różnych instytucjach, takich jak szkoły, uczelnie, ośrodki szkoleniowe czy centra aktywności dla seniorów.

Grupa docelowa

Grupą docelową innowacji społecznej są:

1. Odbiorcy: **osoby starsze.**
2. Odbiorcy pośredni: **trenerzy, instytucje realizujące działania edukacyjne na rzecz osób starszych.**

Profil grupy docelowej oraz analiza problemowa

Wszystkie badania dot. kompetencji cyfrowych wskazują osoby 60+ jako grupę, wśród której kompetencje do obsługi nowych rozwiązań technologicznych są najniższe. Do nowych rozwiązań technologicznych należą m.in. kioski samoobsługowe, które z roku na rok są coraz powszechniejsze. Możemy z nich korzystać np. w supermarketach, centrach handlowych, urzędach. Klasycznym rozwiązaniem kiosku samoobsługowego jest także np. bankomat, parkomat, biletomat.

Ze względu na specyfikę przyczyn, z powodu których Seniorzy nie korzystają z Internetu/komputera, można sprecyzować specjalne potrzeby tej grupy w zakresie uczestnictwa w szkoleniach. Jak pokazują badania (Batorski i Zajac, 2010; GUS, 2010), Seniorzy nie korzystają z komputera/Internetu/urzędzeń mobilnych/kiosków samoobsługowych, ponieważ mają słabą motywację, błędne przekonania, a także bariery kompetencyjne. Wiele osób starszych, które nie korzystają z urządzeń mobilnych czy kiosków samoobsługowych, po „prostu nie wie, czemu korzystanie z nich miałyby służyć, ani w jaki sposób mogłyby wykorzystać te urządzenia do zaspokajania różnego rodzaju potrzeb czy rozwiązywania problemów. Osoby te często mają wiele negatywnych przekonań na temat negatywnych skutków użytkowania tych urządzeń, takich

np. jak to, że nie są one przeznaczona dla ludzi w ich wieku i że niewiele z tego, co oferują, koresponduje z ich zainteresowaniami (Buniewicz, 2007; Hilt i Lipschultz, 2004; National Institute on Aging, 2001). Niechęć i negatywna postawa wobec korzystania np. z bankomatów wynikają także z przekonań na temat zagrożeń związanych z ich używaniem. Podobne obawy występują również w zakresie korzystania z telefonu, czy urządzeń mobilnych. Wiele starszych osób wskazuje też na fakt, że korzystanie z urządzeń mobilnych i kiosków samoobsługowych jest dla nich zbyt skomplikowane i nie mają ochoty uczyć się tej umiejętności lub że nauczyły się korzystać z nich tylko dlatego, że zmusiły je do tego jakieś okoliczności. Często mają one też obawy przed trudnościami w nauce korzystania z nich, zepsuciem sprzętu, itp.

Ponadto osoby starsze mają niższe poczucie własnej skuteczności w tej dziedzinie, a jednocześnie często odczuwają wstyd przed młodszym pokoleniem i przejawiają obawy przed pokazaniem, że czegoś nie umieją i nie wiedzą (Batorski i Zajęc, 2010; Czaja et al., 2006, Hołda, 2008b, 2011). Omówione wyżej czynniki powodują nie tylko brak starań o uzyskanie dostępu do tych urządzeń przez Seniorów, ale też często niekorzystanie z nich mimo posiadania takiego dostępu. Sytuacja jednak wymusza na nich adaptację, m.in. w związku ze zmianą przepisów dot. otrzymywania emerytury wyłącznie na rachunek bankowy, przez co korzystanie np. z bankomatów powinno stać się dużo bardziej powszechne. z badań wynika, że w Polsce dotyczy to ponad 50% Seniorów (Batorski i Zajęc, 2010). Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden fakt, oczywisty, ale dość często pomijany, a mianowicie stan zdrowia Seniorów, który w bardzo wielu przypadkach się pogarsza (np. wady wzroku, słuchu, ograniczenia możliwości poznawczych związane z wiekiem) i również wpływa

na pogłębianie się wykluczenia cyfrowego. Jak wskazują wyniki badania ilościowego po projekcie „Polska Cyfrowa Równych Szans” z 2014 (tzw. Latarnicy Polski Cyfrowej) do zapobiegania cyfrowemu wykluczeniu „nie wystarczy również umiejętność wykonania jednej, czy kilku podstawowych cyfrowych czynności. Nawet osoby posiadające podstawowe cyfrowe umiejętności są zagrożone cyfrowym wykluczeniem w przyszłości. Jak pokazują badania Diagnozy Społecznej, najczęściej z korzystania z nowych technologii rezygnują osoby, które posiadały niewielkie cyfrowe umiejętności, czyli wykonywały z pomocą np. internetu mniej czynności, wykorzystywały go mniej wszechstronnie i mniej intensywnie niż osoby, które z korzystania z niego nie zrezygnowały.”

Wg danych GUS liczba osób w wieku 60+ w Polsce wynosi blisko 10 mln.

Czy seniorzy powinni korzystać częściej z kiosków samoobsługowych?



Naszym zdaniem tak!

Korzystanie z kiosków samoobsługowych może być bardzo wygodne i oszczędzać czas, ponieważ pozwala na wykonanie wielu czynności bez potrzeby czekania w kolejce lub na obsługę przez pracownika.

Dodatkowo, korzystanie z kiosków samoobsługowych może być także bezpieczne i higieniczne, ponieważ zmniejsza kontakt z innymi osobami oraz ryzyko przenoszenia chorób związanych z przesiadywaniem w zamkniętych pomieszczeniach.

Dlatego też, warto zachęcać seniorów do korzystania z kiosków samoobsługowych i uczyć ich obsługi tych urządzeń. Symulatory kiosków samoobsługowych, takie jak ten, który został opisany wcześniej, mogą być bardzo pomocne w procesie nauki i zwiększenia pewności siebie podczas korzystania z kiosków samoobsługowych w rzeczywistości.

Innowacja społeczna jest dostępna pod adresem:

www.wyplacesam.pl/



Część 2. Testowanie innowacji

Analiza

Testowanie innowacji odbyło się na etapie testów alfa oraz beta. w trakcie testów alfa, profesjonalny zespół testujący przeprowadził pełne testy platformy, weryfikując poprawność działania systemów zarządzania platformą, prawidłowość komunikacji serwera z interfejsem oraz prawidłowość działania interfejsu do obsługi poszczególnych symulatorów. Dodatkowo, przeprowadzono testy UX/UI oraz testy dostępności zgodnie ze standardem WCAG 2.1 na poziomie AA.

Na etapie testów beta przeprowadzono testy zewnętrzne na grupie seniorów w wieku 60+. Testy obejmowały integrację narzędzia w ramach zajęć z kompetencji cyfrowych realizowanych przez trenerów i organizacje, a także skuteczność narzędzia w przypadku samodzielnego korzystania z symulatorów, którzy zostali zaproszeni do laboratorium cyfrowego, aby korzystać z narzędzia w ramach określonego przedziału czasowego z wykorzystaniem instrukcji wbudowanych do platformy.

W trakcie testów zbierano opinie i uwagi od uczestników testów, a także przeprowadzano wywiady i spotkania monitoringowe, aby ocenić postęp uczestników i zbierać wszelkie informacje zwrotne na temat działania platformy. Na końcu procesu testowania przeprowadzono wywiady jednostkowe umożliwiające podsumowanie wyników rozwoju kompetencji po okresie testowania, a także zorganizowano spotkania w grupie fokusowej,

które pozwoliły na skomentowanie, odniesienie się i ocenę poszczególnych komponentów wchodzących w skład innowacji.

Wnioski z testów

Przede wszystkim, podczas testów z symulatorem kiosków samoobsługowych, przeprowadzonych przez grupę seniorów, udało się uzyskać bardzo pozytywne wyniki. Uczestnicy testów szybko zrozumieli, jak korzystać z symulatora i byli w stanie przećwiczyć wiele różnych opcji dostępnych na rzeczywistych urządzeniach samoobsługowych.

Najważniejsze wnioski z testów to:

- Symulator kiosków samoobsługowych jest bardzo prosty w obsłudze i łatwy do nauki. Seniorzy poradzi sobie z nim bez problemów i szybko nauczyli się korzystać z wielu funkcji dostępnych na rzeczywistych urządzeniach samoobsługowych.
- Symulator kiosków samoobsługowych może być bardzo pomocny w redukcji obaw i niepewności związanych z korzystaniem z rzeczywistych urządzeń samoobsługowych. Dzięki symulatorowi seniorzy mogą bezpiecznie i w swoim tempie przećwiczyć obsługę urządzeń, co pozwoli im czuć się bardziej pewnie podczas korzystania z kiosków samoobsługowych w rzeczywistości.
- Symulator kiosków samoobsługowych może być bardzo pomocny w procesie nauki kompetencji cyfrowych dla seniorów. Narzędzie to może być wykorzystane przez trenerów podczas szkoleń z kompetencji cyfrowych dla seniorów, a także przez seniorów do samodzielnej nauki.

Podsumowując, testy symulatora kiosków samoobsługowych były bardzo udane, a seniorzy zareagowali na nie bardzo pozytywnie. Wyniki te pokazują, że symulator może być bardzo pomocny w procesie nauki i zwiększaniu pewności siebie seniorów podczas korzystania z kiosków samoobsługowych w rzeczywistości.

Część 3. Jak korzystać z innowacji?

Seniorzy vs Bankomaty

Istnieje kilka powodów, dla których seniorzy mogą unikać korzystania z kiosków samoobsługowych (takich jak np. bankomaty):

- **Brak** doświadczenia z technologią - Wielu seniorów może po prostu nie być zaznajomionych z technologią i nie wiedzieć, jak obsługiwać kiosk. Mogą czuć się zdezorientowani lub zagubieni w obliczu wielu przycisków, menu i instrukcji.
- **Trudność w obsłudze** - Niektórzy seniorzy mogą mieć trudności z czytaniem drobnego tekstu na ekranie kiosku lub naciśnięciem małych przycisków. Mogą mieć również problemy ze słyszeniem instrukcji, co może utrudniać korzystanie z kiosków.
- **Potrzeba pomocy** - Często seniorzy potrzebują pomocy w obsłudze kiosków, a jeśli nie ma personelu, który mógłby pomóc, mogą czuć się zdezorientowani i zniechęceni.
- **Obawy dotyczące bezpieczeństwa danych** - Niektórzy seniorzy mogą obawiać się korzystania z kiosków ze względu na ryzyko naruszenia

prywatności i kradzieży danych osobowych. Mogą uważać, że wprowadzanie swoich danych osobowych na kiosku jest niebezpieczne.

- **Preferencje osobiste** - w końcu, niektórzy seniorzy po prostu wolą korzystać z tradycyjnych metod obsługi, takich jak rozmowa z pracownikiem lub wypełnianie formularzy papierowych. Mogą czuć się bardziej komfortowo i pewnie w takim środowisku.

Korzystanie z kiosków samoobsługowych ma swoje wady i zalety, więc warto dokładnie przeanalizować swoje potrzeby i oczekiwania przed podjęciem decyzji o skorzystaniu z takiego rozwiązania.

Zalety korzystania z kiosków samoobsługowych to między innymi:

- **Szybkość obsługi** - w kioskach samoobsługowych wiele czynności można wykonać w krótkim czasie, bez konieczności oczekiwania w kolejce do kasjera.
- **Dostępność** - kioski samoobsługowe są zazwyczaj dostępne przez całą dobę, co pozwala na dokonywanie zakupów lub wykonanie innych czynności także po godzinach pracy sklepów czy urzędów.
- **Łatwość obsługi** - kioski samoobsługowe są zazwyczaj proste w obsłudze, a w razie potrzeby zawsze można poprosić o pomoc pracownika.

Wady korzystania z kiosków samoobsługowych to między innymi:

- **Brak interakcji z kasjerem** - dla niektórych osób brak kontaktu z obsługą sklepu czy urzędu może być nieprzyjemny lub trudny do zaakceptowania.

- **Możliwe trudności techniczne** - w przypadku awarii lub problemów z kioskami samoobsługowymi, obsługa może okazać się trudniejsza lub niemożliwa.
- **Brak personalizacji** - w kioskach samoobsługowych nie ma możliwości indywidualnego podejścia do klienta, co może wpłynąć na jakość obsługi.

Ostatecznie, wartość korzystania z kiosków samoobsługowych zależy od indywidualnych preferencji i potrzeb. Dla niektórych osób korzyści wynikające z szybkości i dostępności kiosków są nieocenione, podczas gdy inni wolą korzystać z tradycyjnych kas i kontaktu z obsługą. Nie zależy nam w związku z tym, by zachęcać seniorów do korzystania bez refleksji z kiosków samoobsługowych. Ale chcemy by mogli z nich korzystać **jeśli będą chcieli**.

Bezpieczeństwo w korzystaniu z kiosków samoobsługowych

Korzystanie z różnego rodzaju urządzeń samoobsługowych, takich jak: bankomaty, parkomaty, kasy samoobsługowe może bardzo ułatwić nam codzienne funkcjonowanie. Wiele rzeczy jesteśmy w stanie załatwić szybciej, lepiej, bardziej wygodnie.

Powinniśmy jednak pamiętać o kilku podstawowych zasadach bezpieczeństwa (zwłaszcza, jeśli w grę wchodzi operacje pieniężne):

1. Rozejrzyj się, zanim skorzystasz z parkomatu czy bankomatu. Jeśli jest słabo widoczny albo źle oświetlony, wybierz inny.
2. Zasłoń ekran i klawiaturę tak, żeby nikt stojący za Tobą w kolejce nie mógł zobaczyć, jaki PIN i kwotę transakcji wpisujesz.

3. Natychmiast schowaj wypłaconą gotówkę, kartę i potwierdzenie wypłaty. Pieniądze przelicz później. Pamiętaj, żeby zawsze zachowywać potwierdzenie wypłaty.
4. Jeśli ktoś lub coś wzbudzi Twoje podejrzenia, anuluj transakcję i natychmiast odejdź od bankomatu. Jeśli po wypłaceniu pieniędzy zauważysz, że ktoś za Tobą idzie, idź w zatłoczone, dobrze oświetlone miejsce i zadzwoń na policję.
5. Jeśli korzystasz z bankomatu wewnętrznego, do którego możesz wejść tylko za użyciem karty, nie wpuszczaj za sobą obcych.
6. Chociaż większość bankomatów jest dostępna 24 godziny na dobę, niektóre mogą być dostępne tylko w lokalnych godzinach pracy. Dla pewności zaplanuj wypłatę gotówki z wyprzedzeniem.
7. Trzymaj swoją kartę w bezpiecznym miejscu, żeby uniknąć uszkodzenia lub kradzieży.
8. Zapamiętaj swój kod PIN. Nie trzymaj w portfelu zapisanego PIN-u, nie zapisuj go też na karcie.
9. Natychmiast zgłoś swojej instytucji finansowej zagubienie lub kradzież karty.
10. Zawsze zachowuj potwierdzenia wypłaty z bankomatów przynajmniej do momentu, w którym możesz je porównać z wyciągiem z konta. Pomoże Ci to ochronić się przed oszustwami.



Instrukcja użytkownika

W ramach projektu Merkury stworzyliśmy pakiet bardzo ciekawych materiałów, dzięki którym można szybko rozpocząć swoją przygodę z korzystaniem z parkomatów, bankomatów, paczkomatów czy kas samoobsługowych.

Instrukcja użytkownika nie będzie długa, bo i innowacja jest w miarę prosta w obsłudze.





Innowacja społeczna zawiera następujące komponenty:

1. Symulatory kiosków samoobsługowych

Paczkomat



Parkomat



Bankomat



Kasa samoobsługowa



2. Wideo poradniki do każdego z symulatorów



3. Krótki wykaz najważniejszych zasad bezpieczeństwa



Narzędzie GDevelope to wieloplatformowe środowisko programistyczne, pozwalające na tworzenie aplikacji i gier w języku Java. Innowacja "Merkury - symulator kiosków samoobsługowych" została przygotowana w tym środowisku i składa się z różnych komponentów, w tym:

1. Symulatory kiosków samoobsługowych: paczkomat, bankomat, parkomat, kasa samoobsługowa. Każdy z symulatorów umożliwia użytkownikom symulowanie różnych scenariuszy, takich jak wypłata pieniędzy, wpłata na konto, zakup biletu czy pobranie przesyłki.
2. Wideo poradniki: do każdego z symulatorów został przygotowany krótki film instruktażowy, w którym pokazane są najważniejsze funkcje i operacje, jakie można wykonać w danym symulatorze.
3. Zasady bezpieczeństwa: w innowacji został również zawarty krótki wykaz najważniejszych zasad bezpieczeństwa, które powinny być przestrzegane przez użytkowników korzystających z symulatorów kiosków samoobsługowych.

Każdy z komponentów został przygotowany z dbałością o szczegóły, zapewniając wysoką jakość i użyteczność dla użytkowników.



GDevelop

Rozwój narzędzia, np. o dodatkowe symulatory jest możliwy dzięki wykorzystaniu środowiska GDevelop.

GDevelop to narzędzie do tworzenia gier i interaktywnych aplikacji bez kodowania, dostępne za darmo dla użytkowników prywatnych oraz komercyjnych. GDevelop umożliwia tworzenie gier na wiele platform, takich jak: Windows, macOS, Linux, Android, iOS, a także HTML5.

Praca z GDevelop jest stosunkowo prosta i intuicyjna. Narzędzie oferuje wiele gotowych zasobów i przykładowych projektów, co ułatwia rozpoczęcie pracy. Głównym elementem pracy jest edytor, w którym można tworzyć sceny i animacje, definiować warstwy, a także dodawać obiekty i skrypty.

GDevelop umożliwia również łatwe testowanie gier, dzięki czemu można szybko sprawdzić, czy dana funkcjonalność działa poprawnie. po zakończeniu pracy można wyeksportować gotową grę na wybraną platformę.

GDevelop jest dostępne na licencji open source, co oznacza, że kod źródłowy jest dostępny publicznie i można go modyfikować oraz dostosowywać do własnych potrzeb. Licencja pozwala również na wykorzystanie narzędzia w celach komercyjnych bez opłat licencyjnych.

Rekomendacje dla przyszłych użytkowników

Rekomendowane podejście do korzystania z innowacji (samodzielne):

KROK 1

Zapoznanie się z instrukcją korzystania z danego kiosku poprzez uruchomienie filmu instruktażowego



Film wyjaśniający korzystanie z
symulatora Bankomatu

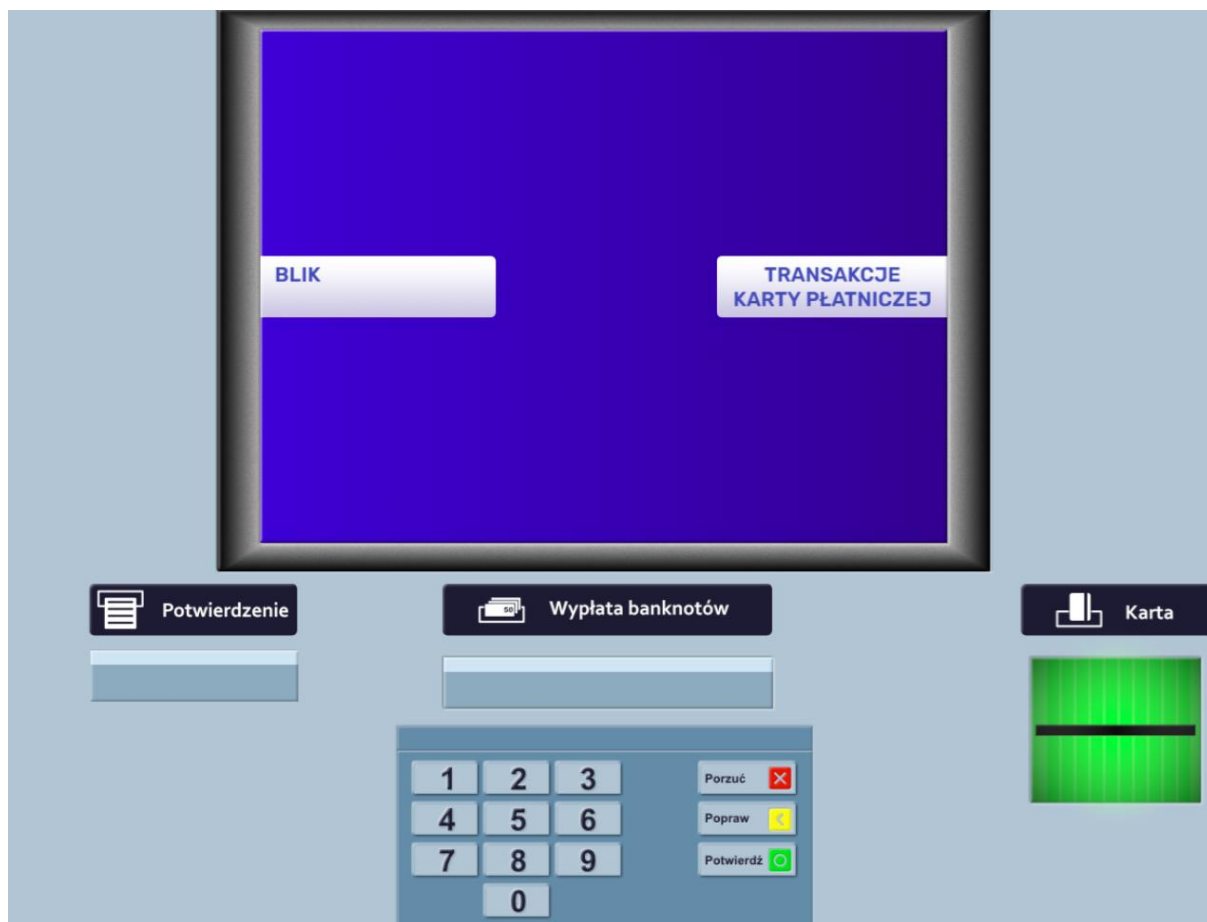
KROK 2

Uruchomienie symulatora przez kliknięcie na niego lewy przyciskiem myszki

Bankomat sieci Euronet

KROK 3

Powtarzanie samodzielnie wszystkich operacji, które wcześniej były pokazane w filmie. Tak długo, aż nie poczujesz się na tyle pewnie, by spróbować swoich sił z faktycznym urządzeniem.



KROK 4

Na stronie internetowej jest jeszcze zakładka dotycząca bezpieczeństwa. Zapoznaj się z nią, zanim zaczniesz częściej korzystać, np. z bankomatu.

[Bezpieczeństwo](#)

Przykładowy scenariusz zajęć z wykorzystaniem MERKURY

Czas trwania: 2 godziny dydaktyczne

Cele szkoleniowe:

- Zapoznanie uczestników z różnymi rodzajami kiosków samoobsługowych.
- Przygotowanie uczestników do samodzielnego korzystania z parkomatów, paczkomatów, biletomatów i kas samoobsługowych.
- Zapewnienie bezpiecznej i wygodnej obsługi kiosków samoobsługowych.
- Podniesienie poziomu samooceny uczestników w zakresie obsługi kiosków samoobsługowych.

Przebieg szkolenia:

Część 1: Wstęp (15 minut)

- Przywitanie uczestników i przedstawienie celów szkolenia.
- Krótkie wprowadzenie do różnych rodzajów kiosków samoobsługowych i ich zastosowań.
- Przedstawienie symulatora kiosków samoobsługowych, który zostanie wykorzystany podczas zajęć.

Część 2: Parkomat (30 minut)

- Wytłumaczenie, co to jest parkomat i jak działa.
- Wykorzystanie symulatora kiosków samoobsługowych do praktycznej nauki korzystania z parkomatu.
- Omówienie najczęstszych błędów popełnianych przy korzystaniu z parkomatu i sposobów ich unikania.
- Ćwiczenia praktyczne na parkomacie.

Część 3: Paczkomat (30 minut)

- Wytłumaczenie, co to jest paczkomat i jak działa.
- Wykorzystanie symulatora kiosków samoobsługowych do praktycznej nauki korzystania z paczkomatu.
- Omówienie najczęstszych błędów popełnianych przy korzystaniu z paczkomatu i sposobów ich unikania.
- Ćwiczenia praktyczne na paczkomacie.

Część 4: Biletomat (30 minut)

- Wytłumaczenie, co to jest biletomat i jak działa.
- Wykorzystanie symulatora kiosków samoobsługowych do praktycznej nauki korzystania z biletomatu.
- Omówienie najczęstszych błędów popełnianych przy korzystaniu z biletomatu i sposobów ich unikania.
- Ćwiczenia praktyczne na biletomacie.

Część 5: Kasa samoobsługowa (30 minut)

- Wytłumaczenie, co to jest kasa samoobsługowa i jak działa.
- Wykorzystanie symulatora kiosków samoobsługowych do praktycznej nauki korzystania z kasy samoobsługowej.
- Omówienie najczęstszych błędów popełnianych przy korzystaniu z kasy samoobsługowej i sposobów ich unikania.
- Ćwiczenia praktyczne na kasie samoobsługowej.

Wskazówki i rekomendacje dla użytkowników

1. Platforma jest bardzo prosta w użytkowaniu, zarówno samodzielnie, jak i podczas kursów/szkoleń/lekcji. Nie wymaga instalowania żadnych aplikacji lokalnie na komputerze, nie zbiera **ŻADNYCH** danych osobowych o użytkownikach, ma bardzo niskie wymagania sprzętowe więc uruchomi się na każdym komputerze na którym uruchomi się DOWOLNA aktualna przeglądarka internetowa.
2. Platformy można używać samodzielnie (w ramach tzw. uczenia się nieformalnego), ale może być także bezproblemowo wykorzystana w trakcie kursów/szkoleń prowadzonych przez trenera (edukacja pozaformalna) jak również jako dodatkowy materiał w trakcie zajęć informatyki w szkole (edukacja formalna).
3. Z platformy korzystać można całkowicie **BEZPŁATNIE**, w ramach otwartej licencji Creative Commons. Materiały można także w dowolny sposób adaptować i modyfikować, pamiętając jednak o konieczności podania autora pierwowzoru w każdym tworzonym w ten sposób utworze zależnym.
4. Platforma przygotowana została z myślą o osobach starszych, co jednak nie oznacza, że tylko oni mogą korzystać z tego narzędzia. Materiały mogą pomóc tak naprawdę każdemu (zarówno dzieciom, młodzieży jak i osobom dorosłym) które chciałyby oswoić się z urządzeniem, z którego nie mieli jeszcze okazji korzystać.
5. Dostęp do innowacji będzie zapośredniczony przez internet, co powoduje, że jest on stosunkowo łatwy do skalowania na poziomie wertykalnym, gdyż proces ten będzie powiązany z promocją i upowszechnieniem samego narzędzia.

6. Dostęp do innowacji jest bezpłatny i nieograniczony. Nasze rozwiązanie może być bez problemów zaadaptowane do tworzenia kolejnych materiałów edukacyjnych przystosowanych do korzystania z innych, także bardziej rozbudowanych kiosków samoobsługowych.
7. Innowacja powstała na open source'owym, bezpłatnym narzędziu GDevelop. w związku z tym mając dostęp do kodu źródłowego można tworzyć w łatwiejszy sposób swoje własne kioski samoobsługowe.

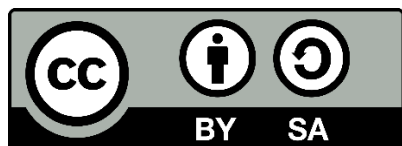
Innowacja społeczna spełnia kryterium **Getting more from less for more**
(Uzyskaj więcej za mniej, aby uzyskać więcej)

Platforma jest łatwa do skalowania, dodawania dodatkowych kiosków, scenariuszy czy innych materiałów. Nasza innowacja niewielkim kosztem może być wykorzystane w całej Polsce do upowszechnienia kompetencji z zakresu korzystania z kiosków samoobsługowych.

Zaproponowana innowacja może być wdrożona w każdej jednostce szkoleniowej: nawet jeśli dana placówka nie posiada pracowni komputerowej, można wykorzystać inne narzędzia (tablety, laptopy).

Udostępniony kod źródłowy wymaga jedynie modyfikacji funkcjonalności i dostosowania szaty graficznej, ale na jego podstawie stosunkowo łatwo można budować symulatory innych urządzeń samoobsługowych.

Jak korzystać z innowacji i ją rozwijać? Warunki licencyjne



Licencja Creative Commons BY-SA oznacza, że innowacja jest udostępniona na zasadach wolnej licencji, która umożliwia jej wykorzystanie, modyfikowanie i rozpowszechnianie przez osoby trzecie.

Zgodnie z tą licencją, każdy może wykorzystać innowację społeczną Merkury - symulator kiosków samoobsługowych oraz jej komponenty (np. symulatory kiosków, wideo poradniki) w dowolny sposób, pod warunkiem zachowania dwóch podstawowych zasad.

Po pierwsze, każde wykorzystanie innowacji społecznej musi być opatrzone informacją o autorstwie i źródle - oznaczenie "BY" oznacza, że należy podać nazwisko autora (w tym przypadku organizacji), którego prace wykorzystano.

Po drugie, każde nowe dzieło powstałe na bazie innowacji społecznej lub jej komponentów, musi być również udostępnione na tej samej licencji - oznaczenie "SA" oznacza, że każdy, kto chce wykorzystać takie dzieło, musi również je udostępnić na zasadach licencji Creative Commons BY-SA.

Dzięki temu, innowacja społeczna Merkury - symulator kiosków samoobsługowych oraz jej komponenty, mogą być dalej rozwijane i wykorzystywane przez społeczność, co pozwala na jeszcze szersze i efektywniejsze rozwiązywanie problemów społecznych.

Autorzy innowacji społecznej



Stowarzyszenie Edukacji Pozaformalnej „Meritum”

(Bartosz Kosiński/Mirosław Bohatkiewicz)

Stowarzyszenie Edukacji Pozaformalnej „Meritum”

Głównym celem Stowarzyszenia jest promowanie idei edukacji pozaformalnej. Ma ono na celu uzupełnienie formalnego systemu edukacyjnego i pokazanie, jak wykorzystać w praktyce wiedzę teoretyczną oraz rozwijać umiejętności i kompetencje, które są pomijane w formalnym systemie edukacyjnym. Te cele są głównie osiągnięte poprzez bezpośrednią współpracę ze szkołami, uniwersytetami i przede wszystkim bibliotekami. Opracowaliśmy dwa główne systemy współpracy, które próbujemy rozwijać dalej:

1. Otwieranie **Centrów Aktywności Lokalnej** z wsparciem i w ramach pomieszczeń bibliotek publicznych. Centra Aktywności działają jako "parasole" dla lokalnych aktywistów; w ramach Centrów organizujemy wspólne projekty z różnymi zainteresowanymi stronami i staramy się wspierać rozwój lokalnego społeczeństwa obywatelskiego.
2. Tworzenie **Gminnych Ośrodków Programowania (GO_PRO!)** - sieci z wsparciem publicznych bibliotek w Polsce. Sieć została stworzona dzięki wsparciu finansowemu Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji w 2014 roku. Stworzyliśmy wtedy pierwsze 20 Centrów Programowania w ramach publicznych bibliotek (wszystkie z wyposażeniem w komputery all-in-one,

tablety, interaktywne projektory, zestawy Lego Mindstorms EV3). Sieć ta jest stale rozwijana w ramach kolejnych projektów.



Bartosz Kosiński

Animator, trener, wykładowca akademicki. Zarządzał licznymi projektami kulturalnymi i artystycznymi, posiada obszerną wiedzę z zakresu promocji i marketingu projektów edukacyjnych, artystycznych i społecznych.

Certyfikowany animator sieci Regionalnych Ośrodków EFS. Absolwent studiów podyplomowych w zakresie animacji, partycypacji i ewaluacji w środowisku lokalnym. Trener z zakresu budowania partnerstw. Inicjator powołania Miechowskiego Centrum Aktywności Lokalnej oraz Oświęcimskiego Centrum Aktywności Lokalnej. Twórca licznych inicjatyw skierowanych dla Seniorów, m.in. Miechowskie Centrum Aktywności Lokalnej dla Seniora, Akademii Obywatela III Wieku w Krakowie, Miechowskiej Jesieni Kultury, Dnia Seniora w Grojcu. Inżynier oprogramowania, tester oprogramowania (posiada międzynarodowy certyfikat ISQTB). Od 2020 CINO (Chief Innovation Officer) w REAKTO sp. z o.o. Wpisany na listę 100'2018 (100 osób które zdaniem kapituły Szerokiego Porozumienia na rzecz rozwoju umiejętności cyfrowych

w największym stopniu przyczyniła się do rozwoju kompetencji cyfrowych w Polsce). Jego projekty (GO_PRO! – Regional Programming Center 2014 i 2018) były dwukrotnie nominowane do nagrody WSIS (World Summit of the Information Society) znajdując się wśród 20 najwyżej ocenionych projektów na świecie w kategorii „Capacity Building”.



Mirosław Bohatkiewicz

Od 2014 roku pracuje na stanowiskach programistycznych (2014 - Junior Java Developer w firmie R-Data, 2016 - Java Developer w firmie R-Data, później Ericsson, 2017 - Java EE Developer w firmie Core Logic Sp z o. o. 2018 - Software Developer w Ericsson), tworząc i utrzymując oprogramowanie (desktopowe i webowe), głównie w języku Java, tworząc dokumentację techniczną i funkcjonalną produktów, projektując, tworząc i utrzymując bazy danych powiązane z tworzonym oprogramowaniem. Od 2014 roku udziela się również w inicjatywach związanych z szeroko pojętą edukacją i kształceniem,

pracując w tych obszarach z ramienia Stowarzyszenia Edukacji Pozaformalnej „Meritum”, firmy Far Beyond Business, firmy Cyberpaka oraz bezpośrednio, jako trener lub konsultant merytoryczny. w roku 2021, wspólnie z Bartoszem Kosińskim opracował w ramach innowacji społecznej w obszarze kształcenia platformę edukacyjną Minerva, w ramach której dzieci z klas 4-6 szkoły podstawowej mogą uczyć się plastyki i muzyki z wykorzystaniem innowacyjnej gry edukacyjnej na modelu HOPA. w 2022 roku opublikował (również z Bartoszem Kosińskim) aplikację CoolSkillsApp, która jest aplikacją pozwalającą generować i uczestniczyć w quizach (w czasie rzeczywistym), których pytania mieszczą się w zakresie tematycznym projektu COOLSKILLS (kultura i dziedzictwo narodowe) którego głównym celem jest wspieranie budowania potencjału osób pracujących z młodzieżą w zakresie rozwoju kompetencji społecznych, kreatywności i innowacyjności w oparciu o edukację z zakresu kultury i dziedzictwa kulturowego.

