FINANSOMANIA
OGÓLNOPOLSKA OLIMPIADA WIEDZY O FINANSACH

UNIWERSYTET EKONOMICZNY W POZNANIU

FINANSOMANIA – instrukcja logowania

I i II etap

Drogi Uczestniku Ogólnopolskiej Olimpiady Wiedzy o Finansach,

I i II etap Olimpiady odbędzie się zdalnie w formie elektronicznej na Platformie Edukacyjnej UEP i MS Teams. Linki do spotkań na platformie MS Teams zostaną wysłane w odrębnych wiadomościach mailowych.

- **Każdy Uczestnik podczas rozwiązywania testu w ramach I i II etapu jest zobowiązany do dołączenia jednocześnie do spotkania poprzez aplikację MS Teams ze sprawną kamerą oraz rozwiązania testu na Platformie Edukacyjnej UEP.**
- **Uczestnik może opuścić spotkanie na platformie MS Teams dopiero po zatwierdzeniu testu na Platformie Edukacyjnej UEP.**
- **Uczestnik zobowiązany jest do dołączenia do spotkania na platformie MS Teams na 15 minut przed rozpoczęciem pisania testu. Należy posiadać przy sobie ważny dokument tożsamości (np. legitymację szkolną, dowód osobisty). Komisja będzie weryfikować tożsamość uczestnika.**
- **Harmonogram I i II etapu, godziny rozpoczęcia zostaną opublikowane na stronie Finansomanii oraz na Platformie Edukacyjnej UEP.**

Loginem na platformie MS Teams musi być imię i nazwisko, a tło podczas połączenia musi być rzeczywiste/naturalne (niedozwolone są tła z efektem rozmycia, sztuczne tła).

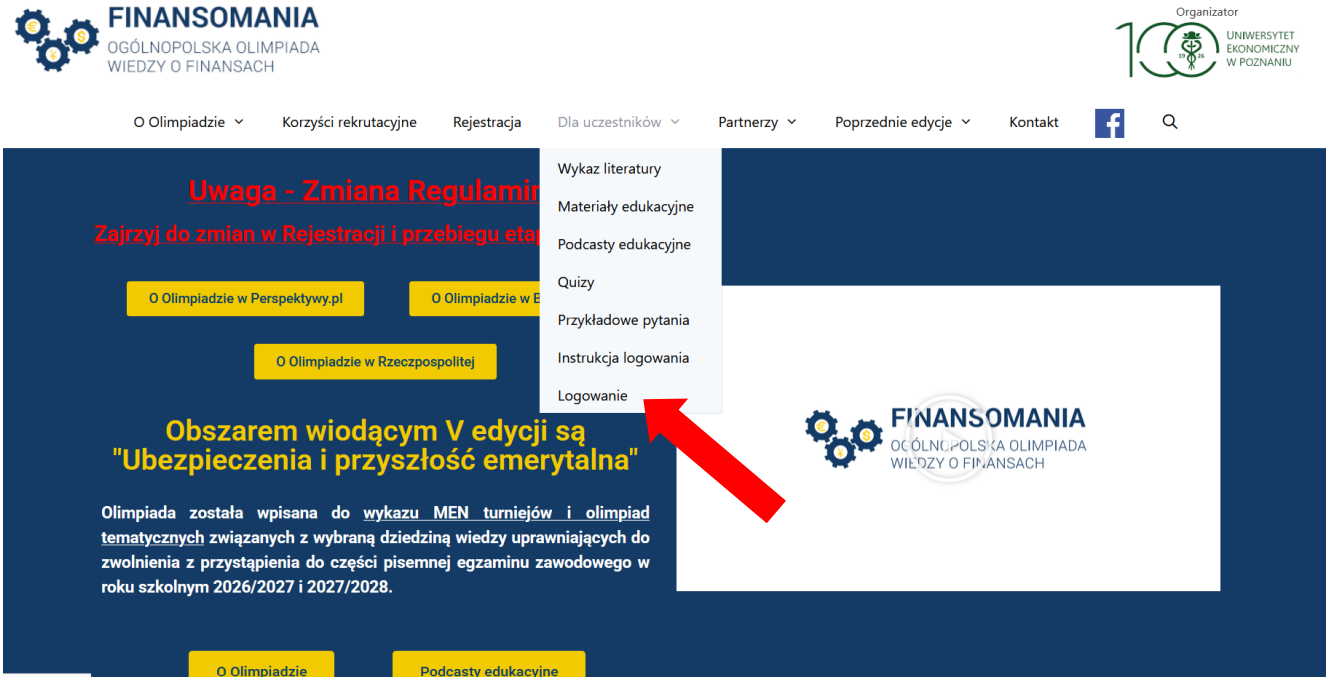
Uczestnicy podczas połączenia MS Teams będą informowani o konieczności włączenia kamery. W przypadku kłopotów technicznych uczestnik zobowiązany jest o kontakt z Organizatorem poprzez formularz kontaktowy dostępny na stronie wydarzenia **https://finansomania.edu.pl/kontakt/**. Kontakt musi nastąpić niezwłocznie po uruchomieniu testu na Platformie Edukacyjnej UEP. Każdy uczestnik może przystąpić do I i II etapu tylko jeden raz.

Uczestnicy zobowiązani są regularnie śledzić komunikaty na stronie http://finansomania.edu.pl/.

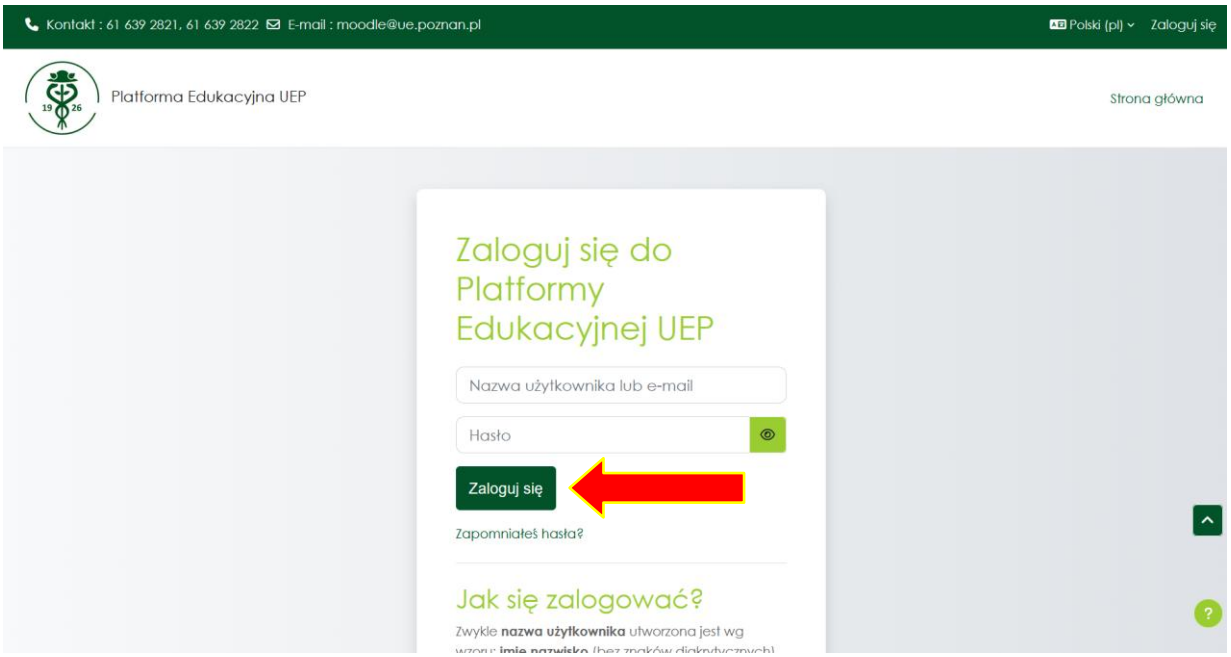
Poniżej znajdują się instrukcje logowania do obu systemów.

Instrukcja logowania do Platformy Edukacyjnej UEP

1. Po uruchomieniu przeglądarki wejdź na stronę **http://finansomania.edu.pl/**,kliknij w przycisk **Dla uczestników**, a następnie w przycisk **Logowanie**.



2. Zostaniesz przekierowany na stronę **https://akademia.ue.poznan.pl/login/index.php**. W polu „Nazwa użytkownika” należy wpisać unikatowy adres email, który został podany w formularzu rejestracyjnym (na niego wysłano link potwierdzający udział w Olimpiadzie). Z kolei w polu „Hasło” należy wpisać wygenerowane przez System hasło wysłane na email uczestnika. Jeśli uczestnik nie odnalazł maila, należy wcisnąć przycisk „Zapomniałeś hasła?” i dalej w polu adres e-mail wpisać zarejestrowany adres. W ciągu około pięciu minut, na podany adres e-mail przyjdzie wiadomość z linkiem do zresetowania hasła. Link jest aktywny tylko przez trzydzieści minut. Po kliknięciu użytkownik jest przenoszony do formularza, w którym wprowadza nowe hasło do sytemu.

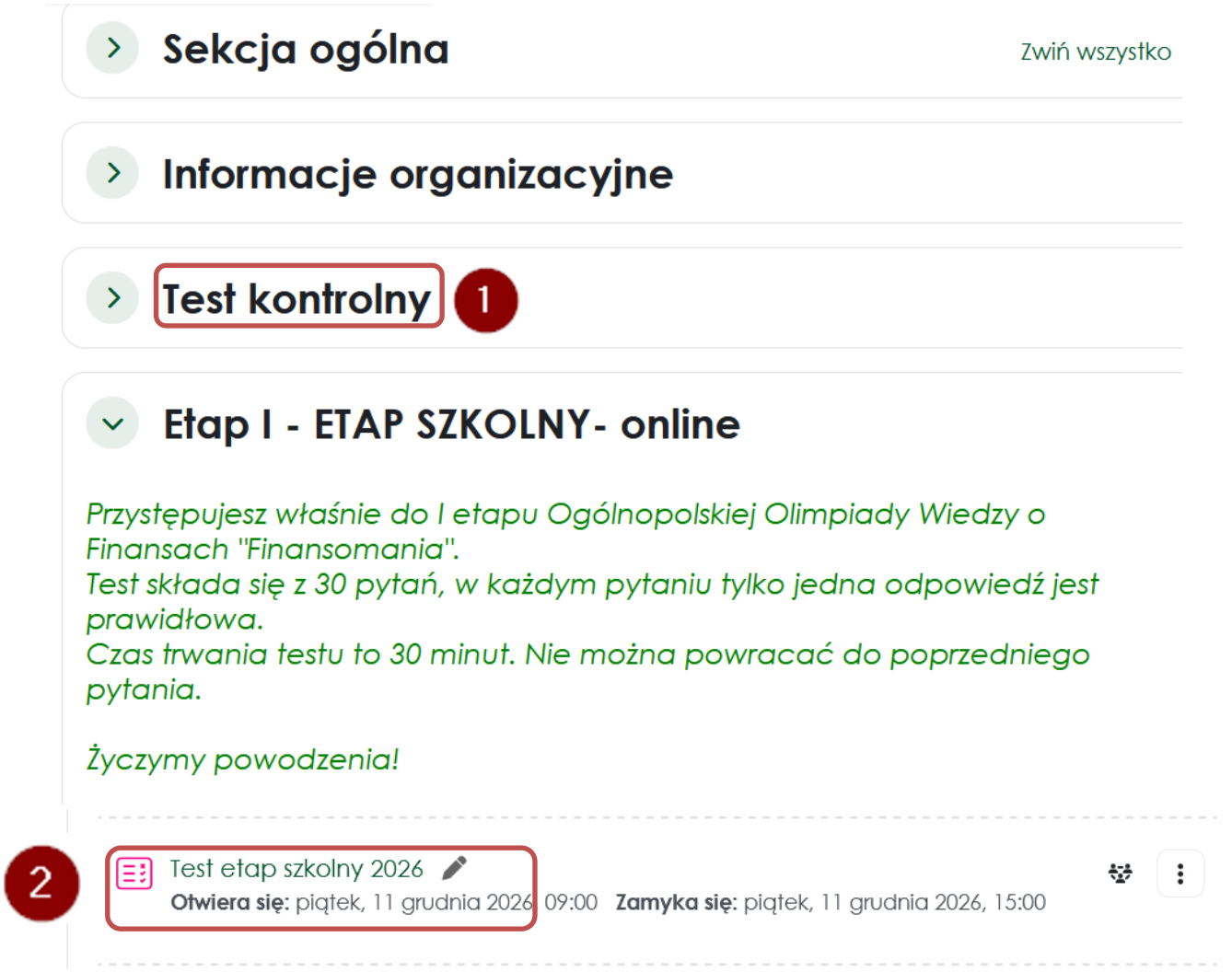


3. Po zalogowaniu się, przejdź do swojej strony domowej.

Znajdziesz na niej link do kursu pt. „Finansomania Olimpiada”.



4. Po uruchomieniu kursu, uzyskasz możliwość uruchomienia testu kontrolnego (**1**) oraz testu I etapu Olimpiady (**2**). Wykonanie Testu kontrolnego pozwoli nam zweryfikować poprawność danych logowania oraz wykryć możliwe problemy techniczne. W związku z powyższym zalecamy przystąpienie do Testu kontrolnego, który będzie aktywny w okresie do 09.12.2026 r.



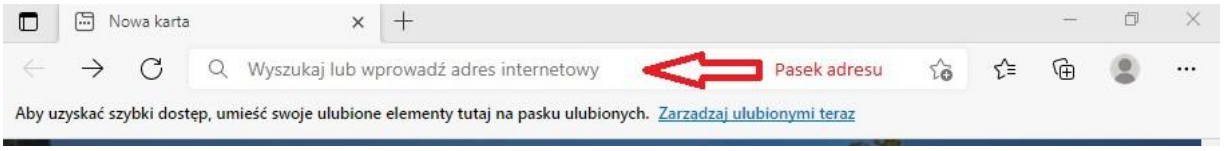
Po wykonaniu testu kontrolnego kliknij w link „Test etap szkolny 2026". Zapoznaj się z zamieszczoną pod linkiem instrukcją. Przystąpienie do I etapu będzie możliwe w terminie zgodnym z Regulaminem Finansomanii.

5. Problemy z logowaniem i korzystaniem z Platformy Edukacyjnej UEP należy zgłaszać na adres moodle@ue.poznan.pl.

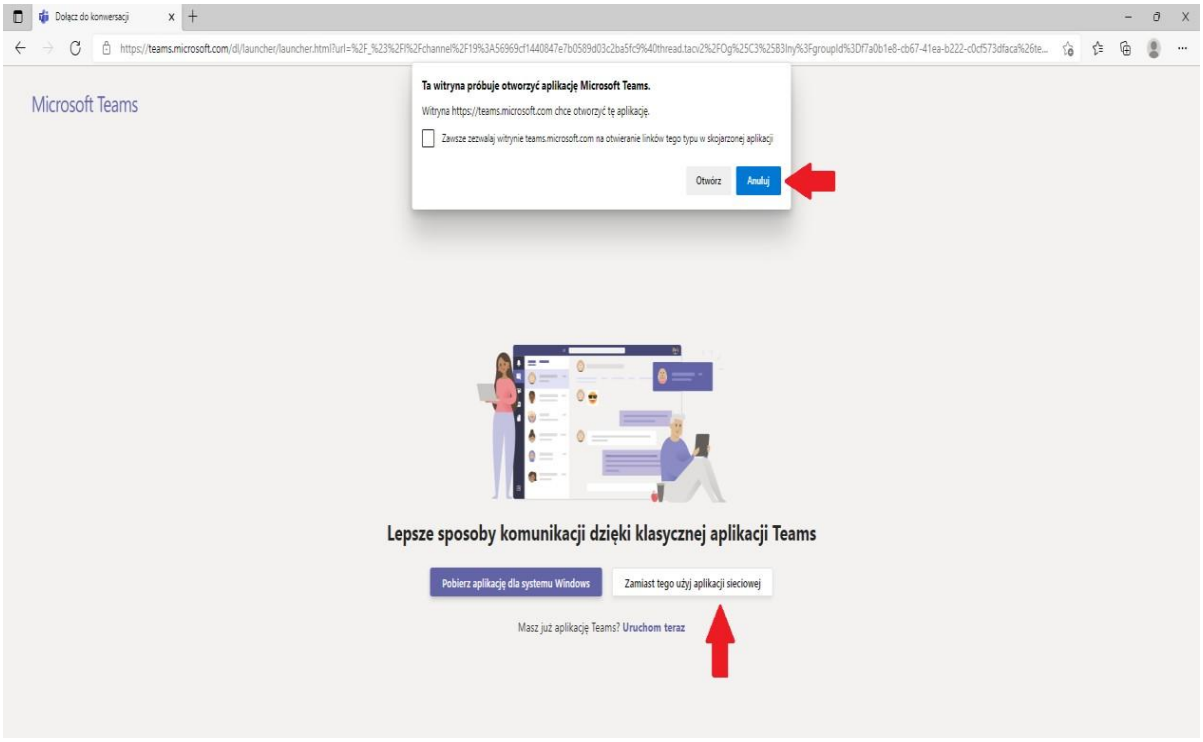
Instrukcja użytkowania MS TEAMS* dla Uczestników Ogólnopolskiej Olimpiady Wiedzy o Finansach

1. Udział w Olimpiadzie ma miejsce za pośrednictwem programu MS Teams.
2. Logowanie do MS Teams przez przeglądarkę

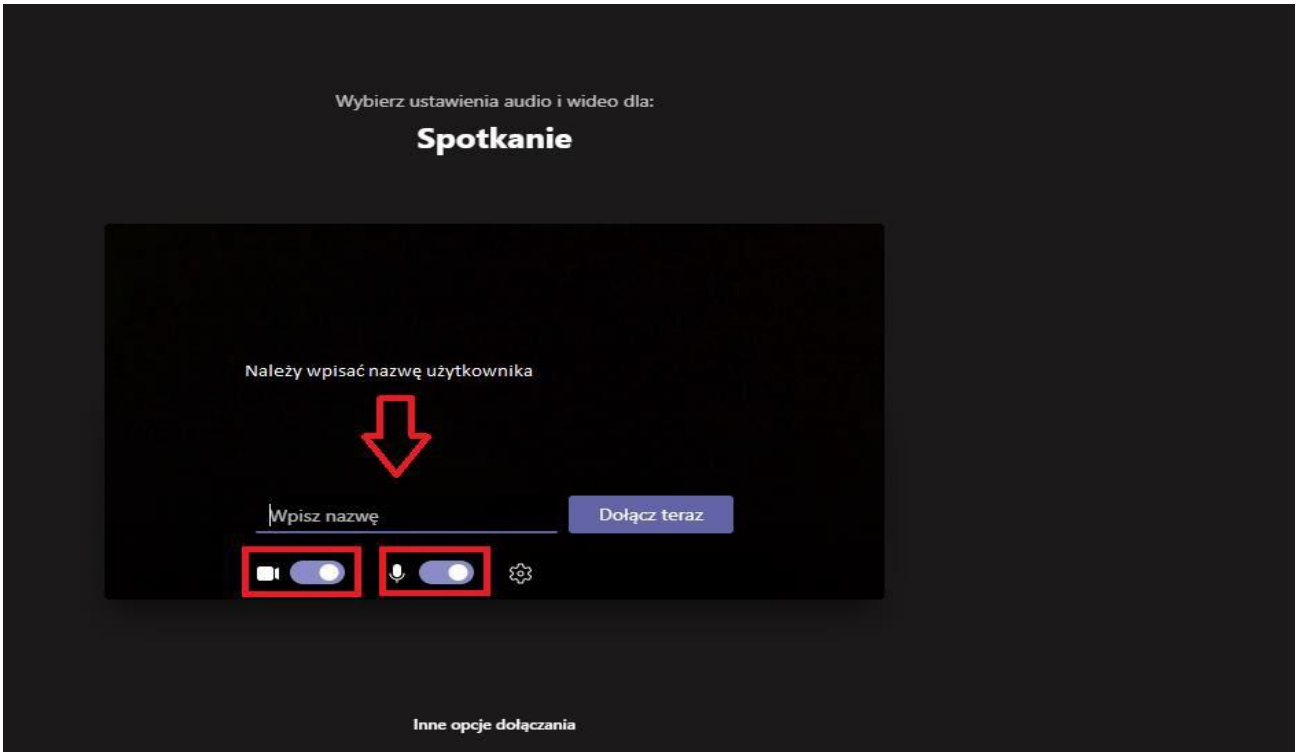
W celu zalogowania się przez przeglądarkę (sugerujemy MS Edge) proszę wykorzystać link otrzymany od organizatorów Olimpiady i wkleić go w pasku adresu (linki do spotkań znajdują się na końcu instrukcji).



Aby kontynuować wyświetlanie w przeglądarce należy wybrać opcję – „Anuluj", a następnie „Zamiast tego użyj aplikacji sieciowej".

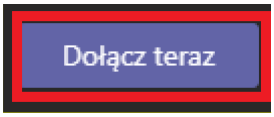


Wówczas na ekranie pojawi się okno:



W następnym etapie należy wprowadzić nazwę użytkownika (swoje imię i nazwisko) oraz upewnić się czy „suwaki" przy ikonkach kamery i mikrofonu (czerwone prostokąty) znajdują się po lewej stronie.

W sytuacji, kiedy znajdują się one po prawej stronie (jak na rysunku) należy kliknąć na suwak, aby zmienić jego pozycję. Po upewnieniu się, że wszystkieelementy instrukcji zostały wykonane należy kliknąć przycisk „Dołącz teraz".



W trakcie trwania etapu, w sytuacji, kiedy uczestnik zostanie poproszony owłączenie kamery należy wybrać ikonę , co spowoduje włączenie kamery.

**Przedstawione w niniejszej Instrukcji grafiki mogą różnić się w zależności od wersji oprogramowania.*