

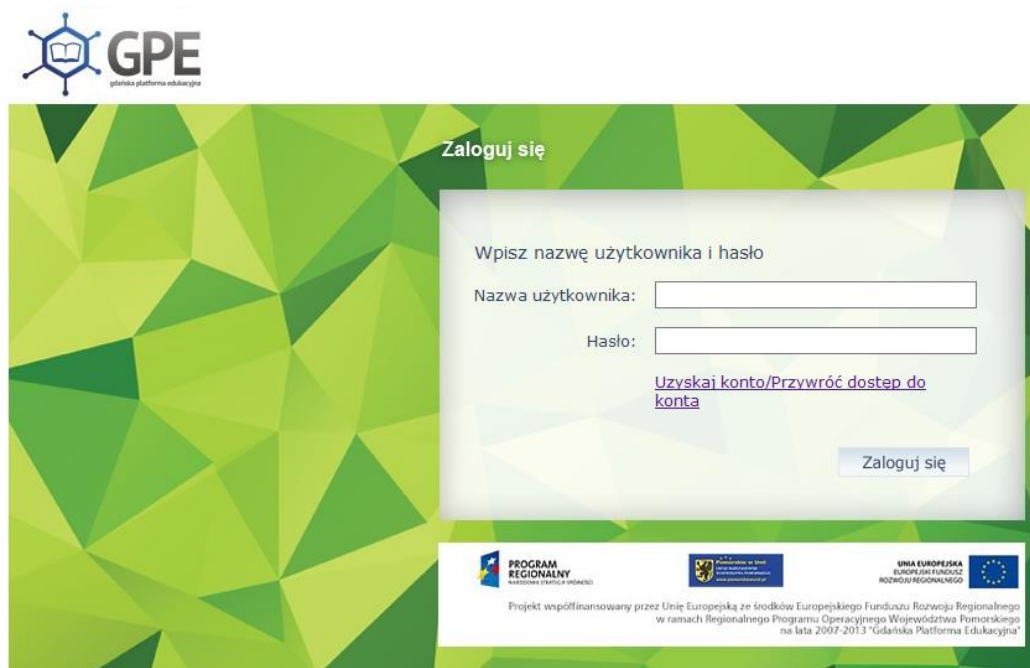
Logowanie do Gdańskiej Platformy Edukacyjnej

- Pierwsze logowanie (brak hasła) / Zapomniane hasło

Po wejściu na główną stronę portalu: **edu.gdansk.pl** należy wybrać jedną z dwóch opcji logowania.

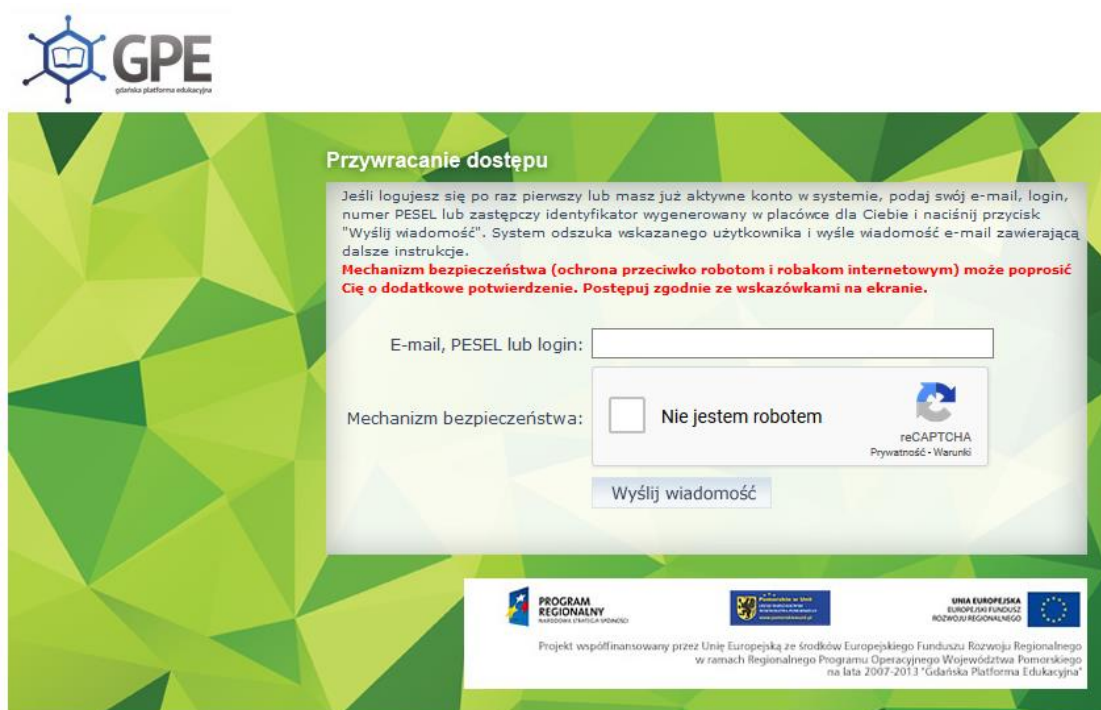
The screenshot shows the homepage of the Gdańskie Platformy Edukacyjnej (GPE). At the top right, a red box labeled '1' highlights the 'Zaloguj się' (Log in) button. Below the main banner, a red box labeled '2' highlights a 'LOGOWANIE do platformy' (Login to platform) button with a downward arrow icon. The page also features a search bar, a navigation menu on the left, and several promotional banners for projects and recruitment.

Następnie należy skorzystać z funkcji: **Uzyskaj konto/Przywróć dostęp do konta**



The screenshot shows the login interface of the GPE (Gdańskie Platforma Edukacyjna) system. At the top left is the GPE logo. The main heading is "Zaloguj się". Below it, a white box contains the login form with the instruction "Wpisz nazwę użytkownika i hasło". There are two input fields: "Nazwa użytkownika:" and "Hasło:". A blue link "Uzyskaj konto/Przywróć dostęp do konta" is positioned below the password field. A "Zaloguj się" button is at the bottom right of the form. At the bottom of the page, there are logos for "PROGRAM REGIONALNY" and "UNIA EUROPEJSKA" along with a small text block: "Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego na lata 2007-2013 'Gdańska Platforma Edukacyjna'".

System przeniesie Użytkownika do kolejnego etapu odzyskiwania dostępu do konta



The screenshot shows the account recovery interface of the GPE system. At the top left is the GPE logo. The main heading is "Przywracanie dostępu". Below it, a white box contains instructions: "Jeśli logujesz się po raz pierwszy lub masz już aktywne konto w systemie, podaj swój e-mail, login, numer PESEL lub zastępczy identyfikator wygenerowany w placówce dla Ciebie i naciśnij przycisk 'Wyślij wiadomość'. System odszuka wskazanego użytkownika i wyśle wiadomość e-mail zawierającą dalsze instrukcje." A red warning text states: "Mechanizm bezpieczeństwa (ochrona przeciwko robotom i robakom internetowym) może poprosić Cię o dodatkowe potwierdzenie. Postępuj zgodnie ze wskazówkami na ekranie." There is an input field for "E-mail, PESEL lub login:". Below it, a "Mechanizm bezpieczeństwa:" section includes a checkbox for "Nie jestem robotem" and a reCAPTCHA widget with the text "reCAPTCHA Prywatność - Warunki". A "Wyślij wiadomość" button is at the bottom of the form. At the bottom of the page, there are logos for "PROGRAM REGIONALNY" and "UNIA EUROPEJSKA" along with the same text block as in the previous screenshot: "Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego na lata 2007-2013 'Gdańska Platforma Edukacyjna'".

Jeśli po kliknięciu opcji **Nie jestem robotem** rozwinię się okienko weryfikacji, należy wykonać polecane czynności i kliknąć przycisk **Zweryfikuj/Pomiń**.

Wybierz wszystkie kwadraty z
sygnalizacją świetlną
Jeśli ich nie ma, kliknij Pomiń

Jeśli masz już aktywne konto w systemie, podaj swój e-mail, login, hasło, które wygenerowany w placówce dla Ciebie i naciśnij przycisk "Wyślij wiadomość" (z wyjątkiem wskazanego użytkownika i wyśle wiadomość e-mail zawierającą informacje o Twoim dostępie do systemu. Wyłączenie (nieaktywacja) przycisku "Nie jestem robotem" może poprosić o ponowny dostęp zgodnie ze wskazówkami na ekranie.

jantest55

Nie jestem robotem

reCAPTCHA
Prywatność - Warunki

Wyślij wiadomość

Współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego na lata 2007-2013 "Gdańska Platforma Edukacyjna"

Po przejściu tej procedury zostaje wysłana wiadomość na adres e-mail, który został wskazany w placówce.

Wysłano wiadomość na zapisane w systemie adresy e-mail. Proszę sprawdzić skrzynkę poczty elektronicznej i postępować zgodnie ze wskazówkami zapisanymi w wiadomości.

W szczególnych przypadkach konfiguracji usługi poczty elektronicznej wiadomość może zostać potraktowana jako niechciana lub zostać zablokowana przez jakiś inny mechanizm filtrowania treści. W takim przypadku należy sprawdzić wszystkie możliwe foldery poczty przychodzącej, poczynawszy od skrzynki odbiorczej a skończywszy na folderach z wiadomościami odfiltrowanymi.

Jeżeli mimo prób wiadomość nadal nie dociera do skrzynki poczty elektronicznej, należy skontaktować się z administratorem systemu z Państwa jednostki i poprosić o sprawdzenie czy zapamiętany w systemie adres e-mail jest właściwy.

[Powrót do strony głównej](#)

Poniżej widok treści wiadomości wygenerowanej przez system.

Gdańska Platforma Edukacyjna - witamy w systemie!

W systemie GPE ktoś zażądał przypomnienia hasła dla użytkownika będącego właścicielem niniejszego adres e-mail.

Jeśli to pomyłka, proszę zignorować niniejszy e-mail - hasło pozostanie bez zmian i nie zostanie nikomu ujawnione. W przeciwnym wypadku, aby nadać (nowe) hasło uaktywniające dostęp do systemu GPE należy kliknąć we właściwy link aktywacyjny. Na stronie, która się uruchomi po kliknięciu linka aktywacyjnego należy określić dwukrotnie (nowe) hasło.

Dane kont w systemie GPE dla których zażądano przypomnienia hasła:

Nazwa użytkownika	JANTEST55
Imię i nazwisko	Jan Testowy
E-mail główny	testowuzzytkownikgpe@gmail.com
E-mail dodatkowy	
Jednostka macierzysta	VulcanSzkoła
Link aktywacyjny	https://konto.edu.gdansk.pl/Maintenance/unlock/d076a0b1-86cc-4d40-8bae-f525d5422e43.aspx

Ta wiadomość została wygenerowana automatycznie.
Proszę nie odpowiadać na ten list.

Z treści wiadomości Użytkownik dowiaduje się, jaką ma **Nazwę użytkownika** oraz, w jakiej placówce zostało utworzone konto (**Jednostka macierzysta**).

Po uruchomieniu linku aktywacyjnego zostanie uruchomiony proces odzyskiwania dostępu. System prosi Użytkownika o ustalenie nowego hasła.




Przywracanie hasła użytkownika

Mechanizm bezpieczeństwa (ochrona przeciwko robotom i robakom internetowym) może poprosić Cię o dodatkowe potwierdzenie. Postępuj zgodnie ze wskazówkami na ekranie.

Login: **JANTEST55**

Nowe hasło:

Powtórz nowe hasło:

Mechanizm bezpieczeństwa: Nie jestem robotem  reCAPTCHA
Prywatność - Warunki

Nowe hasło musi:

- mieć przynajmniej 8 znaków
- zawierać przynajmniej jedną małą literę, jedną dużą literę oraz cyfrę
- może zawierać maksymalnie 3 kolejne litery użytkownika lub pełnej nazwy użytkownika (imienia i nazwiska)

PROGRAM REGIONALNY
Województwa Pomorskiego

Województwo Pomorskie
Urząd Województwa Pomorskiego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ ROZWOJU REGIONALNEGO

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego na lata 2007-2013 "Gdańska Platforma Edukacyjna"

WAŻNE!

Hasło musi spełniać następujące wymogi związane z polityką bezpieczeństwa:

- min. 8 znaków
- min. jedna duża litera
- min. jedna cyfra

W hasle nie może zawierać się ani imię, ani nazwisko Użytkownika.

Po zmianie hasła system sugeruje przeniesienie Użytkownika do strony głównej

Hasło użytkownika [JANTEST55] zostało zmienione.

[Powrót do strony głównej](#)

Następnie należy zalogować się do systemu wpisując swój **LOGIN** oraz nowo ustanowione hasło.



Zaloguj się


Wpisz nazwę użytkownika i hasło


Nazwa użytkownika:


Hasło:

[Przywracanie dostępu do konta](#)

Zaloguj się

 **PROGRAM REGIONALNY**
Wzrost i jakość życia

 **Urząd Wojewódzki w Gdańsku**
Województwo Pomorskie

 **UNIA EUROPEJSKA**
EUROPEJSKI FUNDUSZ ROZWOJU REGIONALNEGO

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego na lata 2007-2013 "Gdańska Platforma Edukacyjna"

Aby skorzystać z **Dziennika Elektronicznego** należy uruchomić kafelek zaznaczony na poniższym obrazku.

