

HAKI NA CYBERATAKI

PORADNIK DLA NAUCZYCIELA

INTERAKTYWNA GRA TYPU
ESCAPE ROOM Z ZAKRESU
EDUKACJI FINANSOWEJ

1 O projekcie.

2 Możliwości wykorzystania gry na lekcji.

3 Wymagania sprzętowe i instalacja gry.

4 Jak przejść grę? Solucja.

5 O Stowarzyszeniu.

1. O projekcie

Gra "Haki na cyberataki" została przygotowana przez Stowarzyszenie Ochrony Konsumentów Aquila i sfinansowana dzięki darowiźnie udzielonej w ramach programu grantowego "Haki na cyberataki", organizowanego Fundacją Santander Bank Polska.

Projekt stworzenia gry jest odpowiedzią na rosnące zagrożenia, z jakimi spotyka się młodzież. Zagrożenia te dotyczą funkcjonowania rynku usług finansowych, zwłaszcza w tak niebezpiecznym środowisku, jakim jest cyberprzestrzeń. Młodzi ludzie, którzy niebawem staną się pełnoprawnymi konsumentami, bardzo często nie posiadają elementarnej wiedzy odnośnie usług finansowych. Są również narażeni na różnego rodzaju cyberataki i pułapki, jakie czekają na nich w przestrzeni wirtualnej.

W dobie pandemii znacznie zwiększyła się ilość tego rodzaju ataków. Cały czas powstają też nowe ich formy, za którymi często nie nadążają organy ścigania i instytucje chroniące konsumentów. Ten stan rzeczy rodzi potrzebę wyposażenie młodzieży w odpowiednie mechanizmy obronne i przetrenowanie tych mechanizmów w bezpiecznych warunkach.

W programach zajęć szkolnych ciągle jest zbyt mały nacisk położony na tego typu edukację. Często brakuje również ciekawych narzędzi dydaktycznych, aby uatrakcyjnić proces przekazywania wiedzy i wykorzystać narzędzia, które w większym stopniu przemawiają do młodzieży.

2. Możliwość wykorzystania gry na lekcji.

Gra przeznaczona jest dla uczniów ostatnich klas szkoły podstawowej oraz dla młodzieży uczęszczającej do szkół ponadpodstawowych.

Grę można wykorzystać m.in. na lekcjach przedsiębiorczości, informatyki, godzinach wychowawczych lub przedmiotach zawodowych związanych z edukacją finansową.

Czas przejścia przez uczniów gry jest zróżnicowany, jednak większość potrzebowała całej lekcji (łącznie z zainstalowaniem gry). Podczas testów uczniowie najlepiej wypowiadali się o grze, jeżeli mieli możliwość pracy w parach.

W grze zawarto bardzo dużo informacji i wymagają one albo wcześniejszego omówienia albo podsumowania. Oczywiście, w zależności od celów lekcji, można skupić się tylko na wybranych zagadnieniach.

Poruszane zagadnienia:

- Bezpieczne korzystanie z bankowości internetowej
- Mikropłatności
- Kryptowaluty
- Subskrypcje
- Pożyczki i kredyty
- Różnice między bankiem SKOKiem, a parabankiem
- Niebezpieczeństwa związane z pożyczkami krótkoterminowymi "Chwilówkami"
- Nieuczciwe praktyki rynkowe wprowadzające w błąd
- Opis systemu pomocy osobom poszkodowanym (m.in. rola Rzecznika Finansowego i Rzeczników Konsumentów)

3. Wymagania sprzętowe i instalacja gry

Grę można włączyć zarówno na komputerze stacjonarnym, jak i na smartphonie, dzięki czemu możliwe jest wykorzystanie jej bez względu na to, czy podczas lekcji jest dostęp do pracowni komputerowej.

I. Instalacja na Smartphon z systemem Android

- wejdź na sklep Google Play
- wyszukaj grę "Haki na cyberataki"
- zainstaluj ją

II. Uruchomienie gry na komputerze stacjonarnym (wymaga dostępu do Internetu)

- wejdź na stronę <https://hakinacyberataki.itch.io/haki-na-cyberataki>
- gra uruchomi się automatycznie

Uwaga! Przy słabym sygnale internetowym zdarza się, że przy pierwszym uruchomieniu (szczególnie wersji na Smartphon), na pierwszej planszy (sala lekcyjna) nie ma takich elementów jak ekwipunek. W takim wypadku wystarczy wyjść z gry i uruchomić ją ponownie.

Ze względu na dużą ilość tekstu, granie na komputerze jest najbardziej wygodną formą przechodzenia Escape Roomu,

Poniższa instrukcja podpowiada jak przejść grę krok po kroku. Zachęcamy jednak, aby najpierw zmierzyć się z nią samodzielnie.

W większości przypadków kolejność wykonywania poszczególnych zadań w obrębie pokoju może być różna i nie wpływa to na fabułę.

Skrót fabuły

Gra rozpoczyna się w sali lekcyjnej podczas zajęć z edukacji finansowej. Gracz wciela się w niezbyt zainteresowanego ucznia, który "wszystko wie" i nie musi już się uczyć. W wyniku złej decyzji uczeń zostaje przeniesiony do wirtualnego świata i musi rozwiązać szereg zadań, aby się z niego wydostać.

Prolog – sala lekcyjna

Zaczynasz w sali lekcyjnej. Po krótkim dialogu z nauczycielem należy zacząć eksplorować pomieszczenie.

Na ekranie, poza widokiem sali, są istotne z punktu widzenia gracza elementy:

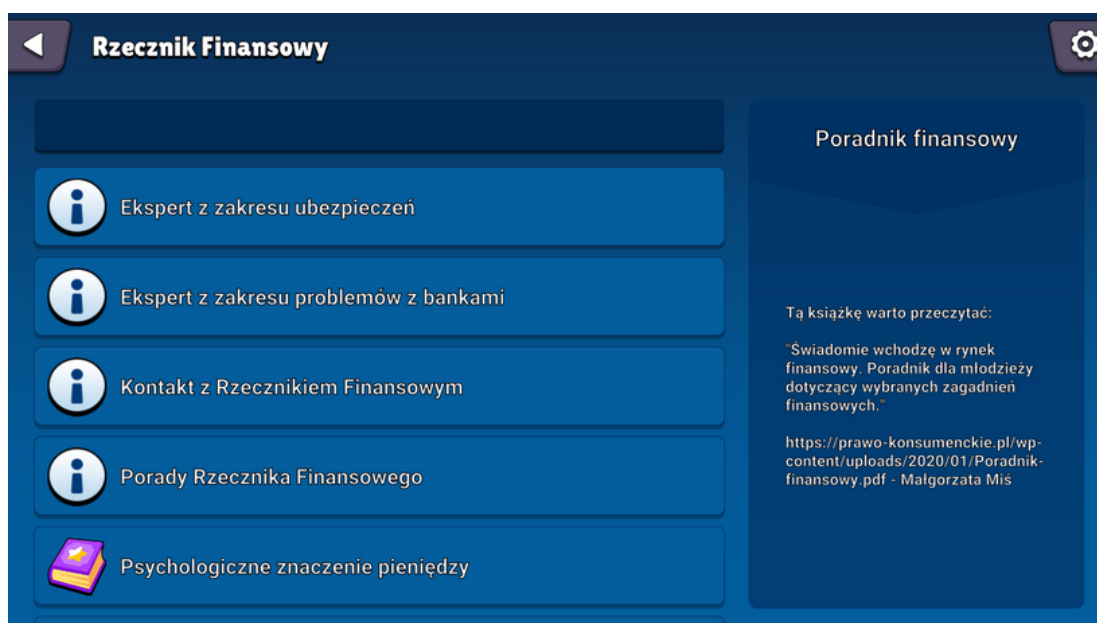
- Punkty doświadczenia (EXP - experience) - pozwala śledzić postęp w grze
- Ekwipunek - zawiera istotne, zebrane w trakcie gry przedmioty. Jeżeli zdarzy ci się "zaciąć", to sprawdź czy w ekwipunku nie masz przedmiotów, które musisz sprawdzić, aby przejść dalej.
- Pole z monetą - pokazuje stan twojego konta, na początku jest ono zasilone, a potem niestety tylko możesz tracić pieniądze.
- Zębatka - pod nią kryją się ustawienia, np. można wyciszyć grę lub ją zakończyć.
- Zadania - pokazuje zadania, jakie należy wykonać aby ukończyć pokój i przejść dalej (najczęściej korzysta się z niej, jeżeli nie wiemy co robić dalej)
- Rzecznik Finansowy - zakładka, w której zbierane są informacje związane z edukacją finansową; pomocne aby znaleźć odpowiedzi na niektóre pytania.



Widok okienka "Zadania" - kliknij na zadanie, aby zobaczyć jego opis.



Widok okienka "Rzecznik Finansowy" - kliknij na poradę, aby zobaczyć jej opis.
Widok okienka możesz przewijać, aby zobaczyć wcześniejsze porady.

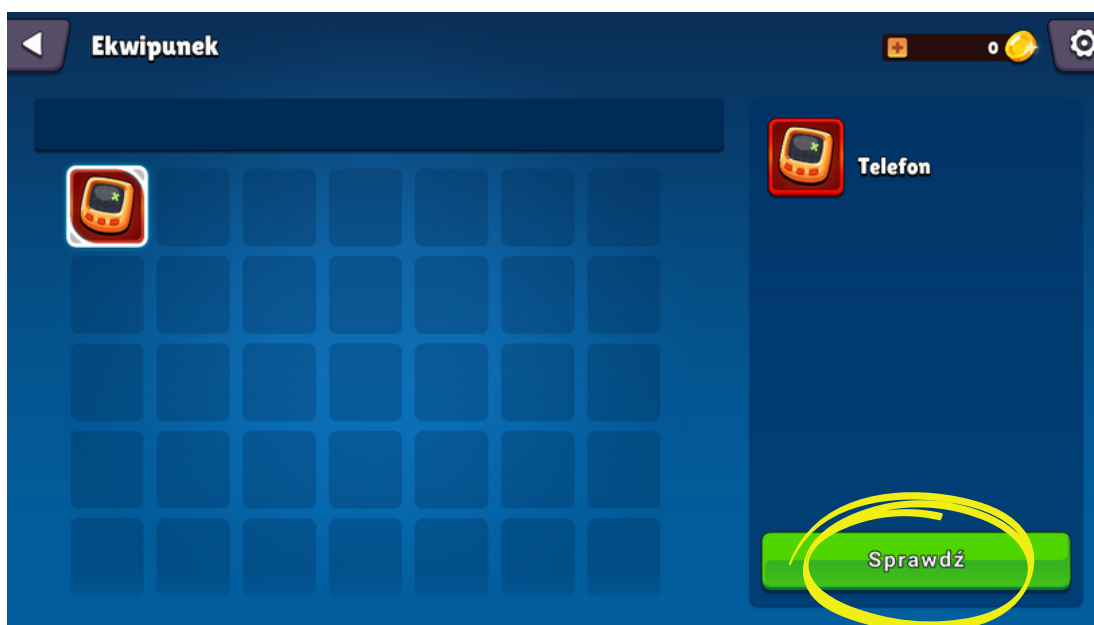


W sali lekcyjnej możesz znaleźć:

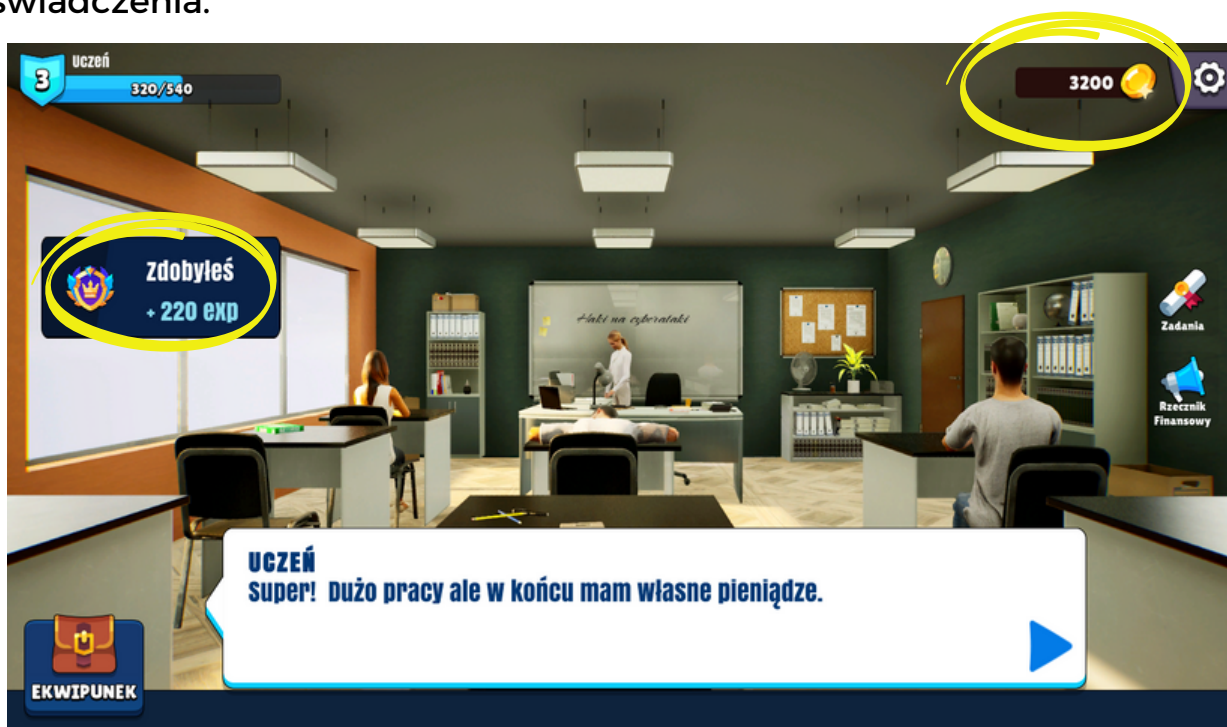
- 4 kartki z informacjami o Rzeczniku Finansowym
- 3 ciekawe książki z edukacji finansowej
- telefon
- inne ciekawostki (nieistotne z punktu widzenia fabuły)



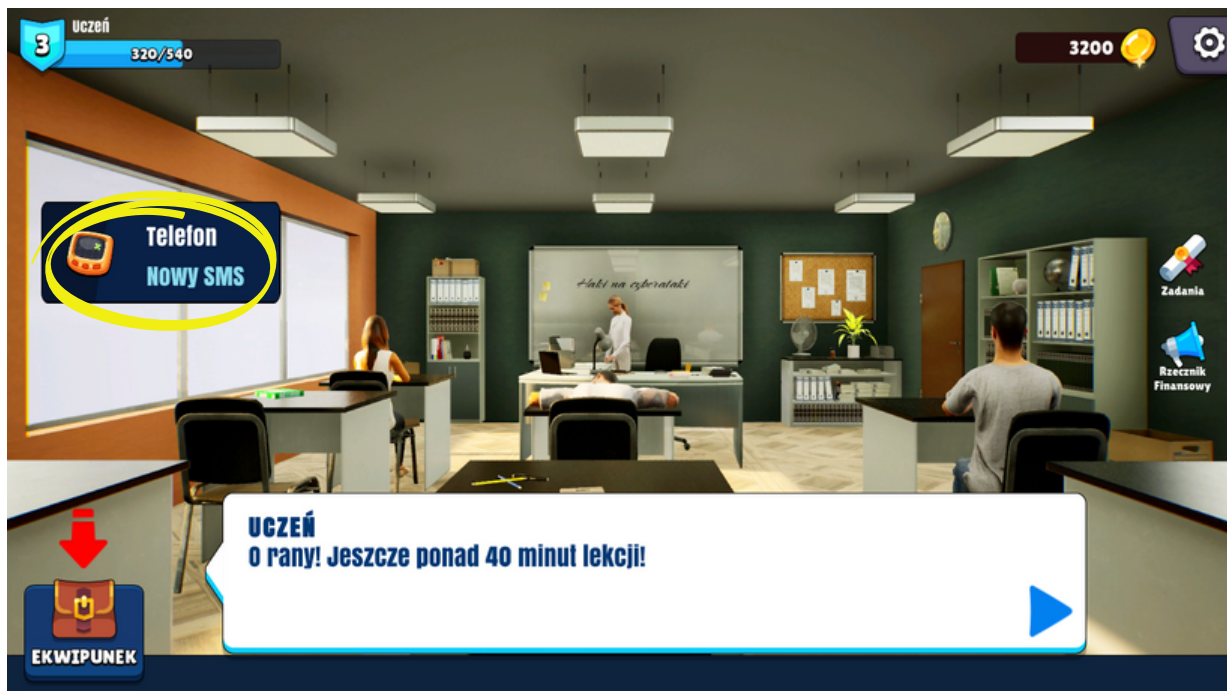
W czasie eksplorowania sali zaczyna dzwonić telefon (przeszedł SMS). Odbierz go (kliknij na nim). Telefon zostanie przeniesiony do ekwipunku. Wejź do ekwipunku, zaznacz telefon i kliknij sprawdź.



Dostajesz SMS od pracodawcy i otrzymujesz wypłatę: na Twoim koncie pojawia się kwota 3200zł. Pojawia się również notyfikacja o zdobyciu punktów doświadczenia.



Poszukaj jeszcze ukrytych w pokoju elementów. Po chwili pojawi się kolejny SMS. O jego przyjsciu powiadomi cię notyfikacja i czerwona strzałka.



Wejdź w ekwipunek i sprawdź telefon.

Dostajesz SMS z "banku" o zablokowaniu nieautoryzowanej transakcji z linkiem. Klikasz link i przenosisz się do następnej sali (pamiętaj, aby zamknąć okienko ekwipunku).

Przenosisz się do wirtualnego świata i musisz się z niego wydostać.
Kliknij gdziekolwiek na planszy.



Podsumowanie

W sali lekcyjnej uczeń mógł zdobyć informacje (wszystkie znajdują się w zakładce Rzecznik Finansowy):

- kim jest Rzecznik Finansowy i jak się z nim skontaktować (podane numery telefonów, godziny pracy i zakresy obowiązków są zgodne z informacjami podanymi na stronie Rzecznika Finansowego na dzień 1.09.2022)
- jakie są polecane książki z zakresu edukacji finansowej młodzieży

Dodatkowo uczeń otrzymał informację, że banki nigdy nie wysyłają linków w swoich SMS`ach i nie należy w nie klikać.

Pokój pierwszy

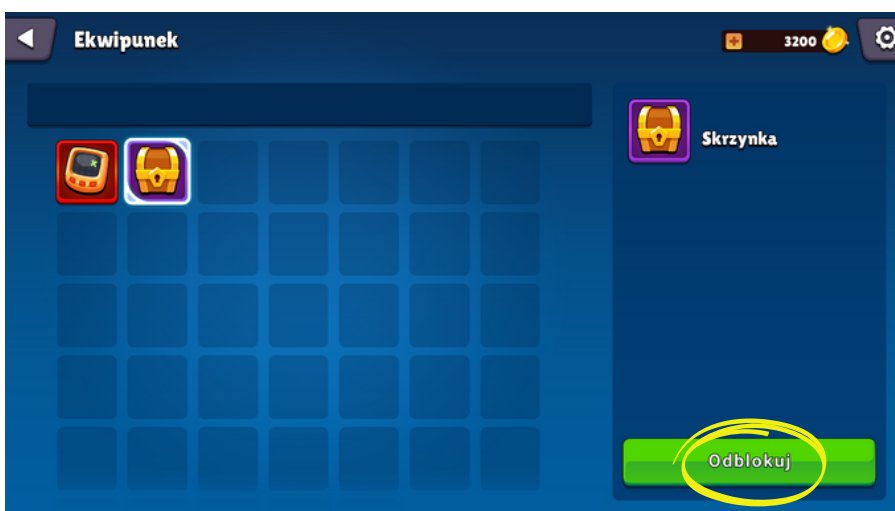
Istotne elementy:

- Zamknięte drzwi, obok których jest zamek cyfrowy - początkowo nie działa, ponieważ nie ma zasilania
- Agregat - jedna z baterii nie działa, trzeba znaleźć baterię w pomieszczeniu
- Tablica - na niej będą pojawiać się fragmenty zebranych wiadomości
- Karteczki z fragmentami wiadomości
- Ekran komputera - włącza minigrę
- Szafka (dolna szuflada) - jest w niej skrzynka, która zawiera baterię

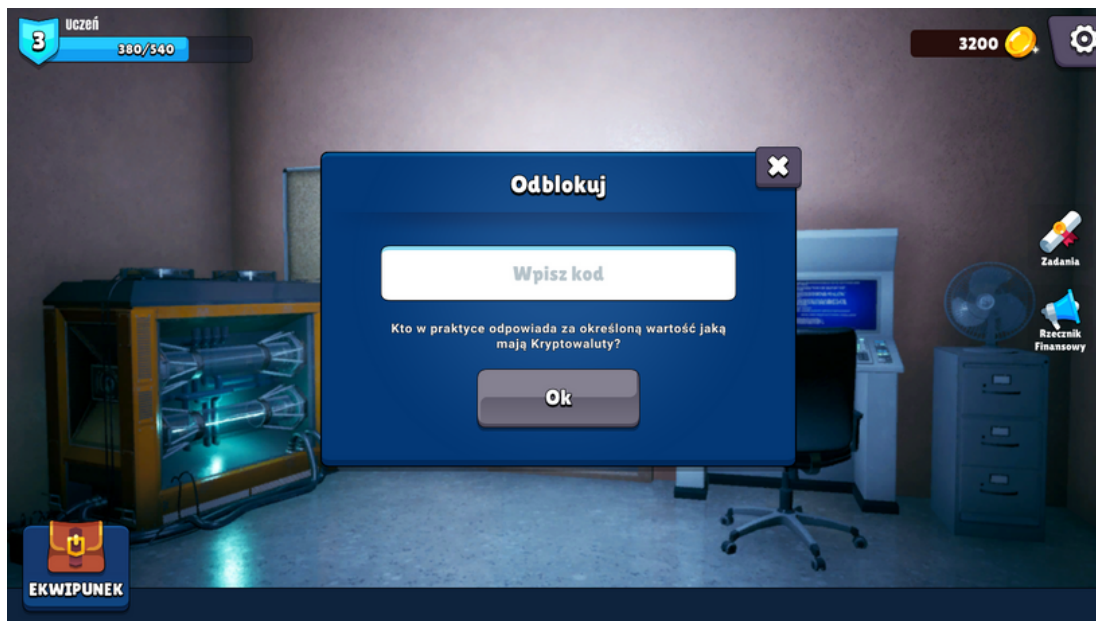


Podana kolejność wykonywanych czynności jest przykładowa i nie musi być zachowana.

Kliknij na dolną szufladę szafki - do ekwipunku zostanie dodana skrzynka. Wejdź w ekwipunek, zaznacz skrzynkę i kliknij "Odblokuj".



Odblokowanie skrzynki wymaga wpisania odpowiedzi na pytanie:
"Kto w praktyce odpowiada za określoną wartość, jaką mają kryptowaluty?"

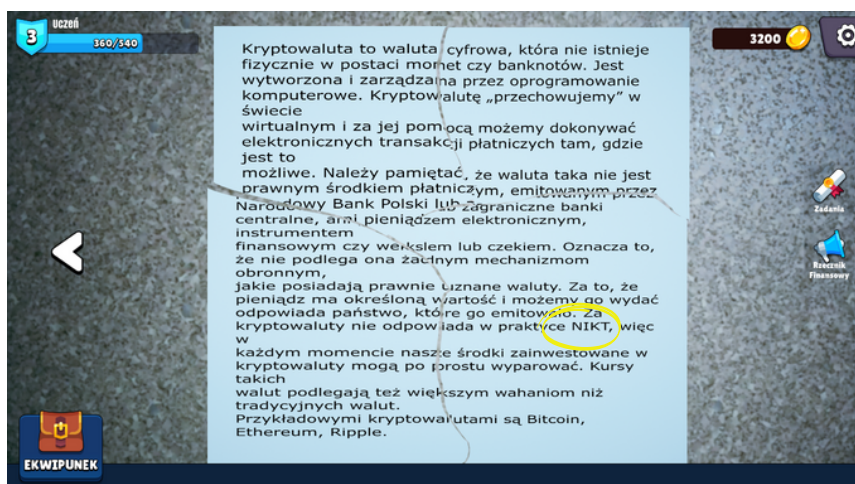


Odpowiedzi trzeba poszukać w pokoju (jeżeli ktoś zna odpowiedź, to wystarczy ją wpisać - wielkość liter nie ma znaczenia).

Pozbieraj 4 karteczki ukryte w pokoju. Pojawią się na tablicy.



Kliknij na tablicę. Ułóż karteczki i odczytaj informację o kryptowalutach. Znajdź odpowiedź konieczną do otworzenia skrzynki. Odpowiedź: NIKT.



Ponownie wejdź do ekwipunku, zaznacz skrzynkę i kliknij "Odblokuj". Wpisz prawidłową odpowiedź.

Skrzynka zniknie, a w ekwipunku pojawi się bateria.

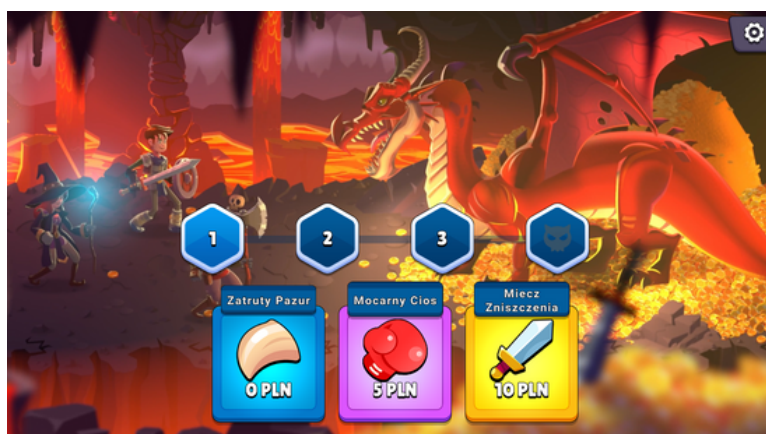


Kliknij na agregat i dołóż baterię.

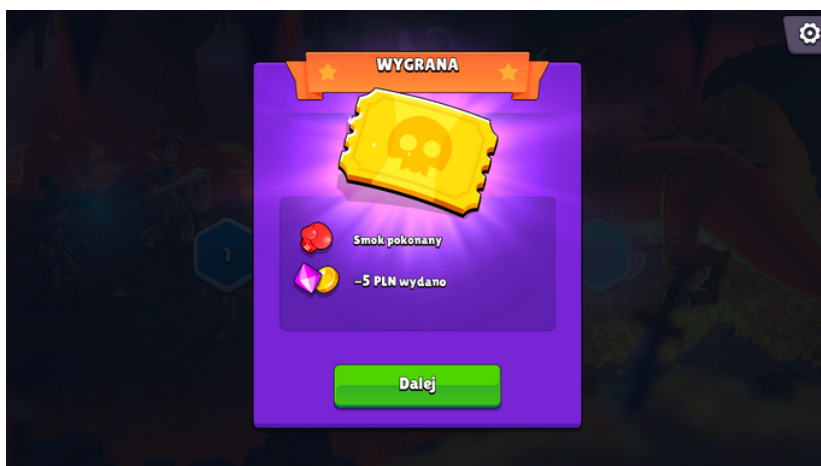


Panel przy drzwiach już ma zasilanie. Teraz trzeba zdobyć kod do drzwi.

Kliknij na monitor komputera. Uruchomisz minigierkę, która zachęci cię do kupienia wyposażenia przed nadchodzącą bitwą (mikropłatności).

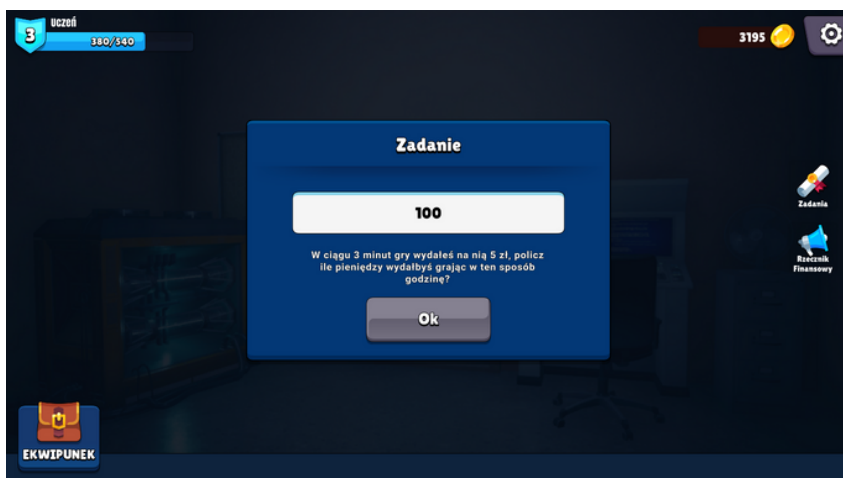


Przedmioty, które wybierzesz w minigrze, są nieistotne. Jednak kwota, jaką za nie zapłacisz zostanie zabrana z twojego konta i będzie potrzebna do określenia kodu wyjściowego. (W przykładzie wydana kwota to 5zł).



Po skończeniu gierki pojawi się zadanie: "W ciągu 3 minut gry wydałeś na nią 5zł. Policz ile pieniędzy wydałbyś grając w ten sposób w godzinę?"

Należy pomnożyć wydaną kwotę przez 20 i otrzymany wynik wpisać jako odpowiedź (wyliczona kwota jest jednocześnie naszym kodem wyjściowym - w przykładzie $5zł * 20 = 100zł$).



Kliknij na zamek cyfrowy i wpisz kod. Po chwili zostaniesz przeniesiony do następnego pokoju.



Uwaga! Subskrypcje.

W czasie rozgrywki (w różnym momencie) pojawi się okno zachęcające do wykupienia porad pomagających przejść grę.



Masz dwie możliwości:

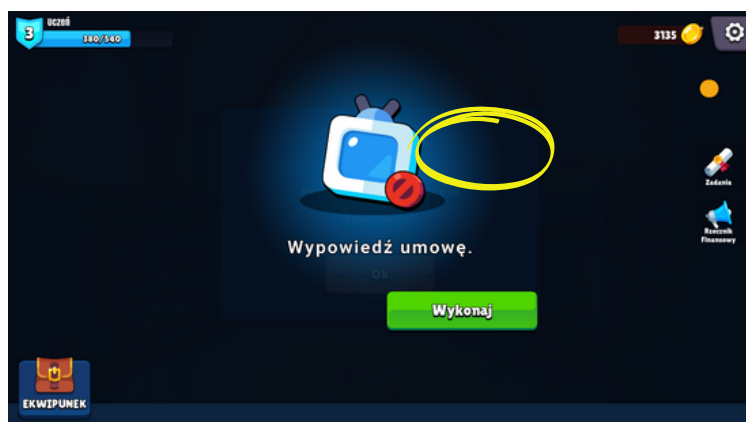
1. Rezygnujesz (wciśnij "X" w prawym górnym rogu). Pojawi się pytanie czy na pewno chcesz zrezygnować. Jeżeli potwierdzisz, pojawi się informacja o zasadach wypowiedzania subskrypcji i na tym epizod się kończy (nie tracisz żadnych pieniędzy).
2. Wykupujesz porady:
 - podczas gry na ekranie co kilkanaście sekund zaczynają pojawiać się porady, za każdą z nich tracisz 20zł.
 - możesz cierpliwie poczekać, aż wszystkie porady się skończą (stracisz sporo pieniędzy, a pojawianie się porad przeszkadza w grze) - na końcu pojawi się informacja o zasadach wypowiedzania subskrypcji i na tym epizod się kończy
 - możesz poszukać sposobu na wyłączenie porad - kliknij w małe żółte kółeczko, które pojawiło się na ekranie.



Pojawi się seria pytań:

- Wyłączenie porad - kliknij "Dalej" - samo wyłączenie nic nie da, pieniądze dalej będą pobierane
- Odinstalowanie subskrypcji - kliknij "Dalej" - samo odinstalowanie nic nie da, pieniądze dalej będą pobierane

- Wypowiedzenie umowy - kliknij "Wykonaj" - dopiero teraz subskrypcja została skutecznie wypowiedziana. Na końcu pojawi się informacja o zasadach wypowiedzania subskrypcji i na tym epizod się kończy (kwota jaką tracisz zależy od tego, jak szybko udało ci się skutecznie wypowiedzieć umowę o subskrypcję).



Podsumowanie

W pierwszym pokoju uczeń mógł zdobyć informacje (wszystkie znajdują się w zakładce Rzecznik Finansowy):

- Dlaczego korzystanie z kryptowalut jest ryzykowne?
- Czym są mikropłatności?
- Czym są subskrypcje i jak z nich zrezygnować?

Pokój drugi

Istotne elementy:

- Zamknięte drzwi - nie da się ich otworzyć, wyjście jest przez wentylację
- Drabina
- Karty (kredytowa, debetowa i identyfikacyjna)
- Notatki z egzaminu
- Panel sterowania
- Ekran z minigą "Znajdź różnicę"
- Skrzynka z wkrętarką



Podana kolejność wykonywanych czynności jest przykładowa i nie musi być zachowana.

Kliknij na drzwi - dowiesz się, że tędy nie da się wyjść. Kliknij na wentylację - aby do niej się dostać potrzebujesz drabiny (kliknij na nią) i wkrętarki.

Pozbieraj z pokoju karty - zostaną dodane do ekwipunku. Kliknij na skrzynkę pod jasnym biurkiem. Użyj karty identyfikacyjnej aby otworzyć skrzynkę i zabrać wkrętarkę.



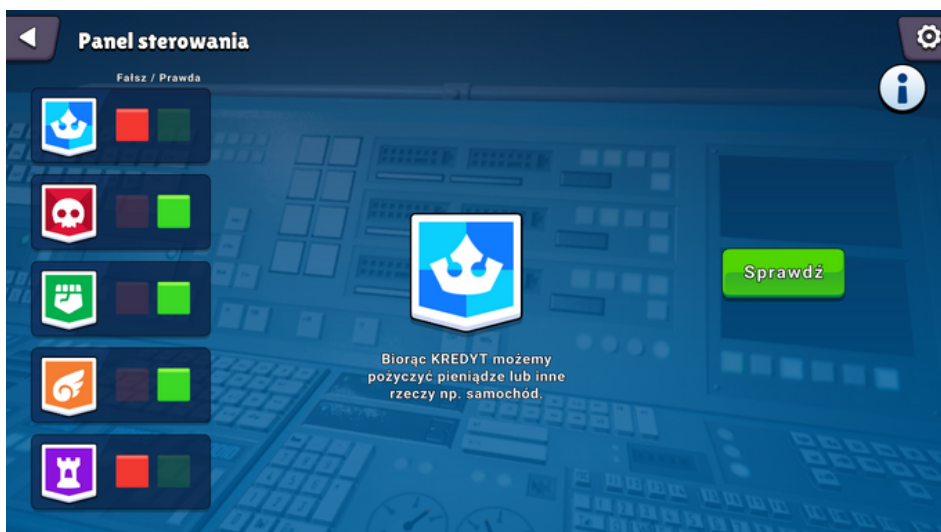
Kliknij na wentylację (automatycznie użyjesz wkrętarki, aby dostać się do środka).

W środku jest pole energetyczne, które musisz wyłączyć, aby przejść dalej. Cofnij się do pokoju.

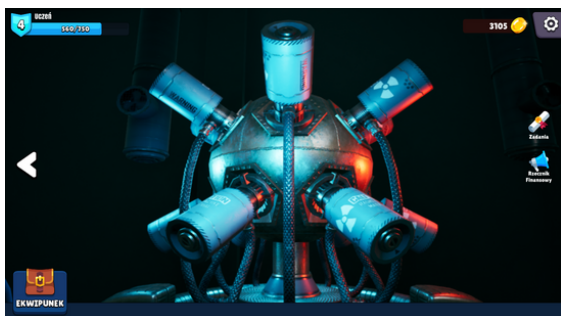


Zbierz z podłogi notatki do egzaminu (informacje z nich pojawią się w zakładce "Rzecznik Finansowy" i będą potrzebne w następnym etapie).

Kliknij na jasne biurko. Musisz prawidłowo zaznaczyć odpowiedzi (prawda/fałsz) na 5 pytań dotyczących kredytów i pożyczek (jeżeli nie znasz odpowiedzi, poszukaj ich w zakładce Rzecznik Finansowy).



Po prawidłowym zaznaczeniu kliknij "Sprawdź". Jeżeli odpowiedzi były dobre (F,P,P,P,F), to pole siłowe w wentylacji się wyłączy i możesz iść dalej.



Uwaga! Jeżeli podczas eksplorowania pokoju jeszcze nie trafiłeś na minigrę to warto wejść w nią i skorzystać z informacji w niej zawartych. Przydadzą się w kolejnej zagadce. Minigra nie jest obowiązkowa (da się bez niej ukończyć grę pod warunkiem, że ktoś posiada wiedzę o zasadach tworzenia silnych haseł do zabezpieczania kont).

Aby wejść do minigry kliknij na ekran na ciemnym biurku. Pojawi się gra "Znajdź różnicę". Różnice są łatwo widoczne. Zwróć uwagę na komentarze pojawiające się po odnalezieniu każdej z nich.



Z jednego z komentarzy dowiesz się, że silne hasło musi mieć co najmniej 8 znaków, w tym dużą i małą literę, cyfrę i znak specjalny - te informacje przydadzą ci się później.

Jeżeli klikniesz w nieprawidłowe miejsce, stracisz 15zł.



Wejdz do wentylacji (bez wzgledu na to, czy ukończyłeś minigrę czy nie).
Jeżeli wyłączyłeś agregat, to idź dalej.

Po wyjściu z wentylacji trafiasz na drzwi. Aby je otworzyć musisz zaznaczyć 5 silnych haseł.



Uwaga! Na tym etapie uczniowie często potrzebują pomocy. Jeżeli pominęli minigierkę, lub niedokładnie czytali informacje, jakie się w niej pojawiały, to mogą "zaciąć się" na tej zagadce. Należy rozważyć pomoc w postaci przypomnienia zasad tworzenia silnych haseł - można np. wypisać je na tablicy.

Po zaznaczeniu prawidłowych haseł trafiasz do trzeciego pokoju.

Podsumowanie

W drugim pokoju uczeń mógł zdobyć informacje (wszystkie znajdują się w zakładce Rzecznik Finansowy):

- Czym różni się pożyczka od kredytu? Gdzie można pożyczać pieniądze (różnice między Bankiem, Parabankiem, a SKOKiem)?
- Jakie opłaty dodatkowe należy ponieść pożyczając pieniądze?
- Czym jest prowizja?
- Czym jest marża?
- Jakie zadanie ma KFN - Komisja Nadzoru Finansowego?
- Jak zabezpieczyć swoje konto internetowe/Smartphona?

Pokój trzeci

Uwaga! Ten pokój dotyczy zaciągania chwilówek, windykacji należności oraz egzekucji komorniczej. Dla wielu uczniów są to abstrakcyjne problemy i pokój ten jest dla nich najcięższy do przejścia. Jeżeli przewidziana jest lekcja wprowadzająca, to warto zwrócić uwagę na te zagadnienia.

Istotne elementy:

- Zamknięte drzwi - otwierają się dopiero na końcu.
- Tablica - pojawiają się na niej znalezione notatki, tam również wpisuje się obliczenia.
- Informacje (karteczki) poukrywane w pokoju
- Miejsca z informacjami (wentylacja, sterta skrzynek, ściana)



Zerknij na tablicę. Musisz znaleźć informacje, które uzupełnią puste miejsca (na razie te połączone niebieskimi liniami).



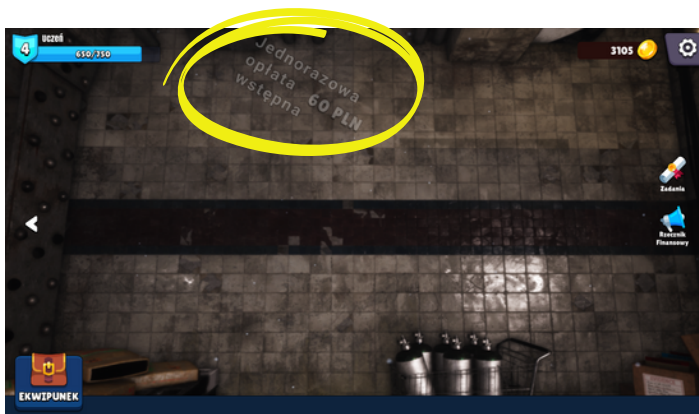
Odszukaj karteczki poukrywane w pokoju. W momencie zebrania karteczki pojawi się ona na tablicy, a ty otrzymasz informację w postaci notyfikacji.



Możesz analizować informacje od razu albo po znalezieniu wszystkich.

Oprócz karteczek informacje są również ukryte:

- na bocznej ścianie (zapamiętaj kwotę 60zł)



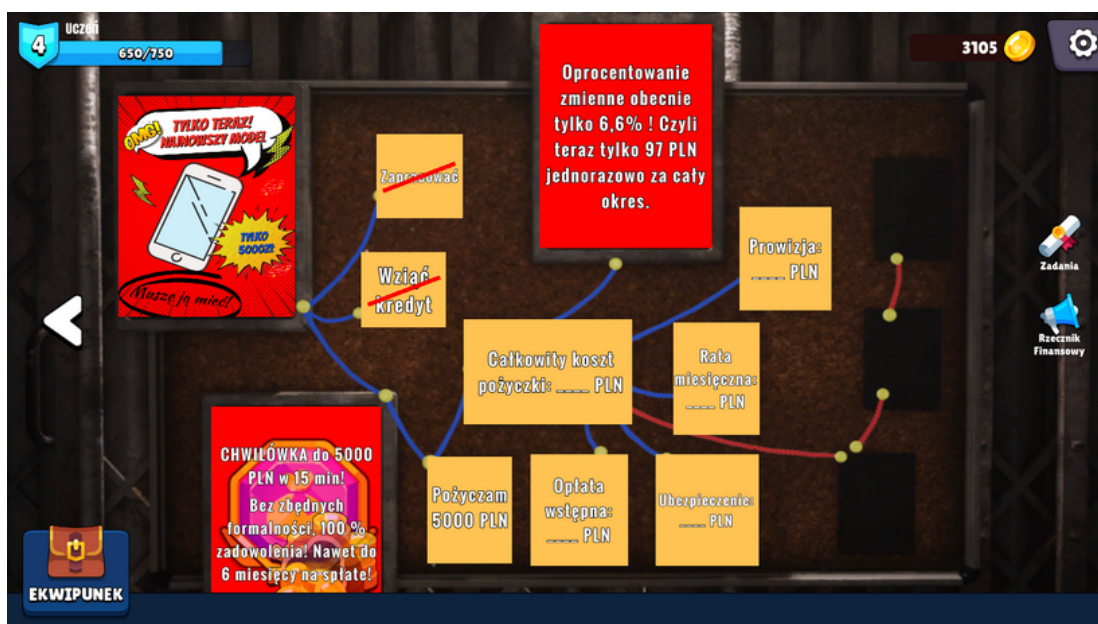
- na sterce skrzynek (zapamiętaj kwotę 60zł)



- w wentylacji - aby znaleźć informację trzeba przesunąć światełko do prawego dolnego rogu (zapamiętaj kwotę 1983zł)



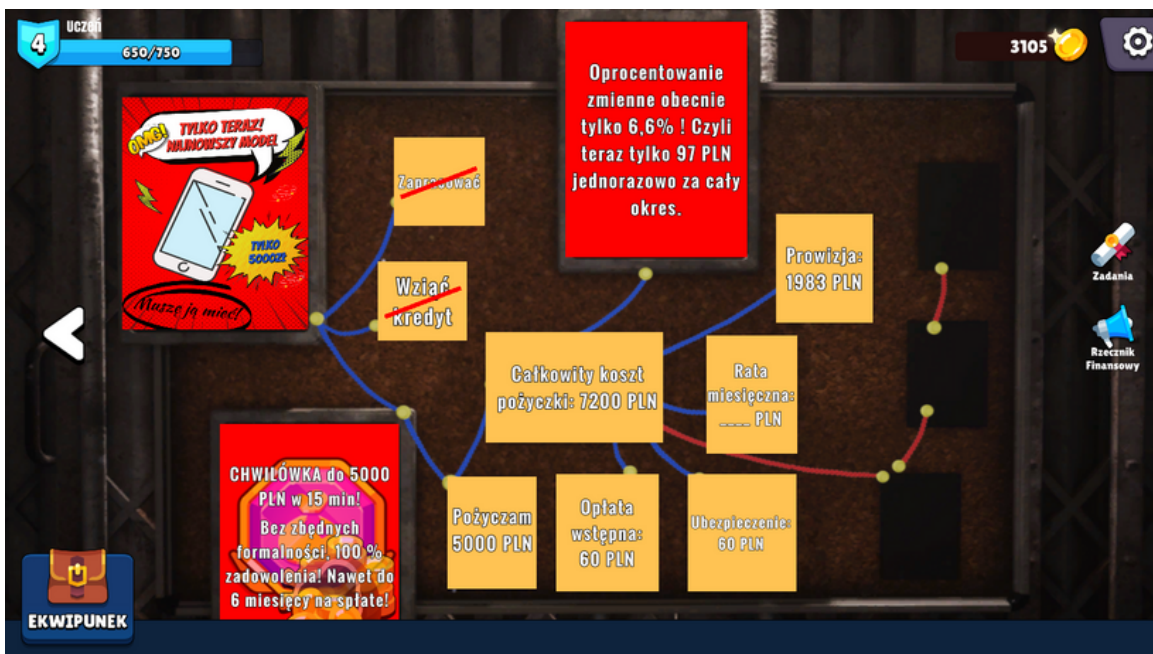
Jeżeli znalazłeś wszystkie informacje tablica powinna wyglądać tak. Kliknij na nią.



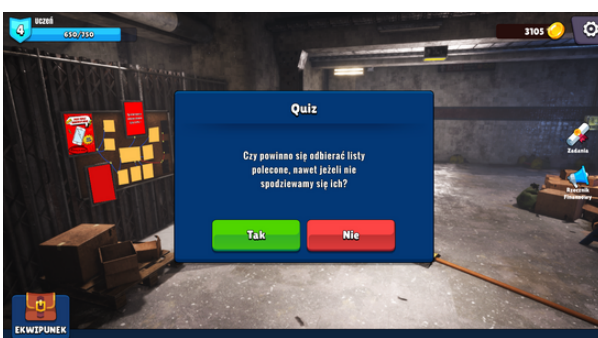
Uzupełnij tablicę wpisując odpowiednie kwoty, zsumuj je, aby obliczyć "Całkowity koszt pożyczki", po czym podziel tę kwotę przez 6, aby obliczyć miesięczną ratę.



Uzupełniona tablica powinna wyglądać tak:



Wróć do pokoju. Po chwili zapuka listonosz z listem poleconym. Pojawi się Quiz - odpowiedz na pytanie "Czy powinno się odbierać listy polecone, nawet jeżeli nie spodziewamy się ich?" (prawidłowa odpowiedź TAK).



Listonosz zostawia list, który pojawia się na tablicy (można przeczytać list lub go pominąć - zawiera informację o rozpoczęciu windykacji terenowej niespłaconego kredytu).



W międzyczasie dzwoni telefon. Wejść do Ekwipunku, zaznacz telefon i kliknij "Sprawdź".



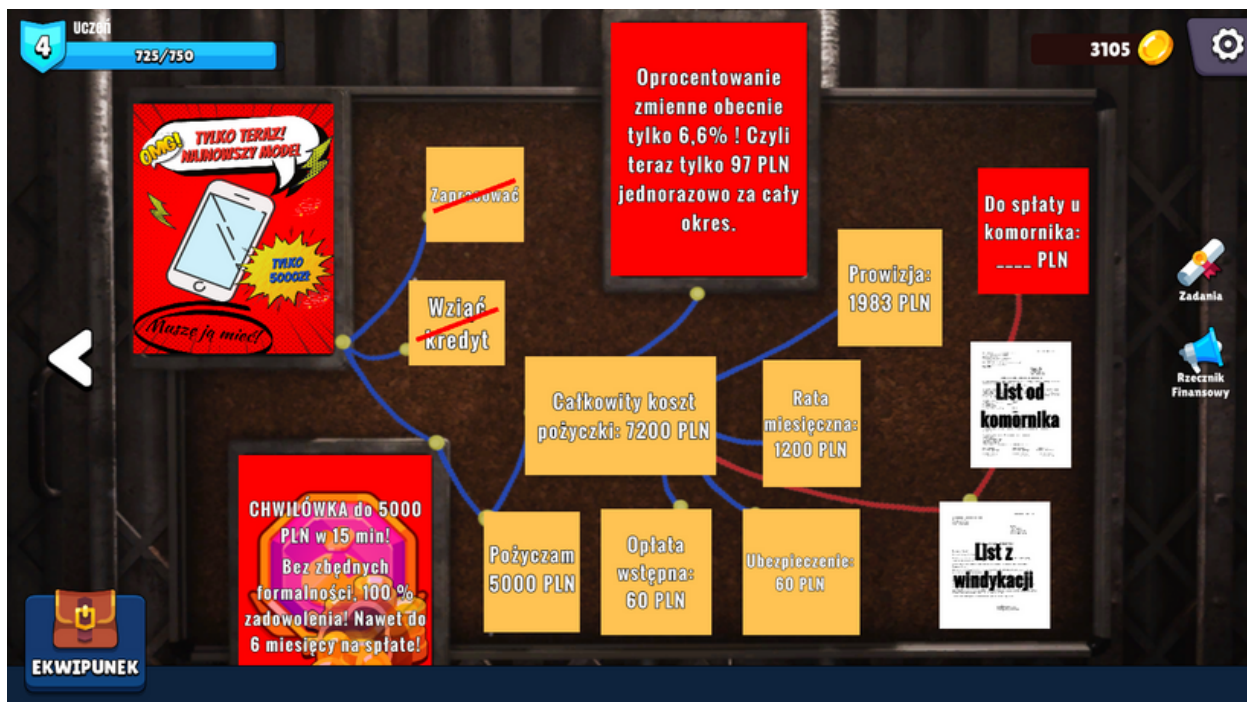
Dzwoni windykator i pojawia się kolejny quiz - odpowiedz na pytanie "Czy masz obowiązek rozmawiać z windykatorem przez telefon?" (prawidłowa odpowiedź NIE).

Po chwili słychać pukanie do drzwi. Pod drzwiami jest osoba z windykacji bezpośredniej.

Odpowiedz na kolejne pytanie quizu "Czy masz obowiązek wpuścić windykatora do mieszkania?" (prawidłowa odpowiedź NIE).

Czy powinno się odpowiadać na pisma z firm windykacyjnych dotyczące zawarcia ugody? (prawidłowa odpowiedź TAK).

Windykator odchodzi i po chwili przychodzi ponownie listonosz zostawiając list z sądu. List pojawia się na tablicy razem z polem do wpisania kwoty, jaką trzeba spłacić u komornika.



W liście od komornika znajdujemy kwotę, jaką należy wpisać - 10122zł (poniżej fragment pisma).

należność główna:	7200 zł
odsetki od dnia 02.07.2021 r.	672 zł
Koszty procesu	1800 zł
Koszty zastępstwa radcy prawnego w egzekucji	450 zł
Łącznie:	<u>10122 zł</u>

W przypadku zwłoki również dalsze odsetki od dnia 19.08.2022 r.

Wpisujemy kwotę i pojawia się wiadomość, że drzwi zostały odblokowane. Wracamy do pokoju, klikamy na drzwi i wychodzimy z pokoju.

Podsumowanie

W trzecim pokoju uczeń mógł zdobyć informacje (wszystkie znajdują się w zakładce Rzecznik Finansowy):

- Jakie są zasady kontaktu z windykatozem?
- Czy listy polecone (w tym listy z sądu) należy odbierać?
- Czym jest windykacja?
- Czym jest RRSO, stopa procentowa, koszt obsługi w domu klienta, opłata administracyjna, wydatki na ubezpieczenie spłaty pożyczki, opłata za ustanowienie zabezpieczenia?
- Czym jest prowizja, opłata przygotowawcza, odsetki, opłata za rozpatrzenie wniosku?
- Czym są chwilówki?
- Co składa się na wysokość oprocentowania kredytu lub pożyczki?

Epilog i sala lekcyjna

Wychodząc z trzeciego pokoju trafiasz w to samo miejsce, które pojawiło się po opuszczeniu klasy. Próbując wyjść włączasz alarm i pojawia się do rozwiązania krzyżówka podsumowująca całą grę. Odpowiedzi na większość pytań znajdziesz w zakładce Rzecznik Finansowy.

Uwaga! W krzyżówce trzeba uwzględnić polskie litery.



Uwaga! Uczniowie czasami mają poważne problemy z niektórymi hasłami. Należy rozważyć udzielenie im dodatkowych wskazówek.

Po rozwiązaniu krzyżówki wracasz do sali lekcyjnej.

W sali wyjaśniane jest jeszcze hasło główne krzyżówki czyli "chargeback". Przypominane są instytucje, do których można się zgłosić po pomoc w sprawach finansowych:

- Rzecznik Finansowy
- Rzecznik Konsumentów (Sugestia - podczas podsumowania gry warto, aby uczniowie znaleźli adres swojego Rzecznika Konsumentów, właściwego dla danej miejscowości)
- organizacje konsumenckie np. Stowarzyszenie Ochrony Konsumentów Aquila

Nauczycielka dziękuje za zajęcia i dzwonek kończy lekcję. Koniec gry.

Plansza końcowa pokazuje ile punktów doświadczenia udało się zdobyć oraz ile pieniędzy zostało na koncie gracza (nie stracił ich w trakcie gry).



Bardzo dziękujemy za skorzystanie z naszej gry. Mamy nadzieję, że spodobała się zarówno Państwu, jak i Państwa uczniom.

5. O Stowarzyszeniu

Stowarzyszenie Ochrony Konsumentów Aquila prowadzi różnorodną działalność w obszarze prawa konsumenckiego. Celem realizowanych przez nas projektów jest poprawa świadomości prawnej w społeczeństwie oraz udzielanie nieodpłatnej pomocy prawnej konsumentom.

Dbamy o to, aby ludzie wiedzieli jak kupować, jakie mają prawa i jak nie dać się oszukać. Udzielamy porad, nieodpłatnie wspieramy w sądzie, uczymy, tworzymy nowoczesne narzędzia informatyczne, które dają dostęp do szybkiej i rzetelnej wiedzy. Pomagamy biznesowi poruszać się w gąszczu przepisów konsumenckich i konsultujemy działania skierowane do ich klientów. Dzięki temu konsumenci wiedzą jak bezpiecznie kupować i jakie mają prawa, a sprzedawcy dbają o potrzeby klientów w zgodzie z przepisami.

Osoby zainteresowane skorzystaniem z naszej pomocy zachęcamy do kontaktu. Można do nas zadzwonić pod numer 71 74 000 22 lub napisać na adres e-mail kontakt@prawo-konsumenckie.pl.

Stowarzyszenie Ochrony Konsumentów Aquila
biuro: ul. Piłsudskiego 36/3, 50-033 Wrocław
tel.: 71 74 000 22
e-mail: kontakt@prawo-konsumenckie.pl