

## Regulamin uczestnictwa w projekcie

### ***WWSI - uczelnia odpowiedzialna społecznie [Projekt]***

### ***Dotyczy Zadania 1: Młodzieżowy Uniwersytet Kompetencji Cyfrowych [Zadanie]***

Współfinansowanym przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego,  
Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020,  
Oś priorytetowa III. Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju,  
Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym

#### **1. Podstawowe informacje o Projekcie i Zadaniu**

1. Projekt realizowany jest przez Warszawską Wyższą Szkołę Informatyki zwaną dalej Projektodawcą.
2. Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa III. Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju, Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym.
3. Projekt skierowany jest do osób w różnym wieku, które pragną podnieść szeroko rozumiane kompetencje IT.
4. Zadanie 1, którego dotyczy niniejszy regulamin jest adresowane do uczniów szkół ponadpodstawowych (licea i technika), którzy są zainteresowani dziedziną informatyki i zastanawiają się nad wyborem tego kierunku studiów.
5. Biuro Projektu znajduje się w siedzibie Warszawskiej Wyższej Szkoły Informatyki w Warszawie (00-169) przy ul. Lewartowskiego 17.
6. Okres realizacji Projektu: 01.11.2018 – 31.11.2021.

#### **2. Słownik pojęć**

Użyte w niniejszym Regulaminie pojęcia, oznaczają:

1. Projektodawca – Warszawska Wyższa Szkoła Informatyki, z siedzibą w Warszawie, przy ul. Lewartowskiego 17, NIP: 525-21-85-183.
2. Instytucja Pośrednicząca (IP) – Narodowe Centrum Badań i Rozwoju.

3. Kandydat/Kandydatka – osoba ubiegająca się o zakwalifikowanie do udziału w projekcie na podstawie zasad określonych w niniejszym Regulaminie.
4. Uczestnik/Uczestniczka Projektu – osoba, która została zakwalifikowana do udziału w Projekcie na podstawie procedury rekrutacyjnej regulowanej przez Regulamin zakwalifikowana zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym regulaminie oraz podpisała komplet dokumentów wymaganych od Uczestnika/Uczestniczki Projektu.
5. Biuro Projektu – kontakt: Warszawska Wyższa Szkoła Informatyki, ul. Lewartowskiego 17, pok. 215, tel. 0 22 489 64 90.
6. Strona www Projektu - <http://uniwersytet-wirtualny.edu.pl/3mu>

### **3. Założenia projektu**

1. Nadrzędnym celem Projektu jest podniesienie kompetencji ICT u 692 osób z niestandardowych dla szkolnictwa wyższego grup odbiorców. Wszystkie działania w projekcie będą służyły rozwijaniu u uczestników kompetencji pozwalających na:
  - aktywizację społeczną i zawodową,
  - poszerzanie wiedzy ogólnej i specjalistycznej oraz rozwój zainteresowań,
  - pobudzenie aktywności edukacyjnej i kulturalnej,
  - zapobieganie wykluczeniu społecznemu.
2. Projekt będzie realizowany w siedzibie Warszawskiej Wyższej Szkoły Informatyki oraz wybrane zajęcia w formie zdalnej za pośrednictwem platform do pracy zdalnej.

### **4. Zadanie 1. Młodzieżowy Uniwersytet Kompetencji Cyfrowych**

1. W ramach Zadania przewidziano przeprowadzenie:
  - a. czterech edycji 40 godzinnych warsztatów z programowania i grafiki
  - b. pięciu edycji 20 godzinnych kursów z zakresu programowania i grafiki
  - c. udostępnienie na stronie projektu materiałów do samodzielnej nauki dla uczniów w postaci czterech kursów e-learningowych z zakresu grafiki oraz czterech z zakresu programowania.
2. Łącznie w warsztatach weźmie udział 180 uczniów a w kursach 360 uczniów (każda osoba może wziąć udział tylko w jednym ze szkoleń).
3. Dla uczestników zajęć przewidziano:
  - pracę w 15 – 20 os. grupach,
  - zaświadczenie o ukończeniu szkolenia,
  - w przypadku 20 godz. kursów realizowanych w siedzibie uczelni catering.

#### 4. Organizacja zajęć:

- kurs: 20 godzin lekcyjnych w trakcie 3 -5 dni zajęciowych (jeśli forma stacjonarna) lub spotkania po 2-3 godziny lekcyjne w trakcie kilku miesięcy w przypadku realizacji z formie zdalnej,
- warsztaty: 40 godzin lekcyjnych realizowane w trakcie spotkań po 2 do 4 godzin lekcyjnych (forma zdalna lub stacjonarna).

#### 5. Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikiem/Uczestniczką szkoleń może zostać uczeń/uczennica szkoły ponadpodstawowej (liceum lub technikum) – weryfikowane na podstawie oświadczenia w formularzu zgłoszenia kandydata do projektu.
2. Uczestnikiem/Uczestniczką Projektu zostaje osoba zakwalifikowana do udziału w nim na podstawie procedury rekrutacyjnej, która w terminie wskazanym przez Projektodawcę wypełni zestaw dokumentów wymaganych od Uczestnika Projektu tj. Formularz zgłoszeniowy uczestnika Projektu, Oświadczenia w zakresie przetwarzania danych osobowych, Zgodę na przetwarzanie wizerunku, Deklarację uczestnictwa w Projekcie.

#### 6. Zasady rekrutacji

1. Rekrutacja do Projektu ma charakter otwarty.
  2. Nabór na kolejne edycje zajęć jest prowadzony w terminach ustalonych przez Kierownika Projektu i ogłaszany na stronie internetowej Projektu oraz innych kanałów informacyjnych wykorzystywanych przez Projektodawcę.
3. Etapy rekrutacji:

**1 etap:** Wysłanie do Biura Projektu elektronicznego Zgłoszenia kandydata do projektu ze wskazaniem preferowanego szkolenia oraz zawierającego oświadczenie o spełnieniu kryteriów kwalifikacji uczestnika do udziału w zajęciach (patrz pkt. 5 Regulaminu).

O zakwalifikowaniu Kandydatów/Kandydatek do udziału w szkoleniach będą decydowały następujące kryteria:

- Wypełnienie i złożenie w Biurze Projektu poprawnie wypełnionych dokumentów rekrutacyjnych,
- Spełnienie ogólnych kryteriów udziału w projekcie określonych w rozdziale 5 Regulaminu (weryfikacja na podstawie oświadczenia – Spełnia/Nie spełnia)

- Punktacja za spełnienie Priorytetowych Kryteriów Udziału:

Kobieta – 10 pkt (z zastrzeżeniem, że po osiągnięciu wskaźnika 50% miejsc przyznanych kobietom o dalszych miejscach będzie decydowała kolejność zgłoszeń)

Osoba z niepełnosprawnością (na podstawie orzeczenia lekarskiego) – 10 pkt

W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów będzie decydowała kolejność zgłoszeń.

- a) Zgłoszenia do udziału w każdym ze szkoleń będą rozpatrywane niezależnie.

**2 etap: Ogłoszenie list osób zakwalifikowanych (informacja wysłana mailem na adres podany w formularzu zgłoszeniowym Kandydata).**

- 4. Każdy Uczestnik/Uczestniczka może wziąć udział tylko w jednej formie wsparcia/szkoleniu w Projekcie/Zadaniu.

**3 etap: Podpisanie dokumentów wymaganych od Uczestnika Projektu.**

- 5. Zakwalifikowani/e Kandydaci/Kandydatki do Projektu zobowiązani będą do niezwłocznego (nie później niż w dniu udzielenia pierwszego wsparcia) podpisania Deklaracji uczestnictwa w Projekcie, Oświadczenia dotyczącego przetwarzania danych osobowych, Oświadczenia o wyrażeniu zgody na upowszechnianie wizerunku oraz Formularza zgłoszeniowego Uczestnika Projektu.
- 6. W przypadku osób niepełnoletnich dokumenty wymienione w pkt 5 powinny zostać podpisane przez rodzica lub opiekuna prawnego.
- 7. Kandydaci/Kandydatki, którzy nie zostaną zakwalifikowani do Projektu ze względu na brak miejsc zostaną wpisani na listę rezerwową dla danego szkolenia/grupy zajęciowej zgodnie z kolejnością zapisów/uzyskaną punktacją.
- 8. W razie zwolnienia się miejsc na liście podstawowej, Kandydaci/Kandydatki z listy rezerwowej zostaną poinformowani o możliwości przystąpienia do Projektu.
- 9. Przystąpienie Kandydata/Kandydatki do procesu rekrutacji jest równoznaczne z zaakceptowaniem niniejszego Regulaminu oraz wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych (pełna treść zgody znajduje się na stronie projektu).

## **7. Uprawnienia i obowiązki uczestnika**

1) Uczestnik/Uczestniczka Projektu/Zadania ma prawo do:

- a) nieodpłatnego udziału w szkoleniu, na które został/a zakwalifikowany/a oraz otrzymania wsparcia w zakresie opisanym w rozdziale 4 niniejszego Regulaminu,
- b) otrzymania pisemnego zaświadczenia/certyfikatu uczestnictwa w Projekcie po spełnieniu warunków jego uzyskania.

2) Uczestnik/Uczestniczka Projektu zobowiązuje się do:

- a) Złożenia kompletu wymaganych dokumentów rekrutacyjnych.
- b) Przestrzegania postanowień regulaminu Uczestnictwa w Projekcie.
- c) Wypełnienia pre-testów i post-testów, które pozwolą na ocenę kompetencji i wiedzy nabytych podczas zajęć.
- d) Uzyskania frekwencji na poziomie 85% godzin dydaktycznych.
- e) Wypełniania ankiet i dokumentów związanych z udziałem w Projekcie przygotowanych przez Projektodawcę i Instytucję Pośredniczącą, zarówno w jego trakcie, jak i po zakończeniu.
- f) Bieżącego informowania o zmianie danych kontaktowych.

3) Kandydat/Kandydatka oświadcza, że zapoznał/a się z Regulaminem oraz spełnia warunki uczestnictwa w Projekcie określone w Regulaminie.

4) Kandydat/Kandydatka jest świadomy odpowiedzialności za składanie oświadczeń niezgodnych z prawdą i oświadcza, że dane zawarte w złożonych dokumentach rekrutacyjnych są zgodne ze stanem faktycznym.

## **8. Postanowienia końcowe**

1. Realizator Projektu zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu, o czym niezwłocznie poinformuje zainteresowanych na stronie www Projektu.
2. W związku z różnorodnością form zajęć przewidzianych do realizacji w Projekcie, Realizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji zasad rekrutacji, uczestnictwa oraz organizacji poszczególnych rodzajów zajęć w celu usprawnienia działań podejmowanych w ramach Projektu, a w szczególności w związku z monitoringiem i ewaluacją Projektu.
3. Regulamin obowiązuje w okresie realizacji Projektu.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem podpisania.