

## **REGULAMIN PROJEKTU WARSZTATÓW PROGRAMOWANIA DLA UCZNIÓW SZKÓŁ ŚREDNICH**

### **§ 1**

#### **POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Niniejszy regulamin określa zasady rekrutacji i uczestnictwa w projekcie "Warsztaty programowania dla uczniów szkół średnich", zwanego dalej Projektem.
2. Projekt jest współfinansowany ze środków Gminy Miasta Szczecin (w ramach programu "mikroDOTACJE").
3. Organizatorem Projektu jest Stowarzyszenie Klaster ICT Pomorze Zachodnie z siedzibą w Szczecinie (e-mail: [biuro@klaster.it](mailto:biuro@klaster.it)).

### **§ 2**

#### **INFORMACJE O PROJEKCIE**

1. Celem głównym Projektu jest wzrost kompetencji informatycznych do poziomu podstawowego z programowania (w technologii JavaScript) u 20 uczniów ze szczecińskich szkół średnich.
2. Celami szczegółowymi są:
  - przeprowadzenie dwudniowych, bezpłatnych warsztatów z podstaw programowania (JavaScript) dla 20 uczniów ze szczecińskich szkół średnich;
  - zaangażowanie 5 doświadczonych trenerów z co najmniej 2 firm IT działających na terenie Szczecina.
3. Warsztaty odbędą się w terminie 10 i 11 października 2020 w godzinach 9:00 - 17:00 w Technoparku Pomerania przy ul. Cyfrowej 5 (71-441 Szczecin).
4. W związku z epidemią warsztaty zostaną zorganizowane zgodnie z obowiązującymi obostrzeniami z zachowaniem odpowiednich odstępów pomiędzy uczestnikami oraz koniecznymi środkami ochrony.
5. Okres realizacji Projektu: 18.08.2020 - 13.10.2020

### **§ 3**

#### **ZASADY REKRUTACJI UCZESTNIKÓW PROJEKTU**

1. Do projektu mogą zgłosić się uczniowie ze szkół średnich ze Szczecina.
2. Zgłoszenie do Projektu odbywa się drogą elektroniczną za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej Organizatora w terminie 11.09-04.10.2020. W przypadku osób, które w dacie zgłoszenia nie ukończyły 18 roku życia, w formularzu zgłoszeniowym, o którym mowa w zdaniu poprzednim, oświadczenie o wyrażeniu zgody na zgłoszenie udziału do Projektu musi złożyć rodzic lub inny przedstawiciel ustawowy.
3. Organizator na podstawie wypełnionych formularzy zgłoszeniowych wybierze na podstawie subiektywnej decyzji 20 osób, które zakwalifikują się do udziału w

projekcie i poinformuje o wynikach rekrutacji wszystkie zgłoszone osoby w terminie do 05.10.2020r.

4. Uczestnicy podczas warsztatów będą pracować na własnym sprzęcie.

#### **§ 4**

#### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Organizator zastrzega sobie prawo wniesienia zmian do Regulaminu lub wprowadzenia dodatkowych jego postanowień w każdym czasie, włącznie z prawem do zakończenia realizacji Projektu.
2. Ostateczna interpretacja Regulaminu Projektu należy do Organizatora.
3. Regulamin obowiązuje przez czas trwania Projektu.
4. Aktualna treść regulaminu dostępna jest na stronie internetowej [www.klaster.it](http://www.klaster.it).
5. Załącznik Nr 1 będący informacją ws RODO stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.

#### **Załącznik nr 1**

#### **Klauzula informacyjna**

1. Administratorem Państwa danych osobowych jest Stowarzyszenie Klaster ICT Pomorze Zachodnie z siedzibą w Szczecinie przy ul. Niemierzyńskiej 17a, 71-441 Szczecin, którego biuro znajduje się w Technoparku Pomerania, budynek F3, ul. Cyfrowa 6 (pokój B.3.13), 71-441 Szczecin, e-mail: [biuro@klaster.it](mailto:biuro@klaster.it)
2. Dane osobowe są przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO w celu przeprowadzenia i realizacji Projektu.
3. Odbiorcami danych są upoważnieni pracownicy Administratora, podmioty, którym należy udostępnić dane osobowe w celu wykonania obowiązku prawnego, a także podmioty, którym dane zostaną powierzone do zrealizowania celów przetwarzania.
4. Posiadają Państwo prawo do: żądania od administratora dostępu do danych osobowych, prawo do ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania.
5. Przysługuje Państwu prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, Jeśli uznają Państwo, iż przetwarzanie przez Administratora Państwa danych osobowych narusza przepisy dot. ochrony danych osobowych.
6. Podanie danych osobowych jest przez Państwa dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału w Projekcie.