

REGULAMIN NABORU DO PROJEKTU
“KURS IT: TESTER OPROGRAMOWANIA Z CERTYFIKATEM ISTQB”

§ 1
POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady rekrutacji i uczestnictwa w projekcie “**Kurs IT: Tester Oprogramowania z certyfikatem ISTQB**”, zwanego dalej Projektem.
2. Projekt jest dofinansowany przez Powiatowy Urząd Pracy.
3. Organizatorami Projektu są: Stowarzyszenie Klaster ICT Pomorze Zachodnie z siedzibą w Szczecinie (e-mail: biuro@klaster.it) oraz Powiatowy Urząd Pracy w Szczecinie (e-mail: pupszczecin@pupszczecin.pl), zwani dalej “Organizatorami”.
4. Partnerami Projektu są wybrane firmy członkowskie Stowarzyszenia Klaster ICT Pomorze Zachodnie.

§ 2
INFORMACJE O PROJEKCIE

1. Celem projektu jest przeprowadzenie szkolenia online dla 16 osób.
2. Uprawnione do udziału w Projekcie są osoby, które ukończyły 45 lat i mieszkają na terenie województwa zachodniopomorskiego.
3. Okres realizacji Projektu:
 - a. Kurs rozpocznie się nie później niż w lutym 2023 roku oraz będzie trwał 2 miesiące.
4. Kurs będzie obejmował ok. 150 godzin i będzie odbywał się w popołudnia i weekendy.
5. Udział w projekcie jest bezpłatny dla Uczestników.
6. Miejscem realizacji kursu będzie narzędzie umożliwiające zdalne połączenie. Platforma zostanie zapewniona przez dostawcę usługi szkoleniowej, którego wyłoni i wskaże Powiatowy Urząd Pracy w Szczecinie w stosownym terminie.
7. Uczestnik musi zapewnić dla siebie sprzęt oraz stabilne połączenie internetowe we własnym zakresie. Minimalne wymagania sprzętowe określone zostały w Załączniku nr 1 Regulaminu.
8. Po zakwalifikowaniu się na kurs Uczestnik podpisze umowę z Powiatowym Urzędem Pracy.
9. Partnerzy Projektu będą mieli wgląd do wyników testów cząstkowych oraz egzaminu końcowego.

§ 3
ZASADY REKRUTACJI W PROJEKCIE

1. Udział w projekcie mogą wziąć osoby, które ukończyły 45 lat.

2. Zgłoszenie do Projektu odbywa się drogą elektroniczną za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej Organizatora, czyli Stowarzyszenia Klaster ICT Pomorze Zachodnie. Formularz będzie aktywny w terminie: do dnia 15 grudnia 2022.
3. Rekrutacja do Projektu będzie przeprowadzona w trzech etapach:
 - a. I Etap - wypełnienie formularza rekrutacyjnego;
 - b. II Etap - wykonanie testu sprawdzającego dotychczasową wiedzę techniczną i językową Kandydata.
 - c. III Etap - rozmowa online z wybranymi Kandydatami.
4. Łącznie do grupy zakwalifikuje się 16 osób z największą liczbą punktów. Kryteria oceny Kandydatów są następujące:
 - a. rekomendacja firmy klastrowej,
 - b. znajomość języka obcego: angielskiego lub niemieckiego,
 - c. wiedza techniczna i doświadczenie z testowaniem/programowaniem,
 - d. motywacja Kandydata.
5. Informacja o wyniku rekrutacji zostanie przesłana w dniu 19 grudnia drogą mailową (informacja dotycząca I Etapu).

§ 4

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wniesienia zmian do Regulaminu lub wprowadzenia dodatkowych jego postanowień w każdym czasie, włącznie z prawem do zakończenia realizacji Projektu.
2. Stowarzyszenie ma prawo do odstąpienia od naboru, w każdym czasie i bez podania przyczyny, a w szczególności niniejszej umowy ze skutkiem na dzień złożenia oświadczenia o rozwiązaniu w przypadku decyzji PUP o wstrzymaniu realizacji Projektu.
3. Ostateczna interpretacja Regulaminu Projektu należy do Organizatorów.
4. Regulamin obowiązuje przez czas trwania Projektu.
5. Aktualna treść regulaminu dostępna jest na stronie internetowej www.klaster.it.
6. Załącznik Nr 2 będący informacją ws. RODO stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.

Załącznik nr 1

Windows:

- 64-bitowy Microsoft® Windows® 8/10
- architektura x86_64 CPU; 2 generacja Intel Core lub nowsza, albo AMD CPU z wsparciem dla Windows Hypervisor
- 8 GB RAM
- 8 GB - minimalna wolna przestrzeń dyskowa (IDE + Android SDK + Android Emulator)
- 1280 x 800 - minimalna rozdzielczość ekranu

Mac:

- MacOS® 10.14 (Mojave) lub wyższy
- procesor typu ARM, lub 2nd generacja Intel Core lub nowsza z wsparciem dla Hypervisor.Framework
- 8 GB RAM
- 8 GB - minimalna wolna przestrzeń dyskowa (IDE + Android SDK + Android Emulator)
- 1280 x 800 - minimalna rozdzielczość ekranu

Linux:

- Dowolna 64-bitowa dystrybucja Linux, która wspiera Gnome, KDE, lub Unity DE; GNU C Library (glibc) 2.31 lub nowsza.
- architektura x86_64 CPU; 2 generacja Intel Core lub nowsza, lub procesor AMD z wsparciem dla AMD Virtualization (AMD-V) and SSSE3
- 8 GB RAM
- 8 GB - minimalna wolna przestrzeń dyskowa (IDE + Android SDK + Android Emulator)
- 1280 x 800 - minimalna rozdzielczość ekranu

Załącznik nr 2

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
2. Podanie przez Państwa danych osobowych jest wymogiem umownym i jest niezbędne dla Państwa udziału w Projekcie, a nie podanie tych danych uniemożliwi Państwu udział w Projekcie.
3. Dane osobowe są przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO w celu przeprowadzenia i realizacji Projektu.

4. 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.
5. Posiadają Państwo prawo do: żądania od administratora dostępu do danych osobowych, prawo do ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania.
6. 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.
7. Podanie danych osobowych jest przez Państwa dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału w Projekcie.