



## REGULAMIN REKRUTACJI DO PROJEKTU „Branżowe Centrum Umiejętności w dziedzinie informatyki i programowania w Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego nr 2 Elektronik w Zielonej Górze”

Dofinansowanego w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności

**Komponent A.** „Odporność i konkurencyjność gospodarki”.

**Cel szczegółowy Komponentu A3.** Doskonalenie systemu edukacji, mechanizmów uczenia się przez całe życie w kierunku lepszego dopasowania do potrzeb nowoczesnej gospodarki, wzrostu innowacyjności, zwiększania transferu nowych technologii oraz zielonej transformacji.

**Reforma A3.1.** Kadry dla nowoczesnej gospodarki – poprawa dopasowania umiejętności i kwalifikacji do wymogów rynku pracy w związku z wdrażaniem nowych technologii w gospodarce oraz zieloną i cyfrową transformacją.

**Cel reformy.** Przygotowanie kadr na potrzeby nowoczesnej gospodarki oraz funkcjonowania w sytuacjach kryzysowych.

**Inwestycja A.3.1.1.** Wsparcie rozwoju nowoczesnego kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie.

**Cel Inwestycji.** Zapewnienie przestrzeni dla skutecznej współpracy szkół, w tym zawodowych, uczelni, pracodawców, ośrodków badawczo-rozwojowych i innych instytucji otoczenia gospodarczego oraz promocja szkolnictwa zawodowego.

Zatwierdzam:

Zielona Góra, 13 maja 2024 r.

Regulamin zawiera:

- 1) Słownik - objaśnienie pojęć,
- 2) Zasady rekrutacji uczestników projektu,
- 3) Zasady rezygnacji z uczestnictwa w projekcie.



## § 1 Słowniczek

Ilekoć jest mowa o:

- 1) **Liderze Projektu** – należy przez to rozumieć Miasto Zielona Góra z siedzibą przy ul. Podgórznej 22, 65-424 Zielona Góra;
- 2) **BCU** – należy przez to rozumieć Branżowe Centrum Umiejętności nr 1 utworzone w Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego nr 2 "Elektronik" ul. Staszica 2, 65-175 Zielona Góra;
- 3) **Partnerze Projektu** – należy przez to rozumieć:
  - a) Polskie Towarzystwo Informatyczne, ul. Solec 38 lok. 103 00-394 Warszawa,
  - b) Uniwersytet Zielonogórski, ul. Licealna 9, 65-417 Zielona Góra;
- 4) **regulaminie** – należy przez to rozumieć niniejszy dokument o nazwie Regulamin projektu „Branżowe Centrum Umiejętności w dziedzinie informatyki i programowania w Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego nr 2 Elektronik w Zielonej Górze”;
- 5) **projekcie** – należy przez to rozumieć projekt „Branżowe Centrum Umiejętności w dziedzinie informatyki i programowania w Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego nr 2 Elektronik w Zielonej Górze”;
- 6) **rekrutacji** – należy przez to rozumieć postępowanie mające na celu wyłonienie uczestników projektu;
- 7) **kandydat/ka do udziału w projekcie** – należy przez to rozumieć osobę, która zgłosiła swoją chęć udziału w projekcie poprzez wypełnienie i dostarczenie w wyznaczonym terminie dokumentów rekrutacyjnych;
- 8) **uczestnik projektu** – należy przez to rozumieć osobę, która została zakwalifikowana do udziału w projekcie w procesie rekrutacji;
- 9) **liście uczestników** – należy przez to rozumieć wykaz osób przyjętych do projektu, które zostały zakwalifikowane do projektu;
- 10) **formularzu zgłoszeniowym** – należy przez to rozumieć dokument pod nazwą *Formularz zgłoszeniowy do projektu* zawierający dane podstawowe o kandydacie do projektu, dane dotyczące kryteriów fakultatywnych oraz wyboru formy wsparcia;
- 11) **deklaracji uczestnictwa osób** – należy przez to rozumieć potwierdzenie spełnienia kryteriów formalnych i kwalifikacyjnych uczestnictwa w projekcie przez uczestników projektu;
- 12) **danych osobowych** – należy przez to rozumieć niezbędne w procesie rekrutacji informacje o kandydacie/tce na uczestnika projektu, których niepodanie wyklucza z ubiegania się o przyjęcie do projektu;
- 13) **oświadczeniu uczestnika projektu** – należy przez to rozumieć wyrażenie zgody na udostępnienie danych osobowych i ich przetwarzanie oraz wyrażanie innych zgód przez uczestnika/rodzica lub opiekuna prawnego uczestnika;
- 14) **Specjalista ds. szkoleń** – należy przez to rozumieć osobę, która bezpośrednio w szkole odpowiada za rekrutację, organizację kursów/szkoleń i nadzór nad ich jakością, współpracę z Partnerami projektu w zakresie realizacji zadań;
- 15) **Biuro Projektu** – należy przez to rozumieć siedzibę Zespołu Projektowego mieszczącą się w Urzędzie Miasta Zielona Góra, Wydział Oświaty i Spraw Społecznych w Zielonej Górze, ul. Zachodnia 63a.



## § 2

### Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady rekrutacji i uczestnictwa w projekcie „Branżowe Centrum Umiejętności w dziedzinie informatyki i programowania w Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego nr 2 Elektronik w Zielonej Górze”, współfinansowanego ze środków Europejskiego Instrumentu na rzecz Odbudowy i Zwiększania Odporności (Recovery and Resilience Facility - RRF) w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności (KPO).
2. Projekt jest realizowany przez Miasto Zielona Góra jako Lidera w partnerstwie Polskim Towarzystwem Informatycznym oraz Uniwersytetem Zielonogórskim.
3. Celem głównym Projektu jest wsparcie przygotowania kadr na potrzeby nowoczesnej gospodarki w branży informatyka i programowanie poprzez stworzenie i funkcjonowanie BCU w Zielonej Górze oraz przeszkolenie 250 osób, w tym 150 dorosłych, 75 młodych i 25 nauczycieli w terminie do 30.09.2025 r.
4. Wsparciem w ramach projektu objęte zostaną:
  - 1) osoby młode w wieku 14-24 lat, tj. uczniowie z szkół zawodowych (technika, szkoły branżowe) o profilu informatyka lub/i programowanie oraz studenci kierunków informatyka lub/i programowanie;
  - 2) osoby dorosłe pracujące w sektorze informatyka lub/i programowanie lub podnoszące swoje kompetencje z zakresu informatyka lub/i programowanie;
  - 3) nauczyciele teoretycznych i praktycznych przedmiotów zawodowych w dziedzinie informatyki lub/i programowania.
5. Projekt realizowany jest w terminie od 1 stycznia 2023 r. do 30 września 2025 r.
6. Szkolenia realizowane będą od 01.05.2024 r. do 30.09.2025 r. w siedzibie BCU.

## § 3

### Zaplanowane formy wsparcia

1. W ramach Projektu realizowane będą następujące formy wsparcia:
  - 1) Szkolenia skierowane do 75 osób młodych w wieku 14-24 lata spełniających kryteria wskazane w §2 ust. 4 pkt. 1) z zakresu:
    - a) „**Sieci komputerowe podstawy**” w wymiarze 15 h, szkolenie przewidziane jest dla 30 osób (dwie grupy szkoleniowe),
    - b) „**Programowanie systemów wbudowanych**” w wymiarze 15 h, szkolenie przewidziane jest dla 45 osób (trzy grupy szkoleniowe),
  - 2) Szkolenia skierowane do 150 osób dorosłych spełniających kryteria wskazane w §2 ust. 4 pkt. 2) z zakresu:
    - a) „**Certyfikat umiejętności komputerowych – poziom podstawowy**” w wymiarze 120 h, szkolenie przewidziane jest dla 15 osób (jedna grupa szkoleniowa),
    - b) „**Sieci komputerowe – podstawy**” w wymiarze 30 h, szkolenie przewidziane jest dla 60 osób (cztery grupy szkoleniowe),
    - c) „**Programowanie systemów wbudowanych**” w wymiarze 30 h, szkolenie przewidziane jest dla 75 osób (pięć grup szkoleniowych)
  - 3) Szkolenia skierowane do 25 nauczycieli spełniających kryteria wskazane w §2 ust. 4 pkt. 3) z zakresu:
    - a) „**Programowanie systemów wbudowanych**” w wymiarze 15 h, szkolenie przewidziane jest dla 25 osób (dwie grupy szkoleniowe).

## § 4

### Zasady uczestnictwa w Projekcie

1. Uczestnikiem Projektu może być osoba, która obligatoryjnie spełnia poniższe kryteria formalne:
    - 1) mieszka na terenie Rzeczypospolitej Polski;
    - 2) spełnia jedno z kryteriów grupy docelowej wskazanych w §2 ust. 3 niniejszego Regulaminu;
    - 3) złożyła w terminie wskazanym w §4 ust. 9 komplet wymaganych dokumentów rekrutacyjnych, podpisanych osobiście lub przez rodzica/opiekuna prawnego osoby niepełnoletniej.
  2. Kryteriami fakultatywnymi mogącymi wpłynąć na pierwszeństwo udziału ucznia w Projekcie są:
    - 1) Dla ucznia/studenta
      - a) udział w pozaszkolnych/pozaakademickich aktywnościach naukowych (w tym olimpiady i konkursy przedmiotowe) w dziedzinie informatyki lub programowania w okresie 3 lat poprzedzających rekrutację – 1 pkt;
      - b) niepełnosprawność – orzeczenie o niepełnosprawności – 1 pkt;
      - c) płeć żeńska – 1 pkt;
      - d) zamieszkiwanie na terenach wiejskich – 1 pkt.
    - 2) Dla osoby dorosłej/nauczyciela:
      - a) udział w kursach kwalifikacyjnych lub szkoleniach w dziedzinie informatyki lub programowania w okresie 3 lat poprzedzających rekrutację – 1 pkt
      - b) niepełnosprawność – orzeczenie o niepełnosprawności – 1 pkt;
      - c) płeć żeńska – 1 pkt;
      - d) zamieszkiwanie na terenach wiejskich – 1 pkt.
  5. Udział w projekcie jest dobrowolny.
  6. Uczestnik projektu nie ponosi kosztów uczestnictwa.
  7. Każdy uczestnik projektu ma prawo do:
    - 1) udziału w Projekcie zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu;
    - 2) zgłaszania uwag dotyczących Projektu specjalistcie ds. szkoleń.
    - 3) osobom, które nie zamieszkują na terenie Miasta Zielona Góra przysługuje:
      - a) zwrot kosztów dojazdu (miejsce zamieszkanie => Zielona Góra, Zielona Góra => miejsce zamieszkania);
      - b) bezpłatne wyżywienie oraz nocleg/i podczas trwania kursu/szkolenia na terenie Miasta Zielona Góra.Warunkiem skorzystania z refundacji kosztów dojazdu lub/oraz wyżywienia i noclegu jest złożenie oświadczenia stanowiącego załącznik nr 10 do niniejszego regulaminu;
  - 4) skorzystania z cateringu podczas trwania kursu/szkolenia;
  - 5) otrzymania bezpłatnych materiałów szkoleniowych;
  - 6) oceny organizacji i przebiegu zajęć;
  - 7) otrzymania zaświadczenia/certyfikatu o ukończeniu kursu/szkolenia pod warunkiem przystąpienia do egzaminu końcowego oraz z zachowaniem frekwencji na poziomie nie niższym niż 80%.
8. Uczestnik Projektu zobowiązany jest do:
  - 1) systematycznego udziału w szkoleniu/kursie zgodnie z ustalonym harmonogramem, potwierdzając ten fakt własnoręcznym podpisem na liście obecności lub w przypadku osób o znacznym stopniu niepełnosprawności obecność potwierdza nauczyciel swoim podpisem (minimum 80% obecności na zajęciach)<sup>1</sup>;

<sup>1</sup> W przypadku przekroczenia 80% nieusprawiedliwionych nieobecności Specjalista ds. szkoleń ma prawo do skreślenia takiej osoby z listy uczestników projektu. W takim przypadku skreślony uczestnik będzie musiał pokryć koszty organizacji szkolenia, zgodnie z zapisami umowy szkoleniowej (wzór umowy dostępny jest na stronie internetowej BCU i Partnerów Projektu).



- 2) bieżącego informowania personelu Projektu o wszystkich zdarzeniach mogących zakłócić jego udział w Projekcie oraz usprawiedliwiania nieobecności na zajęciach;
  - 3) udziału w wydarzeniach promocyjnych Projektu;
  - 4) udzielania informacji na temat rezultatów swojego uczestnictwa w Projekcie w celu monitorowania realizacji działań;
  - 5) przestrzegania przyjętych norm i zasad współżycia społecznego, w tym dbałości o sprzęt i urządzenia wykorzystywane w trakcie realizacji Projektu;
  - 6) informowania o zmianach dotyczących danych osobowych.
9. Nabór do udziału w Projekcie rozpocznie się 22.05.2024 r. i będzie prowadzony dwuetapowo w sposób ciągły, zgodnie z zasadą równości szans kobiet i mężczyzn, niedyskryminacji i dostępności dla osób niepełnosprawnych. Pierwszy etap polega na wypełnieniu online formularza zgłoszeniowego przez kandydata/tkę dostępnego na stronie <https://bcu.elektronik.zgora.pl>. W drugim etapie należy dostarczyć (osobiście, kurierem, pocztą) wypełnione dokumenty rekrutacyjne w wersji papierowej do biura BCU w terminie do 5 dni roboczych od dokonania rejestracji online (Biuro BCU, CKZiU Nr 2 Elektronik, ul. Staszica 2, 65-175 Zielona Góra) w zamkniętej kopercie z adnotacją „*Dokumenty rekrutacyjne do projektu „Branżowe Centrum Umiejętności w dziedzinie informatyki i programowania w Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego nr 2 Elektronik w Zielonej Górze*”. Za datę dostarczenia dokumentów rekrutacyjnych przyjmuje się datę wpływu do siedziby BCU.
10. W sytuacji wyczerpania limitu miejsc na daną formę wsparcia powstaną oddzielne listy rezerwowe.
11. Dopuszcza się możliwość wcześniejszego zakończenia rekrutacji w przypadku zgłoszeń na dane szkolenie przekraczające 200% założonej liczebności grupy.
12. O przyjęciu uczestnika do Projektu decydować będzie spełnienie przez kandydata/tkę kryteriów formalnych oraz suma punktów uzyskanych w kryteriach fakultatywnych wskazanych przez kandydata/tkę w *Formularzu zgłoszeniowym do projektu*. Oceny zgłoszeń dokonuje Komisja Rekrutacyjna, która zatwierdza wybór uczestników. W przypadku uzyskania przez kilku kandydatów/tek tej samej liczby punktów o zakwalifikowaniu do projektu decydować będzie data rejestracji online. W oparciu o wyniki sumowania tworzy się listy rekrutacyjne.
13. Osoby biorące udział w rekrutacji do projektu zostaną poinformowane o wynikach rekrutacji drogą elektroniczną na adres @ wskazany w formularzu zgłoszeniowym.
14. Każda osoba ma prawo do odwołania się od decyzji Komisji Rekrutacyjnej. W tym celu należy zgłosić pisemnie uwagi (w terminie nie późniejszym niż 5 dni roboczych od dnia uzyskania informacji o wynikach rekrutacji) na adres biura BCU CKZiU Nr 2 Elektronik w Zielonej Górze. Ostateczną decyzję o przyjęciu/nieprzyjęciu kandydata do projektu podejmować będzie Komisja Rekrutacyjna.
15. Każdy uczestnik projektu w terminie nie późniejszym niż 5 dni roboczych przed rozpoczęciem pierwszych zajęć, zobowiązany będzie dostarczyć (osobiście, kurierem, pocztą) wypełnione i podpisane dokumenty w wersji papierowej do biura BCU CKZiU Nr 2 Elektronik, ul. Staszica 2, 65-175 Zielona Góra) w zamkniętej kopercie z adnotacją „*Dokumenty uczestnika projektu „Branżowe Centrum Umiejętności w dziedzinie informatyki i programowania w Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego nr 2 Elektronik w Zielonej Górze*”:
- 1) Załącznik: deklaracja uczestnictwa;
  - 2) Załącznik: dane uczestnika projektu;
  - 3) Oświadczenia RODO;
  - 4) Umowa szkoleniowa;
  - 5) Załącznik nr 10: oświadczenie dla osób mieszkających poza miastem Zielona Góra (opcjonalnie).



## § 5

### Zasady rezygnacji z uczestnictwa w Projekcie

1. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Projekcie nie później niż 5 dni roboczych przed rozpoczęciem pierwszych zajęć powiadamiając o tym zamiarze Specjalistę ds. szkoleń.
2. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Projekcie w trakcie jego trwania tylko w uzasadnionych przypadkach: powodów zdrowotnych lub działania siły wyższej, które nie są znane uczestnikowi w momencie rozpoczęcia udziału w Projekcie poprzez dostarczenie do biura BCU wypełnionego Załącznika nr 12 Rezygnacja z udziału w projekcie.

## § 6

### Postanowienie końcowe

1. Regulamin został opracowany i wprowadzony jako obowiązujący przez Lidera Projektu oraz Radę BCU
2. Lider Projektu zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w każdym czasie. Zmiany wprowadza się w formie aneksu.
3. Regulamin dostępny będzie na stronie internetowej BCU, Partnerów projektu, a także w ich sekretariatach.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem podpisania przez osobę upoważnioną i obowiązuje przez cały okres realizacji Projektu.

#### Załączniki:

1. Formularz zgłoszeniowy - osoba młoda
2. Formularz zgłoszeniowy - osoba dorosła
3. Formularz zgłoszeniowy – nauczyciel
4. Deklaracja uczestnictwa – osoba pełnoletnia
5. Deklaracja uczestnictwa – osoba niepełnoletnia
6. Dane uczestnika projektu - osoby młode
7. Dane uczestnika projektu – dorośli
8. Dane uczestnika projektu – nauczyciele
9. Oświadczenie RODO
10. Oświadczenie fakultatywne
11. Umowa szkoleniowa
12. Rezygnacja z udziału w projekcie