REGULAMIN REKRUTACJI I UCZESTNICTWA W PROJEKCIE

„Informatyczne Branżowe Centrum Umiejętności" nr KPO/22/1/BCU/U/0058 realizowanym przez Powiat Limanowski w partnerstwie ze Stowarzyszeniem Humaneo w ramach konkursu pt. Utworzenie i wsparcie funkcjonowania 120 branżowych centrów umiejętności (BCU), realizujących koncepcję centrów doskonałości zawodowej (CoVEs), dofinansowanego w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności (KPO)

Rozdział I. DEFINICJE

1. Ostateczny odbiorca wsparcia - podmiot realizujący przedsięwzięcie – oznacza to Powiat Limanowski z siedzibą w Limanowej (ul. Józefa Marka 9, 34-600 Limanowa) jako organ prowadzący Zespół Szkół Techniczno - Informatycznych w Mszanie Dolnej - Technikum im. św. Antoniego z Padwy, który reprezentowany jest przez Dyrektora Zespołu Szkół Techniczno - Informatycznych w Mszanie Dolnej na podstawie udzielonego pełnomocnictwa przez Zarząd Powiatu Limanowskiego Uchwałą Nr 1317/22 z dnia 24 listopada 2022 r.
2. Partner - oznacza to Stowarzyszenie Humaneo z siedzibą w Nowym Sączu (ul. Nawojowska 12, 33-300 Nowy Sącz).
3. Biuro projektu - mieszczące się w Mszanie Dolnej (34-730) przy ul. Matejki 11, w którym przyjmowane będą dokumenty rekrutacyjne, a także będą udzielane informacje na temat realizacji projektu osobom zainteresowanym udziałem w projekcie, osobom kandydującym do projektu oraz osobom uczestniczącym w projekcie, czynne w dni robocze od poniedziałku do piątku w godzinach 8:00 do 16:00.
4. Instytucja Koordynująca - oznacza to Ministerstwo Funduszy i Polityki Regionalnej (ul. Wspólna 2/4, 00-926 Warszawa).
5. Instytucja Odpowiedzialna - oznacza to Ministerstwo Edukacji i Nauki (ul. Wspólna 1/3, 00-529 Warszawa).
6. Jednostka Wspierająca (JW) - oznacza to Fundację Rozwoju Systemu Edukacji (Al. Jerozolimskie 142a, 02-305 Warszawa).
7. BCU - branżowe centrum umiejętności.
8. Informatyczne BCU - oznacza to BCU w branży teleinformatycznej w dziedzinie informatyka i programowanie mieszczące się w Mszanie Dolnej (34-730) przy ul. Matejki 11.
9. Uczeń/student - osoba młoda w wieku 14-24 lat. Uczeń szkoły branżowej II stopnia lub technikum, kształcący się w zawodzie branży

teleinformatycznej w dziedzinie informatyka i programowanie (**technik informatyk, technik programista, technik tyfloinformatyk**) oraz student, który kształci się na kierunku związanym z dziedziną informatyka i programowanie.

10. Osoba dorosła to osoba w wieku 25 – 64 lat:
    a. która aktualnie związana jest z branżą teleinformatyczną z dziedziną informatyka i programowanie i pracuje czynnie (pracownik branży teleinformatycznej) i jest zainteresowana podniesieniem swoich kwalifikacji lub umiejętności lub;
    b. która aktualnie pracuje czynnie (w zawodach niezwiązanych z branżą teleinformatyczną w dziedzinie informatyka i programowanie) i chce zmienić swój zawód lub specjalizację na związaną z dziedziną informatyka i programowanie (przekwalifikowanie się) lub;
    c. która aktualnie pozostaje bez pracy (osoba poszukująca pracy), która jest zainteresowana podniesieniem lub zmianą swoich kwalifikacji i/lub umiejętności w branży teleinformatycznej z dziedzinie informatyka i programowanie.

    Osoba dorosła to osoba **niebędąca nauczycielem kształcenia zawodowego** w branży teleinformatycznej w dziedzinie informatyka i programowanie.
11. Nauczyciel kształcenia zawodowego - nauczyciel kształcenia zawodowego szkoły branżowej II stopnia lub technikum, który aktualnie naucza w zawodach branży teleinformatycznej w dziedzinie informatyka i programowanie (technik informatyk, technik programista, technik tyfloinformatyk).
12. Osoba bezrobotna – osoba pozostająca bez pracy, gotowa do jej podjęcia i aktywnie poszukująca zatrudnienia.
13. Osoba kandydująca do projektu - osoba, która złożyła w biurze projektu dokumenty rekrutacyjne i oczekuje na wynik rekrutacji.
14. Osoba uczestnicząca w projekcie - osoba zakwalifikowana do projektu w ramach zaplanowanych działań rekrutacyjnych, osoba, która weźmie udział w przedsięwzięciu i weźmie udział w szkoleniu, kursie lub innej formie przeszkolenia zgodnie z obszarami działalności BCU.
15. Osoba z niepełnosprawnościami – osoba w rozumieniu ustawy z dnia 27 sierpnia 1997 r. o rehabilitacji zawodowej i społecznej oraz zatrudnianiu osób niepełnosprawnych, a także osoba z zaburzeniami psychicznymi, w rozumieniu ustawy z dnia 19 sierpnia 1994 r. o ochronie zdrowia psychicznego.

16. Przedsięwzięcie - realizowane przez ostatecznego odbiorcę wsparcia, zmierzające do osiągnięcia założonego celu określonego wskaźnikami, z określonym początkiem i końcem realizacji.
17. Projekt - projekt „Informatyczne Branżowe Centrum Umiejętności" (KPO/22/1/BCU/U/0058), dofinansowany ze środków Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności (KPO) w ramach Inwestycji A3.1.1. Wsparcie rozwoju nowoczesnego kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie.
18. Nabycie umiejętności i kwalifikacji - rozumiane jako uzyskanie certyfikatu/zaświadczenia.

Rozdział II. INFORMACJE O PROJEKCIE I POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin projektu ma na celu określenie szczegółowych zasad przeprowadzenia procesu rekrutacji oraz warunków udziału w projekcie realizowanym przez Powiat Limanowski w partnerstwie ze Stowarzyszeniem HUMANEO w okresie od 01.03.2023 r. do 30.06.2026 r.
2. Cel projektu: celem przedsięwzięcia jest wsparcie przygotowania kadr na potrzeby nowoczesnej gospodarki w branży teleinformatycznej, poprzez utworzenie i wsparcie funkcjonowania Branżowego Centrum Umiejętności z dziedziny informatyka i programowanie do 31.12.2024 r. i przeszkolenie 700 uczestników, w tym 210 uczniów/studentów, 420 osób dorosłych, 70 nauczycieli kształcenia zawodowego do 30.06.2026 r. Projekt przewiduje stworzenie Informatycznego Branżowego Centrum Umiejętności, które będzie zlokalizowane przy Zespole Szkół Techniczno-Informatycznych w Mszanie Dolnej - Technikum im. św. Antoniego z Padwy.
3. Grupę docelową (GD) stanowić będzie 700 uczestników, w tym 210 uczniów/studentów, 420 osób dorosłych, 70 nauczycieli kształcenia zawodowego (w tym min. 20 osób z niepełnosprawnościami).
4. Osobą uczestniczącą w projekcie może zostać:
    a. <u>uczeń/student który łącznie spełnia następujące warunki:</u>
    - ✓ jest osobą młodą w wieku od 14 roku życia do 24 roku życia;
    - ✓ jest uczniem szkoły branżowej II stopnia lub technikum kształcącym się w zawodzie branży teleinformatycznej w dziedzinie informatyka i programowanie (technik informatyk, technik programista, technik tyfloinformatyk) lub jest studentem, który kształci się na kierunku związanym z dziedziną informatyka i programowanie.

b. osoba dorosła w wieku 25 -64 lat, która łącznie spełnia następujące warunki:

- ✓ jest osobą, która aktualnie związana jest z branżą teleinformatyczną z dziedziną informatyka i programowanie i pracuje czynnie (pracownik branży teleinformatycznej) i jest zainteresowana podniesieniem swoich kwalifikacji lub umiejętności lub jest osobą, która aktualnie pracuje czynnie (w zawodach niezwiązanych z branżą teleinformatyczną w dziedzinie informatyka i programowanie) i chce zmienić swój zawód lub specjalizację na związaną z dziedziną informatyka i programowanie (przekwalifikowanie się) lub jest osobą, która aktualnie pozostaje bez pracy (osobą poszukującą pracy), która jest zainteresowana podniesieniem lub zmianą swoich kwalifikacji i/lub umiejętności w branży teleinformatycznej z dziedzinie informatyka i programowanie.
- ✓ jest osobą niebędącą nauczycielem kształcenia zawodowego w branży teleinformatycznej w dziedzinie informatyka i programowanie.

c. nauczyciel kształcenia zawodowego który łącznie spełnia następujące warunki:

- ✓ jest czynnym nauczycielem kształcenia zawodowego szkoły branżowej II stopnia lub technikum, który aktualnie naucza w zawodach branży teleinformatycznej w dziedzinie informatyka i programowanie (technik informatyk, technik programista, technik tyfloinformatyk).

5. Osobą uczestniczącą w projekcie może zostać osoba zgodnie z ust. 4 pkt a, b, c, która nie korzysta, ani nie korzystała z wsparcia oferowanego w innym projekcie współfinansowanym ze środków Unii Europejskiej w ramach środków Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności w ramach konkursu „Utworzenie i wsparcie funkcjonowania 120 branżowych centrów umiejętności (BCU), realizujących koncepcję centrów doskonałości zawodowej (CoVEs)".
6. Projekt realizowany jest zgodnie ze standardami dostępności, które uwzględniają potrzeby osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności. Strona www zgodna jest ze standardem WCAG 2.1. Biuro projektu jest zlokalizowane w budynku bez barier architektonicznych (w budynku dostępna jest winda o szerokości drzwi 118 cm. Wejście do budynku jest odpowiednio szerokie do wózka inwalidzkiego, z poziomu parteru, na wprost windy. Dostępnych jest ok. 30 miejsc parkingowych, w tym 1 dla

osób z niepełnosprawnościami, oznakowane w pionie i poziomie). Pomieszczenia (wejście do budynku, toalety, sale szkoleniowe, biuro projektu) oznakowane są tabliczkami brajlowskimi, a stopnie schodów kontrastami. W budynku znajdują się w pełni dostosowane toalety dla osób niepełnosprawnych, ze specjalnym systemem przywoływania. Na drzwiach wejściowych znajduje się tabliczka informująca o możliwości wejścia do budynku z psem przewodnikiem. Pętla indukcyjna znajduje się w budynku Starostwa i w razie potrzeby może zostać udostepnienia szkole. Ponadto w Starostwie jest osoba posługująca się językiem migowym, która także jest do dyspozycji szkoły. W ramach projektu zostało zakupione specjalne oprogramowanie powiększająco - udźwiękowiające dla osób z niepełnosprawnościami. Sale, w których realizowane będą zajęcia pozbawione są barier architektonicznych (posiadają drzwi o szerokości odpowiedniej dla wózka inwalidzkiego, winda zatrzymuje się na każdym piętrze, sala audytoryjna ma niezbędna przestrzeń dla osoby poruszającej się na wózku) oraz będą odpowiednio oznaczone. W przypadku osób, które zgłoszą na etapie rekrutacji specjalne potrzeby żywieniowe, zapewniony zostanie odpowiedni catering. Dokumenty projektowe i materiały dydaktyczne dostosowane będą do potrzeb osób z niepełnosprawnościami poprzez m.in. wersje elektroniczne z możliwością powiększenia druku lub odwrócenia kontrastu. Istnieje możliwość zastosowania innych dostosowań (np. tłumacz języka migowego, asystent osoby z niepełnosprawnością, możliwość korzystania z pętli indukcyjnej, nagrania audio) – zgodnie z potrzebami zgłoszonymi na etapie rekrutacji.

Rozdział III. REKRUTACJA I PRZYJMOWANIE ZGŁOSZEŃ

1. Rekrutacja będzie odbywać się w oparciu o zasadę niedyskryminacji, w sposób bezstronny, w oparciu o wymagane dokumenty aplikacyjne zgodnie z zasadą równości szans, równym dostępem do wsparcia bez względu na płeć, pochodzenie rasowe lub etniczne, wyznanie, niepełnosprawność czy orientację seksualną.
2. Rekrutacja ma charakter otwarty i ogólnopolski. Rekrutacja prowadzona będzie w trybie ciągłym.
3. Osoby kandydujące do projektu złożą formularz zgłoszeniowy wraz z wymaganymi załącznikami:
    a. osobiście w siedzibie biura projektu;
    b. za pośrednictwem operatora pocztowego lub firmy kurierskiej na adres biura projektu;

c. za pośrednictwem wyznaczonego Rekrutera. Bezpośredni kontakt do rekrutera: tel: 601-380-573, e-mail: lukaszgrajewski7@gmail.com. Dokumenty złożone u rekrutera zostaną przez niego przekazane do siedziby biura projektu;
d. elektronicznie - poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie internetowej www.ibcu.edu.pl. Zgłoszenie elektroniczne będzie uzupełnione skanami wymaganych dokumentów;
e. elektronicznie na adres e-mail: biuro@ibcu.edu.pl w formie scanu dokumentów rekrutacyjnych;
f. telefonicznie, pod numerem telefonu: 724 101 313.

Po złożeniu dokumentów w formie elektronicznej i telefonicznej (pkt d, e i f) osoba kandydująca do projektu jest zobowiązana do złożenia dokumentacji rekrutacyjnej, w terminie 3 dni roboczych od dnia rejestracji elektronicznej/telefonicznej w jeden z poniższych sposobów:

- ✓ złożenia dokumentów osobiście w siedzibie biura projektu;
- ✓ za pośrednictwem operatora pocztowego lub firmy kurierskiej na adres biura projektu.

W przypadku przesłania dokumentów za pośrednictwem operatora pocztowego lub firmy kurierskiej za datę i godzinę dostarczenia dokumentów uznaje się datę i godzinę wpływu do siedziby biura projektu. W przypadku przesłania dokumentów elektronicznie uznaje się datę i godzinę wpływu na podany adres e-mail, pod warunkiem wpłynięcia oryginału dokumentów rekrutacyjnych do siedziby biura projektu w terminie 3 dni roboczych od dnia złożenia ich w formie elektronicznej. W przypadku złożenia dokumentów rekrutacyjnych u rekrutera za datę i godzinę dostarczenia dokumentów uznaje się datę i godzinę przekazania dokumentów rekruterowi. W przypadku zgłoszenia telefonicznego uznaje się datę i godzinę zgłoszenia telefonicznego na podany numer telefonu, pod warunkiem wpłynięcia oryginału dokumentów rekrutacyjnych do siedziby biura projektu w terminie 3 dni roboczych od dnia zgłoszenia się w formie telefonicznej.

4. Złożenie dokumentów rekrutacyjnych **nie jest** równoznaczne z zakwalifikowaniem do projektu.
5. Dodatkowo podczas rekrutacji osoba kandydująca do projektu przedkłada:
   a. zaświadczenie o kierunku kształcenia w jednym z zawodów: technik informatyk, technik programista, technik tyfloinformatyk, wydane przez szkołę. Zaświadczenie zawierać będzie informację o ważnym orzeczeniu lekarza medycyny pracy o braku przeciwskazań do

wykonywania zawodu. (załącznik nr 1 do formularza zgłoszeniowego) (dot. ucznia);

b. zaświadczenie potwierdzające status studenta wraz z informacją o kierunku kształcenia, wydane przez uczelnię (załącznik nr 2 do formularza zgłoszeniowego) (dot. studenta);
c. zgoda rodzica/opiekuna prawnego na udział w projekcie „Informatyczne Branżowe Centrum Umiejętności" (załącznik nr 3 do formularza zgłoszeniowego) (dot. ucznia niepełnoletniego);
d. zaświadczenie pracodawcy potwierdzające fakt posiadania statusu nauczyciela kształcenia zawodowego szkoły branżowej II stopnia lub technikum wraz z informacją o nauczaniu przedmiotów zawodowych w branży teleinformatycznej w dziedzinie informatyka i programowanie: technik informatyk, technik programista, technik tyfloinformatyk (załącznik nr 4 do formularza zgłoszeniowego) (dot. nauczyciela kształcenia zawodowego);
e. zaświadczenie od pracodawcy potwierdzające fakt posiadania statusu osoby pracującej związanej z branżą teleinformatyczną z dziedziną informatyka i programowanie lub statusu osoby pracującej w zawodach niezwiązanych z branżą teleinformatyczną w dziedzinie informatyka i programowanie (załącznik nr 5 do formularza zgłoszeniowego) (dot. osoby dorosłej pracującej);
f. zaświadczenie z Zakładu Ubezpieczeń Społecznych (dot. osoby dorosłej aktualnie pozostającej bez pracy i poszukującej pracy tj. osoby bezrobotnej niezarejestrowanej w Powiatowym Urzędzie Pracy);
g. zaświadczenie z Powiatowego Urzędu Pracy (dot. osoby dorosłej aktualnie pozostającej bez pracy i poszukującej pracy tj. osoby bezrobotnej zarejestrowanej w Powiatowym Urzędzie Pracy);
h. orzeczenie o niepełnosprawności lub inny dokument potwierdzający stan zdrowia (jeśli dotyczy);
i. oświadczenie, o braku przeciwskazań do udziału w projekcie (załącznik nr 6 do formularza zgłoszeniowego);
j. oświadczenie, że osoba nie korzystała ani nie korzysta z wsparcia oferowanego w innym projekcie współfinansowanym ze środków Unii Europejskiej w ramach środków Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności w ramach konkursu „Utworzenie i wsparcie funkcjonowania 120 branżowych centrów umiejętności (BCU), realizujących koncepcję centrów doskonałości zawodowej (CoVEs)" (załącznik nr 7 do formularza zgłoszeniowego).

Zaświadczenie, o którym mowa w pkt a, b, d, e, f, g uznaje się za ważne przez okres **30 dni** od dnia wydania.

6. Złożone dokumenty rekrutacyjne nie podlegają zwrotowi.
7. Dokumenty rekrutacyjne zostaną sprawdzone pod względem formalnym przez wyznaczony personel projektu (Komisję Rekrutacyjną) i gromadzone będą w biurze projektu.
8. Dokumenty rekrutacyjne, które wpłyną po zamknięciu rekrutacji lub nie zawierają danych umożliwiających kontakt z osobą kandydującą do projektu nie będą rozpatrywane.
9. W przypadku stwierdzenia braków formalnych (tj. brak złożenia kompletu wymaganych dokumentów/oświadczeń/zaświadczeń, niepodpisanie wymaganych oświadczeń, formularza zgłoszeniowego) istnieje możliwość jednokrotnego uzupełnienia dokumentacji. Osoba kandydująca do projektu wzywana jest do skorygowania uchybień w terminie 3 dni roboczych od daty przekazania informacji o stwierdzonych brakach, pod rygorem odstąpienia od dalszej oceny formularza zgłoszeniowego. Wezwanie będzie wysyłane w formie elektronicznej, na adres e-mail wskazany przez osobę kandydującą do projektu w formularzu zgłoszeniowym. W przypadku braku wskazania adresu e-mail, Komisja Rekrutacyjna podejmie próbę poinformowania osoby kandydującej do projektu wykonując połączenie telefoniczne (próby nawiązania kontaktu będą podejmowane przez kolejne 3 dni robocze). W przypadku braku możliwości nawiązania kontaktu formularz zgłoszeniowy nie będzie podlegał dalszej ocenie.
10. Komisja Rekrutacyjna dokona kwalifikacji kandydatów do projektu na podstawie oceny formalnej złożonych dokumentów rekrutacyjnych. O kolejności na liście rankingowej decyduje kolejność zgłoszeń.
11. Po zakończeniu rekrutacji powstaną listy rankingowe oddzielnie dla każdej grupy docelowej (lista osób zakwalifikowanych do projektu, lista rezerwowa oraz lista osób odrzuconych – niezakwalifikowanych do udziału w projekcie). Osoba z listy rezerwowej będzie miała możliwość wzięcia udziału w projekcie, jeśli osoba z listy podstawowej nie podpisze dokumentów związanych z rozpoczęciem udziału w projekcie lub złoży rezygnację z udziału w projekcie lub zostanie skreślona z listy osób biorących udział w projekcie. Listy rankingowe będą ogłaszane min. 1 raz w miesiącu.
12. Każda osoba kandydująca do projektu otrzyma informację zwrotną o wynikach rekrutacji telefonicznie i/lub za pośrednictwem e-maila.

13. Po zakwalifikowaniu do udziału w projekcie, w dniu rozpoczęcia udziału w projekcie osoba kandydująca do projektu jest zobowiązana do podpisania:
    a. umowy uczestnictwa w projekcie/szkoleniu
    b. deklaracji udziału w projekcie;
    c. klauzul informacyjnych: Instytucji Koordynującej, Instytucji odpowiedzialnej za realizację reformy/Instytucji odpowiedzialnej za realizację inwestycji, Jednostki Wspierającej oraz Lidera Projektu.

    Brak podpisania któregokolwiek z powyższych dokumentów uniemożliwia rozpoczęcie udziału w formach wsparcia i skutkuje skreśleniem Osoby uczestniczącej w projekcie z listy osób biorących udział w projekcie.
14. Ostateczny odbiorca wsparcia i/lub Partner zastrzega sobie prawo do podejmowania decyzji o ograniczaniu lub intensyfikowaniu procesu rekrutacji w danych okresach realizacji projektu w zależności od potrzeb oraz o ewentualnych zmianach liczby osób uczestniczących w projekcie po uzyskaniu zgody JW na podstawie zmienionego wniosku o dofinansowanie.
15. Ostateczny odbiorca wsparcia i/lub Partner zastrzega sobie prawo do podejmowania decyzji o ograniczaniu lub intensyfikowaniu procesu rekrutacji ukierunkowanej na konkretne grupy docelowe, które mają zostać objęte wsparciem, aby możliwe było zrealizowanie określonych we wniosku o dofinansowanie rezultatów i wskaźników.
16. Od wyników rekrutacji osobie kandydującej do projektu przysługuje odwołanie. Odwołanie należy złożyć w formie pisemnej w ciągu 5 dni roboczych od dnia ogłoszenia list rankingowych (decyduje data wpływu odwołania do siedziby biura projektu). W odwołaniu należy wskazać konkretne błędy lub naruszenia związane z oceną formularza zgłoszeniowego, które zdaniem osoby kandydującej do projektu miały wpływ na wynik rekrutacji wraz z uzasadnieniem. Odwołanie nie będzie rozpatrywane gdy zostanie złożone po terminie. O wyniku rozpatrzenia odwołania osoba kandydująca do projektu zostanie poinformowana pisemnie. Informacja będzie zawierała również uzasadnienie podjętej decyzji.

Rozdział IV. ZAKRES I ZASADY KORZYSTANIA Z FORM WSPARCIA

§ 1

1. W ramach projektu zaplanowane zostały następujące formy wsparcia:
    a. szkolenia w zakresie rozwoju umiejętności zawodowych w ramach szkoleń zawodowych w dziedzinie informatyka i programowanie dla osób dorosłych i uczniów/studentów;

b. szkolenia branżowe dla nauczycieli kształcenia zawodowego w dziedzinie informatyka i programowanie;
c. szkolenia dla osób dorosłych w zakresie podnoszenia kwalifikacji lub przekwalifikowania zawodowego w dziedzinie informatyka i programowanie w ramach kursów z zakresu edukacji pozaformalnej (sektorowej);
d. doradztwo zawodowe dla uczniów/studentów;
e. doradztwo walidacyjne dla osób dorosłych z zastosowaniem metody bilansu kompetencji;
f. wsparcie osób z niepełnosprawnościami w wejściu na rynek pracy w dziedzinie informatyka i programowanie;
g. zajęcia na platformie zdalnego nauczania.

Każda osoba uczestnicząca w projekcie może wziąć **udział tylko w jednym szkoleniu, o którym mowa w § 1 ust. 1 pkt. a, b, c** adresowanym do danej grupy docelowej.

§2. Szkolenia w zakresie rozwoju umiejętności zawodowych w ramach szkoleń zawodowych w dziedzinie informatyka i programowanie dla osób dorosłych i uczniów/studentów

1. Szkolenia w zakresie rozwoju umiejętności zawodowych w ramach szkoleń zawodowych w dziedzinie informatyka i programowanie są przewidziane dla 210 uczniów/studentów oraz 210 osób dorosłych uczestniczących w projekcie.
2. Możliwe szkolenia do wyboru:
   a. Wykorzystanie sztucznej inteligencji w edukacji - tematyka: zakładanie kont, definiowanie „osobowości", interfejs oprogramowania, tworzenie promptów, narzędzia wspomagające proces nauczania, realizacja konspektów i dokumentacji, inteligentne dostosowywanie treści do użytkownika;
   b. Wdrożenie i utrzymanie platformy Kubernetes (ang. DevOps - Platform Engineer)- tematyka: wdrożenie platformy Kubernetes, wdrożenie aplikacji na platformie Kubernetes, publikacja aplikacji na platformie Kubernetes;
   c. Spawanie światłowodów - tematyka: spawanie włókien światłowodowych oraz wykonywania pomiarów kontrolnych, podstawy technologii światłowodowej, rodzaje i charakterystyka kabli światłowodowych, zasady bezpieczeństwa i higieny pracy (BHP), narzędzia i sprzęt oraz urządzenia, przygotowanie stanowiska pracy, obsługa spawarki światłowodowej, spawanie włókien

światłowodowych, wykonywanie pomiarów kontrolnych, diagnostyka i naprawa;

d. Wirtualizacja systemów operacyjnych - tematyka: wiadomości wstępne o wirtualizacji, zarządzanie środowiskiem Oracle VM VirtualBox, wykorzystanie funkcji Hyper-V systemu operacyjnego Windows do zarządzania maszynami wirtualnymi, wykorzystanie oprogramowania Microsoft Hyper-V Server do zarządzania środowiskami wirtualnymi, praca w środowiskach wirtualnych opartych na rozwiązaniach VMware vSphere;
e. Zapewnienie niezawodności utrzymania aplikacji na platformie orkiestracji kontenerów (ang. DevOps - Site Reliability Engineer)- tematyka: nawiązanie połączenia z platformą Kubernetes, wdrożenie aplikacji na platformie Kubernetes, publikacja aplikacji na platformie Kubernetes, wdrożenie ciągłej integracji i ciągłego dostarczania - CI/CD z podejściem GitOps;
f. Wykorzystanie sztucznej inteligencji w biznesie - tematyka: podstawy sztucznej inteligencji, zastosowanie sztucznej inteligencji w biznesie, wdrażanie sztucznej inteligencji w przedsiębiorstwie w różnych obszarach biznesowych, wykorzystywanie narzędzi sztucznej inteligencji do automatyzacji procesów, etyczne i odpowiedzialne wykorzystywanie sztucznej inteligencji;
g. Analiza danych z zastosowaniem języka Python i biblioteki PANDAS - tematyka: wprowadzenie do Pythona i Pandas, podstawowe operacje w Pandas, eksploracja danych, wizualizacja danych, zaawansowane Operacje w Pandas, przetwarzanie i analiza danych, projekt praktyczny;
h. Podstawy programowania w języku C# z wykorzystaniem Microsoft.NET Core - tematyka: wprowadzenie do programowania w języku C#, pętle i instrukcje, organizacja danych w C#, klasy, dodatkowe mechanizmy C# wspomagające pracę;
i. Programowanie mikrokontrolerów przemysłowych - tematyka: wykorzystanie mikrokontrolerów Arduino i Raspberry Pi do sterowania i pomiarów, funkcjonowanie czujników współpracujących z tymi układami, działanie elementów elektronicznych, sposoby komunikacji z mikrokontrolerami, wykorzystanie gotowych bibliotek i aplikacji IoT współpracujących z układami mikrokontrolerów;
j. Obsługa platformy internetu rzeczy (IoT) - tematyka: wiadomości wstępne o platformach IoT, programowanie instalacji KNX do

zarządzania inteligentnym budynkiem, obsługa platformy IoT SUPLA, obsługa ekosystemu TUYA.

3. Każde ze szkoleń/kursów zawiera komponent związany z cyfryzacją i zieloną transformacją (m.in. w zakresie: wpływu wykorzystania technologii i urządzeń na środowisko, np. wybór usługodawców, którzy korzystają z mixu energetycznego przy świadczeniu usług).
4. Podczas prowadzonych działań wykorzystane będzie innowacyjne rozwiązanie jakim jest cyfrowe diagnozowanie preferowanego stylu uczenia się w celu dostosowania metod nauczania do możliwości percepcyjnych uczestników szkoleń/kursów.
5. Wymiar szkolenia: 32 godziny.
6. Zajęcia realizowane będą w grupach średnio 10-cio osobowych od poniedziałku do piątku, popołudniami, w weekendy, w trybie 4 dni x 8 godzin/dzień.
7. Wymagana frekwencja – 80%.
8. Osobom uczestniczącym w projekcie biorącym udział w szkoleniu z zakresu rozwoju umiejętności zawodowych w ramach szkoleń zawodowych w dziedzinie informatyka i programowanie z zostaną zapewnione materiały szkoleniowe, catering, ubezpieczenie NNW, nocleg, a także opłacony zostanie im egzamin.
9. Szkolenia zakończą się wydaniem branżowego certyfikatu umiejętności potwierdzającego nabycie określonych umiejętności zawodowych właściwych dla dziedziny informatyka i programowanie.

§ 3. Szkolenia branżowe dla nauczycieli kształcenia zawodowego w dziedzinie informatyka i programowanie

1. Szkolenia branżowe dla nauczycieli kształcenia zawodowego w dziedzinie informatyka i programowanie są przewidziane dla 70 nauczycieli uczestniczących w projekcie.
2. Możliwe szkolenia do wyboru:
   a. Zastosowanie wirtualizacji do instalacji systemów operacyjnych i użytkowania aplikacji internetowych - tematyka: wstęp do wirtualizacji systemów operacyjnych, instalacja hyperwizora VMWARE ESXI, zdalna instalacja systemu operacyjnego LINUX DEBIAN na hoście EXSI, konfiguracja systemu LINUX DEBIAN na potrzeby zdalnego zarządzania systemem, archiwizacja i backup wirtualnej maszyny na hoście ESXI, instalacja serwera www i bazodanego w systemie LINUX DEBIAN, konfiguracja połączenia FTP, instalacja certyfikatu SSL na serwerze APACHE, konfiguracja serwera bazodanego MARIADB, konfiguracja systemu LINUX DEBIAN na potrzeby instalacji

oprogramowania MOODLE I JOOMLA, instalacja niezbędnych komponentów, instalacja JOOMLA w systemie LINUX DEBIAN , konfiguracja szablonu JOOMLA i administracja systemem, backup i archiwizacja witryny opartej o CMS JOOMLA, instalacja systemu MOODLE w systemie LINUX DEBIAN, konfiguracja poinstalacyjna systemy MOODLE, administrowanie systemem MOODLE, konfiguracja uwierzytelniania użytkowników za pośrednictwem poczty elektronicznej wraz z zabezpieczeniem antyspamowym. Szkolenie przewidziane dla 20 nauczycieli kształcenia zawodowego w dziedzinie informatyka i programowanie;

b. Bezpieczeństwo w sieci - tematyka: Bezpieczeństwo w sieci szkolenia obejmują bezpieczeństwo w sieci, ze szczególnym naciskiem na ochronę prywatności, zarządzanie hasłami, bezpieczne korzystanie z mediów społecznościowych oraz zabezpieczanie transakcji online. Uczestnicy uczą się rozpoznawać zagrożenia, takie jak phishing czy ataki socjotechniczne, oraz korzystać z narzędzi OSINT do analizy publicznie dostępnych informacji. Szkolenie porusza również kwestie administracji IT w środowisku szkolnym, w tym zarządzanie siecią, filtrowanie treści oraz konfigurację urządzeń sieciowych, takich jak MikroTik. Szkolenie przewidziane dla 50 nauczycieli kształcenia zawodowego w dziedzinie informatyka i programowanie.

3. Każde ze szkoleń/kursów zawiera komponent związany z cyfryzacją i zieloną transformacją (m.in. w zakresie: wpływu wykorzystania technologii i urządzeń na środowisko, np. wybór usługodawców, którzy korzystają z mixu energetycznego przy świadczeniu usług).
4. Podczas prowadzonych działań wykorzystane będzie innowacyjne rozwiązanie jakim jest cyfrowe diagnozowanie preferowanego stylu uczenia się w celu dostosowania metod nauczania do możliwości percepcyjnych uczestników szkoleń/kursów.
5. Wymiar szkolenia:
   a. Zastosowanie wirtualizacji do instalacji systemów operacyjnych i użytkowania aplikacji internetowych - 40 godzin;
   b. Bezpieczeństwo w sieci - 15 godzin.
6. Zajęcia realizowane będą w grupach średnio 10-cio osobowych od poniedziałku do piątku, popołudniami, w weekendy, w trybie 2 dni x śr. 7-8 godzin/dzień (dot. szkolenia Bezpieczeństwo w sieci) oraz w trybie 5 dni x 8 godzin/dzień (dot. szkolenia Zastosowanie wirtualizacji do instalacji systemów operacyjnych i użytkowania aplikacji internetowych).
7. Wymagana frekwencja – 80%.

8. Osobom uczestniczącym w projekcie biorącym udział w szkoleniu branżowym dla nauczycieli kształcenia zawodowego w dziedzinie informatyka i programowanie zostaną zapewnione materiały szkoleniowe, catering, ubezpieczenie NNW, nocleg.
9. Szkolenia zakończą się wydaniem zaświadczenia o ukończeniu szkolenia branżowego.

§ 4. Szkolenia dla osób dorosłych w zakresie podnoszenia kwalifikacji lub przekwalifikowania zawodowego w dziedzinie informatyka i programowanie w ramach kursów z zakresu edukacji pozaformalnej (sektorowej)

1. Szkolenia w zakresie podnoszenia kwalifikacji lub przekwalifikowania zawodowego w dziedzinie informatyka i programowanie w ramach kursów z zakresu edukacji pozaformalnej (sektorowej) są przewidziane dla 210 osób dorosłych uczestniczących w projekcie.
2. Możliwe szkolenia do wyboru:
   a. Projektowanie i tworzenie gier komputerowych - tematyka: teoretyczne podstawy uwzględniające kontekst kulturowy i społeczny; oprogramowanie narzędziowe; podstawy DTP, typografii i digital paintingu; obróbka wideo, tworzenie animacji; obróbka dźwięku; tworzenie scenariuszy; modelowanie przestrzenne; tworzenie silników. testowanie; psychologia reklamy; narzędzia marketingowe;
   b. Testowanie automatyczne i manualne oprogramowania - tematyka: branżowe określenia w procesie testowania oprogramowania; typy i poziomy testów oprogramowania; strategie testowania oprogramowania; przeprowadzanie testów na różnych poziomach; narzędzia informatyczne wspomagające proces testowania; testy manualne i automatyczne; cyberbezpieczeństwo podczas testowania oprogramowania; analiza bazy danych; operacje na bazie danych; walidacja i weryfikacja funkcjonalności testowanego oprogramowania;
   c. Programowanie aplikacji internetowych (FULL-STACK DEVELOPER) - tematyka: Front-End Web UI Frameworks z wykorzystaniem: Bootstrap 4, responsywnego projektowania, komponentów javascript, preprocesorów CSS (Less i Sass), Node.js i NPM oraz task runnerów; Front-End Web Development z wykorzystaniem React; Server-side Development z wykorzystaniem NodeJS, Express oraz MongoDB; podstawy programowania w językach Python, PHP; praca zespołowa; myślenie krytyczne w podejmowaniu decyzji;
   d. Projektowanie i programowanie aplikacji mobilnych (MOBILE DEVELOPER)- tematyka: przegląd technologii aplikacji mobilnych;

projektowanie międzyplatformowych aplikacji mobilnych z wykorzystaniem React Native i Expo SDK; tworzenie i dystrybucja; testowanie aplikacji mobilnych;

e. Projektowanie architektury oprogramowania - tematyka: przegląd wzorców architektonicznych; etapy pracy przy projektowaniu nowoczesnej architektury oprogramowania; umiejętności miękkie pomocne w pracy architekta oprogramowania; innowacyjne praktyki w projektowaniu architektury oprogramowania; aspekty finansowe związane z architekturą oprogramowania.

3. Każde ze szkoleń/kursów zawiera komponent związany z cyfryzacją i zieloną transformacją (m.in. w zakresie: wpływu wykorzystania technologii i urządzeń na środowisko, np. wybór usługodawców, którzy korzystają z mixu energetycznego przy świadczeniu usług).
4. Podczas prowadzonych działań wykorzystane będzie innowacyjne rozwiązanie jakim jest cyfrowe diagnozowanie preferowanego stylu uczenia się w celu dostosowania metod nauczania do możliwości percepcyjnych uczestników szkoleń/kursów.
5. Wymiar szkolenia: 120 godzin.
6. Zajęcia realizowane będą w grupach średnio 10-cio osobowych od poniedziałku do piątku, popołudniami, w weekendy, w trybie 15 dni x 8 godzin/dzień.
7. Wymagana frekwencja – 80%.
8. Osobom uczestniczącym w projekcie biorącym udział w szkoleniu z zakresu podnoszenia kwalifikacji lub przekwalifikowania zawodowego w dziedzinie informatyka i programowanie w ramach kursów z zakresu edukacji pozaformalnej (sektorowej) zostaną zapewnione materiały szkoleniowe, catering, ubezpieczenie NNW, nocleg, a także opłacony zostanie im egzamin zewnętrzny.
9. Szkolenia zakończą się wydaniem certyfikatu kwalifikacji z zakresu edukacji pozaformalnej (sektorowej) potwierdzającego nabycie określonej kwalifikacji.

§ 5. Doradztwo zawodowe dla uczniów/studentów

1. Doradztwo zawodowe jest przewidziane dla 210 uczniów/studentów uczestniczących w projekcie w wymiarze średnio 2 godziny na osobę.
2. Zakres merytoryczny doradztwa zawodowego będzie dotyczył zachęcania młodych ludzi do działań zawodowych, ciągłego podnoszenia umiejętności i kwalifikacji, korzystania z innowacji i nowinek technicznych, jak również pomocy w zakresie wyboru konkretnej ścieżki zawodowej.

3. Doradztwo zawodowe będzie prowadzone stacjonarnie lub w formie on-line w zależności od potrzeb uczestników.
4. Wymagana frekwencja – 100%.

§ 6. Doradztwo walidacyjne dla osób dorosłych z zastosowaniem metody bilansu kompetencji

1. Doradztwo walidacyjne dla osób dorosłych z zastosowaniem metody bilansu kompetencji przewidziane jest dla 210 osób uczestniczących w projekcie w wymiarze średnio 4 godziny na osobę.
2. Zakres merytoryczny doradztwa walidacyjnego będzie dotyczył m.in. poinformowanie o dokładnym przebiegu walidacji; udzielenie pomocy w przedstawieniu umiejętności/kwalifikacji; wskazanie luk kompetencyjnych; ustalenie, czy konieczne są dodatkowe szkolenia, aby zoptymalizować ścieżkę prowadzącą do zdobycia umiejętności/kwalifikacji; zastosowanie metody bilansu kompetencji.
3. Wymagana frekwencja – 100%.

§ 7. Wsparcie osób z niepełnosprawnościami w wejściu na rynek pracy w dziedzinie informatyka i programowanie

1. Wsparcie osób z niepełnosprawnościami w wejściu na rynek pracy w dziedzinie informatyka i programowanie przewidziane jest dla 20 osób z niepełnosprawnościami uczestniczących w projekcie w wymiarze średnio 4 godziny na osobę.
2. Zakres merytoryczny wsparcia osób z niepełnosprawnościami w wejściu na rynek pracy będzie dotyczył możliwości skorzystania z usług specjalisty: psychologa/coacha/doradcy zawodowego/pośrednika pracy.
3. Wymagana frekwencja – 100%.

§ 8. Zajęcia na platformie zdalnego nauczania

1. Na platformie zdalnego nauczania będą realizowane szkolenia/kursy niewymagające stacjonarnej obecności uczestników. Zajęcia będą prowadzone w 10-cio osobowych grupach przez trenerów, na bieżąco po zrekrutowaniu danej grupy szkoleniowej na dane szkolenie, średnio 1 szkolenie na miesiąc.
2. Zakres merytoryczny wsparcia związany będzie z dziedziną informatyka i programowanie.
3. Podczas prowadzonych działań wykorzystane będzie innowacyjne rozwiązanie jakim jest cyfrowe diagnozowanie preferowanego stylu uczenia się w celu dostosowania metod nauczania do możliwości percepcyjnych uczestników szkoleń/kursów.

4. Wymagana frekwencja – 80%.

Rozdział V. ZASADY ODPŁATNOŚCI

1. Wszystkie formy wsparcia realizowane w projekcie współfinansowane są ze środków Unii Europejskiej w ramach środków Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności w ramach Inwestycji: A3.1.1. Wsparcie rozwoju nowoczesnego kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie.
2. Osoby uczestniczące w projekcie nie ponoszą żadnych opłat z tytułu uczestnictwa w oferowanych w ramach projektu formach wsparcia.
3. W przypadku rezygnacji z udziału w projekcie w trakcie trwania wsparcia Ostateczny odbiorca wsparcia i/lub Partner może wystąpić do osoby uczestniczącej w projekcie o zwrot całości lub części kosztów związanych udziałem w poszczególnych formach wsparcia.

Rozdział VI. ZASADY MONITORINGU OSÓB UCZESTNICZĄCYCH W PROJEKCIE

1. Osoby uczestniczące w projekcie mają obowiązek rzetelnego wypełniania wszelkich dokumentów monitoringowych i ewaluacyjnych dostarczonych przez Ostatecznego odbiorcę wsparcia i/lub Partnera, w tym ankiet dotyczących oceny i jego rezultatów.
2. Osoby uczestniczące w projekcie zobowiązane są do każdorazowego potwierdzania skorzystania ze wsparcia poprzez złożenie podpisu na liście obecności.
3. Osoby uczestniczące w projekcie są zobowiązani do informowania Ostatecznego odbiorcę wsparcia i/lub Partnera o ewentualnych zmianach danych zawartych w formularzu zgłoszeniowym, w tym w szczególności o zmianach danych kontaktowych.

Rozdział VII. OBOWIĄZKI OSÓB UCZESTNICZĄCYCH W PROJEKCIE

1. Na osobach uczestniczących w projekcie spoczywają następujące obowiązki:
   a. przestrzeganie niniejszego Regulaminu;
   b. regularnego, punktualnego i aktywnego uczestnictwa we wszystkich formach wsparcia, które zostały dla osoby uczestniczącej w projekcie przewidziane oraz potwierdzenie tego faktu własnoręcznym podpisem;
   c. niezwłocznego usprawiedliwienie nieobecności;
   d. rzetelne przygotowanie się do zajęć zgodnie z poleceniami trenerów/wykładowców;

e. branie udziału we wszystkich formach kontroli, monitoringu i ewaluacji działań projektowych, również po zakończeniu udziału w projekcie;
f. nie narażanie Ostatecznego odbiorcy wsparcia i Partnera na szkody powstałe w wyniku działania lub zaniechania osoby uczestniczącej w projekcie, w szczególności skutkujące powstaniem w projekcie kosztów niekwalifikowanych – w przypadku ich powstania zobowiązania się do ich pokrycia;
g. przekazanie Ostatecznemu odbiorcy wsparcia i/lub Partnerowi danych dotyczących uzyskania kwalifikacji lub nabycia umiejętności (w terminie do 4 tygodni od zakończenia udziału w projekcie);
h. zapewnienie niezbędnej wymaganej frekwencji na zajęciach oraz przystąpienie do egzaminów w ramach szkoleń.

Rozdział VIII. ZAKOŃCZENIE UDZIAŁU W PROJEKCIE

1. Osoba uczestnicząca w projekcie kończy udział w projekcie w przypadku zrealizowania wsparcia, które zostało zaplanowane dla danej osoby.
2. Rezygnacja z udziału w projekcie możliwa jest wyłącznie w uzasadnionych przypadkach. Uzasadnione przypadki mogą wynikać z przyczyn natury zdrowotnej lub działania siły wyższej i nie mogły być znane osobie uczestniczącej w projekcie w momencie przystąpienia do projektu.
3. Ostateczny odbiorca wsparcia i Partner zastrzega sobie prawo do skreślenia osoby uczestniczącej w projekcie z listy osób biorących udział w projekcie w przypadku naruszenia przez osobę uczestniczącą w projekcie niniejszego Regulaminu oraz zasad współżycia społecznego, a w szczególności: w przypadku naruszenia nietykalności cielesnej innego słuchacza, trenera/doradcy lub pracownika biura projektu; udowodnionego aktu kradzieży; przebywania na zajęciach w stanie wskazującym na spożycie alkoholu lub środków odurzających; okazywania jawnej agresji względem innego słuchacza, trenera/doradcy lub pracownika biura projektu.

Rozdział IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 01.10.2024 r. i obowiązuje przez czas trwania projektu. Ostateczny odbiorca wsparcia i/lub Partner zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu w każdym momencie trwania projektu. Aktualna treść Regulaminu dostępna jest w biurze projektu oraz na stronie internetowej projektu.

2. Ostateczna interpretacja zapisów Regulaminu należy do Koordynatora Projektu działającego z upoważnienia i w porozumieniu z Ostatecznym odbiorcą wsparcia i Partnerem.
3. Zmianie mogą ulec te zapisy Regulaminu, które są regulowane postanowieniami prawa w przypadku jego modyfikacji lub zmiany interpretacji.
4. Sprawy nieuregulowane w Regulaminie rozstrzygane będą przez Koordynatora Projektu w porozumieniu z Ostatecznym odbiorcą wsparcia i Partnerem.