

# Regulamin projektu Start w GIRLdev

22.08.2024

## I - Założenia ogólne i rekrutacja

### §1 Organizator i forma projektu

1. Projekt Start w GIRLdev jest to zadanie publiczne dofinansowane w ramach konkursu Ministerstwa Cyfryzacji pn. "Zostań cyfrową ekspertką".
2. Miejscem realizacji zadania jest tzw. "makroregion wschodni" tj. teren obejmujący województwa lubelskie, podkarpackie i podlaskie.
3. Grupa docelowa projektu to dorosłe kobiety (powyżej 18 r.ż.) mieszkające w województwie lubelskim, podkarpackim lub podlaskim, które chcą rozwinąć zaawansowane kompetencje cyfrowe w obszarze gamedev. W programie szkoleniowym weźmie udział 120 kobiet.
4. Celem głównym projektu „Start w GIRLdev”, jest zwiększenie liczby specjalistek z zakresu/dziedziny ICT, upowszechnianie i rozwijanie zaawansowanych kompetencji cyfrowych wśród pełnoletnich kobiet poprzez udział w specjalistycznych szkoleniach rozwijających umiejętności projektowania gier komputerowych oraz zapewnienie wsparcia metodycznego i merytorycznego.
  - a. Cele szczegółowe:
    - i. Wzrost zaawansowanych kompetencji cyfrowych wśród uczestniczek projektu
    - ii. Zmiana sposobu myślenia o możliwościach rozwoju kariery w branży gamedev wśród uczestniczek projektu
    - iii. Rozwój kompetencji cyfrowych wśród uczestniczek projektu z zakresu:
      1. kreatywność w używaniu oprogramowania: umiejętność wykorzystywania różnych programów do tworzenia grafiki, muzyki, oraz innych projektów kreatywnych.
      2. programowanie i kodowanie: podstawowa znajomość języków programowania oraz umiejętność rozwiązywania prostych problemów za pomocą kodu.
      3. zarządzanie projektem cyfrowym: planowanie, koordynowanie i monitorowanie postępu projektów wykorzystujących narzędzia cyfrowe.
      4. podstawy języka programowania C#
      5. Scrum i Agile: zrozumienie metodologii Agile oraz umiejętność pracy w zespołach w oparciu o metodyki takie jak Scrum czy Kanban.
      6. projektowanie interfejsu użytkownika (UI): zrozumienie zasad projektowania interfejsów użytkownika oraz umiejętność

tworzenia intuicyjnych i atrakcyjnych interfejsów aplikacji i stron internetowych.

7. kompozycja i układ: umiejętność projektowania kompozycji graficznych oraz dobrego układu elementów w ramach projektu, zapewniając czytelność i estetykę.
  8. grafika 2D i 3D: znajomość technik tworzenia zarówno grafiki dwuwymiarowej, jak i trójwymiarowej, w celu tworzenia różnorodnych projektów, od ilustracji po modele 3D.
  9. zarządzanie zespołem: umiejętność motywowania, koordynowania i kierowania zespołem projektowym w celu osiągnięcia wyznaczonych celów.
  10. znajomość narzędzi projektowych: znajomość i umiejętność efektywnego wykorzystania narzędzi do zarządzania projektami, takich jak Microsoft Project, Jira czy Trello.
- iv. Zmiana sposobu postrzegania kobiet w branży gamedev wśród uczestników konferencji i odbiorców działań promocyjnych
5. Organizatorem projektu Start w GIRLdev jest Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży - „Teatrikon” z siedzibą w Lublinie, ul. Aleje Racławickie 33/U-8, 20-049 Lublin, wpisana do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy Lublin-Wschód z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000350467, NIP 7123203276, REGON 060596345 (dalej **Organizator**).
  6. Projekt finansowany jest ze środków budżetu państwa w ramach realizacji zadania publicznego: “Rozwój zaawansowanych kompetencji cyfrowych kobiet w ramach konkursu “Zostań cyfrową ekspertką””.
  7. Treść Regulaminu będzie dostępna w okresie trwania projektu na Stronie oraz w siedzibie Organizatora.
  8. Sposób realizacji działań edukacyjnych projektu Start w GIRLdev zaplanowany został w formule mieszanej, tj. część zadań odbywa się zdalnie (konsultacje on-line, dodatkowe certyfikowane kursy on-line), a część to spotkania stacjonarne (Konferencje inauguracyjne i weekendowe zjazdy szkoleniowe).
  9. Osobą odpowiedzialną za kontakt z Uczestniczkami projektu w danych województwie jest animator lokalny/animatorka lokalna.
  10. W przypadku zaistnienia okoliczności wykluczających lub ograniczających możliwość spotkań stacjonarnych, projekt może zostać przeniesiony w odpowiedniej części lub w pełni do formuły online. Uczestniczki są wówczas zobligowane do uczestnictwa w formule online (np. spotkaniach na telekonferencjach zamiast w formie stacjonarnej). Organizator poinformuje poprzez animatorów lokalnych o wszelkich zmianach w formule projektu z odpowiednim wyprzedzeniem.
  11. Projekt składa się z następujących etapów:
    - a. Rekrutacja online,
    - b. Konferencje inauguracyjne,
    - c. Zasadnicza część projektu, na którą składają się: weekendowe zjazdy szkoleniowe, konsultacje online, kursy on-line.

## §2 Zasady rekrutacji online

1. Do Startu w GIRLdev mogą zgłaszać się dorosłe kobiety, które ukończyły 18 lat, mieszkają na terenie województwa lubelskiego, podkarpackiego lub podlaskiego oraz chcą rozwijać zaawansowane kompetencje cyfrowe w obszarze projektowania gier.
2. W ramach rekrutacji można zgłosić się do udziału:
  - 1) W konferencji inauguracyjnej oraz kursie szkoleniowym
  - 2) Tylko w konferencji inauguracyjnej
  - 3) Tylko w kursie szkoleniowym
3. Zgłoszeń należy dokonywać za pośrednictwem formularza zamieszczonego na Stronie.
4. Aby prawidłowo wypełnić formularz zgłoszeniowy, należy
  - 1) Wybrać formę udziału w projekcie zgodnie z zapisami §2 ust. 2 niniejszego akapitu.
  - 2) Podać w formularzu następujące informacje:
    - a) Dane osobowe i kontaktowe:
      - Imię i Nazwisko
      - Adres e-mail
      - Numer telefonu
      - Miejsce zamieszkania
      - Województwo
    - b) Wybór miasta, w którym Uczestniczka chce wziąć udział w konferencji inauguracyjnej i/lub w części szkoleniowej oraz informację czy wypadku wyczerpania się puli miejsc w danym mieście, Uczestniczka jest zainteresowana udziałem w innej lokalizacji.
    - c) Opis doświadczenia uczestniczki w branży gamedev (tylko dla Uczestniczek chcących wziąć udział w kursie szkoleniowym)
    - d) Opis motywacji do udziału w projekcie (tylko dla Uczestniczek chcących wziąć udział w kursie szkoleniowym)
  - 3) zaakceptować Regulamin,
5. W uzasadnionych wypadkach Organizator może zwrócić się z prośbą o uzupełnienie lub poprawienie danych podanych w formularzu.
6. Rekrutacja online do uczestnictwa w konferencjach inauguracyjnych trwa do 01.09.2024.
7. Rekrutacja online do uczestnictwa w kursie szkoleniowym trwa do 10.09.2024.
8. W przypadku, gdy liczba prawidłowych zgłoszeń do projektu będzie mniejsza niż 120 osób, Organizator może otworzyć nabór uzupełniający w rekrutacji online, który potrwa od 11.09.2024 do 12.09.2024. O jego otwarciu Organizator poinformuje na Stronie.
9. W przypadku braku wystarczającej liczby zgłoszeń w naborze uzupełniającym Organizator może otworzyć kolejny nabór, który ze względu na ustalony harmonogram projektu uniemożliwi potencjalnym Uczestniczkom wzięcie udziału we wszystkich zajęciach stacjonarnych. W takim wypadku Organizator zobowiązuje się do zorganizowania zajęć uzupełniających w formie online, dla Uczestniczek zgłaszających się w ww. naborze.

### **§3 Wyniki rekrutacji online**

1. Przesłanie zgłoszenia udziału w projekcie nie jest równoznaczne z zakwalifikowaniem.
2. W wypadku liczby osób chętnych do wzięcia udziału w projekcie wyższej niż 40 osób w danym województwie makroregionu, Organizator przy ocenianiu zgłoszeń będzie brał pod uwagę kryteria dodatkowe:
  - a. wielkość miejscowości - w pierwszej kolejności wybierane będą zgłoszenia kobiet z mniejszych miejscowości,
  - b. doświadczenie w branży gamedev - w pierwszej kolejności wybierane będą zgłoszenia kobiet posiadających mniejsze doświadczenie w branży gamedev.
  - c. motywacja - w pierwszej kolejności będą wybierane zgłoszenia kobiet, które w formularzu zgłoszeniowym uzasadniają w sposób spójny i logiczny swoją motywację do udziału w kursie
3. Wyniki rekrutacji online zostaną ogłoszone na Stronie w terminie maksimum 7 dni od dnia zakończenia rekrutacji online (w tym ewentualnego naboru uzupełniającego) oraz przekazane wszystkim zgłaszającym się osobom telefonicznie lub mailowo na dane zawarte w formularzu zgłoszeniowym;
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproponowania wybranym Uczestniczkom możliwości udziału w zajęciach stacjonarnym w mieście innym niż województwo zamieszkania.
5. Po otrzymaniu informacji o zakwalifikowaniu, każda Uczestniczka powinna dostarczyć Organizatorowi najpóźniej w dniu pierwszego szkolenia podpisaną umowę udziału w projekcie wraz z zaakceptowanym Regulaminem. Dopuszczalne jest przesłanie umowy podpisanej profilem zaufanym lub elektronicznym podpisem kwalifikowanym.
6. Każda Uczestniczka podczas pierwszego zjazdu szkoleniowego powinna uzupełnić ankietę ewaluacyjną (pretest), która posłuży Organizatorowi do stworzenia bardziej dostosowanego materiału edukacyjnego. Brak wypełnienia ankiety w czasie wyznaczonym przez Organizatora oznacza eliminację z dalszego udziału w projekcie.

### **§4 Ogólne założenia organizacyjne**

1. Wymiana informacji przez Organizatora z Uczestniczkami zakwalifikowanymi do projektu odbywać się będzie, poza przypadkami określonymi wprost w Regulaminie, za pośrednictwem aplikacji Discord, którą każda Uczestniczka ma obowiązek zainstalować i używać na potrzeby udziału w projekcie.
2. Organizator podczas wszystkich wydarzeń stacjonarnych zapewnia Uczestniczkom wyżywienie oraz materiały i informacje o darmowym oprogramowaniu potrzebnym w ramach szkoleń.
3. Organizator przewiduje dla Uczestniczek możliwość zwrotu kosztów dojazdu na szkolenia do kwoty 100 zł za każdy zjazd szkoleniowy (2 dni) na podstawie wypełnionego formularza zwrotu kosztów podróży. Szczegółowe zasady określa umowa szkoleniowa

4. Organizator podczas wydarzeń stacjonarnych **nie zapewnia dostępu do komputerów**. Uczestniczki zostaną powiadomione, które z zajęć wymagają od nich przywiezienia własnych komputerów. W wypadku braku dostępności komputera, Uczestniczka powinna niezwłocznie zgłosić taką sytuację Organizatorowi za pośrednictwem Animatora/Animatorki i ustalić formę uczestnictwa.
5. W uzasadnionych wypadkach Uczestniczka może zawnieoskować do Organizatora o zapewnienie noclegów w trakcie weekendów szkoleniowych i/lub o zapewnienie opieki nad dziećmi w godzinach trwania szkoleń. Liczba możliwych do zapewnienia noclegów oraz wymiaru opieki nad dziećmi jest ograniczona.

## II - Konferencje Inauguracyjne

### §1 Przebieg konferencji

1. Konferencje to 3 jednodniowe wydarzenia odbywające się w Lublinie, Białymstoku oraz Rzeszowie.
2. W każdej Konferencji powinno wziąć udział minimum 40 uczestniczek.
3. Konferencja jest wydarzeniem łączącym aspekt edukacyjny i integracyjny. Wszystkie jej Uczestniczki będą miały szansę rozwinąć swoje kompetencje, zdobyć nową wiedzę oraz poznać osoby związane ze środowiskiem gamedevu w Polsce i zapoznać się z innymi uczestniczkami projektu.
4. Każda Konferencja będzie składać się z następujących elementów:
  - a. z trzech prezentacji:
    - i. Prezentacja tematyki warsztatów: omówimy korzyści wynikające z udziału w naszych szkoleniach oraz jakie umiejętności zdobędą uczestniczki.
    - ii. Specyfika pracy w branży gamedev: przedstawimy charakter pracy w tej branży.
    - iii. Rozpoczęcie kariery w gamedev: omówimy różne ścieżki rozwoju zawodowego w branży oraz znaczenie networking'u.
  - b. panelu dyskusyjnego z udziałem kobiet pracujących w branży gamedev
  - c. trzech warsztatów do wyboru po 2h każdy, prowadzonych jednocześnie.
  - d. przerwa kawowa i lunch zapewniony przez Organizatora.

## III - Kurs szkoleniowy

### §1 Zjazdy szkoleniowe

1. Szkolenia odbywają się w weekendy w jednym z trzech miast: Lublin, Białystok i Rzeszów
2. Szkolenia dla Uczestniczek z województwa lubelskiego będą odbywały się w Lublinie zgodnie z poniższym harmonogramem:

nr weekendu szkoleniowego	termin	tematyka
I	14-15.09.2024	Wstęp do tworzenia gier/Charakterystyka gracza i projektowanie gier
II	5-6.10.2024	Grywalizacja jako narzędzie marketingowe i społeczne/Budowanie mechaniki gry, tworzenie scenariuszy, implementacja gotowych assetów graficznych i muzycznych
III	19-20.10.2024	Programowanie gier na silniku Unity/Tworzenie gier w rozszerzonej rzeczywistości
IV	09-10.11.2024	Programowanie gier na silniku Unity/Tworzenie gier w rozszerzonej rzeczywistości
V	16-17.11.2024	Jak prezentować grę i tworzyć jej prezentację/Gry jako produkt – jak zaplanować mikropłatności w grze, model biznesowy gry

3. Szkolenia dla Uczestniczek z województwa podlaskiego będą odbywały się w Białymstoku zgodnie z poniższym harmonogramem:

nr weekendu szkoleniowego	termin	tematyka
I	14-15.09.2024	Wstęp do tworzenia gier/Charakterystyka gracza i projektowanie gier
II	28-29.09.2024	Programowanie gier na silniku Unity/Tworzenie gier w rozszerzonej rzeczywistości
III	5-6.10.2024	Programowanie gier na silniku Unity/Tworzenie gier w rozszerzonej rzeczywistości
IV	19-20.10.2024	Grywalizacja jako narzędzie marketingowe i społeczne/Budowanie mechaniki gry, tworzenie scenariuszy, implementacja gotowych assetów graficznych i muzycznych
V	9-10.11.2024	Jak prezentować grę i tworzyć jej prezentację/Gry jako produkt – jak zaplanować mikropłatności w grze, model biznesowy gry

4. Szkolenia dla Uczestniczek z województwa podkarpackiego będą odbywały się w Rzeszowie zgodnie z poniższym harmonogramem:

nr weekendu szkoleniowego	termin	tematyka
I	21-22.09.2024	Wstęp do tworzenia gier/Charakterystyka gracza i projektowanie gier
II	28-29.09.2024	Grywalizacja jako narzędzie marketingowe i społeczne/Budowanie mechaniki gry, tworzenie scenariuszy, implementacja gotowych assetów graficznych i muzycznych

III	19-20.10.2024	Jak prezentować grę i stworzyć jej prezentację/Gry jako produkt – jak zaplanować mikropłatności w grze, model biznesowy gry
IV	16-17.11.2024	Programowanie gier na silniku Unity/Tworzenie gier w rozszerzonej rzeczywistości
V	23-24.11.2024	Programowanie gier na silniku Unity/Tworzenie gier w rozszerzonej rzeczywistości

## §2 Konsultacje online

1. Każda Uczestniczka szkoleń będzie mogła skorzystać z 10h indywidualnych konsultacji ze specjalistami/specjalistkami branży gamedev. Dzięki konsultacjom Uczestniczki będą mogły poszerzyć zagadnienia prezentowane podczas zjazdów lub wyjaśnić zagadnienia, które być może będą dla nich niejasne podczas kursów on-line.
2. Aby uzyskać certyfikat potwierdzający ukończenie kursu, dana Uczestniczka musi wziąć udział w przynajmniej 5 godzinach konsultacji online.

## §3 Kurs online

1. W dodatkowych kursach on-line do wyboru są cztery ścieżki rozwoju:
  - a. Ścieżka Experience Design
    - kompozycja
    - Gimp #1 interfejsy
    - Gimp #2 warstwy
    - Gimp #3 alfa
    - Gimp #4 mieszanie warstw
    - Gimp #5 projekt skrzyni
    - Blender #1 interfejs
    - Blender #2 nawigacja
    - Blender #3 widoki
    - Blender #4 gizmo
    - Blender #5 poruszanie
    - Blender #6 obracanie
    - Blender #7 skalowanie
    - Blender #8 zapisywanie skali
    - Blender #9 kursor 3D
    - Blender #10 układ orientacji
    - Blender #11 podstawowe bryły
    - Blender #12 tryb edycji
    - Blender #13 model skrzyni cz.1
    - Blender #14 praca z krzywymi
    - Blender #15 model skrzyni cz.2
    - Blender #16 wstęp do rzeźbienia
    - Blender #17 rzeźbienie - pędzle

- Blender #18 rzeźbienie skrzyni
- Blender #19 mapowanie UV
- Blender #20 materiały PBR
- Blender #21 wypalanie normal map
- Blender #22 malowanie tekstury
- Blender #23 eksport do Unity
- Blender #24 rigowanie
- udźwiękowienie #1 warsztaty audio
- udźwiękowienie #2 współpraca z devami
- udźwiękowienie #3 warsztat dźwiękowca
- udźwiękowienie #4 wtyczki i procesory
- udźwiękowienie #5 implementacja
- udźwiękowienie #6 podsumowanie

#### b. Ścieżka Game Design

- rozpoczęcie projektu
- projektowanie rozgrywki
- warstwa audiowizualna
- narracja w grze
- jak utrzymać gracza
- gatunki gier #1 gry akcji i platformówki
- gatunki gier #2 gry przygodowe
- gatunki gier #3 gry symulacyjne
- gatunki gier #4 gry fabularne
- gatunki gier #5A gry strategiczne
- gatunki gier #5B gry strategiczne
- gatunki gier #6 gry łamigłówek
- gatunki gier #7 gry FPS
- gatunki gier #8 gry sportowe

#### c. Ścieżka Game Development

- wprowadzenie do Unity
- komponentowa budowa obiektów
- podstawy skryptowania cz.1
- podstawy skryptowania cz.2
- silnik fizyczny
- interakcje ze światłem
- interfejs użytkownika
- sposoby szukania błędów
- animacje na obiektach
- zewnętrzne zasoby treści
- poruszanie kamerą
- tworzenie AI
- rozszerzenie edytora
- interfejs gry #1 czym jest interfejs
- interfejs gry #2 interfejs jako metafora
- interfejs gry #3 sygnały i szumy
- interfejs gry #4 zarządzanie uwagą gracza
- interfejs gry #5 znaczenie kontrolerów
- interfejs gry #6 testowanie interfejsu



- d. Ścieżka Project Management
  - na czym polega zarządzanie
  - przydatne narzędzia
  - metodyki zarządzania
  - ścieżka krytyczna
  - kamienie milowe
  - dobre praktyki
  - wspomaganie produktywności
  - teamwork #1 metodyki zwinne
  - teamwork #2 kanban
  - teamwork #3 scrum
  - teamwork #4 gamedesign i biznes
  - teamwork #5 macierze odpowiedzialności
  - teamwork #6 motywacja
  - teamwork #7 style działania
2. Ukończenie dodatkowego kursu on-line zostanie odnotowane na certyfikacie ukończenia całego kursu Startu w GIRLdev.

## **IV - Zakończenie projektu**

### **§1 Warunki ukończenia projektu**

1. Udział w projekcie dla wszystkich Uczestniczek jest bezpłatny
2. Średnia wartość pieniężna usług przeznaczonych dla każdej z Uczestniczek wynosi 2800 zł (w tym częściowe koszty wynagrodzeń osób prowadzących szkolenia, wyżywienie, sale warsztatowe, konsultacje online, etc.).
3. Uczestniczki spełniające poniższe warunki uzyskają oficjalny certyfikat potwierdzającego ukończenie projektu:
  - a. wypełnienie pre-testu mierzącego poziom rozwoju kompetencji cyfrowych
  - b. obecność na minimum 80% zajęć stacjonarnych
  - c. udział w minimum 5 konsultacjach on-line z przeznaczonych 10.
  - d. wypełnienie post-testu mierzącego poziom rozwoju kompetencji cyfrowych.
4. Dodatkowo, jeśli Uczestniczka zdecyduje się ukończyć którąś ze ścieżek w ramach kursu on-line, taka informacja również zostanie odnotowana na certyfikacie.
5. W przypadku przekroczenia dozwolonego limitu nieobecności (20% zajęć) Uczestniczka jest zobowiązana do nawiązania kontaktu z Organizatorem w celu omówienia warunków kontynuacji uczestnictwa w projekcie - w uzasadnionych wypadkach możliwe jest wydanie certyfikatu ukończenia projektu również osobom z niższą frekwencją (np. nieprzewidziane wypadki losowe, zwolnienie lekarskie itp.)
6. Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży Teatrikon jest upoważniona do wydawania oficjalnych certyfikatów edukacyjnych jako instytucja zarejestrowana w Rejestrze Instytucji Szkoleniowych pod nr 2.06/00022/2019

# V - Wykluczenie ze Start w GIRLdev oraz rezygnacja

## §1 Kryteria wykluczeń

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia, tj. eliminacji Uczestniczki z projektu w przypadku zaistnienia chociażby jednej z poniższych okoliczności:
  - a. naruszenia postanowień Regulaminu
  - b. rażącego zachowania Uczestniczki polegającego na wykorzystywaniu mowy nienawiści, przemocy wobec innych, czy zachowaniu ogólnie uznawanym za agresywne i krzywdzące.
  - c. przedłużającej się nieusprawiedliwionej nieobecności
2. Organizator poda Uczestniczce powód eliminacji.
3. Projekt Start w GIRLdev realizowany jest ze środków publicznych, a Organizator jest zobowiązany wobec Ministerstwa Cyfryzacji do zachowania wskaźników liczbowych określonych w umowie oraz ofercie realizacji zadania publicznego. Wykluczenie Uczestniczki z udziału w projekcie może wiązać się z koniecznością zwrotu części dotacji, przeznaczonej na udział danej osoby w projekcie (część VI, §1, ust. 2 niniejszego Regulaminu).
4. Uczestniczka przystępując do projektu akceptuje, że w wypadku uzasadnionego wykluczenia z udziału w projekcie, będzie zobowiązana do uiszczenia opłaty na rzecz Organizatora w wysokości środków jakie były zabezpieczone w budżecie projektu na jej udział w zajęciach, a które będą musiały zostać zwrócone do Ministerstwa Cyfryzacji.
5. Organizator przewiduje możliwość odstąpienia od roszczenia opłaty opisanej w pkt. 4 w wypadku zawarcia porozumienia stron uwzględniającego m.in. obowiązek wzięcia udziału w teście końcowym stwierdzającym poziom rozwoju kompetencji cyfrowych.

## §2 Samodzielna rezygnacja z udziału

1. W przypadku rezygnacji z uczestnictwa w projekcie Uczestniczka zobowiązuje się dostarczyć informacje o tym fakcie telefonicznie, osobiście bądź za pośrednictwem poczty elektronicznej do Organizatora projektu, na adres: [kontakt@girldev.teatrikon.pl](mailto:kontakt@girldev.teatrikon.pl) w najwcześniejszym możliwym terminie. Dodatkowo Uczestniczka zobowiązana jest do złożenia pisemnego oświadczenia dotyczącego przyczyn rezygnacji (dopuszczalna jest forma korespondencji elektronicznej).
2. Rezygnacja z uczestnictwa w kursie szkoleniowym możliwa jest wyłącznie do 12.09.2024 Uczestniczka nie ponosi z tego tytułu żadnych kosztów.
3. Projekt Start w GIRLdev realizowany jest ze środków publicznych, a Organizator jest zobowiązany wobec Ministerstwa Cyfryzacji do zachowania wskaźników liczbowych określonych w umowie oraz ofercie realizacji zadania publicznego. Rezygnacja Uczestniczki z udziału w projekcie po 12.09.2024 może wiązać się z koniecznością zwrotu części dotacji, przeznaczonej na udział danej osoby w projekcie (część VI, §1, ust. 2 niniejszego Regulaminu).
4. Uczestniczka przystępując do projektu akceptuje, że w wypadku samodzielnej rezygnacji z udziału w projekcie, będzie zobowiązana do uiszczenia opłaty na rzecz Organizatora w wysokości środków, jakie były zabezpieczone w budżecie projektu na

jej udział w zajęciach, a które będą musiały zostać zwrócone do Ministerstwa Cyfryzacji.

5. Organizator przewiduje możliwość odstąpienia od roszczenia opłaty opisanej w pkt. 4 w wypadku zawarcia porozumienia stron uwzględniającego m.in. obowiązek wzięcia udziału w teście końcowym stwierdzającym poziom rozwoju kompetencji cyfrowych.

## **VI - Wizerunek**

### **§1 Rozpowszechnianie wizerunku**

1. Jeśli przesłane Organizatorowi dane zawierają wizerunek Uczestniczki lub innych osób, Uczestniczka oświadcza, że posiada udokumentowaną zgodę na wykorzystanie i rozpowszechnianie wizerunku tych osób przez Organizatora na zasadach opisanych w niniejszym rozdziale.
2. Wydarzenia odbywające się w ramach Start w GIRLdev będą dokumentowane w formie foto-wideo, co może się wiązać z przetwarzaniem (w tym rozpowszechnianiem) wizerunku osób w nich uczestniczących oraz ich wypowiedzi. Osoby uczestniczące wyrażają zgodę na utrwalenie oraz rozpowszechnianie ich wizerunków na zasadach opisanych w niniejszym rozdziale.
3. Wykorzystanie wizerunku i wypowiedzi nastąpi w celu promocji projektu i Organizatora w drodze rozpowszechniania i zwielokrotniania wizerunku wszelkimi dostępnymi aktualnie technikami i metodami, rozpowszechniania oraz publikowania także wraz z wizerunkami innymi osób w całości lub we fragmentach na zróżnicowanych polach eksploatacji, a w szczególności:
  - a. utrwalania jakąkolwiek techniką niezależnie od systemu, formatu i standardu na wszystkich nośnikach m.in. audiowizualnych, na kasetach wideo, na dysku komputerowym, DVD, dyskietce, na taśmie magnetycznej, na kliszy fotograficznej, płycie analogowej, płycie kompaktowej, na CD, VCD i plikach Mp3;
  - b. zwielokrotnianie jakąkolwiek techniką m.in. światłoczułą, magnetyczną, audiowizualną, cyfrową, optyczną, drukarską w dowolnej formie, techniką zapisu komputerowego;
  - c. eksploatacji w całości albo we fragmentach w sieci on-line, w tym wprowadzanie do pamięci komputera lub rozpowszechniania w sieci multimedialnej, w tym w Internecie;
  - d. publicznego udostępniania w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym (w internecie, w tym na Stronie i w formie wideobloga, jak również w ramach dowolnych usług telekomunikacyjnych, m.in. DSL/ADSL);
  - e. wykorzystywanie w połączeniach telefonicznych, w tym w przekazach tekstowych (SMS, WAP) oraz audiowizualnych;
  - f. wprowadzanie do obrotu;
  - g. publicznego wykonania i/lub publicznego odtwarzania, wystawiania;
  - h. nadawania za pośrednictwem platform cyfrowych oraz/lub w sieciach kablowych;
  - i. równoczesnego i integralnego nadawania (reemitowania) przez inną organizację radiową lub telewizyjną m.in. za pośrednictwem platform

cyfrowych oraz sieci kablowych (w jakimkolwiek systemie lub technologii, m.in. SMATV oraz systemu DSL).

4. Organizator może udzielać dalszych zgód innym podmiotom na korzystanie z wizerunku i wypowiedzi osób uczestniczących w Start w GIRLdev na zasadach określonych w Regulaminie, w związku z prowadzoną przez Organizatora działalnością statutową.
5. Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku jest udzielana nieodpłatnie i nie jest ograniczona czasowo ani terytorialnie.

## VII - Dane osobowe

### §1 Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w ramach organizacji projektu jest Organizator – Fundacja Teatrikon z siedzibą przy ul. Aleje Racławickie 33/U-8, 20-049 Lublin. Kontakt z Organizatorem możliwy jest na ww. adres siedziby lub adres e-mail [fundacja@teatrikon.pl](mailto:fundacja@teatrikon.pl)
2. Dane osobowe przetwarzane są zgodnie z wymogami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Ogólne Rozporządzenie o Ochronie Danych), (dalej **RODO**).
3. Dane osobowe będą przetwarzane w celu:
  - a. organizacji projektu, w tym wydania certyfikatów i rozpatrzenia ewentualnych reklamacji, co stanowi zadanie realizowane przez Organizatora w interesie publicznym (art. 6 ust. 1 lit. e RODO), którym jest wspomaganie rozwoju techniki, wynalazczości i innowacyjności oraz rozpowszechniania i wdrażania nowych rozwiązań technicznych w praktyce gospodarczej oraz nauki, szkolnictwa wyższego, edukacji, oświaty i wychowania
  - b. w celach statystycznych oraz w celu udokumentowania i rozliczania działań projektowych i statutowych, w tym dla zabezpieczenia informacji na wypadek prawnej potrzeby wykazania faktów, co stanowi prawnie uzasadniony interes Organizatora (art 6 ust. 1 lit f RODO),
  - c. dane osobowe w postaci wizerunku przetwarzane są w celu prowadzenia działań promocyjnych, co stanowi prawnie uzasadniony interes Organizatora (art 6 ust. 1 lit f RODO).
4. Dostęp do danych osobowych będzie mieć upoważniony personel Organizatora oraz podmioty świadczące usługi na rzecz Organizatora (tj. usługi IT i wsparcia technicznego, operator pocztowy), które muszą mieć dostęp do danych, aby wykonywać swoje obowiązki. Podmioty te będą miały dostęp do danych tylko w zakresie niezbędnym do realizacji swoich zadań. Dostęp do danych może mieć także podmiot zlecający realizację zadania publicznego (Minister Cyfryzacji).
5. Organizator nie przekazuje danych osobowych poza teren Polski / UE / Europejskiego Obszaru Gospodarczego. W uzasadnionych przypadkach użycia narzędzi elektronicznych wykorzystujących dane osobowe, a których serwery znajdują się poza terenem Polski / UE / Europejskiego Obszaru Gospodarczego (np. ankiety ewaluacyjne, testy, itp.) Organizator powiadomi o tym Uczestniczki.

6. Dane osobowe będą przechowywane przez okres wymagany w umowie o realizację zadania publicznego, nie krócej niż do upływu terminu przedawnienia ewentualnych roszczeń związanych z wydaniem certyfikatów lub wynikających z przeprowadzonego projektu. W zakresie realizacji prawnie uzasadnionych interesów Organizatora, dane osobowe są przechowywane do czasu wypełnienia tych prawnie uzasadnionych interesów.
7. Organizator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można się skontaktować w sprawach ochrony swoich danych osobowych i realizacji swoich praw przez email [rodo@teatrikon.pl](mailto:rodo@teatrikon.pl) lub pisemnie na adres siedziby Fundacji Teatrikon wskazany w ust. 1 powyżej. Proszę pamiętać, że przed realizacją Państwa praw będziemy musieli Państwa odpowiednio zidentyfikować.
8. Uczestniczkom projektu przysługuje prawo do:
  - a. żądania dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych,
  - b. w przypadku, gdy podstawą przetwarzania danych osobowych jest zgoda – prawo cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem,
  - c. wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym również w formie profilowania.
10. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak odmowa ich podania uniemożliwi wzięcie udziału w projekcie.

## **VIII – Postanowienia końcowe i reklamacje**

### **§1 Reklamacje**

1. Reklamacje dotyczące przebiegu projektu można zgłosić do Organizatora listem poleconym na adres Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży - „Teatrikon”, ul. Aleje Racławickie 33/U-8, 20-049 Lublin. Dla ułatwienia identyfikacji osoby zgłaszającej reklamację oraz przedmiotu reklamacji powinna określać w szczególności imię i nazwisko osoby wnoszącej reklamację, adres e-mail wskazany podczas zgłaszania do projektu oraz ewentualnie inne dane kontaktowe (jeśli osoba preferuje inną formę kontaktu niż mailowa) niezbędne do udzielenia odpowiedzi, dokładny opis i powód reklamacji, a w tytule nazwę projektu.
2. Reklamację należy zgłosić w terminie 1 (jednego) miesiąca od momentu wykrycia przez zgłaszającego okoliczności stanowiącej podstawę reklamacji.
3. Organizator udzieli odpowiedzi na reklamację w ciągu 14 dni od daty jej otrzymania na adres e-mail lub inne wskazane dane korespondencyjne. Decyzja Organizatora kończy postępowanie reklamacyjne. Po zakończeniu procedury reklamacyjnej osoba wnosząca reklamację może dochodzić swoich roszczeń na drodze sądowej.
4. Postępowanie reklamacyjne jest dobrowolne i nie wyłącza prawa osoby do niezależnego od postępowania reklamacyjnego dochodzenia roszczeń bezpośrednio na drodze postępowania sądowego.

## **§ 2 Postanowienia końcowe**

1. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany postanowień Regulaminu w przypadku zmian przepisów prawnych lub innych istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację projektu. Zmiana taka nie naruszy praw nabytych już przez Uczestniczki. Każdorazowa zmiana Regulaminu wchodzi w życie z chwilą jego publikacji na Stronie.
2. Wszystkie treści zawarte w materiałach reklamowo-promocyjnych mają charakter jedynie informacyjny. Moc prawną mają postanowienia Regulaminu i obowiązujące przepisy prawa.
3. Organizator jest uprawniony do rezygnacji z organizacji projektu w dowolnym momencie. W takim przypadku opublikuje oświadczenie na Stronie informujące o rezygnacji z organizacji projektu oraz wynikające z tego faktu konsekwencje dla Uczestniczek (np. wydanie certyfikatów uwzględniających poziom rozwoju wiedzy do momentu przerwania kursu, etc.).
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
  - a. brak możliwości przekazania certyfikatów z przyczyn nieleżących po stronie Organizatora (np. wynikające z podania nieaktualnych danych),
  - b. udział w projekcie niezgodnie z postanowieniami Regulaminu i szkody tym spowodowane, w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, złożenie nieprawdziwych oświadczeń lub naruszenie praw osób trzecich (w tym praw autorskich) lub obowiązujących przepisów prawa.
5. Wszelkie dodatkowe informacje o Start w GIRLdev można uzyskać w siedzibie Organizatora.
6. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego, w tym przepisy Kodeksu Cywilnego.