Regulamin Uczestnictwa w Projekcie „Akademia Cyfrowych Kompetencji, edycja III”

§ 1
Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa w ramach III edycji Projektu „Akademia Cyfrowych Kompetencji”.
2. Projekt realizowany jest przez Fundację “5Medium” przy współpracy z Akademickim Centrum Kultury UMCS “Chatka Żaka” oraz Instytutem Kulturoznawstwa na Wydziale Humanistycznym UMCS w Lublinie. Biuro projektu znajduje się przy ul. Radziszewskiego 16 pok. 13, 20-031 Lublin.
3. Projekt:
a) dofinansowano ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego,
b) zrealizowano dzięki wsparciu finansowemu Miasta Lublin.
4. Etap warsztatów i szkoleń otwartych Projektu jest realizowany w okresie od 01.03.2015 r. do 14.07.2015 r., etap praktyczny jest realizowany w okresie od 20.06.2015 r. do 18.10.2015 r.
5. W ramach etapu praktycznego przeprowadzony zostanie konkurs na najlepszą inicjatywę z zakresu edukacji medialnej. Zasady konkursu regulowane będą odrębnym regulaminem. Zwycięzca otrzyma 2,5 tys. zł na realizację swojej inicjatywy.
5. Udział w Projekcie jest bezpłatny.
6. Uczestnicy Projektu zostaną wybrani na podstawie procesu rekrutacji, która będzie przebiegać w okresie od 16.02.2015 r. do 16.03.2015 r.
7. Organizatora Projektu reprezentuje Koordynatorka Projektu: Monika Czapka.

§ 2
Cel i założenia Projektu

1. Celem Projektu jest aktywizacja studentów i osób aktywnych zawodowo na rzecz lokalnej społeczności (dzieci, młodzież, seniorzy) poprzez podniesienie ich kompetencji medialnych w zakresie świadomego, bezpiecznego, krytycznego i twórczego korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych.
2. W ramach realizacji Projektu przeprowadzony zostanie cykl sześciogodzinnych szkoleń w ramach spotkań weekendowych oraz szkolenia wyjazdowe w Kazimierzu Dolnym (11-12 kwietnia), podzielonych na bloki tematyczne:

- Warsztaty integracyjne;
- Myślenie projektowe;
- Trening twórczości;
- Wstęp do edukacji medialnej;
- Otwarte zasoby w internecie;
- Narzędzia internetowe;
- Portale społecznościowe;
- Sieciowe narzędzia do wizualizacji i prezentacji danych;
- Systemy zarządzania treścią;
- Podstawy grafiki komputerowej;
- Podstawy animacji;
- Podstawy montażu filmów;
- Podstawy montażu dźwięku.

§ 3
Uczestnicy Projektu

1. Grupę docelową Projektu stanowią studenci, osoby aktywne zawodowo, jak i bezrobotne.

§ 4
Zasady organizacyjne

1. Każdy Uczestnik w ramach Projektu będzie zobowiązany do udziału w:
   - module szkoleniowym połączonym;
   - module praktycznym, w ramach którego będzie zobligowany do stworzenia koncepcji projektu z zakresu edukacji medialnej oraz udziału w konkursie na najlepszą inicjatywę skierowaną do dzieci, młodzieży lub osób powyżej 50. roku życia. W ramach tego modułu dopuszcza się pracę w grupach 2-3 osobowych. Zwycięzca/y konkursu zobligowany/i jest/są do realizacji zaproponowanej przez siebie inicjatywy.
2. Rekrutacja Uczestników odbywa się w okresie od 16.02.2015 r. do 16.03.2015 r. włącznie.
3. Rekrutacja odbywa się drogą elektroniczną poprzez pobranie, **wypełenienie i odesłanie na adres: monika.czapka@5medium.org formularza znajdującego się na stronie internetowej projektu:** http://5medium.org/?p=2360
4. O zakwalifikowaniu do Projektu decydować będzie:
   - przynależność do grupy docelowej;
   - kolejność wysłania zgłoszenia.
5. Po zakończeniu procesu rekrutacji osoby zakwalifikowane do Projektu zostaną powiadomione o tym fakcie drogą mailową, do dnia 20 marca 2015 r.
6. W przypadku większej liczby chętnych osób utworzona zostanie lista rezerwowa.
7. W przypadku rezygnacji lub niedopełnienia wymogów formalnych przez osoby zakwalifikowane na ich miejsce wprowadzone zostaną osoby z listy rezerwowej.
8. Po otrzymaniu informacji o zakwalifikowaniu się do Projektu w terminie do 29 marca należy złożyć Koordynatorce Projektu wydrukowany i podpisany egzemplarz umowy uczestnictwa (załącznik nr 1);
9. Koordynatorka Projektu może w uzasadnionych przypadkach przedłużyć termin rekrutacji oraz składania
dokumentów.

§ 5
Zasady uczestnictwa w szkoleniach

1. Przed przystąpieniem do udziału w Projekcie “Akademia Cyfrowych Kompetencji” Uczestnicy zobowiązani są do podpisania umowy uczestnictwa w Projekcie.
2. Uczestnik zobowiązany jest do:
   - przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu;
   - złożenia kompletu wymaganych załączników;
   - regularnego uczestnictwa w warsztatach, potwierdzonego własnym podpisem na liście obecności oraz informowania Koordynatorki o powodach ewentualnej nieobecności;
   - przygotowania koncepcji działania z zakresu edukacji medialnej skierowanego do dzieci, młodzieży lub seniorów;
   - udziału w konkursie realizowanym w ramach projektu;
   - w przypadku zwycięstwa w konkursie realizacji zaproponowanej inicjatywy;

- wypełniania w trakcie trwania Projektu wszystkich ankiet ewaluacyjnych.

3. Organizator dopuszcza usprawiedliwienie nieobecności spowodowane chorobą lub ważnymi sytuacjami losowymi. Usprawiedliwienie jest dokonywane w formie pisemnej, drogą mailową.

§ 6
Zasady rezygnacji z uczestnictwa w Projekcie

1. W przypadku rezygnacji z uczestnictwa w Projekcie Uczestnik zobowiązuję się dostarczyć informacje o tym fakcie telefonicznie, osobiście bądź za pośrednictwem poczty elektronicznej do Koordynatorki Projektu w najwcześniejszym możliwym terminie. Dodatkowo Uczestnik zobowiązany jest do złożenia pisemnego oświadczenia dotyczącego przyczyn rezygnacji.
2. Bezpłatna rezygnacja z uczestnictwa w Projekcie możliwa jest wyłącznie do dnia 10 kwietnia 2015 r. Rezygnacja po tym terminie skutkować będzie koniecznością uiszczenia opłaty w wysokości określonej przez Koordynatorkę na podstawie indywidualnych ustaleń w oparciu o rzeczywisty koszt udziału Uczestnika w Projekcie.
3. W przypadku rezygnacji z uczestnictwa w Projekcie przed dniem 10 kwietnia 2015 r. Uczestnik nie ponosi z tego tytułu żadnych kosztów.
4. Organizator zastrzega sobie prawo skreślenia Uczestnika z listy uczestników Projektu w przypadku niestosowania się do Regulaminu bądź naruszenia zasad współżycia społecznego.

§ 7
Postanowienia końcowe

1. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do respektowania zasad niniejszego Regulaminu.
2. Sprawy nie uregulowane w niniejszym Regulaminie są rozstrzygane przez Koordynatorkę Projektu.
3. Ostateczna interpretacja „Regulaminu Uczestnictwa w Projekcie” należy do Organizatora w oparciu o stosowne dokumenty projektowe.
4. Organizator Projektu zastrzega sobie prawo zmian Regulaminu na skutek zmian w przepisach, bądź innych uzasadnionych okoliczności, o czym niezwłocznie poinformuje wszystkie osoby zainteresowane oraz umieści informacje na stronie internetowej www.5medium.org.
5. Regulamin obowiązuje przez cały okres trwania Projektu.