**Regulamin Rekrutacji i Uczestnictwa**

**w projekcie „E-obywatel nowe umiejętności cyfrowe”**

**realizowanym przez Krajową Izbę Gospodarczą**

**na podstawie umowy nr POPC.03.01.00-00-0005/16**

**oś priorytetowa III Cyfrowe kompetencje społeczeństwa**

**3.1 Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych**

**współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej**

**w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego**

**Biuro Realizatora Projektu**

**Krajowa Izba Gospodarcza**

**ul. Trębacka 4**

**00-074 Warszawa**

**email:** [**eobywatel@kig.pl**](mailto:eobywatel@kig.pl)**;** [**jprzeslakowski@kig.pl**](mailto:jprzeslakowski@kig.pl)

**www.eobywatel.kig.pl**

**§ 1 Postanowienia ogólne**

Niniejszy dokument określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w projekcie pn.   
„E-obywatel nowe umiejętności cyfrowe” realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, oś priorytetowa III Cyfrowe kompetencje społeczeństwa 3.1 Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.

**§ 2 Definicje**

Użyte w niniejszym dokumencie określenia oznaczają:

1. **Projekt** – projekt pn. „E-obywatel nowe umiejętności cyfrowe” realizowany   
   w Partnerstwie przez Krajową Izbę Gospodarczą, Fundację Edukacyjne Centrum Doskonalenia, Fundację Progres oraz Oddział Wojewódzki Związku Ochotniczych Straży Pożarnych RP Województwa Pomorskiego, w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, oś priorytetowa III Cyfrowe kompetencje społeczeństwa 3.1 Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.
2. **Realizator projektu** – Krajowa Izba Gospodarcza z siedzibą w Warszawie,   
   ul. Trębacka 4, NIP 5260001708, REGON 006210187.
3. **Kandydat** – osoba aplikująca do udziału w Projekcie spełniająca jednocześnie wszystkie poniższe kryteria dostępu:
4. jest osobą w wieku 18 lat i powyżej;
5. zamieszkuje na obszarze gminy biorącej udział w Projekcie w rozumieniu przepisów Kodeksu Cywilnego (miejscem zamieszkania osoby fizycznej jest miejscowość,   
   w której osoba ta przebywa z zamiarem stałego pobytu);
6. z własnej inicjatywy jest zainteresowana nabyciem, uzupełnieniem lub podwyższeniem umiejętności i kompetencji w obszarach kompetencji cyfrowych.
7. **Uczestnik projektu** – **Kandydat**,który został zakwalifikowany do udziału w **Projekcie**
8. **Szkolenie** – Szkolenie stacjonarne oraz elektroniczne na poziomie podstawowym, zaawansowanym lub specjalistyczne realizowane w ramach **Projektu** w obszarze kompetencji cyfrowych prowadzących do uzyskania kompetencji cyfrowych przez **Uczestnika projektu.**
9. **Umowa szkoleniowa** – dokument określający zasady, zakres i warunki udziału w projekcie
10. **Biuro projektu** – biura rekrutacyjne prowadzone przez **Realizatora projektu** i **Partnerów projektu**
11. **Portal Projektu** – portal informacyjno-rekrutacyjny **Projektu** dostępny pod adresem: www.eobywatel.kig.pl
12. **Regulamin** –Regulamin rekrutacji uczestników w ramach projektu „E-obywatel nowe umiejętności cyfrowe”

**§ 3 Uczestnik projektu**

1. **Kandydatem** może być wyłącznie osoba, która zgłasza się do uczestnictwa w **Projekcie** z własnej inicjatywy, wypełniła **Formularz zgłoszeniowy** i dostarczyła wypełniony dokument do Biura Projektu.
2. **Kandydat** staje się **Uczestnikiem Projektu** po zakwalifikowaniu go do **Projektu** z chwilą obustronnego podpisania **Umowy szkoleniowej.**
3. **Kandydat** musi spełniać kryteria kwalifikujące go do udziału w projekcie w dniu dostarczenie **Formularza zgłoszeniowego** orazpodpisywania **Umowy szkoleniowej.**

**§ 4 Wymagane dokumenty**

1. Proces rekrutacji do **Projektu** realizowany jest wyłącznie w oparciu o wypełniony **Formularz zgłoszeniowy** i dostarczony do **Biura Projektu** na minimum 10 dni roboczych przed datą rozpoczęcia **Szkolenia,** w którym ma wziąć udział **Uczestnik projektu.**
2. **Realizator projektu** w toku kwalifikacji **Kandydata** może zwrócić się do **Kandydata** o dokumenty dodatkowe potwierdzające lub uzupełniające informacje zawarte w **Formularzu zgłoszeniowym.**
3. **Kandydat** zakwalifikowany do udziału w projekcie podpisuje **Umowę projektową** wraz z załącznikami.

**§ 5 Zasady rekrutacji i kwalifikacji Uczestników projektu**

1. Projekt realizowany jest do 30.11.2018 r. na terenie 68 gmin w 8 województwach.
2. Rekrutacja ma charakter otwarty i jest prowadzona przez **Realizatora projektu** i **Partnerów projektu.**
3. Proces rekrutacji **Kandydata** rozpoczyna się w momencie dostarczeniawypełnionego **Formularza zgłoszeniowego** do **Biura Projektu.**
4. Rekrutacja będzie prowadzona w trybie ciągłym do czasu zakwalifikowania wymaganej liczby **Uczestników**.
5. Złożony **Formularz zgłoszeniowy** nie podlega zwrotowi, kopie **Formularza zgłoszeniowego Kandydat** wykonuje we własnym zakresie.
6. **Realizator projektu** zakłada przeszkolenie 10 000 **Uczestników.**
7. Kwalifikacja **Kandydatów** będzie prowadzona zgodnie z następującymi kryteriami:
   1. spełnienie wymagań formalnych – kryteria dostępu
   2. kryteria premiowane:

* posiadanie orzeczenia o niepełnosprawności: +6 pkt;
* brak kompetencji cyfrowych: +5 pkt;
* osoby powyżej 65 roku życia: +4 pkt;
* osoby posiadające dochód netto na osobę w gospodarstwie poniżej 1355,69 zł: +3 pkt;
* osoby bezrobotne: + 2 pkt;
* rolnicy: + 1 pkt.

1. Na podstawie dokonanych ocen **Formularzy zgłoszeniowych** (kryteria dostępu) oraz przy uwzględnieniu kryteriów premiujących realizowany jest proces kwalifikacji **Kandydatów** do **Projektu**.
2. **Kandydaci** zostaną powiadomieni o wynikach procesu rekrutacji na minimum 5 dni roboczych przez **Szkoleniem,** w którym chcą wziąć udział.
3. W przypadku niezrekrutowania wymaganej liczby **Uczestników** na **Szkolenie** wskazane przez pozytywnie zweryfikowanego **Kandydata**, otrzyma on automatycznie możliwość uczestniczenia w nowym terminie **Szkolenia** bez konieczności ponownego przechodzenia procesu rekrutacji.
4. Proces rekrutacji i kwalifikacji **Uczestników Projektu** będzie prowadzony   
   z uwzględnieniem zasady równości płci i szans.

**§ 6 Zasady rekrutacji i kwalifikacji Uczestników projektu**

W ramach realizacji **Projektu** przewidziane jest uruchomienie następujących tematów **Szkoleń:**

1. Szkolenia stacjonarne i elektroniczne na poziomie podstawowym:

* Obsługa komputera i Internetu e-integracja osób dotychczas niekorzystających   
  z Internetu oraz komputera
* E-usługi publiczne - nauka korzystania z elektronicznych usług publicznych (o zasięgu krajowym i lokalnym) – zgodnie z wytycznymi regulaminu konkursu
* Edukacja: uczę się przez Internet
* Finanse: zarządzam swoimi finansami, kupuję taniej
* Odpoczynek i hobby: zapełniam wolny czas i rozwijam swoje hobby
* Praca i rozwój zawodowy: znajduję pracę i podnoszę kwalifikacje zawodowe
* Relacje z bliskimi: utrzymuję stosunki towarzyskie
* Sprawy codzienne i zaangażowanie obywatelskie: załatwiam sprawy urzędowe bez wychodzenia z domu, robię zakupy online, planuję przejazdy i podróże, zdobywam wiedzę o gminie, kraju, świecie
* Zdrowie: korzystam z systemu opieki zdrowotnej, uzyskuję informacje i samopomoc zdrowotną

1. Szkolenia specjalistyczne stacjonarne i elektroniczne realizowane w technologii blended learning:

* Informatyczne wsparcie zarządzania gospodarstwem rolnym z wykorzystaniem dedykowanych usług cyfrowych
* Cyfrowy nauczyciel - prowadzenie lekcji z wykorzystaniem Internetu, dedykowanych usług cyfrowych oraz specjalistycznego sprzętu
* Cyfrowy urzędnik - usługi cyfrowe dedykowane dla pracowników urzędu gminy i podległych jednostek (e-PUAP, podpis elektroniczny)
* Wykorzystanie usług cyfrowych do zarządzania i prowadzenia firmy (e-aplikacje FK, ZUS, US, itp.) e-commerce (zakładanie i prowadzenie sklepu internetowego)   
  z wykorzystaniem marketingu internetowego
* Praktyczne zastosowanie pakietu Office w pracy
* Grafika komputera z wykorzystaniem dostępnego w sieci oprogramowania
* Telepraca szansą dla osób z niepełnosprawnościami

1. Szkolenia elektroniczne na poziomie rozszerzonym i zaawansowanym

* Obsługa komputera i Internetu e-integracja osób dotychczas niekorzystających z Internetu oraz komputera
* E-usługi publiczne - nauka korzystania z elektronicznych usług publicznych (o zasięgu krajowym i lokalnym) – zgodnie z wytycznymi regulaminu konkursu
* Edukacja: uczę się przez Internet
* Edukacja: tworzę zasoby edukacyjne i dzielę się nimi
* Finanse: zarządzam swoimi finansami, kupuję taniej
* Finanse: zarabiam on-line
* Odpoczynek i hobby: zapełniam wolny czas i rozwijam swoje hobby
* Odpoczynek i hobby: dbam o rozwój osobisty
* Praca i rozwój zawodowy: znajduję pracę i podnoszę kwalifikacje zawodowe, dbam o swoją karierę
* Praca i rozwój zawodowy: dbam o swoją karierę, pracuję sprawniej, wygodniej, szybciej
* Relacje z bliskimi: utrzymuję stosunki towarzyskie, zarządzam swoim wizerunkiem i informacjami o mnie, zaspokajam potrzeby duchowe/religijne
* Relacje z bliskimi: dbam o prywatność, wykonuję swoje obowiązki rodzicielskie,
* Sprawy codzienne i zaangażowanie obywatelskie: załatwiam sprawy urzędowe bez wychodzenia z domu, robię zakupy online, planuję przejazdy i podróże, uczestniczę w życiu obywatelskim, uczestniczę w życiu politycznym
* Sprawy codzienne i zaangażowanie obywatelskie: załatwiam sprawy urzędowe bez wychodzenia z domu
* Zdrowie: dbam o zdrowie osób, którymi się opiekuję, uzyskuję informacje i samopomoc zdrowotną, uzyskuję informacje i samopomoc zdrowotną
* Zdrowie: dbam o zdrowie osób, którymi się opiekuję, uzyskuję informacje i samopomoc zdrowotną, prowadzę zdrowy tryb życia

**§ 7 Postanowienia ogólne**

1. Uczestnik Projektu zobowiązuje się do przestrzegania zasad niniejszego **Regulaminu.**
2. W sprawach nieuregulowanych **Regulaminem** decyduje **Realizator Projektu**.
3. **Realizator Projektu** zastrzega sobie prawo dokonania zmiany treści **Regulaminu.**
4. **Regulamin** dostępny jest w Biurze Projektu i na **Portalu Projektu.**
5. **Regulamin** wchodzi w życie z dniem jego publikacji.