Regulamin rekrutacji i uczestnictwa w Projekcie „Podkarpacki E-Senior"

Program Operacyjny Polska Cyfrowa 2014-2020
Oś priorytetowa III Cyfrowe kompetencje społeczeństwa
Działanie 3.1 Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych

§1
Informacje o projekcie

1. Projekt „Podkarpacki E-Senior" realizowany jest przez Rzeszowską Agencję Rozwoju Regionalnego S.A. w Rzeszowie (RARR S.A.), ul. Szopena 51, 35-959 Rzeszów w partnerstwie z Fundacją na rzecz rozwiązywania problemów społecznych SOCIETATIS, Aleja Armii Krajowej 80, 35-307 Rzeszów, w okresie od 1 lutego 2018r. do 28 lutego 2021r. na podstawie umowy zawartej z Centrum Projektów Polska Cyfrowa.
2. Biura Projektu znajdują się na ul. Szopena 51; 35-959 Rzeszów (czynne jest w dni robocze od poniedziałku do piątku w godzinach od 7:00 do 15:00) oraz na Alei Armii Krajowej 80, 35-307 Rzeszów (czynne jest w dni robocze od poniedziałku do piątku w godzinach od 8:00 do 16:00)
3. Projekt obejmuje swym zasięgiem wybrane 73 Gminy woj. podkarpackiego:

a) Powiat Bieszczadzki:
Gmina wiejska Czarna
Gmina wiejska Lutowiska

b) Powiat Sanocki:
Gmina wiejska Zarszyn
Gmina wiejska Besko

c) Powiat Krośnieński:
Gmina wiejska Korczyna
Gmina wiejska Wojaszówka
Gmina miejsko –wiejska Rymanów
Gmina miejska Krosno
Gmina wiejska Jaśliska

d) Powiat Jasielski:
Gmina wiejska Brzyska
Gmina wiejska Krempna
Gmina Jasło
Gmina miejska Kołaczyce

e) Powiat Strzyżowski:
Gmina wiejska Czudec
Gmina wiejsko – miejska Strzyżów
Gmina wiejska Frysztak

f) Powiat Dębicki:
Gmina wiejska Dębica
Gmina wiejska Żyraków

g) Powiat Ropczycko-Sędziszowski:
Gmina wiejska Wielopole Skrzyńskie
Gmina miejsko-wiejska Sędziszów Małopolski
Gmina miejsko-wiejska Ropczyce
Gmina wiejska Ostrów

h) Powiat Przemyski:
Gmina wiejska Dubiecko
Gmina wiejska Przemyśl
Gmina wiejska Medyka
Gmina wiejska Stubno
Gmina wiejska Krzywcza
Gmina wiejska Żurawica

i) Powiat Leżajski:
Gmina miejsko-wiejska Nowa Sarzyna
Gmina wiejska Grodzisko Dolne
Gmina wiejska Leżajsk

j) Powiat Przeworski:
Gmina wiejska Przeworsk
Gmina miejska Przeworsk
Gmina wiejska Gać
Gmina miejsko-wiejska Kańczuga
Gmina miejsko-wiejska Sieniawa

k) Powiat Jarosławski:
Gmina wiejska Radymno
Gmina miejsko- wiejska Pruchnik

l) Powiat Lubaczowski:
Gmina wiejska Lubaczów
Gminna miejsko-wiejska Narol

m) Powiat Rzeszowski:
Gmina wiejska Świlcza
Gmina wiejska Lubenia
Gmina wiejska Kamień
Gmina miejsko-wiejska Głogów Małopolski
Gmina miejska Rzeszów
Gmina miejsko-wiejska Tyczyn
Gmina wiejska Trzebownisko
Gmina miejsko-wiejska Boguchwała
Gmina wiejska Krasne
Gmina wiejska Chmielnik
Gmina wiejska Hyżne

n) Powiat Łańcucki:
Gmina wiejska Czarna
Gmina wiejska Łańcut
Gmina miejska Łańcut
Gmina wiejska Markowa
Gmina wiejska Białobrzegi

o) Powiat Mielecki:
Gmina wiejska Tuszów Narodowy
Gmina miejsko-wiejska Radomyśl Wielki
Gmina miejska Mielec

p) Powiat Kolbuszowski:
Gmina wiejska Niwiska
Gmina wiejska Raniżów

Gmina wiejska Dzikowiec
Gmina miejsko-wiejska Kolbuszowa
Gmina wiejska Majdan Królewski

q) Powiat Tarnobrzeski:
Gmina wiejska Gorzyce
Gmina miejska Tarnobrzeg
Gmina wiejska Grębów

r) Powiat Niżański:
Gmina wiejska Harasiuki
Gmina wiejska Jarocin

s) Powiat Stalowowolski:
Gmina wiejska Zaleszany
Gmina miejska Stalowa Wola
Gmina wiejska Bojanów

t) Powiat Leski:
Gmina miejsko-wiejska Lesko

4. Projekt dofinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa.
   Wysokość wkładu Unii Europejskiej w kwocie 5 314 257,33 zł

§ 2
Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady rekrutacji, w tym naboru i doboru uczestników nazywanych dalej „Uczestnikami Projektu" oraz zasady uczestnictwa w Projekcie „Podkarpacki E-Senior", zwanego dalej „Projektem".
2. Niniejszy regulamin określa prawa i obowiązki Uczestników Projektu.
3. Projekt zakłada udział 1600 Uczestników Projektu w sześciu edycjach (od I-V edycji 300 osób/30 grup; VI edycja 100 osób/10 grup).
4. Udział Uczestników w Projekcie jest bezpłatny.

§ 3
Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikiem Projektu może być osoba, która w dniu podpisania niniejszego regulaminu spełnia następujące kryteria:
   - jest zameldowana i mieszka na obszarze jednej z ww. 73 gmin,
   - ukończyła 65 rok życia,
   - nie posiada podstawowej wiedzy o technologiach cyfrowych bądź posiada wiedzę minimalną w tym zakresie.
2. Warunkiem uczestnictwa w Projekcie po spełnieniu kryteriów określonych w § 3 p.1 niniejszego regulaminu, jest złożenie w wyznaczonym przez Gminę miejscu/instytucji uzupełnionego i podpisanego formularza zgłoszeniowego wraz z oświadczeniami, które stanowią załącznik do niniejszego Regulaminu.

§ 4
Zasady rekrutacji

1. Rekrutacja prowadzona będzie osobno do każdej z VI edycji projektu.
2. Informacja na temat terminu rekrutacji będzie podawana do wiadomości na materiałach informacyjno-promocyjnych, w ogłoszeniach prasowych oraz na stronach www.
3. Rekrutacja do projektu będzie prowadzona minimum 2 tygodnie.

2. W przypadku nie zebrania pełnych grup szkoleniowych RARR S.A. zastrzega sobie prawo wydłużenia terminu zakończenia rekrutacji.

§ 5
Kwalifikacja uczestników na szkolenia

1. Osoby zainteresowane udziałem w Projekcie powinny wypełnić formularz zgłoszeniowy dostępny:
   - w miejscu/instytucji wskazanym przez daną Gminę
   - w siedzibie RARR S.A. w Rzeszowie,
   - na stronie internetowej www.rarr.rzeszow.pl.
2. O zakwalifikowaniu Kandydata do udziału w Projekcie decyduje:
   - poprawne wypełnienie i złożenie formularza zgłoszeniowego,
   - zgodność danych podanych przez Kandydata z założeniami Projektu,
   - osiągnięcie najwyższej liczby punktów podczas procesu weryfikacji formularzy zgłoszeniowych w oparciu o ustalone kryteria.

     Kryteria oceny:
     - status zawodowy: osoba niepracująca 1pkt.
     - sytuacja ekonomiczna: kryteria dochodowe uprawniające do świadczeń z pomocy społecznej 1pkt.
     - płeć: kobieta 1pkt.
     - wiek: osoby powyżej 70 roku życia 1pkt.
     - Niepełnosprawność 1pkt.

   Kandydat może otrzymać od 0 do 5 pkt. premiujących (nawet uzyskanie 0 pkt. uprawnia kandydata do udziału w projekcie, pod warunkiem, że ukończył 65 rok życia i zamieszkuje Gminę objętą wsparciem).

   W przypadku równej liczby punktów decydować będzie kolejność zgłoszeń (data i godzina wpływu formularza zgłoszeniowego).
3. Osoby zakwalifikowane do Projektu będą o tym poinformowane telefonicznie w terminie 7 dni od zakończenia rekrutacji.
4. W wyniku procesu rekrutacji zostanie utworzona lista rankingowa określająca liczbę Uczestników z danej Gminy, którzy zostali zakwalifikowani do udziału w projekcie. Jeżeli liczba kandydatów będzie większa od wyznaczonej w danej edycji planowanej liczby Uczestników Projektu zostanie utworzona lista rezerwowa.

§ 6
Prawa Beneficjenta Ostatecznego

1. Każdy Uczestnik Projektu ma prawo do:
   - bezpłatnego udziału w projekcie,
   - zgłaszania uwag i oceny szkoleń i animacji, które otrzymuje w Projekcie,
   - otrzymania materiałów szkoleniowych i materiałów biurowych,
   - wyżywienia podczas szkoleń,
   - skorzystania z transportu na i ze szkolenia,
   - maksymalnie 40% absencji w udzielonych formach wsparcia w ramach projektu.

W przypadku wystąpienia zdarzeń losowych (np. pobyt w szpitalu), wówczas taka sytuacja będzie rozpatrywana indywidualnie.

§ 7
Obowiązki Beneficjenta Ostatecznego

1. Uczestnik zobowiązuje się do:
   - złożenia kompletu wymaganych dokumentów rekrutacyjnych,
   - podpisania oświadczeń i innych niezbędnych dokumentów związanych z realizacją Projektu,

- uczestniczenia we wszystkich formach wsparcia w Projekcie, tj.: 15 dniowego cyklu szkoleń na poziomie podstawowym oraz 3 dniowych animacji po zakończeniu cyklu szkoleniowego,
- wypełniania w trakcie trwania szkolenia ankiet ewaluacyjnych,
- bieżącego informowania o wszystkich zdarzeniach mogących zakłócić jego dalszy udział w Projekcie.

§ 8
Zakres Wsparcia

1. Projekt przewiduje następujące formy wsparcia:

- Cykl 15 spotkań 4 godzinnych z kompetencji cyfrowych na poziomie podstawowym,
- Możliwość skorzystania z indywidualnych konsultacji z kompetencji cyfrowych na poziomie zaawansowanym,
- 3 animacji 4 godzinnych po ukończeniu cyklu spotkań z poziomu podstawowego,
- Wsparcie dodatkowe: możliwość skorzystania z transportu na i ze szkolenia, wyżywienie podczas szkoleń, materiały szkoleniowe.

§ 9
Postanowienia końcowe

1. Regulamin obowiązuje przez okres realizacji Projektu.
2. Ostateczna interpretacja regulaminu rekrutacji i uczestnictwa należy do RARR S.A.
3. W sytuacjach nieuregulowanych w Regulaminie, a odnoszących się do Projektu decyzje podejmuje Biuro Projektu.
4. Aktualna treść regulaminu dostępna jest w: siedzibie Rzeszowskiej Agencji Rozwoju Regionalnego S.A. w Rzeszowie, ul. Szopena 51, 35-959 Rzeszów, Fundacji na rzecz rozwiązywania problemów społecznych SOCIETATIS, Aleja Armii Krajowej 80, 35-307 Rzeszów, w Gminach uczestniczących w projekcie jako Instytucje wspierające oraz na stronie www.
5. W uzasadnionych przypadkach Biuro Projektu zastrzega sobie zmianę treści regulaminu.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem podpisania.

Załączniki:

1. Formularz zgłoszeniowy

2. Zakres danych osobowych powierzonych do przetwarzania

3. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych