

## Regulamin Projektu „Młodzieżowa Akademia Biznesu i Przedsiębiorczości”

### § 1

#### Postanowienia ogólne

1. Projekt edukacyjny pod nazwą Młodzieżowa Akademia Biznesu i Przedsiębiorczości, zwany dalej „Projektem”, organizowany jest przez Foundation for Strategic Competence Development Polska na obszarze województwa mazowieckiego.
2. Przedmiotem Projektu są wykłady i warsztaty edukacyjne oraz konkurs na pomysł produktu finansowego lub usługi finansowej (zwany dalej „Konkursem”).
3. Uczestnictwo w Projekcie jest bezpłatne.
4. W Projekcie mogą wziąć udział uczniowie mazowieckich liceów i techników w wieku 16–18 lat, zlokalizowanych na terenie województwa mazowieckiego.
5. Zgłoszeń uczestników / grup uczestników dokonuje nauczyciel poprzez formularz zgłoszeniowy zamieszczony na stronie internetowej Projektu. Prawidłowo wypełniony formularz zgłoszeniowy powinien zawierać: dane ucznia/-ów, nauczyciela, szkoły, zgodę pełnoletnich uczestników na przetwarzanie danych osobowych i wykorzystanie wizerunku, zgodę na udział w badaniach ewaluacyjnych oraz testach wiedzy. W przypadku uczniów niepełnoletnich nauczyciel jest zobowiązany załączyć do formularza zgłoszeniowego skan/zdjęcie „zgody na udział w projekcie” podpisanego własnoręcznie przez rodzica lub opiekuna prawnego o zgodzie na udział ucznia w Projekcie (zgodnie z ustawą z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 2014 r. poz. 121 ze zm.). Wzór „zgody na udział w projekcie” dostępny jest na stronie Projektu.
6. Uczestnik Projektu wyraża zgodę, w przypadku osób dorosłych osobiście, a w przypadku osób niepełnoletnich przez rodzica lub opiekuna prawnego, zgodę na nieodpłatne rozpowszechnianie przez Foundation for Strategic Competence Development Polska z siedzibą w Warszawie wizerunku. Wizerunek będzie utrwalany w związku z realizacją reportażu filmowych i fotograficznych z cyklu wydarzeń organizowanych w ramach Projektu. Zgoda obejmuje wielokrotne wykorzystanie wizerunku w celach niekomercyjnych, w tym promocji Projektu Młodzieżowa Akademia Biznesu i Przedsiębiorczości bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, w szczególności w:
  - a) publikacjach elektronicznych, w tym w sieci internet,
  - b) prasie,
  - c) broszurach, ulotkach, gazetkach itp.
7. Warunkiem przystąpienia do Projektu jest wypełnienie testu wiedzy udostępnionego na stronie internetowej Projektu [www.akademiapredsioborcosci.org](http://www.akademiapredsioborcosci.org). Test zostanie udostępniony wszystkim uczestnikom Projektu.
8. Ochrona danych osobowych

Uczestnicy w zgłoszeniach przesyłanych przez nauczyciela zgodnie z Regulaminem, wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych w rozumieniu ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 roku (Dz. U. Nr 133, poz. 883) w celach realizacji Projektu, przeprowadzenia Konkursu w ramach „Starter Weekendu”, wyłonienia zwycięzców i przyznania nagród, przeprowadzenia testów wiedzy, badań ewaluacyjnych oraz prowadzenia przez Organizatora wszelkich działań promocyjnych związanych z Projektem. W przypadku danych osobowych osób niepełnoletnich zgoda musi zostać podpisana przez rodziców/opiekunów prawnych tych osób.

  - a) Uczestnik / rodzic lub opiekun prawny upoważnia Organizatora do przetwarzania swoich danych osobowych w zakresie i w sposób niezbędny do właściwej realizacji i rozliczenia Projektu, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz.U. 2002, Nr 101, poz. 926 z późn. zm.).
  - b) Administratorem danych osobowych („Administrator Danych”) udostępnianych przez Uczestników jest Organizator.
  - c) Dane osobowe gromadzone są wyłącznie dla celów związanych z przeprowadzeniem Projektu, w tym rozstrzygnięcia Konkursu na podstawie zgody udzielonej przez ww. osoby zgodnie z art. 23 ust 1 pkt 1 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (t. j. Dz. U. z 2014 r., poz. 1182, ze zm., dalej UODO).
  - d) Dane osobowe Uczestników, będą przetwarzane w zbiorze danych pod nazwą „[Konkurs AKADEMIA PRZEDSIĘBIORCZOŚCI]”.

e) Okres przetwarzania danych osobowych Uczestników, biegnie od momentu ich przekazania przez Uczestników, do zakończenia procesu rozpoznawania odwołań przez Organizatora, a w przypadku zdobywców nagród, także w zakresie wymaganym przez odpowiednie przepisy prawa.

f) Uczestnicy mają prawo do wglądu i ich poprawiania danych osobowych uczestnika w siedzibie Organizatora w godzinach 9:00 – 17:00 w dni powszednie.

g) Bez odrębnej zgody zgromadzone dane osobowe nie będą udostępniane odbiorcom danych w rozumieniu art. 7 pkt 6 UODO, z wyłączeniem podmiotów upoważnionych na podstawie przepisów obowiązującego prawa. Osobom ujawniającym dane osobowe przysługuje prawo dostępu do treści danych oraz możliwość ich poprawiania. Podanie danych jest dobrowolne, niemniej jednak bez ich podania nie jest możliwe zrealizowanie określonych powyżej celów.

## **§ 2**

### **Organizator Projektu**

1. Organizatorem Projektu jest Foundation for Strategic Competence Development Polska z siedzibą w Warszawie przy ulicy Nowogrodzkiej 56/7, 00-695 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy pod numerem KRS 0000495308 (zwana dalej „Organizatorem”).

Adres email do korespondencji: [kontakt@akademiaprzedsiebiorczosci.org](mailto:kontakt@akademiaprzedsiebiorczosci.org). Strona internetowa Projektu: <http://akademiaprzedsiebiorczosci.org>.

## **§ 3**

### **Cel Projektu**

1. Celem Projektu jest poszerzenie wiedzy i świadomości ekonomicznej w zakresie zarządzania budżetem, działalności instytucji finansowych, bankowości, mechanizmów zachowań podmiotów gospodarczych, niebezpieczeństwa związanego z zadłużeniem (spirala zadłużenia), budowania postaw odpowiedzialnych, działania sektora finansowego oraz umiejętności umożliwiających efektywne zarządzanie finansami osobistymi wśród uczniów w wieku 16–18 lat z województwa mazowieckiego.

2. Projekt składa się z dwóch etapów:

a) I etap: warsztaty i wykłady edukacyjne: 1. Historia finansów, 2. Przedsiębiorczość, 3. Usługi bankowe, moje finanse, 4. Komunikacja interpersonalna, autoprezentacja oraz podstawy prawa autorskiego, 5. Design Thinking, b) II etap: „Starter Weekend” – warsztaty weekendowe oraz konkurs na najlepszy pomysł na produkt finansowy lub usługę finansową.

## **§ 4**

### **Warunki uczestnictwa w warsztatach i wykładach (I etap Projektu)**

1. I etap Projektu polega na organizacji warsztatów i wykładów dotyczących ekonomii, finansów, przedsiębiorczości i kompetencji społecznych i Design Thinking (łącznie pięć zajęć). Na początku Projektu odbędzie się spotkanie inauguracyjne, a na zakończenie – spotkanie podsumowujące.

2. Od 27.09.2017 r. do 16.10.2017 r. do godziny 24:00 na stronie internetowej Projektu (zakładka „I Etap: Edukacja”) nauczyciele mogą zgłaszać uczniów / grupy uczniów do udziału w Projekcie poprzez zamieszczony na stronie Projektu formularz zgłoszeniowy. Każdy nauczyciel może zgłosić maksymalnie 10 uczniów. Każda szkoła może zapisać maksymalnie 20 uczniów.

3. W procesie rekrutacji będą brane pod uwagę tylko prawidłowo i kompleksowo wypełnione formularze zgłoszeniowe zawierające komplet wymaganych danych (imię i nazwisko uczestnika, data urodzenia uczestnika, imię i nazwisko nauczyciela, nazwa i adres szkoły, zgoda pełnoletnich uczestników na przetwarzanie danych osobowych i wykorzystanie wizerunku / zgoda rodziców lub opiekunów w przypadku uczestników niepełnoletnich, zgoda na udział w badaniach ewaluacyjnych oraz testach wiedzy).

4. Kryteria rekrutacji: kolejność zgłoszeń oraz motywacja. Oceny zgłoszeń dokonuje Organizator. Liczba miejsc jest ograniczona do 500 uczestników.

5. Dla uczestników ze szkół spoza Warszawy Organizator gwarantuje 20% miejsc. W przypadku braku zgłoszeń uczestników ze szkół spoza Warszawy na dwa tygodnie przed rozpoczęciem I etapu Projektu miejsca zostaną przeznaczone dla uczestników z listy rezerwowej.
6. Do udziału w I etapie Projektu wyłonionych zostanie maksymalnie 500 uczestników, którzy wezmą udział w serii warsztatów i wykładów dotyczących ekonomii, finansów, przedsiębiorczości i kompetencji społecznych.
7. Dla uczestników spoza Warszawy blok dotyczący historii finansów, przedsiębiorczości oraz usług bankowych zostanie przygotowany w postaci webinarium dostępnego na stronie Projektu.
8. Bloki edukacyjne: komunikacja interpersonalna oraz Design Thinking wymagają obecności wszystkich uczestników na warsztatach (uczestnikom ze szkół spoza Warszawy zostaną zwrócone koszty dojazdu).
9. Głównym zadaniem uczestników na zakończenie I etapu Projektu będzie zaplanowanie projektu produktu finansowego lub usługi finansowej.
10. Po spotkaniu podsumowującym I etap Projektu wszyscy uczestnicy otrzymają do rozwiązania test sprawdzający wiedzę nabytą podczas ww. zajęć. Jego wypełnienie i przekazanie Organizatorowi jest warunkiem udziału w rekrutacji do II etapu Projektu.
11. Każdy zgłoszony uczestnik ma obowiązek uczestniczenia w co najmniej 80% (16h) warsztatów i wykładów.
12. W przypadku przekroczenia dopuszczalnej liczby godzin nieobecności i niedostarczeniu wyjaśnienia uczestnik zostaje skreślony z listy uczestników Projektu.
13. Uzasadnione przypadki nieuczestniczenia będą rozpatrywane indywidualnie przez Organizatora.

## **§ 5**

### **Warunki uczestnictwa w „Starter Weekendzie” (II etap Projektu)**

1. II etap Projektu polega na organizacji warsztatów weekendowych oraz Konkursu na najlepszy pomysł na produkt finansowy lub usługę finansową.
2. W II etapie Projektu mogą wziąć udział ci uczniowie, którzy wzięli udział w warsztatach i wykładach, o których mowa w § 4.
3. Od 20.12.2017 r. do 05.01.2018 r. do godziny 24:00 na stronie internetowej Projektu (zakładka „II Etap: Starter weekend”) nauczyciele mogą zgłaszać grupy uczniów poprzez zamieszczony na stronie formularz zgłoszeniowy. Każda szkoła może zgłosić więcej niż jeden zespół.
4. W procesie rekrutacji będą brane pod uwagę tylko prawidłowo i kompleksowo wypełnione formularze zgłoszeniowe zawierające komplet danych (imię i nazwisko uczestnika, krótka prezentacja pomysłu w formie prezentacji lub materiału wideo).
5. Każdy zespół konkursowy składa się z maksymalnie pięciu osób oraz nauczyciela-opiekuna, będącego kierownikiem zespołu.
6. Do II etapu Projektu zostanie zakwalifikowanych maksymalnie 100 uczestników, którzy zostaną wyłonieni na podstawie wyników testu wiedzy, o którym mowa w § 4 ust. 10, przeprowadzonego dla wszystkich uczestników na zakończenie I etapu Projektu, oceny przedstawionego pomysłu na produkt finansowy lub usługę finansową oraz oceny odpowiedzi na pytanie: „Dlaczego twój pomysł powinien zostać wdrożony?”.
7. Osobą uprawnioną do kontaktu z Organizatorem jest nauczyciel zgłaszający grupę uczniów. Nauczyciel (opiekun grupy) zobowiązany jest do przekazywania pozostałym członkom zespołu wszystkich informacji otrzymanych od Organizatora.

## **§ 6**

### **Przebieg Konkursu w ramach „Starter Weekendu”**

1. „Starter Weekend” jest podzielony na dwa etapy.
2. Zadaniem w I etapie jest zgłoszenie zespołu projektowego i przedstawienie pomysłu na usługę finansową lub produkt finansowy. Sposób dokonywania zgłoszeń został opisany w § 5.
3. Pomysł na usługę lub produkt musi spełniać następujące kryteria:
  - a) nie powiela już istniejącego,
  - b) daje możliwość powszechnego użycia lub wykorzystania.

Mogą to być usługi oparte na rozwiązaniach IT: np.: strony www, media społecznościowe, grafiki, animacje, gry, aplikacje w dowolnie wybranej technologii używanej stacjonarnie, mobilnie lub dostępnej w internecie.

4. Organizator „Starter Weekendu” wybierze 20 najlepszych pomysłów do dalszego opracowania. Ogłoszenie listy wybranych pomysłów odbędzie się do 12.01.2018 r. do godziny 24:00. O wynikach tego etapu wszyscy uczniowie wraz z nauczycielami zostaną poinformowani drogą mailową. Wyniki zostaną ogłoszone również na stronie internetowej Projektu.

5. Przy ocenie zgłoszonych pomysłów Jury Konkursu będzie brało pod uwagę przede wszystkim następujące aspekty:

- a) przydatność praktyczną produktu / usługi (praktyczne cele wykorzystania, kompletność i aktualność treści),
- b) innowacyjność na rynku (brak lub niewiele konkurencyjnych rozwiązań).

6. W II etapie – trwającym od 02.02.2018 r. do 04.02.2018 r. – zespoły wyłonione w sposób wskazany w ust. 4 mają za zadanie przygotować i dostarczyć do godziny 16:30 w dniu 04.02.2018 r. na nośniku pendrive symulację komputerową lub prezentację.

Przez symulację rozumie się: opis oraz wybraną formę demonstracji ukazującą działanie danego produktu lub usługi.

Prezentacja/symulacja powinna zawierać:

- a) nazwę usługi / produktu,
- b) opis usługi / produktu (co prezentuje, do czego ma służyć, jakie są możliwości wykorzystania),
- c) powody, dla których produkt/usługa został/-a wymyślony/-a,
- d) uzasadnienie, dlaczego ten pomysł powinien zostać nagrodzony.

7. Długość demonstracji / prezentacji nie powinna przekroczyć 3 min. (180 sek.).

8. Gotowe prace konkursowe będą prezentowane w dniu 04.02.2018 r. (ostatniego dnia „Starter Weekendu”) w godzinach od 17:00 do 17:40.

9. Do 04.02.2018 r. do godziny 19:00 na podstawie przedstawionych projektów konkursowych i dokumentacji Jury wyłoni 3 najlepsze projekty.

10. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone po zakończeniu obrad Jury. Zostaną przekazane do mediów. Lista laureatów zostanie umieszczona na stronie internetowej Projektu i w kanałach społecznościowych Organizatora.

11. Projekty i dotyczące ich materiały powstałe w trakcie prac w ramach „Starter Weekendu” zgłoszone do Konkursu będą przechowywane w siedzibie Organizatora w celu prowadzenia działań promocyjnych na rzecz autorów zwycięskich projektów oraz idei programu Młodzieżowa Akademia Biznesu i Przedsiębiorczości

12. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania nadesłanych materiałów innych niż poufne, w formie pełnej lub skróconej, w celach edukacyjnych, jak również do ich publicznej prezentacji. Z zastrzeżeniem powyższych postanowień Organizator nie narusza praw własności intelektualnej twórców.

13. Złamanie przez uczestnika warunków formalnych lub technicznych określonych w Regulaminie może spowodować odrzucenie projektu przez Jury.

## **§ 7**

### **Jury „Starter Weekend”**

1. Projekty biorące udział w „Starter Weekend” ocenia Jury.

2. Liczbę członków i skład Jury ustala Organizator. Skład Jury zostanie podany na stronie internetowej Projektu

3. Głosowanie Jury będzie tajne.

4. Jury wyłoni 3 najlepsze projekty.

5. Przy ocenie zgłoszonych pomysłów Jury będzie brało pod uwagę:

- a) spełnienie wymaganych kryteriów pomysłu określonych w § 6 ust. 3,
- b) kompletność oraz staranność dostarczonej dokumentacji określonej w § 6 ust. 6.

6. Jury ogłosi zwycięzców Projektu w dniu 04.02.2018 r. do godziny 19:00.

7. Ogłoszone wyniki Konkursu zostaną podane do wiadomości publicznej w formie: notatki na stronie internetowej Projektu, notatki na profilu Projektu w portalu społecznościowym Facebook, notatki na innych stronach Organizatora, informacji prasowej wysłanej do mediów.

## **§ 8**

### **Harmonogram Projektu**

1. Zgłoszenia szkół na wykłady i warsztaty będą przyjmowane od 27.09.2017 r. do 16.10.2017 r. od godziny 24:00.
2. Wykłady i warsztaty rozpoczną się 20.10.2017 r. Informacja o dokładnych terminach i miejscu warsztatów zostanie umieszczona na stronie internetowej Projektu w zakładce „I etap: Edukacja”.
3. Zespoły chcące wziąć udział w „Starter Weekendzie” i Konkursie muszą zgłosić swój pomysł od 20.12.2017 r. do 05.01.2018 r. do godziny 24:00.
4. Do dnia 12.01.2018 r. włącznie wyłonionych zostanie 20 zespołów, które wezmą udział w II etapie Projektu.
5. Prace Jury nad wyłonieniem najlepszych projektów będą trwały do 04.02.2018 r. O wynikach Konkursu wszystkie zespoły zostaną poinformowane drogą mailową.
6. Harmonogram warsztatów zostanie udostępniony na stronie internetowej Projektu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do przełożenia terminu warsztatów w przypadku zaistnienia przeszkód niezależnych od Organizatora, w tym z przyczyn stanowiących przypadki siły wyższej.
8. W przypadku przełożenia terminu warsztatów uczestnicy zostaną poinformowani drogą mailową o nowym terminie i miejscu warsztatów.

## **§ 9**

### **Nagrody**

1. Wszyscy członkowie zespołów, których projekty konkursowe zajmą pierwsze trzy miejsca otrzymają nagrody rzeczowe:
  - a) za zajęcie pierwszego miejsca – nagroda dla Zespołu o łącznej wartości minimum 12 000,00 zł;
  - b) za zajęcie drugiego miejsca – nagrody o wartości co najmniej 500,00 zł każda;
  - c) za zajęcie trzeciego miejsca – nagrody o wartości co najmniej 200,00 zł każda.
2. Każdy z nauczycieli – opiekunów zespołów, które zajęły pierwsze trzy miejsca otrzyma elektronarzędzie o wartości ok. 300,00 zł.
3. Szkoła, z której zespół zajął pierwsze miejsce otrzyma zestaw elektronarzędzi o wartości ok. 1000,00 zł.
4. Wszyscy uczestnicy Konkursu otrzymają pamiątkowe dyplomy.
5. Dopuszcza się przyznanie decyzją Organizatora wyróżnień specjalnych.
6. Rozliczenia podatkowe z tytułu przyznania Nagród nastąpią na zasadach wynikających z właściwych przepisów prawa podatkowego.
7. Organizator zobowiązuje się pokryć zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10% wartości każdej Nagrody określonej w § 9 pkt 1 Regulaminu na konto urzędu skarbowego właściwego dla organizatora Konkursu.
8. Nagrodzeni zostaną poinformowani o uiszczeniu, przez organizatora Konkursu, zryczałtowanego podatku dochodowego od przekazanych nagrodzonym nagród.

## **§ 10**

### **Odwołania**

1. Odwołania dotyczące wyników Konkursu i nagród w ramach „Starter Weekendu” mogą być zgłaszane pisemnie na adres e-mail Organizatora podany w niniejszym Regulaminie (§ 2) w terminie 7 dni od opublikowania wyników Konkursu.
2. Pisemne odwołanie powinno zawierać: imię, nazwisko, dokładny adres uczestnika Konkursu, nazwę i adres szkoły, nazwę zespołu, jak również dokładny opis i wskazanie przyczyny odwołania.
3. Odwołania rozpatrywane będą przez Organizatora w terminie 10 dni roboczych od dnia doręczenia odwołania.
4. Decyzja Organizatora w przedmiocie odwołania jest ostateczna i wiążąca.

## **§ 11**

### **Postanowienia końcowe**

1. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania listy zwycięzców z podaniem imienia i nazwiska tych osób oraz zdjęć w materiałach prasowych, na stronie internetowej Projektu, na innych stronach internetowych Organizatora, na co uczestnicy wyrażają zgodę.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do korzystania z bazy danych uczestników w celach niezbędnych do realizacji Projektu.
4. Zgłoszenie udziału w Projekcie oraz wzięcie w nim udziału oznacza zgodę na warunki niniejszego Regulaminu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo przerwania, zmiany lub przedłużenia Projektu w każdym czasie, w szczególności w razie wystąpienia przyczyn od niego niezależnych oraz zmiany terminów w nim wskazanych, w tym terminu rozstrzygnięcia o wynikach Konkursu i terminu przekazania nagród.
6. Organizatorowi przysługuje prawo unieważnienia Konkursu bez podania przyczyny oraz do niewyłonienia zwycięzcy.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wobec osób trzecich za naruszenie ich praw w związku z treścią projektów zgłoszonych do Konkursu.
8. Organizator oraz Jury Konkursu zastrzegają sobie prawo do dokonywania wiążącej wykładni przepisów niniejszego Regulaminu oraz rozstrzygania sporów związanych z jego stosowaniem.
9. Z zastrzeżeniem pozostałych postanowień Regulaminu przyczyną wykluczenia z udziału w Konkursie (odrzućenia projektu) może być w szczególności naruszenie przepisów obowiązującego prawa lub zasad współżycia społecznego, pozostające w związku z udziałem w Konkursie. Organizator nie prowadzi dochodzeń związanych z domniemanymi naruszeniami prawa przez uczestników Konkursu, jednak dołoży staranności, aby uczestnicy nie naruszali praw innych uczestników oraz osób trzecich.