

Regulamin Rekrutacji w projekcie Szkoła Kodowania

1. Regulamin Rekrutacji w Projekcie Szkoła Kodowania [dalej zwany Regulaminem Rekrutacji] określa zasady rekrutacji na szkolenia online i hybrydowe organizowane przez Pomorską Fundację Inicjatyw Gospodarczych Plac Kaszubski nr 8, lok. 205, kod 81-350, wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców oraz Rejestru Stowarzyszeń, innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji i Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy Gdańsk – Północ w Gdańsku VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000498762, o numerze REGON: 222045640, NIP: 5862289739, zwaną dalej Realizatorem w ramach Projektu Szkoły Kodowania.
2. Projekt Szkoła Kodowania obejmuje:
 - a. zdalne lub hybrydowe szkolenie dla Uczestników z zakresu Java, Python i UX, zgodne z metodyką i zakresem tematycznym Projektu, prowadzone na platformie ClickMeeting lub podobnej;
 - b. systematyczne monitorowanie i ewaluację działań Uczestnika w Projekcie;
 - c. doradztwo zawodowe;
 - d. czas trwania szkolenia z poszczególnych technologii:
 - Java Developer - online, czas trwania: 333h
 - Python Developer - online, czas trwania: 280h
 - UX Designer - online, czas trwania: 172h
 - Java Developer - hybrydowo, czas trwania: 333h
 - Python Developer - hybrydowo, czas trwania: 280h
 - UX Designer - stacjonarnie, czas trwania: 172h
3. Szkolenia będą się odbywały w 2 formach:
 - stacjonarnej w Warszawie,
 - online dla mieszkańców powiatów, na których terenie znajduje się Pracownia Orange.
4. Szkolenia odbywają się w czasie określonym przez Realizatora, zgodnie z informacją zamieszczoną w Strefie Kursanta, do której dostęp przysługuje osobom zakwalifikowanym do Projektu.
5. Szkolenia odbywają się w dni robocze po godzinie 16 oraz w weekendy.
6. Udział w szkoleniach prowadzonych przez Realizatora jest dobrowolny i odbywa się na zasadach określonych w Regulaminie Uczestnictwa w Projekcie Szkoła Kodowania.
7. Projekt Szkoła Kodowania jest skierowany do osób, które chcą zdobyć kwalifikacje z zakresu programowania i zwiększyć swoje szanse na rynku pracy. Projekt jest w szczególności kierowany do osób spełniających kryteria szczegółowo określone przez Realizatora.
8. Obowiązkowe kryteria rekrutacji:
 - a. wiek 18-35 lat;
 - b. dla szkoleń online - miejsce zamieszkania na terenie powiatu, na którym znajduje się Pracownia Orange. Lista Pracowni Orange znajduje się na stronie <https://pracownieorange.pl/pracownie/>;
 - c. dla szkoleń stacjonarnych w Warszawie – dla wszystkich zainteresowanych. Realizator nie zapewnia dojazdu, nie zwraca kosztów dojazdów oraz nie zapewnia noclegów;
 - d. znajomość języka polskiego na poziomie umożliwiającym swobodną komunikację;
 - e. zdanie testów logicznego myślenia oraz z języka angielskiego na odpowiednim poziomie.
9. Dodatkowo premiowane w procesie rekrutacji są kryteria takie jak:
 - a. miejsce zamieszkania Uczestnika w miejscowości do 40 000 mieszkańców (liczbę mieszkańców należy sprawdzić na stronie www.polskawliczbach.pl);
 - b. ukończenie szkoły branżowej I stopnia (dyplom);
 - c. osoba z niepełnosprawnością, która może w pełni skorzystać z kursu, a następnie podjąć pracę (orzeczenie + deklaracja);
 - d. opieka nad osobami zależnymi (zaświadczenie o zasiłku z opieki społecznej);
 - e. status osoby bezrobotnej (zaświadczenie z Urzędu Pracy);
 - f. status osoby niepracującej, nieuczącej się (zaświadczenie o braku ubezpieczenia społecznego z ZUS);
 - g. kryterium dochodowe równe lub poniżej wynagrodzenia minimalnego (na podstawie zaświadczenia o zarobkach z ostatnich 3 miesięcy - kwota brutto);
 - h. płeć - kobieta.
10. Na potwierdzenie powyższych kryteriów Realizator wymaga złożenia skanów dokumentów podanych w nawiasach w punkcie 9, w terminie podanym przez Realizatora, po pozytywnym wyniku etapu rozmowy rekrutacyjnej. Informacje o konieczności przedłożenia wymienionych dokumentów Uczestnik

- otrzyma drogą mailową.
11. Spełnienie wszystkich kryteriów określonych przez Realizatora nie gwarantuje zakwalifikowania do Projektu.
 12. W celu weryfikacji, czy dana osoba spełnia warunki uczestnictwa w Projekcie, mając w szczególności na uwadze to, że udział w Projekcie jest bezpłatny, Realizator przeprowadza rekrutację, która ma na celu ustalenie wszystkich niezbędnych informacji na temat osoby zainteresowanej uczestnictwem w Projekcie.
 13. Proces rekrutacji i kwalifikacji Uczestników Projektu będzie prowadzony z uwzględnieniem zasady równości szans i niedyskryminacji oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn. Działania rekrutacyjne wsparte będą kampanią promocyjno-informacyjną.
 14. W Projekcie przewidziany jest udział kobiet na poziomie minimum 50%.
 15. Za przygotowanie i przeprowadzenie procesu rekrutacji do Projektu odpowiada Realizator.
 16. Rekrutacja rozpoczyna się z chwilą umieszczenia informacji o szkoleniu na stronie internetowej www.szkolakodowania.com i przeprowadzana jest on-line, za pośrednictwem dedykowanego formularza.
 17. Informacja, o której mowa w punkcie 16, zawiera w szczególności: tytuł szkolenia, ramowy program szkolenia, Regulamin Uczestnictwa, link do formularza rekrutacyjnego wypełnianego on-line.
 18. Realizator przyjmuje zgłoszenia osób zainteresowanych udziałem w Projekcie poprzez formularz zgłoszeniowy najpóźniej do 13.04.2023. Osoba zainteresowana udziałem w Projekcie wypełnia formularz on-line i dla prawidłowego zgłoszenia osoby zainteresowanej udziałem w Projekcie niezbędne jest prawidłowe wypełnienie wszystkich rubryk w formularzu i złożenie odpowiedzi na wszystkie wskazane tam pytania. Wszystkie dane podawane w formularzu muszą być zgodne z prawdą, pod rygorem zwrotu przez Uczestnika kosztów jego udziału w Projekcie i odpowiedzialności wobec Realizatora i Fundacji Orange za powstałą szkodę. Realizator zastrzega, że w celu weryfikacji wskazanych przez Uczestnika informacji, Uczestnik jest zobligowany do przedłożenia Realizatorowi skanów dokumentów, o których Realizator poinformuje Uczestnika. Realizator w trakcie prowadzenia rekrutacji Uczestników Projektu przeprowadzać będzie z wybranymi osobami rozmowy kwalifikacyjne.
 19. Prawidłowe wypełnienie formularza online nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się osoby zgłaszającej do udziału w procesie rekrutacji do Projektu.
 20. Na podstawie dokonanych ocen formularzy zgłoszeniowych, rozmów kwalifikacyjnych, mających na celu potwierdzenie spełniania kryteriów określonych w profilu uczestnika realizowany jest proces rekrutacji Uczestników Projektu.
 21. Rekrutacja ma charakter ciągły z podziałem na etapy (wypełnienie i przesłanie formularza zgłoszeniowego, test logicznego myślenia i test z języka angielskiego, rozmowa online z przedstawicielami z Pomorską Fundacją Inicjatyw Gospodarczych, rozmowa online z przedstawicielami Fundacji Orange).
 22. Realizator zastrzega sobie prawo do kontaktowania się z wybranymi osobami i zapraszania tylko wybranych osób do poszczególnych etapów procesu rekrutacyjnego.
 23. Wybrana przez Realizatora osoba w ramach procesu rekrutacji zobowiązana będzie wypełnić testy (z języka angielskiego oraz test logicznego myślenia) określające poziom jego kompetencji, następnie na podstawie uzyskanego wyniku, nastąpi rozmowa kwalifikacyjna.
 24. Liczba miejsc na każde szkolenie jest ograniczona i ustalana jest przez Organizatora. O zakwalifikowaniu na szkolenie decyduje wyłącznie Organizator z Realizatorem.
 25. W przypadku braku wolnych miejsc na dane szkolenie, formularz zgłoszeniowy może pozostać bez rozpoznania.
 26. Realizator zastrzega sobie prawo do pozostawienia zgłoszenia bez rozpoznania w przypadku, gdy dane teled adresowe (numer telefonu kontaktowego oraz adres e-mail osoby zgłaszanej na szkolenie) są nieprawidłowe lub w przypadku bezskutecznych prób kontaktu z tą osobą.
 27. Realizator poinformuje osoby, które zakwalifikowały się do Projektu, najpóźniej do 19.05.2023.
 28. Od decyzji Realizatora w sprawach niezakwalifikowania danej osoby na Uczestnika Projektu nie przysługują żadne środki odwoławcze.
 29. Realizator nie udostępnia indywidualnych informacji o przebiegu i wyniku rekrutacji przed publikacją wyników.
 30. Realizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy techniczne, w szczególności związane z działaniem dostawców usług internetowych, które mogłyby mieć wpływ na wypełnienie warunków uczestnictwa w rekrutacji do Projektu oraz zdarzenia uniemożliwiające prawidłowe przeprowadzenie rekrutacji do Projektu, których Realizator nie był w stanie przewidzieć, lub którym nie mógł zapobiec, w szczególności w przypadku zaistnienia zdarzeń losowych, w tym siły wyższej.
 31. Realizator realizujący Projekt zastrzega sobie prawo dokonania zmian treści Regulaminu.