

Regulamin projektu

„Włącz myślenie. Postaw na przedsiębiorczość.” – VII edycja

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Projekt „Włącz myślenie. Postaw na przedsiębiorczość.” – VII edycja (dalej: projekt) realizowany jest przez Urząd Miasta Nowego Sącza, Starostwo Powiatowe w Nowym Sączu, Wyższą Szkołę Biznesu – National Louis University w Nowym Sączu (WSB-NLU), Państwową Wyższą Szkołę Zawodową w Nowym Sączu (PWSZ), Sądecką Izbę Gospodarczą, Stowarzyszenie na Rzecz Integracji Środowisk Akademickich „ORION” w Nowym Sączu oraz Hotel Cluster (dalej: Organizatorzy).
2. Projekt skierowany jest do szkół ponadgimnazjalnych z Nowego Sącza oraz Powiatu Nowosądeckiego. Grupę docelową projektu stanowią uczniowie szkół deklarujących udział w projekcie. Projekt nie jest skierowany do szkół ponadgimnazjalnych dla dorosłych.
3. Czas trwania projektu: **01.11.2018-31.05.2019.**
4. Regulamin określa zakres realizacji projektu oraz warunki uczestnictwa w projekcie.
5. Udział w projekcie jest bezpłatny.
6. Strona internetowa projektu znajduje się pod adresem www.nowysacz.pl/wlacz-myslenie

§ 2. Cel Projektu

Celami głównymi projektu są:

- popularyzacja wiedzy biznesowej;
- kształtowanie przedsiębiorczej postawy wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych; oraz
- promocja lokalnych przedsiębiorstw.

Cele szczegółowe obejmują propagowanie innowacyjnych metod nauczania przedsiębiorczości oraz inspirowanie uczniów do poszukiwania innych niż podręcznik form edukacji przedsiębiorczości.

§ 3. Zakres Projektu

1. Projekt obejmuje następujące działania:
 - 1) warsztaty inauguracyjne projekt,
 - 2) wykłady o tematyce biznesowej,
 - 3) konkurs realizowany w formule grywalizacji pod nazwą „Gen biznesu”,
 - 4) gala podsumowująca projekt.
2. Warsztaty inauguracyjne projekt zostaną zorganizowane w Wyższej Szkole Biznesu National Louis University w Nowym Sączu w **dniu 20 listopada br. w godz. 10.00 i 14.00 (godzina do wyboru nauczycieli i uczniów)**. Warsztaty będą miały na celu zapoznanie nauczycieli i uczniów ze sposobem logowania się i korzystania z platformy CloudA.
3. Wykłady o tematyce biznesowej – mają formę otwartych zajęć teoretycznych prowadzonych przez nauczycieli akademickich z PWSZ oraz WSB-NLU. Wykłady odbywać się będą w soboty w WSB-NLU (Nowy Sącz, ul. Zielona 27, budynek C) oraz PWSZ (Nowy Sącz, ul. Aleje Wolności 40), zgodnie z ustalonym harmonogramem stanowiącym **załącznik nr 1** do niniejszego regulaminu. Podczas wykładów sporządzane będą listy obecności.

4. Konkurs realizowany w formule grywalizacji pod nazwą „Gen biznesu” obejmuje wizyty studyjne u przedsiębiorców, które mają formę zamkniętych zajęć praktycznych prowadzonych przez przedsiębiorców (podmioty zarejestrowane w CEiDG lub KRS). Wizyty odbywać się będą w firmach wybranych przez uczestników projektu. Liczebność grupy studyjnej określają przedsiębiorcy. Gra (grywalizacja) przebiega według następujących zasad:
- a) Uczeń-lider zgłasza zespół do grywalizacji, zgłoszenie obejmuje imię i nazwisko lidera, imiona i nazwiska członków zespołu, datę i miejsce wyjścia - nazwę i adres firmy, nazwę zespołu. Zgłoszenie odbywa się na platformie CloudA wg zamieszczonej tam instrukcji;
 - b) zespoły mogą liczyć od 5 do 15 osób reprezentujących jedną szkołę;
 - c) nie ma ograniczeń co do liczby zespołów reprezentujących daną szkołę;
 - d) lider może zgłosić więcej niż jeden zespół;
 - e) członek zespołu może uczestniczyć w wizytach organizowanych przez różnych liderów;
 - f) Uczestnik (prócz lidera) może odwiedzić dane przedsiębiorstwo tylko raz;
 - g) w wizytach studyjnych uczniowie uczestniczą pod opieką opiekuna wskazanego przez dyrektora szkoły.
5. Zasady zdobywania punktów w konkursie „Gen Biznesu”.
- a) **kategoria uczestnik:**
 - udział w wykładach - podczas wykładów uczestnicy zdobywają punkty za obecność (max 1 punkt) oraz pisemną relację z wykładu (max 2 punkty) zamieszczoną na forum grupy w systemie CloudA. Relacja nie może przekroczyć 2000 znaków (ze spacjami). Ocenie podlega zgodność z tematem wykładu oraz oryginalność refleksji; Relacje oceniane są przez prowadzących wykłady;
 - udział w wizytach studyjnych, 1 punkt za obecność, 1 punkt za ponadprzeciętną aktywność. Przedsiębiorca może w czasie jednej wizyty przyznać punkty maksymalnie 5 najaktywniejszym członkom zespołu;
 - wypełnienie ankiety ewaluacyjnej – max 1 pkt.
 - b) **Kategoria zespół:** Punkty zdobyte przez zespół są sumą punktów zdobytych przez poszczególnych członków zespołu (w tym lidera).
 - c) **Kategoria lider:**
 - Lider otrzymuje 1 punkt za zorganizowaną i przeprowadzoną każdą jedną wizytę studyjną. Lider każdorazowo organizując wizytę studyjną:
 - kontaktuje się z przedstawicielem danej firmy, umawia termin wizyty, umawia opiekę nauczyciela (opiekuna) ze szkoły;
 - zgłasza wizytę studyjną na platformie CloudA, podając informacje: imię i nazwisko lidera, nazwę szkoły, z której jest grupa, listę członków grupy, nazwę i adres firmy, którą jego grupa chce odwiedzić, termin wizyty, imię i nazwisko nauczyciela pod opieką którego odbędzie się wizyta studyjna;
 - przekazuje pisemną informację o przebiegu wizyty studyjnej wedle formy określonej w załączniku 2.
 - Do sumy punktów w kategorii lider sumują się również punkty danej osoby z kategorii uczestnik.

6. Nagrody w konkursie zostaną przyznane w następujących kategoriach:
 - a) Uczestnik,
 - b) Zespół,
 - c) Lider.
7. Suma zdobytych w Grywalizacji punktów będzie podstawą przyznania I, II i III miejsca w każdej z kategorii wymienionych w ust. 6.
8. Nagrody zostaną wręczone podczas gali podsumowującej projekt.
9. Każdy z uczniów, biorących udział w Projekcie jest zobowiązany do korzystania z bezpłatnej platformy CloudA, przygotowanej przez WSB-NLU. Poprzez platformę będzie następowało potwierdzanie uczestnictwa w wykładach, potwierdzanie uczestnictwa w wizytach studyjnych (na podstawie załącznika nr 2 dostarczonego przez lidera) oraz przekazywanie komunikatów od Organizatorów. Sposób rejestracji na platformie CloudA opisany jest w linku zamieszczonym na stronie internetowej projektu, o której mowa w §1 ust. 6 oraz zostanie przedstawiony na warsztatach inauguracyjnych projekt, o których mowa w §3 ust. 1 pkt. 1.
10. Termin i miejsce organizacji gali podsumowującej projekt zostanie podany z minimum miesięcznym wyprzedzeniem na stronie internetowej projektu, o której mowa w §1 ust. 6 niniejszego regulaminu.

§ 4. Warunki uczestnictwa w projekcie

1. Do projektu mogą przystąpić szkoły ponadgimnazjalne z Nowego Sącza i Powiatu Nowosądeckiego na podstawie złożonej deklaracji zgodnie ze wzorem stanowiącym **załącznik nr 3** do niniejszego regulaminu. Zgłoszenie szkoły następuje z inicjatywy lidera zespołu, zgłoszenie musi być zaakceptowane przez dyrektora szkoły. W przypadku zgłoszenia więcej niż jednego zespołu, wystarczy jedno zgłoszenie szkoły.
2. Deklarację, o której mowa w ust. 1, należy złożyć w biurze Wydziału Przedsiębiorczości i Funduszy Zewnętrznych Urzędu Miasta Nowego Sącza (ul. Narutowicza 6, Nowy Sącz), lub w Wyższej Szkole Biznesu NLU, (ul. Zielona 27, bud. C, pokój nr 023, wejście od ulicy Grunwaldzkiej), **nie później niż przed 1-wszym wykładem.**
3. Do projektu mogą przystąpić uczniowie szkół, które złożyły deklarację, o której mowa w ust. 1.
4. Warunkiem uczestnictwa ucznia w projekcie jest:
 - 1) wypełnienie przez ucznia lub jego prawnego opiekuna (w przypadku uczniów niepełnoletnich) formularza zgłoszeniowego (wraz z załącznikami) stanowiącego załącznik nr 4 do niniejszego regulaminu. Formularze zgłoszeniowe dostępne są na stronie internetowej projektu. Podpisane formularze zgłoszeniowe należy złożyć w terminie do dnia, w którym organizowany jest pierwszy wykład **w ramach projektu** w biurze Wydziału Przedsiębiorczości i Funduszy Zewnętrznych Urzędu Miasta Nowego Sącza (ul. Narutowicza 6, Nowy Sącz) lub w Wyższej Szkole Biznesu (ul. Zielona 27, bud. C, pokój nr 023, wejście od ulicy Grunwaldzkiej), lub podczas pierwszego wykładu, osobiście lub za pośrednictwem szkoły. Formularze te zostaną przekazane do Wyższej Szkoły Biznesu National Louis University w Nowym Sączu, która to jest administratorem danych osobowych uczestników projektu;

- 2) założenie konta na platformie CloudA, do której link znajduje się na stronie internetowej projektu, o której mowa w §1 ust. 6 niniejszego regulaminu w terminie nie później niż przed 1-wszym wykładem;
- 3) w przypadku niedostarczenia formularza z załącznika nr 4 w przewidzianym terminie konto na platformie CloudA zostanie usunięte.
5. W ramach projektu zostanie przeprowadzona autoewaluacja w formie badań ankietowych wśród uczniów biorących udział w projekcie. Ewaluacja jest prowadzona w formie elektronicznej.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Przystąpienie do projektu jest równoznaczne z akceptacją regulaminu.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmiany regulaminu oraz harmonogramu wykładów, o czym niezwłocznie poinformują na stronie internetowej projektu.
3. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody – tak osobiste jak i majątkowe – wyrządzone osobom trzecim przez uczestników projektu tak w trakcie zajęć jak i w przerwie między zajęciami. Powyższe dotyczy w szczególności zniszczenia jakiegokolwiek mienia należącego tak do innych uczestników jak i do podmiotów, na których terenie zajęcia są organizowane lub z którymi Organizatorzy współpracują. Uczestnik postępowania, który dopuścił się wyrządzenia szkody, o której mowa w zdaniu poprzedzającym, jest zobowiązany do jej naprawienia w pełnej wysokości na zasadach ogólnych.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem rozpoczęcia realizacji projektu.

Załączniki:

Załącznik nr 1 – Harmonogram wykładów

Załącznik nr 2 – Potwierdzenie uczestnictwa w wizytach studyjnych

Załącznik nr 3 – Deklaracja przystąpienia szkoły do projektu

Załącznik nr 4 – Formularz zgłoszeniowy

Patronat honorowy:



Organizatorzy projektu:

