

Załącznik nr 1.6
do Opisu wstępnej wersji produktu finalnego projektu innowacyjnego testujące

Regulamin rekrutacji

szkoleń realizowanych w ramach projektu

„ICT (B)usiness to(2) (E)ducation czyli modernizacja oferty kształcenia zawodowego szkół o profilu informatycznym w powiązaniu z potrzebami lokalnego/regionalnego rynku pracy”

§ 1

Podmiot odpowiedzialny za rekrutację

Szczeciński Park Naukowo-Technologiczny Sp. z o.o.

ul. Niemierzyńska 17a, 71-441 Szczecin

Nabór kandydatów do udziału w szkoleniach realizowanych w ramach projektu „ICT (B)usiness to(2) (E)ducation czyli modernizacja oferty kształcenia zawodowego szkół o profilu informatycznym w powiązaniu z potrzebami lokalnego/regionalnego rynku pracy” będzie przeprowadzony przez: Szczeciński Park Naukowo-Technologiczny Sp. z o.o.

§ 2

Warunki uczestnictwa

1. Kryterium formalne: uczestnikiem szkolenia może zostać wyłącznie osoba zatrudniona na stanowisku nauczyciela przedmiotów zawodowych na kierunku „technik informatyk” lub pokrewnym.
2. Kryterium dodatkowe: zgodnie z założeniami projektu, podczas rekrutacji przyznawane są dodatkowe punkty premiujące:
 - a) nauczyciel zatrudniony w szkole, która podpisała porozumienie o współpracy ze Szczecińskim Parkiem Naukowo-Technologicznym – x punktów rekrutacyjnych
 - b) nauczyciel płci żeńskiej – x punktów rekrutacyjnych
 - c) nauczyciel w wieku 50+ - x punktów rekrutacyjnych
 - d) nauczyciel zatrudniony na obszarach wiejskich - x punktów rekrutacyjnych
3. W przypadku, gdy wszystkie podmioty spełniają kryterium formalne, decydujące będą pozostałe kryteria dodatkowe.
4. W przypadku osób z tą samą liczbą punktów pierwszeństwo będą miały osoby, które złożyły poprawnie wypełniony komplet dokumentów, o których mowa w §3, w terminie wcześniejszym.

§ 3

Formularze zgłoszeniowe

1. Każda osoba zamierzająca przystąpić do projektu spełniająca kryteria, o których mowa §2 ust. 1, jest zobligowana do wypełnienia wszystkich wymaganych formularzy, tj.:
 - a) deklaracji uczestnictwa w projekcie,
 - b) zaświadczenia o zatrudnieniu,
 - c) zgody na przetwarzanie danych osobowych.
2. Formularze zgłoszeniowe będą dostępne na stronie internetowej www.b2e.spnt.pl.
3. Złożenie formularzy jest równoznaczne z akceptacją zapisów niniejszego regulaminu.
4. Celem zgłoszenia swojego uczestnictwa osoba zainteresowana powinna zgłosić się osobiście z kompletem formularzy zgłoszeniowych w:

Człowiek - najlepsza inwestycja

2

Szczecińskim Parku Naukowo-Technologicznym

ul. Niemierzyńska 17 A

71 – 441 Szczecin

w godzinach od 9.00 do 15.00 lub przesłać je za pomocą poczty tradycyjnej (honorowane są tylko oryginalne dokumenty zgłoszeniowe).

5. Niekompletne formularze zgłoszeniowe będą odrzucane ze względu na niespełnienie kryteriów formalnych, z możliwością ponownego złożenia.

§ 4

Proces rekrutacji

1. Proces rekrutacji rozpocznie się z dniem i będzie miał charakter ciągły.
2. Projekt przewiduje miejsc, dla zgłoszonych uczestników.
3. O uzyskaniu statusu „uczestnika projektu” zgłaszający zostaną poinformowani drogą mailową najpóźniej 2 tygodnie przed rozpoczęciem szkolenia, natomiast pozostałe osoby znajdą się na liście rezerwowej, o czym również zostaną poinformowane drogą mailową.
4. Pierwszeństwo uczestnictwa w projekcie mają osoby spełniające wymogi formalno-prawne wymienione w § 2 Regulaminu.

§ 5

Uzyskanie statusu „uczestnika projektu”

1. Uzyskanie statusu „uczestnika projektu” jest równoznaczne z zagwarantowaniem możliwości udziału w projekcie, który oferuje następujące szkolenia:
 - 1.1. moduł szkoleniowy Java, którego celem jest poznanie zastosowania i zalet języka programowania Java, umiejętność wykorzystania podstawowych możliwości języka, praktyczne wykorzystanie elementów środowiska pracy, podstawowa umiejętność projektowania aplikacji zorientowanych obiektowo, tworzenie wieloplatformowych aplikacji z interfejsem graficznym, zwiększenie efektywności pracy poprzez umiejętność korzystania i tworzenia z dokumentacji.

1. 2. moduł szkoleniowy JavaScript, którego celem jest poznanie na poziomie podstawowym języka programowania obiektowego, jego składni, podstawowych poleceń i struktur danych, praktyczne zastosowanie języka przy tworzeniu nowoczesnych, interaktywnych witryn www, poznanie biblioteki jQuery.

1. 3. moduł szkoleniowy z zakresu języka PHP oraz protokołów sieciowych takich jak HTTP, SMTP oraz MIME, wprowadzenie do mechanizmów ciasteczek i sesji, podstawowe architektury aplikacji internetowych oraz bezpieczeństwa stron

1.4. moduł szkoleniowy SQL zagadnień z zakresu relacyjnych baz danych w przykładowym środowisku relacyjnego systemu zarządzania bazą danych, jakim jest system produkcyjny Microsoft SQL Server 2008, praktyczne poznanie się ze środowiskiem

2. Każdy uczestnik projektu zobowiązuje się po przystąpieniu do projektu, wywiązać się z zobowiązań projektowych dotyczących wykorzystania pozyskanych wiadomości i umiejętności w pracy z uczniami swojej szkoły (Zobowiązanie nr 1).

3. Każdy uczestnik podpisze umowę uczestnictwa w projekcie w terminie wskazanych przez Szczeciński Park Naukowo-Technologiczny.

4. Z chwilą kiedy uczestnik projektu:

- a) nie wykaże się 80 % frekwencją na zajęciach,
- b) zrezygnuje z udziału w projekcie później jak 5 dni roboczych przed planowanym rozpoczęciem edycji lub w trakcie cyklu szkoleniowego,
- c) nie dopełni formalności związanych z potwierdzaniem udziału w zajęciach na listach obecności, wypełnianiem ankiet ewaluacyjnych (również po zakończeniu projektu) oraz udzieleniem wszelkich informacji niezbędnych w sprawozdawczości.
- d) nie wywiązuje się z obowiązków określonych w punkcie a, b i c upoważnia Szczeciński Park Naukowo Technologiczny do powiadomienia pracodawcy o naruszeniu Regulaminu skierowanego na szkolenie pracownika.

5. W przypadku braku kompletu uczestników lub z przyczyn niezależnych od Szczecińskiego Parku Naukowo-Technologicznego terminy szkoleń mogą ulec zmianie.

§ 6

Przypisy końcowe

1. Niniejszy regulamin rekrutacji może podlegać zmianom w sytuacji zmiany wytycznych, warunków realizacji projektu lub dokumentów programowych.
2. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem rekrutacji decyzje podejmuje
3. Zmiany Regulaminu wymagają formy pisemnej.

Załącznik nr 1 do Regulaminu rekrutacji

ZOBOWIĄZANIE

Pan/Pani

zobowiązuje się, że umiejętności zdobyte na szkoleniach z języków programowania: Java, JavaScript, SQL, PHP w ramach projektu „ICT (B)usiness to(2) (E)ducation czyli modernizacja oferty kształcenia zawodowego szkół o profilu informatycznym w powiązaniu z potrzebami lokalnego/regionalnego rynku pracy” wykorzystane będą na lekcjach w szkole stanowiącej zatrudnienie na stanowisku nauczyciela informatyki.

Podpis

Data

Człowiek - najlepsza inwestycja

6