

REGULAMIN PROGRAMU *Lublin Skills Up!*

§ 1

Podstawy realizacji Projektu

1. Organizatorem programu *Lublin Skills Up!* jest Gmina Lublin.
2. Program jest finansowany ze środków własnych Organizatora.

§ 2

Postanowienia ogólne

1. Regulamin programu *Lublin Skills Up!* określa warunki i zasady udziału w inicjatywie.
2. Program *Lublin Skills Up!* realizowany jest na terenie Gminy Lublin w okresie od 16 marca 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.
3. Program *Lublin Skills Up!* realizowany jest w ramach działań Miasta Lublin na rzecz Europejskiej Stolicy Młodzieży 2023.
4. Ogólny nadzór nad realizacją Programu sprawuje koordynator Programu przez swoich przedstawicieli.

§ 3

Definicje pojęć użytych w regulaminie

Ilekróć w Regulaminie programu *Lublin Skills Up!* jest mowa o:

- 1) Programie, Inicjatywie – należy przez to rozumieć program o nazwie *Lublin Skills Up!*, będący działaniem skierowanym do młodzieży, polegającym na realizacji bezpłatnych warsztatów rozwojowych, ukierunkowany na wsparcie kompetencji niezbędnych na rynku pracy, połączonym z dodatkowym komponentem motywacyjnym dla młodzieży w postaci możliwość zbierania naklejek - „Skilli” za udział w warsztatach i wymieniania ich na nagrody;
- 2) Młodzieży – należy przez to rozumieć odbiorców projektu-uczestników warsztatów (młodych mieszkańców Miasta w wieku 18-30 lat), stojących u progu wyboru ścieżki kariery zawodowej, m.in. studentów, absolwentów uczelni wyższych, a także uczniów ostatnich klas szkół ponadpodstawowych z terenu miasta Lublin;
- 3) Uczestnikach – należy przez to rozumieć pełnoletnie osoby fizyczne, posiadającą pełną zdolność do czynności prawnych, biorących udział w inicjatywie;
Warsztatach – należy przez to rozumieć dwugodzinne bezpłatne dla młodzieży spotkania w formie warsztatowej, o tematyce związanej z rozwojem osobistym i wsparciem kompetencji miękkich przydatnych na rynku pracy.
- 4) Grupie Warsztatowej – należy przez to rozumieć grupę ok. 25 uczestników programu, biorących udział w danym warsztacie;
- 5) Cyklu Warsztatów – należy przez to rozumieć ukończenie przez uczestnika min. 5 pojedynczych warsztatów o różnej tematyce;

- 6) Harmonogramie Warsztatów – należy przez to rozumieć zestawienie obejmujące m.in.: datę, tematykę, miejsce i godziny odbywania się kolejnych warsztatów;
- 7) „Skillach” – należy przez to rozumieć punkty zbierane podczas udziału w programie, w fizycznej postaci Naklejek, symbolizujące zdobyte nowe umiejętności i kompetencje przez Uczestników.
- 8) *naklejce* – należy przez to rozumieć okrągły znak legitymacyjny, z którym związane jest zbieranie „Skilli”;
- 9) *polu* – należy przez to rozumieć miejsce na Karcie, na które należy aplikować Naklejki;
- 10) Karcie – należy przez to rozumieć prostokątną tabliczkę w formacie wizytówkowym, służącą do zbierania „Skilli”, posiadającą *awers* – grafikę projektową oraz *rewers* – miejsce na przyklejanie „Skilli”, dostępną u prowadzącego dany warsztat.
- 11) WSP UML – należy przez to rozumieć Wydział Strategii i Przedsiębiorczości Urzędu Miasta Lublin;
- 12) Gadżecie – należy przez to rozumieć drobny upominek ufundowany przez Organizatora (lub Partnerów Programu) po zebraniu przez Uczestnika 5 „Skilli” na Karcie, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie;
- 13) Nagrodzie Gwarantowanej – należy przez to rozumieć nagrodę rzeczową lub sesję z coachem ufundowaną przez Organizatora (lub Partnerów Programu) po zebraniu przez Uczestnika 10 „Skilli” na Karcie, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie;
- 14) sesja z coachem – należy przez to rozumieć formę Nagrody Gwarantowanej jako indywidualnego spotkania z coachem biznesowym dla Uczestnika, który pierwszy zgłosi się po odbiór Nagrody Gwarantowanej w związku z uzbieraniem 10 „Skilli” na Karcie i wyrazi chęć skorzystania z tej formy Nagrody Gwarantowanej. W przypadku wyboru sesji z coachem jako Nagrody Gwarantowanej nie przysługuje dodatkowo nagroda rzeczowa (dodatkowo przysługuje zaś Gadżet).
- 15) Partnerze – należy przez to rozumieć podmiot, z którym Organizator programu zawarł porozumienie o współpracy w zakresie organizacyjnym, merytorycznym lub sponsorskim prowadzonych działań w ramach inicjatywy;
- 16) Prowadzącym warsztaty – należy przez to rozumieć trenera przeprowadzającego warsztaty dla młodzieży z danej tematyki;
- 17) Rejestracji – należy przez to rozumieć zgłoszenie chęci uczestnictwa w danym warsztacie poprzez wypełnienie przez uczestnika dedykowanego formularza na stronie internetowej programu.
- 18) Regulaminie – należy przez to rozumieć Regulamin programu *Lublin Skills Up!*;
- 19) koordynatorze Programu – należy przez to rozumieć Wydział Strategii i Przedsiębiorczości Urzędu Miasta Lublin;
- 20) Biurze Koordynatora Programu - plac Litewski 1 p. 104, 20-400 Lublin; e-mail: biznes@lublin.eu, tel. 81 466 2510 r.
- 21) stronie internetowej – należy przez to rozumieć: <https://przedsiębiorczy.lublin.eu/lublin-skills-up>

§ 4

Cele Programu

1. Celem głównym programu *Lublin Skills Up!* jest realizacja warsztatów rozwojowych dla młodzieży z zakresu wsparcia kompetencji przydatnych na rynku pracy.
2. Celami szczegółowymi Projektu są:
 - 1) zwiększenie motywacji młodzieży do odkrywania swojego potencjału oraz predyspozycji zawodowych,
 - 2) uświadomienie uczestnikom roli kompetencji kluczowych w kreowaniu ścieżki zawodowej,
 - 3) wykształcenie u uczestników umiejętności zarządzania rozwojem osobistym,

- 4) nabycie przez uczestników umiejętności komunikacji (w tym międzypokoleniowej w miejscu pracy) oraz nawiązywania i umacniania relacji interpersonalnych.

§ 5

Zasady uczestnictwa w Programie

1. Uczestnikami warsztatów mogą być pełnoletnie osoby fizyczne, posiadającą pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Na każdy warsztat obowiązuje odrębna Rejestracja, która będzie otwarta minimum na tydzień przed planowaną datą warsztatu.
3. Maksymalna liczba osób w grupie warsztatowej może wynosić 25 osób.
4. Za udział w warsztatach młodzież otrzyma certyfikaty uczestnictwa w danym warsztacie lub dyplomy ukończenia cyklu warsztatów (w przypadku ukończenia pełnego cyklu).
5. Certyfikaty uczestnictwa w danym warsztacie będą wydawane w przypadku deklaracji braku chęci ukończenia pełnego cyklu warsztatów na prośbę uczestnika zgłoszoną prowadzącemu warsztat
6. Dodatkowym komponentem motywacyjnym dla młodzieży jest możliwość zbierania naklejek - „Skilli” za udział w warsztatach i wymienia ich na nagrody. Wzór graficzny „Skilli” określony jest w załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu;
7. Warsztaty będą realizowane w przestrzeniach młodzieżowych, z którymi współpracuje Miasto (m.in. Miejscówka w Centrum Handlowym SKENDE lub HEJ! Przy ul. Peowiaków 11) w wyznaczone czwartki każdego miesiąca roku.
8. Harmonogram warsztatów znajduje się na stronie internetowej programu, o której mowa w § 3 p. 19) Regulaminu.
9. Rekrutacja na pierwszy warsztat rozpocznie się od 8 marca 2023 r.

§ 6

Zasady zbierania „Skilli”

1. Odbiór Kart oraz „Skilli” przez uczestników możliwy jest po zakończeniu danego warsztatu u prowadzącego dany warsztat.
2. Karta wraz z pierwszą naklejką zostaje przyznana uczestnikowi po zakończeniu pierwszego warsztatu, w którym uczestnik uczestniczył.
3. Kolejną naklejkę - *Skila* - uczestnik otrzymuje od prowadzącego warsztat po jego zakończeniu.
4. Skile należy przyklejać w polu wyznaczonym na Karcie.
5. Po zebraniu 5 „Skilli” Uczestnikowi przysługuje odbiór Gadżetu, zaś po zebraniu 10 „Skilli” na Karcie przysługuje Nagroda Gwarantowana.
6. Po odbiór Gadżetu lub Nagrody Gwarantowanej należy umówić się mailowo pod adresem: biznes@lublin.eu. Podczas wizyty należy okazać Kartę wraz z zebranymi *Skilami*.
 - 1) Po zebraniu 5 „Skilli” i odebraniu Gadżetu w Biurze Koordynatora Programu, przedstawiciel Koordynatora dokona stosownego zapisu na Karcie, potwierdzającego odbiór gadżetu. Zbieranie kolejnych „Skilli” będzie możliwe na tej samej Karcie..
 - 2) Po zebraniu 10 „Skilli” i odebraniu Nagrody Gwarantowanej w Biurze Koordynatora Programu, przedstawiciel Koordynatora dokona stosownego zapisu oraz nacięcia rogu Karty. Zbieranie kolejnych „Skilli” *nie* będzie już możliwe na tej samej Karcie.
7. Gadżety oraz Nagrody Gwarantowane można odebrać do końca roku 2023 r.

§ 7

Zasady Partnerstwa w programie

1. Partnerem programu *Lublin Skills Up!* może zostać przedsiębiorca (lub instytucja), który zgłosi Organizatorowi chęć udziału w inicjatywie.
2. Partnerstwo w programie może polegać na współpracy w zakresie merytorycznym i sponsorskim lub organizacyjnym.
3. Nabór na Partnerów programu jest ciągły.
4. Zakres partnerstwa uzgadniany jest indywidualnie z Partnerem.

§ 8

Przetwarzanie danych osobowych

5. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez uczestników podczas rejestracji jest Organizator.
6. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz jest niezbędne do udziału w Programie.
7. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane przez Organizatora na podstawie wyrażonej zgody – art. 6 ust. 1 lit. a RODO, wyłącznie w celu dokonania czynności niezbędnych do prawidłowej realizacji Programu.
8. Dane osobowe uczestników będą przechowywane przez Organizatora tylko przez okres niezbędny do realizacji celów, dla których zostały pozyskane.
9. Uczestnicy mają prawo wglądu do przetwarzanych danych, ich poprawiania oraz usuwania.
10. W momencie usunięcia danych uczestnik traci możliwość udziału w warsztacie, w którym zgłaszał chęć uczestnictwa.
11. Podczas dokonywania rejestracji na warsztat użytkownik każdorazowo zostanie poproszony o akceptację zapisów niniejszego Regulaminu, a także akceptację klauzuli dot. przetwarzania danych osobowych oraz zgody na wykorzystanie wizerunku pozyskanego podczas warsztatów dla celów promocyjnych programu *Lublin Skills Up!*.

§ 9

Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 08 marca 2023 r.
2. Uczestnicy są zobligowani do przestrzegania Regulaminu.
3. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego i inne przepisy prawa.
4. Ewentualne spory wynikłe w związku z realizacją Projektu będą rozwiązywane przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.
5. Organizator zastrzegają sobie prawo do zmiany zasad realizacji Projektu w trakcie jego trwania.
6. Informacja o zmianach będzie zamieszczona na stronie internetowej Projektu.