

# REGULAMIN PROJEKTU

pn. „Przedsiębiorcza Młodzież”

## § 1

### Podstawy realizacji Projektu

1. Projekt pn. „Przedsiębiorcza Młodzież”, nazywany dalej „Projektem” jest wspólną inicjatywą Organizatorów, tj. Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie oraz Urzędu Miasta Lublin.
2. Projekt jest finansowany ze środków własnych Organizatorów.

## § 2

### Definicja pojęć użytych w regulaminie

1. **Kandydat** – grupa uczniów z danej szkoły ponadpodstawowej, która ubiega się o uczestnictwo w Projekcie i jest reprezentowana w postępowaniu rekrutacyjnym przez nauczyciela (Opiekuna grupy) upoważnionego przez Dyrektora placówki.
2. **Opiekun grupy** – nauczyciel danej szkoły, upoważniony do reprezentacji Kandydata lub Uczestnika Projektu przez Dyrektora placówki, w której jest zatrudniony.
3. **Uczestnik Projektu** – uczeń lub uczennica danej szkoły ponadpodstawowej, który/a wraz z całą „grupą szkolną”, został/a zakwalifikowany/a do udziału w Projekcie w wyniku postępowania rekrutacyjnego.
4. **Grupa Szkolna** - chętna, zmotywowaną do udziału w Projekcie grupa Uczestników Projektu z danej szkoły ponadpodstawowej (może być klasą lub zespołem międzyklasowym, liczącymi od 15-35 osób).
5. **Forma wsparcia** – korzyść materialna lub niematerialna otrzymywana przez uczestników w ramach Projektu.
6. **Partner** – przedsiębiorstwo lub instytucja, posiadająca siedzibę na obszarze Lubelskiego Obszaru Metropolitalnego.

7. **Partner Kreatywny** – przedsiębiorca, freelancer działający w obszarze: marketing, PR, social media, grafika, animacja, design.
8. **Kierownictwo Projektu** – Koordynatorzy Projektu: z ramienia Urzędu Miasta Lublin – Monika Król oraz Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie – Magdalena Bis.
9. **Biuro Projektu** – miejsce, w którym wykonywane są czynności polegające na zarządzaniu Projektem i obsłudze administracyjnej uczestników – Biuro Rozwoju Kompetencji UMCS, pl. Marii Curie-Skłodowskiej 5/1305 a, 20-031 Lublin.
10. **Strona internetowa Projektu** – <https://przedsiębiorczy.lublin.eu/przedsiębiorcza-młodzież> wraz z zakładką na daną edycję.

### § 3

#### Okres realizacji Projektu

Projekt jest realizowany w okresie od stycznia 2024 r. do czerwca 2024 r. (czas trwania Projektu), zaś szczegółowe działania realizowane będą w terminie od 14 lutego 2024 r. do 13 czerwca 2024 r.

### § 4

#### Cele Projektu

1. Celem głównym Projektu jest rozwinięcie u uczestników kompetencji w zakresie przedsiębiorczości oraz postaw przedsiębiorczych.<sup>1</sup>
2. Celami szczegółowymi Projektu są:
  - 1) diagnoza kluczowych kompetencji uczestników i ich predyspozycji zawodowych,
  - 2) uświadomienie uczestnikom roli kompetencji kluczowych w kreowaniu ścieżki zawodowej,
  - 3) wykształcenie u uczestników umiejętności zarządzania rozwojem osobistym,
  - 4) stymulowanie kreatywności uczestników,
  - 5) rozwinięcie u uczestników umiejętności rozwiązywania problemów biznesowych podczas pracy zespołowej,
  - 6) nabycie przez uczestników umiejętności nawiązywania i umacniania relacji interpersonalnych z interesariuszami Projektu (przedsiębiorcami, naukowcami, studentami),
  - 7) zapoznanie uczestników z elementami kultury akademickiej,

---

<sup>1</sup> Przedsiębiorczość jest rozumiana jako zdolność i gotowość do kreatywnego rozwiązywania problemów oraz doskonalenia samych siebie i procesów zachodzących w otoczeniu.

8) promocja potencjału przedsiębiorczego miasta Lublin.

## § 5

### Informacje dodatkowe o Projekcie

1. Ogólny nadzór nad realizacją Projektu sprawuje Kierownictwo Projektu.
2. Odpowiedzialność za realizację Projektu ponoszą solidarnie: Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie oraz Urząd Miasta Lublin.
3. Biuro Projektu mieści się w Lublinie (20-031), przy pl. Marii Curie-Skłodowskiej 5/1305 a.
4. Dane kontaktowe do Biura Projektu: tel. +48 81 537 28 79, e-mail: p.mlodziej@umcs.pl.

## § 6

### Zasady uczestnictwa w Projekcie

1. Uczestnikami Projektu mogą być uczniowie i uczennice szkół ponadpodstawowych z Lublina (w szczególności – klas 2 i 3 liceów, techników oraz szkół branżowych I stopnia).
2. Maksymalna liczba Grup Szkolnych biorących udział w Projekcie jest równa 10 (liczebność grupy może wynosić minimalnie 15, a maksymalnie 35 uczniów).
3. Do udziału w projekcie może zostać zgłoszona maksymalnie jedna grupa szkolna z danej szkoły ponadpodstawowej z terenu miasta Lublin.
4. W ramach Projektu uczestnicy i uczestniczki (uczniowie i uczennice) mogą korzystać z następujących form wsparcia:
  - 1) warsztat MBTI,<sup>2</sup>
  - 2) warsztat z autoprezentacji,
  - 3) warsztat medialny,
  - 4) opracowywanie Projektów doradczych dla przedsiębiorstw i instytucji,
  - 5) wizyty studyjne w lubelskich przedsiębiorstwach oraz warsztaty z twórcami kreatywnymi,
  - 6) wizyta studyjna na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie,
  - 7) warsztat z zastosowania sztucznej inteligencji w marketingu.
5. Wymagane jest skorzystanie przez każdego uczestnika/uczestniczkę ze wszystkich form wsparcia wymienionych w ust. 4.

---

<sup>2</sup> MBTI – *Myers-Briggs Type Indicator*. Warsztat umożliwi diagnozę potencjału uczestników w zakresie przedsiębiorczości, ich mocnych stron oraz obszarów wymagających rozwoju.

6. Warunkiem uczestnictwa w Projekcie jest dokonanie rejestracji kandydata.
7. W celu dokonania rejestracji należy:
  - 1) pobrać ze strony Projektu formularz rekrutacyjny, wydrukować go, wypełnić i podpisać,
  - 2) skan formularza przesłać w terminie **od 14.02.2024 r. do 16.02.2024 r.** na adres: [p.mlodziej@umcs.pl](mailto:p.mlodziej@umcs.pl), żądając potwierdzenia przeczytania,
  - 3) w przypadku niezyskania potwierdzenia przeczytania w terminie do następnego dnia roboczego od dnia wysłania formularza, skontaktować się z Organizatorami, dzwoniąc pod nr +48 81 537 28 79.
8. O zakwalifikowaniu kandydata do udziału w Projekcie decyduje:
  - 1) spełnienie kryteriów wskazanych w ust. 1,
  - 2) kolejność zgłoszeń.
9. Z przeprowadzonego postępowania rekrutacyjnego Organizatorzy sporządzą listę rankingową.
10. O wynikach postępowania rekrutacyjnego Organizatorzy poinformują kandydatów w wiadomości przesłanej w terminie do dnia **19.02.2024 r.** na adres poczty elektronicznej, z którego uprzednio otrzymano skan formularza rekrutacyjnego oraz na stronie Projektu.
11. Uczestnictwo w Projekcie jest bezpłatne.
12. Organizatorzy nie zapewniają transportu uczestników oraz nie refundują jego kosztów.
13. Projekt będzie realizowany w trakcie zajęć lekcyjnych, w formie stacjonarnej, jednak w zależności od obowiązujących przepisów w zakresie ograniczenia rozprzestrzeniania się pandemii COVID-19, Organizatorzy dopuszczają jego realizację w formie hybrydowej lub zdalnej.
14. Szczegółowy harmonogram realizacji Projektu:
  - 1) spotkanie informacyjne dla Opiekunów Grup Szkolnych (nauczycieli) oraz dyrektorów placówek: 22.02.2024 r., godz. 15:30, sala 101, Wydział Ekonomiczny UMCS, pl. Marii Curie-Skłodowskiej 5, 20-031 Lublin
  - 2) warsztaty MBTI: 26.02.2024-29.03.2024 r.,
  - 3) warsztaty z autoprezentacji: 02.05.2024-24.05.2024 r.,
  - 4) warsztaty medialne: 18.03.2024-29.03.2024 r.
  - 5) warsztat z zastosowania sztucznej inteligencji w marketingu: 18.03.2024-29.03.2024 r.
  - 6) opracowywanie Projektów doradczych dla przedsiębiorstw lub instytucji: 08.04.2024 – 31.05.2024,
  - 7) wizyty studyjne w przedsiębiorstwach, warsztaty z twórcami kreatywnymi: 1.04.2024 – 30.05.2024,
  - 8) wizyty studyjne na UMCS: 26.02.2024-29.03.2024,
  - 9) Gala finałowa: 13.06.2024.

15. Rezerwacja terminów spotkań będzie dokonywana przez reprezentujących młodzież Opiekunów Grup (nauczycieli) w udostępnionym kalendarzu elektronicznym bądź w kontakcie bezpośrednim z Organizatorami
16. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do dokonywania zmian w harmonogramie realizacji Projektu w sytuacjach niezależnych od Organizatorów, o czym będą informować Opiekunów Grup na bieżąco.

#### § 7

#### Zasady ukończenia uczestnictwa oraz rezygnacji z udziału w Projekcie

1. W celu ukończenia udziału w Projekcie uczestnik jest zobligowany do korzystania z obowiązkowych form wsparcia w trakcie co najmniej 80% czasu przeznaczonego na ich realizację.
2. Uczestnik, który ukończył udział w Projekcie otrzymuje pisemne potwierdzenie tego faktu w postaci certyfikatu uczestnictwa.
3. Certyfikaty, o których mowa w ust. 2 przygotowują Opiekunowie reprezentujący Grupy Szkolne na formularzach udostępnionych przez Organizatorów.
4. Chęć rezygnacji z udziału w Projekcie przez Grupę Szkolną powinna zostać przesłana przez Opiekuna reprezentującego Grupę Szkolną do dnia 23.02.2024 na adres: p.mlodziuz@umcs.pl. W takim przypadku do udziału w Projekcie zostanie zakwalifikowany kandydat zajmujący kolejne miejsce na liście rankingowej.

#### § 8

#### Projekty doradcze dla przedsiębiorców i instytucji

1. Przedsiębiorcy i instytucje zgłaszają do rozwiązania zadania dla uczestników Projektu, które zostaną opracowane przez uczestników w formie tzw. projektów doradczych.
2. Zgłaszane zadania powinny dotyczyć kreowania wizerunku organizacji, promocji produktu/usługi lub działalności przedsiębiorcy (firmy) ze szczególnym uwzględnieniem mediów internetowych.
3. Zadania te są opracowywane przez maksymalnie 6-cioosobowe zespoły projektowe, składające się z uczestników i uczestniczek projektu z danej grupy szkolnej.
4. W danej Grupie Szkolnej powinien powstać minimum jeden projekt doradczy.
5. W celu dokonania zgłoszenia w roli Partnera/Partnera Kreatywnego należy:
  - 1) wypełnić formularz zgłoszeniowy (deklarację udziału dla Partnerów), znajdujący się na stronie Projektu w terminie do **16.02.2024 r.**
6. O zakwalifikowaniu zadania do rozwiązania w ramach Projektu decyduje:
  - 3) spełnienie kryterium wskazanego w ust. 2,

- 4) atrakcyjność zadania w odniesieniu do możliwości rozwinięcia u uczestników, pracujących nad jego rozwiązaniem, kompetencji w zakresie przedsiębiorczości,
  - 5) dostosowanie stopnia trudności zadania do możliwości uczestników,
  - 6) kolejność zgłoszeń.
7. Z przeprowadzonego postępowania Organizatorzy sporządzą listę rankingową.
  8. O wynikach postępowania Organizatorzy poinformują zgłaszających w wiadomości przesłanej w terminie do dnia **20.02.2024 r.** na adres poczty elektronicznej, podany w formularzu zgłoszeniowym.
  9. Przedsiębiorcy lub instytucje nie ponoszą kosztów realizacji projektów doradczych (opracowanych zadań).
  10. Przedsiębiorcy lub instytucje zobowiązują się do przyjęcia na min. jedną wizytę studyjną Grupę Szkolną przydzieloną przez Organizatora.
  11. Przedsiębiorcy lub instytucje udostępnią uczestnikom wszelkie informacje niezbędne do należytej realizacji projektów doradczych (opracowywanych zadań).
  12. Uczestnicy mogą liczyć na doradztwo w zakresie realizacji projektów doradczych w szczególności w trakcie warsztatów i/lub konsultacji z twórcami kreatywnymi (którymi są m.in. agencje marketingowe, PR-owe, studia graficzne, studia animacji).
  13. Przedsiębiorcy lub instytucje dokonają oceny merytorycznej projektów doradczych (opracowanych zadań) przygotowanych przez młodzież.
  14. Uczestnicy zaprezentują opracowane projekty doradcze przedsiębiorcom podczas odrębnego spotkania (stacjonarnego bądź online).
  15. Przedsiębiorcy mogą bezpłatnie skorzystać z opracowanych przez Uczestników projektów doradczych w związku z prowadzoną przez siebie działalnością gospodarczą, po spełnieniu warunków określonych w punkcie 1).
    - 1) Warunki skorzystania z projektów doradczych:
      - a. pozyskanie, odrębnych od posiadanych przez Organizatora, zgód na wykorzystanie wizerunku (oraz w przypadku przetwarzania danych osobowych – klauzul RODO) we własnym zakresie, w przypadku gdy skorzystanie z projektów doradczych wiązałoby się z upublicznieniem wizerunków osób fizycznych np. Uczestników Projektu (m.in. za pośrednictwem mediów internetowych),
      - b. poinformowania Organizatorów w formie mailowej (na adres: [p.mlodziej@umcs.pl](mailto:p.mlodziej@umcs.pl)) o spełnieniu powinności zawartej w § 8 ust 15, p. 1) a.

- 2) W przypadku skorzystania z projektów doradczych opracowanych przez Uczestników Projektu, przedsiębiorcy zobowiązani są do każdorazowego podawania w komunikacji marketingowej informacji, iż prace powstały w ramach Projektu Przedsiębiorcza Młodzież, organizowanego przez Urząd Miasta Lublin oraz Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.

## § 9

### Konkurs na najlepszy projekt doradczy

1. Najlepsze projekty doradcze o których mowa w § 8, stanowiące opracowanie zadania wskazanego przez przedsiębiorcę lub instytucję, wezmą udział w Konkursie.
2. Do Konkursu może zostać zgłoszony jeden, wskazany przez danego przedsiębiorcę, najlepszy projekt doradczy opracowany na rzecz przedsiębiorcy lub instytucji, stanowiący oryginalny pomysł i będący wynikiem pracy twórczej zespołu.
3. Warunkiem przystąpienia do Konkursu jest terminowe przesłanie projektu doradczego na adres poczty elektronicznej: p.mlodziej@umcs.pl, (żądając potwierdzenia przeczytania). Projekt winien być przesłany przez nauczyciela – Opiekuna Grupy.
4. Termin przesyłania projektów doradczych upływa 31.05.2024 o godz. 23:59.
5. Projekty doradcze powinny zostać przygotowane zgodnie ze standardem, stanowiącym Załącznik nr 1 do Regulaminu. Komentarz dotyczący Standardu przygotowania projektów doradczych zostanie przekazany Uczestnikom w trakcie warsztatów z twórcami kreatywnymi oraz w formie filmu instruktażowego, przekazanego przez Organizatorów Opiekunom Grup
6. Laureaci Konkursu otrzymają:
  - 1) statuetki okolicznościowe,
  - 2) tytuł „Laureata Konkursu na najlepszy projekt doradczy” ze wskazaniem zdobytego miejsca,
  - 3) dyplomy okolicznościowe,
  - 4) wpis na stronie internetowej Projektu,
  - 5) Nagrody od Organizatorów.
7. Listy laureatów wraz z krótkimi informacjami o każdym z projektów doradczych będą nieodpłatnie umieszczane w publikacjach Organizatorów oraz w ich serwisach internetowych. Laureaci będą mieli możliwość zaprezentowania przygotowanych projektów doradczych podczas gali finałowej.
8. Organami Konkursu są:
  - 1) Komisja Konkursowa
  - 2) Kapituła Konkursu.
9. Komisję Konkursową powołuje Kierownictwo Projektu, czyli Koordynatorzy.

10. Komisja Konkursowa powinna składać się co najmniej z 3 osób.
11. W skład Komisji Konkursowej wchodzi przedstawiciele Organizatorów Konkursu oraz eksperci branżowi.
12. Na I etapie oceny (ocena formalna) Komisja Konkursowa ocenia zgodność projektów doradczych ze standardem ich przygotowania, o którym jest mowa w ust. 5.
13. O wynikach oceny formalnej Organizatorzy Konkursu poinformują zgłaszających w terminie do dnia 04.06.2024, w wiadomości przesłanej na adres poczty elektronicznej, z którego uprzednio otrzymano zgłoszenie.
14. Na II etapie oceny Komisja Konkursowa podda weryfikacji merytorycznej projekty doradcze spełniające kryteria formalne, a następnie wyłoni finalistów i sporządzi ich listę. W proces oceny merytorycznej mogą zostać zaangażowani przedstawiciele przedsiębiorców lub instytucji, na rzecz których zostały zrealizowane projekty doradcze.
15. Kapitułę Konkursu powołują, działając w porozumieniu, Prorektor UMCS ds. rozwoju i współpracy z gospodarką oraz Zastępca Dyrektora Wydziału Kultury Urzędu Miasta Lublin ds. rozwoju przedsiębiorczości, przemysłów kreatywnych, współpracy z biznesem i projektów międzynarodowych.
16. W skład Kapituły Konkursu, która może liczyć od 4 do 17 osób, wchodzi przedstawiciele Organizatorów, podmiotów zlecających realizację projektów doradczych, mediów oraz specjaliści branżowi.
17. Do kompetencji Kapituły Konkursu należy:
  - 1) sprawowanie nadzoru nad przebiegiem Konkursu, zgodnie z regulaminem,
  - 2) dokonywanie wyboru Laureatów Konkursu spośród finalistów wyłonionych przez Komisję Konkursową,
  - 3) propagowanie idei Konkursu w otoczeniu,
18. Kadencja Kapituły Konkursu oraz Komisji Konkursowej trwa przez jedną edycję projektu.
19. Na pierwszym posiedzeniu członkowie Kapituły Konkursu wybierają spośród siebie przewodniczącego, który kieruje jej pracami.
20. Na pierwszym posiedzeniu członkowie Komisji Konkursowej wybierają spośród siebie przewodniczącego, który kieruje jej pracami.
21. Kapituła i Komisja mogą prowadzić prace, jeżeli wszyscy członkowie tych organów zostali prawidłowo zawiadomieni o posiedzeniu i uczestniczy w nim co najmniej połowa powołanych członków.
22. Z obrad Kapituły i Komisji sporządzana jest notatka.
23. Komisja przekazuje Kapitułę Konkursu listę finalistów, notatkę z obrad oraz projekty, które zostały ocenione pozytywnie pod względem formalnym.



24. Uchwały Kapituły Konkursu i Komisji Konkursowej podejmowane są zwykłą większością głosów oddanych w obecności więcej niż połowy członków składu danego organu, a w przypadku uzyskania wyniku z równą ilością głosów, głos rozstrzygający posiada Przewodniczący danego organu.
25. O wyborze trzech najlepszych projektów doradczych Organizatorzy Konkursu poinformują zgłaszających w terminie do dnia 07.06.2024, w wiadomości przesłanej na adres poczty elektronicznej, z którego uprzednio otrzymano zgłoszenie.

## § 10

### **Prawa własności intelektualnej**

1. Powstałe w ramach Projektu wyniki prac uczestników stanowią będą utwory w rozumieniu art. 1 ustawy z 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. Dz. U. z 2021 r. poz. 1062 ze zm.) i będą dalej określane jako „utwór”.
2. Utwory będą dziełami oryginalnymi, wytworzonymi przez uczestników i w związku z tym przysługiwać im będą pełne autorskie prawa osobiste i majątkowe do nich.
3. Uczestnicy przeniosą na Organizatorów wszelkie autorskie prawa majątkowe do utworów wraz z wyłącznym prawem do korzystania z nich, a Organizatorzy nabędą autorskie prawa majątkowe do tych utworów.
4. Przeniesienie na Organizatorów autorskich praw majątkowych do utworów uprawnia ich do korzystania z tych utworów przez czas nieokreślony.
5. Organizatorzy będą mieć prawo do dokonywania opracowań utworów, w szczególności poprzez dokonywanie przeróbek, modyfikacji, adaptacji w tym także do dokonywania opracowań, powstałych wskutek inspiracji utworami. Wraz z przeniesieniem na Organizatorów autorskich praw majątkowych do utworów przeniesione zostaje również wyłączne prawo zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do utworów, w tym do dokonywania i rozpowszechniania opracowań utworów.
6. Rezultaty będące przedmiotem praw własności przemysłowej oraz rezultaty niepodlegające takiej ochronie, powstałe w ramach Projektu, stanowią własność Organizatorów.
7. Uczestnicy nie będą sankcjonować względem Organizatorów autorskich praw osobistych do utworów powstałych w ramach Projektu.

## § 11

### Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez uczestników są Organizatorzy.
2. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz jest niezbędne do udziału w Projekcie.
3. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane przez Organizatorów na podstawie wyrażonej zgody – art. 6 ust. 1 lit. a RODO, wyłącznie w celu dokonania czynności niezbędnych do prawidłowej realizacji Projektu.
4. Dane osobowe uczestników będą przechowywane przez Organizatorów tylko przez okres niezbędny do realizacji celów, dla których zostały pozyskane.
5. Uczestnicy mają prawo wglądu do przetwarzanych danych, ich poprawiania oraz usuwania.
6. W momencie usunięcia danych uczestnik traci możliwość udziału w Projekcie.

## § 12

### Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 01 lutego 2024 r.
2. Uczestnicy Projektu 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 Organizatorów.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany zasad realizacji Projektu w trakcie jego trwania. Informacja o zmianach będzie zamieszczona na stronie internetowej Projektu.
6. Organizator może zaproponować fakultatywne uczestnictwo Opiekunów grup (nauczycieli) w warsztatach tematycznych im dedykowanych. Szczegóły propozycji mogą zostać przekazane najwcześniej w dniu spotkania dla Opiekunów grup, tj. 22.02.2024 r.
7. Dla szkół ponadpodstawowych z terenu miasta Lublin, do których uczęszczają uczestnicy i uczestniczki Projektu Przedsiębiorcza Młodzież, przewidziana jest możliwość udziału w dodatkowej aktywności – Konkursie na szkolne „Przestrzenie Kreatywne”. Więcej informacji o Konkursie znajduje się na stronie: <https://przedsiębiorczy.lublin.eu/przestrzen-kreatywna>.

Załącznik nr 1 do Regulaminu Projektu Przedsiębiorcza Młodzież 2024 r.

## Standard projektu doradczego

*czyli co należy umieścić w rozwiązaniu zadania zleconego przez przedsiębiorstwo/institucję.*

---

### I Opis projektu:

1. Zadanie - krótki opis zadania projektowego. Należy uwzględnić cel projektu (np. wprowadzenie na rynek produktu X/ zwiększenie sprzedaży firmy Y/ zwiększenie świadomości marki Z w grupie docelowej). (5-10 zdań)
2. Firma (opis firmy, czym się zajmuje, na jakim rynku działa. (1-5 zdań)
3. Opis produktu/ usługi/ marki, której projekt dotyczy. (1-5 zdań)

### II Założenia strategiczne:

1. Grupa docelowa produktu/ usługi/ marki.
2. Rynek (krajowy, regionalny, lokalny).
3. Potencjalne zagrożenia. (1-5 zdań)
4. Potencjalne szanse. (1-5 zdań)

### III Założenia kreatywne:

1. Opis głównego pomysłu/ komunikatu marketingowego. Należy opisać co ma pokazywać kampania i dlaczego. Należy zwrócić uwagę na jakąś unikalną cechę produktu/ usługi/ marki/ firmy. (5 -10 zdań).
2. Podstawa założeń kreatywnych. Należy opisać dlaczego założenia kreatywne są zgodne z celem kampanii i grupą docelową. (1-10 zdań).
3. Komunikat marketingowy. Główna myśl, która wybrzmiewa z przygotowanej kampanii. (1-5 zdań)

### IV Wybór mediów i przygotowanie kreacji.

1. Wybór i uzasadnienie wyboru mediów. Należy wybrać minimum 3, a maximum 4 media do kampanii: (LinkedIn, Tik-Tok, Youtube, Instagram, Facebook, Pinterest, ewentualnie inne medium). (1-10 zdań).
2. Przygotowanie po 3 kreacje do każdego z wybranych mediów. (opis/ grafika/ film).
3. Opis wykorzystania AI w odniesieniu do każdego posta. Dopuszcza się wykorzystanie AI 20-30% całej pracy (filmy, teksty, opisy). Należy dopisać narzędzie.

### V Podpis (kto przygotował projekt):

1. Uczniowie
2. Szkoła
3. Studenci (wsparcie)
4. Partner Kreatywny (wsparcie).

### Kryteria oceny:

- *Określenie grupy docelowej*
- *Zdefiniowanie Szans i Zagrożeń*
- *Opis i dostosowanie założeń kreatywnych*
- *Dopasowanie mediów*
- *Dopasowanie kreacji do mediów (ocena będzie dotyczyła, tylko max. 4 kanałów).*
- *Wykorzystanie trendów*
- *Kreatywność*
- *Estetyka projektów*
- *Forma prezentacji końcowej*
- *Wykorzystanie AI 20-30%*