

Regulamin bezpłatnych Warsztatów JAVA on-line

1. Organizatorzy:

Europejska Fundacja Wspierania Talentów Dzieci i Młodzieży „Młodzi Artyści” www.mlodziartysty.eu
Zaprogramowani.com

2. Pojęcia

Harmonogram: szczegółowy wykaz terminów warsztatów.

Koordinator: pracownik Organizatorów, nadzorujący organizację warsztatów i kontakt z uczestnikami.

Opiekun: osoba pełnoletnia biorąca odpowiedzialność za kwestie formalne uczestnictwa w warsztatach dziecka.

Prowadzący: jest to osoba odpowiedzialna za przeprowadzenie lekcji, zatrudniona przez Organizatorów. Jest to zawsze programista/programistka, aktualnie pracujący/pracująca w zawodzie.

Regulamin: formalnie wiążący zbiór zasad i regulacji, dotyczących odbywania się warsztatów. Jest zawierany na czas realizacji warsztatów pomiędzy Organizatorami a Opiekunem, określa prawa i obowiązki obu podmiotów.

Uczestnik: dziecko i młodzież w wieku 11-18 lat poprawnie zgłoszone na warsztaty.

Darmowe warsztaty on-line: usługa proponowana przez Organizatorów, która ma na celu realizację nieodpłatnych spotkań on-line, podczas których uczestnicy zdobywają wiedzę z zakresu programowania oraz obszaru IT.

Zgłoszenie: prawidłowo wypełniony formularz zgłoszeniowy.

3. Postanowienia Ogólne

1. Akceptacja regulaminu przez Uczestnika oraz Opiekuna oraz podjęcie decyzji o uczestnictwie w warsztatach oznacza zobowiązanie do przestrzegania regulaminu.
2. Wobec braku drukowanej wersji umowy, Regulamin staje się jej odpowiednikiem.
3. Warsztaty on-line Java od Podstaw są organizowane w celach promocji programowania wśród dzieci i młodzieży i nie mogą być wykorzystywane przez osoby trzecie do celów zarobkowych.
4. Wszystkie zajęcia proponowane w ramach warsztatów są nieodpłatne dla uczestników.

4. Zgłoszenie na warsztaty

1. Uczestnikiem warsztatów może zostać każde dziecko i młodzież w wieku od 11 – 18 roku życia, zamieszkałe na terenie Polski.
2. Warunkiem poprawnego zgłoszenia jest podanie prawdziwych danych oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie niezbędnych danych osobowych, w celach rekrutacji.

Zgłoszenie odbywa się poprzez formularz na stronie internetowej:

<https://mlodziartysty.eu/formularz-zgloszeniowy-warsztaty-java/>

3. Uczestnik otrzyma e-maila potwierdzającego przyjęcie zgłoszenia. W momencie zebrania wystarczającej liczby uczestników, koordynator skontaktuje się drogą mailową, aby podać szczegóły organizacyjne.



za **pro**gramowani.com
szkoła programowania



MINISTERSTWO
EDUKACJI
NARODOWEJ



Fundacja
**Młodzi
Artyści**

www.mlodziartysty.eu

4. Każdy Uczestnik otrzyma tak zwany mail startowy z dokładną datą i godziną rozpoczęcia warsztatów. Brak otrzymania maila oznacza brak rozpoczęcia zajęć.
5. W przypadku niedopełnienia formalności przez Uczestnika Organizatorzy nie gwarantują miejsca na warsztatach.

5. Przyjęcie na warsztaty

O przyjęciu na darmowe warsztaty JAVA on-line decyduje:

- kolejność zgłoszeń,
- spełnienie warunków technicznych przez uczestnika,
- spełnienie innych warunków określonych w regulaminie – m.in. wiek (11-18 r. ż.)
- akceptacja przez uczestnika wyznaczonego terminu.

6. Start warsztatów

1. Niezbędnym warunkiem do rozpoczęcia darmowych warsztatów jest zebranie odpowiedniej liczby uczestników.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany terminu zajęć warsztatowych i powiadomią o tym uczestników.

7. Szczegóły Organizacyjne

Warsztaty składają się z 8 spotkań po około 120 minut każde (łącznie min. 15 godzin zajęć)

8. Odwołanie Zajęć

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odwołania zajęć z przyczyn od nich niezależnych.
2. Do zdarzeń losowych, które mogą przeszkodzić w realizacji spotkania zaliczamy przypadki takie jak: choroba prowadzącego, trudności techniczne na platformie Clickmeeting i inne zdarzenia losowe, które uniemożliwiają przeprowadzenie zajęć.
3. Uczestnicy zostaną powiadomieni mailowo o odwołaniu zajęć.

9. ClickMeeting

1. Wszystkie zajęcia w formie on-line odbywają się na platformie Clickmeeting, która świadczy usługi outsourcingowe firmie Zaprogramowani.com z zakresu dostarczania platformy webinarowej.
2. Współpraca odbywa się z zachowaniem wszelkich zasad poufności oraz dobrych praktyk. Clickmeeting dołoży wszelkich starań, aby transmisja danych za pomocą Internetu w ramach korzystania z kursów była bezpieczna, tj., aby przesyłane informacje zostały przesłane z zachowaniem poufności, całości i kompletności przesyłanych danych.
3. Clickmeeting ani Organizatorzy nie ponoszą jednak odpowiedzialności za nieuprawniony dostęp do przesyłanych danych wynikający z okoliczności leżących po stronie Uczestnika, takich jak np. oprogramowanie szpiegowskie zainstalowane na urządzeniu Uczestnika.



za<pro/>gramowani.com
szkoła programowania



MINISTERSTWO
EDUKACJI
NARODOWEJ



Fundacja
Młodzi
Artyści

www.mlodziartysci.eu

Program współfinansowany ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej, w ramach zadania publicznego
"Program wspierania rozwoju uczniów wybitnie uzdolnionych"

10. Plan warsztatów

1. Organizatorzy nie udostępniają szczegółowego planu zajęć. Jest to know-how, które ze względu na swój charakter jest chronioną własnością Zaprogramowani.com.
2. Każdy uczestnik otrzyma agendę z wymienioną listą zagadnień.

11. Koordynator

1. Projekt ma swojego koordynatora, który jest odpowiedzialny za bieżącą organizację warsztatów.
2. Koordynator jest dostępny pod adresem mailowym oraz nr tel.:
fundacja@młodziartyści.eu, nr tel. 661954325

12. Adres Mailowy

1. Adres mailowy Uczestnika jest dla Organizatorów identyfikatorem podczas warsztatów on-line. Na podany w zgłoszeniu adres email będą przychodzić zaproszenia na warsztaty.
2. Uczestnik przed zajęciami klika w zaproszenie i automatycznie przenosi się do pokoju webinarowego.
3. Po kliknięciu w zaproszenie pojawia się formularz, gdzie każdorazowo wpisujemy nazwę użytkownika.
4. Prosimy, aby dla ułatwienia pracy programisty używać nazwy użytkownika składającej się z imienia i pierwszej litery nazwiska- prowadzący powinien mieć możliwość zwrócenia się do swojego kursanta po imieniu i zidentyfikować osoby na kolejnych zajęciach.
5. Zaproszenie będzie wysyłane tylko na jeden email-podany w formularzu zgłoszeniowym.
6. Uczestnik ma obowiązek powiadomić Organizatorów o zmianie adresu mailowego.

13. Przygotowanie do zajęć

1. Uczestnik przy zapisie otrzyma listę podstawowych wymogów dotyczących sprzętu oraz połączenia z Internetem, natomiast przed pierwszymi zajęciami otrzyma szczegółowe instrukcje dotyczące instalacji, które są potrzebne dla danego kursu.
2. Przystosowanie komputera do minimalnych wymogów, a także sprawdzenie połączenia z siecią leży po stronie Opiekunów i Uczestników.
3. Zainstalowanie niezbędnego oprogramowania jest warunkiem aktywnego uczestnictwa w kursie.
4. W przypadku braku oprogramowania w czasie trwania kursu, prowadzący nie będzie zmieniał programu zajęć ani czekał na zainstalowanie oprogramowania.

14. Usunięcie z kursu

Organizator ma prawo usunąć z kursu uczestnika, który nie przestrzega zasad dobrego wychowania, tym samym uniemożliwiając prowadzenie zajęć w kulturalnej atmosferze.



za<pro/>gramowani.com
szkoła programowania



MINISTERSTWO
EDUKACJI
NARODOWEJ



Fundacja
Młodzi
Artyści

[www.młodziartyści.eu](http://www.mlodziartysci.eu)

15. Nagrania i prawa autorskie

1. Nagrania z warsztatów są własnością Organizatorów i są chronione prawami autorskimi. Zabrania się nagrywania kursów przez uczestnika w trakcie ich trwania.
2. Nagrania będą udostępniane na prośbę uczestnika tylko i wyłącznie do użytku indywidualnego.
3. Uczestnik za złamanie praw autorskich zostanie pociągnięty do odpowiedzialności prawnej.

16. Zgoda na przetwarzanie danych osobowych podczas rekrutacji

1. W procesie rekrutacji Uczestnika konieczne jest uzyskanie dobrowolnej zgody na wykorzystanie danych osobowych w celu realizacji warsztatów.
2. Wyrażenie zgody nie jest obowiązkowe lecz jest niezbędne do wzięcia udziału w warsztatach.
3. Wyrażenie dobrowolnej zgody jest generowane przez stronę internetową podczas procesu wypełniania formularza zgłoszeniowego.

17. Postanowienia końcowe

1. Przystąpienie przez Uczestnika do warsztatów Zaprogramowani.com jest równoznaczne z akceptacją powyższego regulaminu.
2. Zmiany w Regulaminie nie działają wstecz.
3. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.
4. Wszelkie spory związane z Umową będą rozwiązywane przez sąd właściwy dla Organizatora.



za<pro>gramowani.com
szkoła programowania



MINISTERSTWO
EDUKACJI
NARODOWEJ



Fundacja
Młodzi
Artyści

[www.młodziartyści.eu](http://www.mlodziartyści.eu)

Program współfinansowany ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej, w ramach zadania publicznego
"Program wspierania rozwoju uczniów wybitnie uzdolnionych"