

Regulamin projektu Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange - II EDYCJA

Komunikat o zmianie Regulaminu

Zmianie ulega zapis rozdziału VII HARMONOGRAM PROJEKTU, który przyjmuje brzmienie:

Termin	Działanie
20 lipca - 13 sierpnia 2023	Przyjmowanie Wniosków
14 - 21 sierpnia 2023	Ocena formalno-merytoryczna
do 31 sierpnia 2023	Zawarcie umów darowizny
8-9 września 2023	Realizacja szkolenia w Warszawie i przekazanie sprzętu
15-16 września 2023	Realizacja szkolenia w Gdańsku i przekazanie sprzętu

I ORGANIZATOR

1. Organizatorem projektu „**Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange**” (dalej zwany **Projektem**) jest Fundacja Orange z siedzibą w Warszawie (02-326), przy Al. Jerozolimskie 160, wpisana do Rejestru Stowarzyszeń, innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji i Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy po numerem KRS 0000241397, NIP 5213367997, REGON 140280040 (dalej zwana **Organizatorem** lub **Fundacją Orange**)
2. Organizatorem szkoleń w projekcie „Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange” jest Fundacja 5 Medium z siedzibą w Lublinie adres: ul. Agatowa 18/53 20-571 Lublin wpisana do Rejestru Stowarzyszeń, Innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji i Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Lublin z siedzibą w Świdniku VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem: KRS 0000396829, zarejestrowanym podatnikiem podatku od towarów i usług: NIP 9462634258 i o numerze REGON 061332789 (dalej zwana **Biurem Programu**)

II. WNIOSKODAWCY

1. O zakwalifikowanie do projektu mogą ubiegać się organizacje lub instytucje, przy których **działa Pracownia Orange** z I, II, III i IV edycji programu Pracownie Orange, tj.:
 - a) jednostki samorządu terytorialnego np. gminy,
 - b) instytucje kultury, w tym biblioteki, centra kultury,
 - c) organizacje pozarządowe (fundacje lub stowarzyszenia posiadające osobowość prawną), kluby sportowe, Ochotnicze Straże Pożarne,
 - d) organy / jednostki organizacyjne kościołów lub związków wyznaniowych (parafie),
 - e) zarejestrowane koła gospodarzy lub gospodyń wiejskich,

Regulamin projektu Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange - II EDYCJA

- f) jednostki prowadzące np. młodzieżowy ośrodek socjoterapii, szkołę, internat, bursę, młodzieżowy dom kultury, ognisko pracy pozaszkolnej czy ogród jordanowski,
 - g) ośrodki pomocy społecznej oraz podmioty realizujące cele społecznie np. świetlice środowiskowe czy spółdzielnie socjalne,
- z wyłączeniem Pracowni, które otrzymały dotację na utworzenie makerspace' a w latach ubiegłych

dalej Wnioskodawcy

- 2. Wnioskodawca wskazuje we Wniosku osobę fizyczną odpowiedzialną za kontakt i merytoryczną stronę realizacji projektu (dalej **Koordynatora projektu**).

III. BENEFICJENCI

- 1. Bezpośrednimi beneficjentami Projektu są liderzy/liderki Pracowni Orange, wskazani przez Wnioskodawcę w Karcie zgłoszeniowej, będącej załącznikiem do Wniosku, którzy wezmą udział w szkoleniu realizowanym w ramach Projektu (dalej „**Uczestnik**”)
- 2. Pośrednimi beneficjentami Projektu są użytkownicy Pracowni Orange, w tym dzieci 10+ oraz młodzieży korzystająca z oferty Pracowni Orange realizujących zajęcia z wykorzystaniem Sprzętu i scenariuszy wypracowanych podczas Projektu.

IV. CELE PROJEKTU

- 1. Upowszechnianie dostępu do nowych technologii w miejscowościach do 40 tys. mieszkańców, w których zlokalizowane są Pracownie Orange;
- 2. Rozwój kompetencji cyfrowych mieszkańców społeczności lokalnych (dzieci, młodzieży, dorosłych i seniorów);
- 3. Podnoszenie kompetencji cyfrowych osób odpowiedzialnych za funkcjonowanie Pracowni Orange (pracowników instytucji, przy której funkcjonuje Pracownia, wolontariuszy czy członków grupy inicjatywnej);
- 4. Umożliwienie Pracowniom wykorzystania technologii virtual reality podczas realizacji zajęć edukacyjnych oraz wyposażenie Pracowni w nowy sprzęt umożliwiający realizację zajęć VR.

V. DZIAŁANIA W RAMACH PROJEKTU

- 1. Projekt przewiduje realizację następujących działań:
 - a. Przekazanie, wyłonionym w konkursie Wnioskodawcom, **darowizny rzeczowej** w postaci 2 sztuk gogli VR OCULUS Quest 2 128GB (dalej „**Sprzęt**”)
 - b. Udział Uczestnika wskazanego w Karcie Zgłoszeniowej przez Wnioskodawcę w dwudniowym **szkoleniu** stacjonarnym z obsługi i merytorycznego zastosowania sprzętu.
 - c. Udział w wypracowaniu podczas szkolenia **scenariusza zajęć** z wykorzystaniem gogli VR.

Regulamin projektu Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange - II EDYCJA

2. Działania muszą zostać zrealizowane łącznie przez Wnioskodawcę wyłonionego w konkursie. Jeśli na etapie realizacji projektu, Uczestnik wycofa się z udziału w którymkolwiek z w/w działań, Organizator zaprosi do udziału kolejnego Wnioskodawcę z listy rezerwowej.
3. Jeśli na etapie realizacji projektu, Uczestnik wycofa się z udziału w szkoleniu, w terminie, który uniemożliwi wykorzystanie miejsca przez innych Wnioskodawców z listy rezerwowej, **Organizator obciąży Wnioskodawcę kosztami poniesionymi przez Biuro Programu** na rezerwację noclegu i wyżywienia.

VI. ZASADY SKŁADANIA WNIOSKÓW

1. Wniosek jest dostępny na platformie internetowej programu pod adresem www.pracownieorange.pl
2. Wypełniony wniosek wraz z załącznikami należy przesłać w formie elektronicznej (skan) na adres malgorzata.jaglinska@orange.com w terminie wskazanym w harmonogramie.
3. Do wniosku **należy załączyć**:
 - a) kopie dokumentów rejestrowych Wnioskodawcy (np. KRS, RIK)
 - b) kopie dokumentów potwierdzających prawo do reprezentowania Wnioskodawcy
4. Wnioskodawca, który zadeklarował we Wniosku udział w szkoleniu lidera/ liderki Pracowni Orange, zobowiązany jest załączyć do Wniosku Kartę zgłoszeniową.
5. Wniosek musi zostać **opatrzone podpisem** osoby upoważnionej do reprezentowania Wnioskodawcy, składania oświadczeń woli i zaciągania w jego imieniu zobowiązań finansowych, podpisywania umów, zgodnie z wpisem w odpowiednim rejestrze lub na podstawie stosownego pełnomocnictwa udzielonego przez osobę upoważnioną do reprezentowania Wnioskodawcy.
6. Sprzęt jest przeznaczony do realizacji zadań Pracowni Orange.
7. W konkursie może aplikować Wnioskodawca, przy którym działała Pracownia Orange.
8. Jeden Wnioskodawca ma prawo złożyć tylko jeden Wniosek.
9. Jeden Wnioskodawca aplikuje o darowiznę rzeczową w postaci 2 (dwóch) sztuk gogli VR OCULUS Quest 2 128GB wraz ze szkoleniem stacjonarnym dla przedstawiciela Pracowni Orange.

VII. ZASADY OCENY WNIOSKÓW

1. Fundacja Orange powołuje niezależną komisję grantową, która będzie oceniała Wnioski (dalej **Komisja Grantowa**).
2. Ocena wniosków jest dwuetapowa: formalna i merytoryczna.
3. Ocenę formalną przeprowadza koordynator Programu Pracowni Orange ze strony Organizatora.
4. Wszystkie wnioski poddane są ocenie formalnej, wg następujących kryteriów:

Regulamin projektu Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange - II EDYCJA

A) Kryteria formalne	Ocena Tak – 1 punkt Nie - 0 punktów
1. Wniosek wraz z załącznikami wpłynął w terminie w wersji elektronicznej	
2. Wniosek złożono na właściwym formularzu	
3. Wniosek został złożony przez uprawniony podmiot prowadzący Pracownię Orange, zgodnie z niniejszym Regulaminem	
4. Wnioskodawca na dzień złożenia wniosku, posiada wdrożoną politykę ochrony dzieci w Pracowni Orange utworzonej w I-III edycji, lub Wnioskodawca deklaruje do 30 września 2023 roku wdrożenie polityki ochrony dzieci w Pracowni Orange utworzonej w IV edycji	
5. Dane we Wniosku są kompletne	
6. Wnioskodawca deklaruje, że Pracownia Orange aktywnie działa i jest dostępna dla mieszkańców przez minimum 5 dni w tygodniu, minimum 5 godzin każdego dnia, w tym 3 dni w godzinach popołudniowych – dla Pracowni z edycji I-III Wnioskodawca deklaruje, że Pracownia Orange będzie aktywnie działać i będzie dostępna dla mieszkańców przez minimum 5 dni w tygodniu, minimum 5 godzin każdego dnia, w tym 3 dni w godzinach popołudniowych – dla Pracowni z edycji IV	
7. Wnioskodawca deklaruje, że Pracownia Orange będzie kreowała i realizowała zadania z wykorzystaniem przekazanego sprzętu oraz upowszechniała informację o swoich działaniach w tym obszarze, przynajmniej przez 1 rok od daty zawarcia Umowy darowizny . Jednocześnie Wnioskodawca deklaruje, że jeżeli po upływie ww. terminu Wnioskodawca będzie chciał zrezygnować z prowadzenia Pracowni lub zmienić/rozszerzyć miejsce jej funkcjonowania na inną gminę, przekazany w ramach Umowy darowizny sprzęt zostanie udostępniony na rzecz społeczności lokalnej gminy, na terenie której została pierwotnie powołana Pracownia Orange.	
8. Wnioskodawca deklaruje, że Przedstawiciel Pracowni weźmie udział w szkoleniu, w miejscu i terminie wskazanym przez Organizatora. Wnioskodawca załączył do wniosku kartę zgłoszeniową.	

5. Wnioskodawca może otrzymać maksymalnie 8 punktów. Uzyskanie mniejszej liczby punktów spowoduje, że Wniosek nie zostanie zakwalifikowany do oceny merytorycznej.

Regulamin projektu Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange - II EDYCJA

6. Ocena merytoryczna dokonywana jest przez Komisję Grantową, wg następujących kryteriów:

B) Kryteria merytoryczne	
1. Wnioskodawca planuje promocję działań z wykorzystaniem VR w mediach (FB, strona instytucji).	tak – 0,5 punkt
2. Wnioskodawca planuje umieścić informacje realizowanych działaniach z wykorzystaniem VR na platformie www.pracownieorange.pl	tak – 0,5 punkt
3. Uzasadnienie potrzeby realizacji projektu – kryterium obligatoryjne	0-10
4. Wizja i pomysł na działania z wykorzystaniem gogli VR w Pracowniach Orange.– plan roczny - kryterium obligatoryjne	0-10
5. Uwzględnienie w planie rocznym działań na rzecz dzieci i młodzieży – kryterium dodatkowe	0-5
6. Uwzględnienie w planie rocznym działań na rzecz seniorów - kryterium dodatkowe	0-5
7. Uwzględnienie w planie rocznym działań międzypokoleniowych – kryterium dodatkowe	0-5
8. Pomysł na dzielenie się wiedzą z innymi pracowniami np. zamieszczanie relacji o projekcie na platformie pracownieorange.pl i profilach społecznościowych, zaproszenie innej pracowni na warsztaty - kryterium obligatoryjne	0-5

7. Komisja Grantowa podejmuje decyzję o przyznaniu dotacji tym Wnioskodawcom, których wnioski zostały najwyżej ocenione i przekazuje informację koordynatorce programu Pracownie Orange.
8. Koordynatorka programu Pracownie Orange informuje o wynikach na stronie internetowej programu www.pracownieorange.pl
9. Organizator planuje przekazać darowiznę rzeczową i możliwość udziału w projekcie 34 Pracowniom.
10. Liczba Pracowni wskazana powyżej może ulec zmianie. Organizator zastrzega, że w ramach Programu zrealizuje jedynie Projekty, których Wnioski spełniają wymogi formalne.
11. Decyzje Komisji Grantowej są ostateczne, a Wnioskodawcy nie mają prawa odwoływania się od tych decyzji.

VIII. OBOWIĄZKI OBDAROWANEGO WNIOSKODAWCY A UMOWA

Regulamin projektu Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange - II EDYCJA

IX. PODPISANIE UMOWY

1. Wnioskodawcy, których Wnioski zostały ocenione pozytywnie i zostali o tym poinformowani (dalej **Obdarowany Wnioskodawca**) zobowiązują się do niezwłocznego dostarczenia dokumentów w wersji elektronicznej, które posłużą do przygotowania Umowy darowizny, na podstawie której zostanie przekazana darowizna (dalej **Umowa**):
 - 1.1. Aktualny odpis z Krajowego Rejestru Sądowego lub z innego właściwego rejestru, potwierdzający datę rejestracji Wnioskodawcy, jego osobowość prawną i dane osób uprawnionych do jego reprezentowania (w przypadku organizacji zarejestrowanych w KRS, odpis zostanie automatycznie pobrany z bazy KRS on-line po wpisaniu nr KRS przez Wnioskodawcę), ewentualnie inne oficjalne dokumenty, jeśli zaświadczenie z Krajowego Rejestru Sądowego nie stwierdza ww. informacji;
2. Obdarowany Wnioskodawca, który otrzyma darowiznę jest zobowiązany do współpracy z Organizatorem w celu przyjęcia darowizny rzeczowej dla Pracowni Orange.
3. W imieniu Obdarowanego Wnioskodawcy umowę darowizny podpisuje osoba uprawniona do reprezentowania Wnioskodawcy i dysponowania sprzętem.
4. Sprzęt zostanie przekazany na mocy zawartej umowy darowizny po spełnieniu wszystkich wymogów prawnych.
5. Darowizna zostanie przekazana podczas szkolenia Uczestnikowi wskazanemu przez Wnioskodawcę w Karcie zgłoszeniowej. Przekazanie darowizny zostanie potwierdzone protokołem.

B WYKORZYSTANIE SPRZĘTU

1. Obdarowany Wnioskodawca zobowiązany jest do zapewnienia dostępu do sprzętu maksymalnie dużej liczbie mieszkańców oraz zapobiegania ich dyskryminacji ze względu na wiek i zainteresowania.
2. W związku z otrzymaniem darowizny, Obdarowany Wnioskodawca zobowiązany jest do informowania o jej otrzymaniu w materiałach informacyjnych związanych z realizowanym projektem na stronie internetowej oraz na profilach w mediach społecznościowych (jeśli Wnioskodawca ją posiada) w formie zapisu: **„Projekt realizowany w ramach międzynarodowej inicjatywy Orange Digital Center. Sprzęt sfinansowano ze środków Fundacji Orange”** oraz do zamieszczenia logo Fundacji Orange.
3. Obdarowany Wnioskodawca jest zobowiązany do prowadzenia Pracowni Orange minimum przez rok od momentu otrzymania darowizny, w tym czasie zobowiązuje się do zapewnienia dostępności sprzętu w Pracowni Orange, w godzinach jej otwarcia, oraz realizacji zadań na rzecz mieszkańców z wykorzystaniem przekazanego sprzętu oraz upowszechniała informację o swoich działaniach w tym obszarze.

Regulamin projektu Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange - II EDYCJA

4. Obdarowany Wnioskodawca deklaruje, że jeżeli po upływie terminu wskazanego w ust. 3 powyżej, Obdarowany Wnioskodawca będzie chciał zrezygnować z prowadzenia Pracowni lub zmienić/rozszerzyć miejsce jej funkcjonowania na inną gminę, przekazany w ramach Umowy darowizny sprzęt zostanie udostępniony na rzecz społeczności lokalnej gminy, na terenie której została pierwotnie powołana Pracownia Orange.

VII HARMONOGRAM PROJEKTU

Termin	Działanie
20 lipca - 7 sierpnia 2023	Przyjmowanie Wniosków
7 - 21 sierpnia 2023	Ocena formalno-merytoryczna
do 31 sierpnia 2023	Zawarcie umów darowizny
8-9 września 2023	Realizacja szkolenia w Warszawie i przekazanie sprzętu
15-16 września 2023	Realizacja szkolenia w Gdańsku i przekazanie sprzętu

IX. DANE OSOBOWE

1. Administratorem zbieranych za pomocą formularzy Wniosków, a podawanych przez Wnioskodawców, danych osobowych: 1) osób reprezentujących Wnioskodawców, 2) Koordynatorów projektów, 3) Uczestników szkolenia jest Fundacja Orange.
2. Dane osobowe osób reprezentujących Wnioskodawcę przetwarzane są wyłącznie w celu rozpatrzenia Wniosku oraz zawarcia i realizacji umowy darowizny (w tym jej rozliczenia) z Wnioskodawcą. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest prawnie uzasadnionego interesu Organizatora (art. 6 ust. 1 lit f) RODO, którym jest rozpatrzenie Wniosku i przyznanie darowizny w ramach działalności statutowej prowadzonej przez Organizatora. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit c) RODO ponieważ naszym obowiązkiem prawnym jest zawarcie umowy z podmiotem, który jest należycie reprezentowany.
3. Dane osobowe osób odpowiedzialnych za koordynację projektu przetwarzamy w celu rozpatrzenia wniosku o przyznanie darowizny, a także usprawnienia kontaktów wzajemnych w związku ze złożonym wnioskiem w oparciu o prawnie usprawiedliwiony interes Administratora Danych (art. 6 ust, 1 lit. f) RODO), którym jest kontaktowanie się z pracownikami i współpracownikami organizacji w celu rozpatrzenia, realizacji wniosku, zawarcia umowy darowizny i jej realizacji (w tym jej rozliczenia).
4. Dane osobowe uczestników szkolenia (Liderów Pracowni Orange) zawarte w Karcie zgłoszeniowej przetwarzana są m.in. w celu realizacji szkolenia na zasadach wynikających z niniejszego regulaminu. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest

Regulamin projektu Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange - II EDYCJA

prawnie uzasadniony interes Organizatora polegający na realizacji jego działań statutowych (art. 6 ust. 1 lit f) RODO).

5. Osoba, której dane przetwarzamy ma prawo do żądania dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do przenoszenia swoich danych. Ma również prawo do wniesienia sprzeciwu z przyczyn związanych z Jej szczególną sytuacją wobec przetwarzania danych w celu wynikającym z prawnie uzasadnionych interesów (art. 6 ust. 1 lit f) RODO). Osobie, której dane przetwarzamy przysługuje skarga do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).
6. Dane kontaktowe inspektora ochrony danych osobowych są następujące: dpofundacja@orange.com
7. Pełna informacja o przetwarzaniu danych osobowych została umieszczona w treści Wniosku oraz Formularzu zgłoszeniowym.
8. Szczegółowe informacje na temat przetwarzania przez Fundację Orange danych osobowych oraz praw przysługujących osobom, których dane przetwarzamy dostępne są na stronie internetowej Fundacji w Polityce Prywatności Fundacji Orange.

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem mają zastosowanie powszechnie obowiązujące przepisy prawa.
2. Wszelkie materiały związane z Projektem przekazane Fundacji Orange przez Wnioskodawców nie podlegają zwrotowi.
3. Obdarowany Wnioskodawca wyraża zgodę na powoływanie się przez Fundację Orange na uczestnictwo Wnioskodawcy w Projekcie w celach związanych z realizacją i promowaniem Projektu oraz programu Pracownie Orange, w tym w szczególności na portalu Fundacji Orange - www.fundacja.orange.pl oraz na portalu Pracowni Orange - www.pracownieorange.pl a także w materiałach związanych z Programem.
4. Fundacja Orange zastrzega sobie w każdym czasie prawo zmiany Regulaminu bez podania przyczyny, przy jednoczesnym powiadomieniu o tym zainteresowanych Projektem na stronie internetowej Programu Pracownie Orange pod adresem www.pracownieorange.pl.
5. Każdy Wnioskodawca ma prawo do złożenia odwołania w formie pisemnej i przesłania go na adres Fundacji Orange w terminie 7 dni od dnia zaistnienia zdarzenia uzasadniającego odwołanie. Fundacja Orange rozpatrzy odwołanie w terminie 7 dni. Decyzja Fundacji Orange w zakresie odwołania jest ostateczna i prawnie wiążąca.
6. Zasady Projektu określa niniejszy Regulamin oraz ewentualne wskazówki dostępne na stronie internetowej Programu pod adresem www.pracownieorange.pl.