

## Umowa szkoleniowa

w ramach projektu „Cyfrowe Pomorskie”, RPPM.05.05.00-22-0065/19

zawarta w dniu ..... roku pomiędzy:

pomiędzy:

**Softronic spółka z ograniczoną odpowiedzialnością** z siedzibą w Poznaniu (61-896), ul. Towarowa 37, o kapitale zakładowym w wysokości 50.000 złotych, zarejestrowaną w Krajowym Rejestrze Sądowym prowadzonym przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu VIII Wydział Gospodarczy pod nr KRS 0000302690, NIP 9721065862, REGON 634487712, reprezentowaną przez: **Pana Marka Łajtara – Członka Zarządu**, uprawnionego do samodzielnej reprezentacji na podstawie wpisu do Krajowego Rejestru Sądowego,

zwaną dalej „Projektodawcą”

a

Panem/Panią

(imię nazwisko) .....

zamieszkałym/ą w ..... (miejscowość, kod pocztowy)

..... (nazwa i numer ulicy, numer lokalu),

numer PESEL .....

zwanym/ą dalej „Uczestnikiem Projektu”.

### § 1 Przedmiot umowy

1. Przedmiotem umowy są warunki uczestnictwa w projekcie pn. „**Cyfrowe Pomorskie**”, **RPPM.05.05.00-22-0065/19** który jest współfinansowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego na lata 2014-2020, Oś priorytetowa 05: Zatrudnienie, Działanie 05.05 Kształcenie ustawiczne.
2. Projekt jest realizowany przez SOFTRONIC Sp. z o. o. ul. Towarowa 37, 61-896 Poznań, na podstawie umowy nr RPPM.05.05.00-22-0065/19.

### § 2 Udział w projekcie

Udział w projekcie obejmuje:

1. Uczestnictwo w szkoleniu komputerowym prowadzącym do uzyskania kwalifikacji cyfrowych w zakresie wskazanym Ramą Kompetencji Cyfrowych DIGCOMP na jednym z 3 poziomów zaawansowania: A lub B lub C – zgodnie ze swoimi potrzebami, w grupie średnio 12 osobowej w wymiarze zgodnym z programem szkolenia dla danej grupy – od 84 h do 120 h / grupę. Program szkolenia obejmuje zakres tematyczny odpowiadający:
  - a. 3 obszarom kompetencji (Informacja, Komunikacja, Tworzenie treści) – 84 h lekcyjne, wg programu (na podstawie modułów ECDL):
    - B1 Podstawy pracy z komputerem – 14 h,
    - B2 Podstawy pracy w sieci – 14 h,

- B3 Przetwarzanie tekstów – 28 h,
- B4 Arkusze kalkulacyjne – 28 h,
- b. 4 obszarom kompetencji (Informacja, Komunikacja, Tworzenie treści, Bezpieczeństwo) – 100 h lekcyjnych, wg programu (na podstawie modułów ECDL):
  - B1 Podstawy pracy z komputerem – 14 h,
  - B2 Podstawy pracy w sieci – 14 h,
  - B3 Przetwarzanie tekstów – 28 h,
  - B4 Arkusze kalkulacyjne – 28 h,
  - S3 IT Security – 16 h
- c. 5 obszarom kompetencji (Informacja, Komunikacja, Tworzenie treści, Bezpieczeństwo, Rozwiązywanie problemów) – 120 h lekcyjnych, wg programu (na podstawie modułów ECDL):
  - B1 Podstawy pracy z komputerem – 14 h,
  - B2 Podstawy pracy w sieci – 14 h,
  - B3 Przetwarzanie tekstów – 28 h,
  - B4 Arkusze kalkulacyjne – 28 h,
  - S3 IT Security – 16 h
  - S9 Rozwiązywanie problemów – 20 h

Szkolenie będzie realizowane w oparciu o harmonogram zajęć grupy, do której Uczestnik Projektu został przypisany w procesie rekrutacji.

2. Nieodpłatne otrzymanie podręcznika do nauki, materiałów szkoleniowych (notatnik A4, długopis, teczka A4 kartonowa) oraz cateringu na szkoleniu stacjonarnym.
3. Przystąpienie do egzaminu ECDL po zakończeniu szkolenia.
4. Otrzymanie zaświadczenia o ukończeniu szkolenia oraz certyfikatu ECDL (jeśli Uczestnik Projektu uzyska pozytywny wynik z egzaminu).

### **§ 3 Prawa i obowiązki Projektodawcy**

1. Projektodawca ma prawo:
  - a) podejmować wszelkie działania w celu prawidłowej realizacji projektu, w szczególności prowadzić dokumentację szkoleniową i przeprowadzać ankiety ewaluacyjne,
  - b) odwoływać zajęcia z przyczyn od siebie niezależnych, jednocześnie informując Uczestnika Projektu o zaistniałych zmianach,
  - c) rozwiązać niniejszą Umowę w przypadku:
    - opuszczenia przez Uczestnika Projektu więcej niż 20% godzin lekcyjnych w ramach szkolenia,
    - podania przez Uczestnika Projektu nieprawdziwych informacji oraz oświadczeń, na podstawie których został zakwalifikowany do projektu,
    - nieprzestrzegania przez Uczestnika Projektu warunków uczestnictwa w projekcie,
  - d) rozwiązać niniejszą Umowę w przypadku rozwiązania umowy, o której mowa w § 1 pkt 1.
2. Projektodawca ma obowiązek:

- a) zorganizować szkolenie komputerowe na poziomie A, B lub C zgodnie z Ramą Kompetencji Cyfrowych DIGCOMP, zgodnie z harmonogramem i programem grupy, do której uczestnik został przypisany,
  - b) zapewnić odpowiednich trenerów oraz sale szkoleniowe bez barier architektonicznych dla osób z niepełnosprawnościami;
  - c) przekazać nieodpłatnie Uczestnikowi Projektu podręcznik do nauki, materiały szkoleniowe (notatnik A4, długopis, teczka A4 kartonowa) oraz catering na szkoleniu stacjonarnym (kawowy przy 4 h dziennie, kawowy i obiadowy przy 8 h dziennie)
  - d) dołożyć wszelkich starań w celu zapewnienia najwyższego poziomu nauczania,
  - e) wydać zaświadczenie o ukończeniu szkolenia oraz certyfikaty Uczestnikowi Projektu, który spełni poniższe warunki:
    - uczestniczy w co najmniej 80% godzin zajęć w ramach szkolenia komputerowego,
    - przystąpi i osiągnie pozytywny wynik egzaminu
3. Projektodawca nie ponosi odpowiedzialności za szkody i uszczerbki na zdrowiu Uczestnika Projektu, który powinien posiadać ubezpieczenia indywidualne.

#### **§ 4 Prawa i obowiązki Uczestnika Projektu**

1. Uczestnik Projektu ma prawo:
  - a) uczestniczyć w bezpłatnym szkoleniu,
  - b) otrzymać nieodpłatnie podręcznik do nauki, materiały szkoleniowe (notatnik A4, długopis, teczka A4 kartonowa) oraz catering na szkoleniu stacjonarnym (kawowy przy 4 h dziennie, kawowy i obiadowy przy 8 h dziennie).
  - c) otrzymać zaświadczenie o ukończeniu szkolenia oraz certyfikat ECDL pod warunkiem spełnienia warunków określonych w § 3 punkt 2 e,
  - d) zrezygnować z udziału w projekcie za zgodą Projektodawcy tylko w wyjątkowych przypadkach losowych, których Uczestnik Projektu nie mógł przewidzieć w momencie przystąpienia do projektu. Przypadki te muszą być odpowiednio uargumentowane stosownymi dokumentami, które weryfikuje Projektodawca.
  - e) Skorzystać z Refundacji kosztów dojazdu (30% UP) i Refundacji kosztów opieki nad dzieckiem/osobą zależną (10%UP) przy spełnieniu kryteriów określonych w Regulaminach refundacji.
2. Uczestnik Projektu ma obowiązki:
  - a) uczestniczyć w minimum 80% godzin lekcyjnych w ramach szkolenia zgodnie z harmonogramem zajęć grupy, do której został przypisany w trakcie rekrutacji,
  - b) potwierdzać każdorazowo swoje uczestnictwo w zajęciach poprzez podpisanie listy obecności oraz pokwitować odbiór podręcznika, materiałów szkoleniowych, cateringu na formularzach przygotowanych przez Projektodawcę,
  - c) wypełniać ankiety ewaluacyjne oraz inne dokumenty przedstawione przez Projektodawcę w celu prawidłowej realizacji projektu,
  - d) przystąpić do egzaminu w wyznaczonym terminie,

- e) udzielać informacji związanych ze swoim uczestnictwem w projekcie organom upoważnionym do kontroli i ewaluacji projektu,
  - f) zwrócić koszty nauki przypadające na jednego Uczestnika Projektu, w wysokości 3 989,25 zł (słownie: trzy tysiące dziewięćset osiemdziesiąt dziewięć złotych 25/100) w konsekwencji rozwiązania niniejszej Umowy przez Projektodawcę w przypadku:
    - opuszczenia przez Uczestnika Projektu więcej niż 20% godzin lekcyjnych w ramach szkolenia komputerowego,
    - podania nieprawdziwych informacji oraz oświadczeń, na podstawie których został zakwalifikowany do projektu,
    - nieprzestrzegania przez Uczestnika Projektu warunków uczestnictwa w projekcie,
  - g) poinformować Projektodawcę o wszelkich zmianach swoich danych podanych na potrzeby projektu.
3. Zwrot kwoty, o której mowa w § 4 punkt 2 f, nastąpi w terminie 7 dni od wystawienia wezwania przez Projektodawcę na podany na nim rachunek bankowy.
  4. Uczestnik Projektu jest świadomy odpowiedzialności za podawanie nieprawdziwych informacji oraz zaświadczeń, na podstawie których został zakwalifikowany do projektu.

## **§ 5 Czas obowiązywania umowy**

Niniejsza umowa obowiązuje od dnia jej podpisania do czasu wywiązania się Projektodawcy oraz Uczestnika Projektu ze wszystkich obowiązków przewidzianych w niniejszej Umowie, z wyjątkiem § 4 punkt 2 g gdyż obowiązki informacyjne nie ustają z chwilą zakończenia udziału w projekcie.

## **§ 6 Postanowienia końcowe**

1. Każda zmiana umowy oraz jej wypowiedzenie wymaga formy pisemnej pod rygorem nieważności.
2. W sprawach nieuregulowanych w umowie mają zastosowanie przepisy kodeksu cywilnego.
3. Ewentualne spory mogące wynikać na tle realizacji umowy, a nie załatwione przez strony polubownie, rozstrzygane będą przez sąd właściwy dla siedziby Projektodawcy.
4. Niniejszą Umowę sporządzono w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze stron.

.....  
**Projektodawca**

.....  
**Uczestnik Projektu**