

REGULAMIN PROJEKTU „Ekonomia na bank”

§1

Przepisy ogólne

1. Nazwa projektu „Ekonomia na bank”.
2. Określenia używane w niniejszym Regulaminie oznaczają:
 - a) **Uczelnia** – Uniwersytet Śląski w Katowicach;
 - b) **Bank** – Powszechna Kasa Oszczędności Bank Polski Spółka Akcyjna;
 - c) **Organizator** – Centrum Obsługi Studentów UŚ;
 - d) **Uczestnik** – student i/lub doktorant Uczelni;
 - e) **Projekt** – projekt pn.: „Ekonomia na bank” współorganizowany i współfinansowany przez Uczelnię i Bank;
 - f) **Strona internetowa** – strona stworzona na potrzeby realizacji zadań w projekcie;
 - g) **Platforma Moodle** – platforma e-learningowa udostępniona studentom i doktorantom Uczelni na potrzeby projektu w obszarze umożliwiającym przeprowadzenie testów,
 - h) **Materiały** - wszystkie merytoryczne treści służące realizacji założonego w projekcie celu,
 - i) **Quiz** – krótki test składający się z 7 pytań;
 - j) **Nagrody rzeczowe** – drobne upominki w postaci gadżetów;
 - k) **Nagrody główne** – nagrody finansowe w wysokości ustalonej niniejszym Regulaminem oraz płatna forma odbywania praktyk w Banku;
 - l) **Lekcja** - element programu edukacyjnego dotyczący wybranego tematu z zakresu bankowości i ekonomii, realizowana każdorazowo poprzez spot, artykuł, test, materiał radiowy, konsultacje z ekspertami.

§2

Zadania i cel Projektu

1. Celem projektu jest wsparcie studentów i doktorantów w rozwoju wiedzy w zakresie ekonomii i finansów.
2. Projekt ma za zadanie poszerzać zasoby wiedzy i rozwijać umiejętności obejmujące korzystanie z instytucji i narzędzi finansowych.
3. Projekt obejmuje działania zmierzające do realizacji wyznaczonego celu.
4. W ramach Projektu zostanie przygotowane 6 lekcji tematycznych obejmujących materiały z zakresu ekonomii i finansów. Każdy temat będzie realizowany za pomocą:
 - a) **spotu** – krótkiego materiału filmowego mającego na celu zainicjowanie tematu,
 - b) **artykułu** – rozwijającego podjęty w spocie temat,
 - c) **quizu** - obejmującego merytoryczną część tematu, stanowiącą formę sprawdzianu z każdej podjętej w projekcie tematyki,
 - d) **materiałów ze spotkań w Studenckim Studio Radiowym EGIDA** – nagrania z ekspertami wyjaśniającymi szerzej podjętą tematykę,
 - e) **konsultacji z ekspertami z Banku** – umożliwienie przesłania pytania przy użyciu e-maila,
 - f) **wykładów prowadzonych przez przedstawicieli Banku** – merytorycznych spotkań obejmujących wiedzę z tematyki projektu,
5. Wszystkie materiały z działań projektowych będą zamieszczane na stronie internetowej: www.ekonomianabank.us.edu.pl w ustalonych przez Organizatora terminach.
6. Zamieszczenie materiałów dotyczących poszczególnych lekcji tematycznych będzie odbywać się zgodnie z ustalonym odrębnie harmonogramem stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.

Zasady ogólne testów

1. Uczestnikami quizów mogą być studenci i doktoranci Uczelni (z wyłączeniem dzieci i krewnych Organizatorów Projektu) posiadający konto w USOSweb.
2. Quizy będą zamieszczane do każdej lekcji tematycznej. Każdy będzie zawierał 7 pytań. Pytania będą obejmować zakres wiedzy z lekcji tematycznej prezentowanej na stronie internetowej.
3. Każdy uczestnik otrzyma 5 pytań za 1 pkt. oraz 2 pytania za 2 pkt. Pierwsze 5 pytań będzie wymagało udzielenia odpowiedzi na pytania zamknięte poprzez zaznaczenie jednej prawidłowej odpowiedzi, przy założeniu, że dla każdego pytania tylko jedna odpowiedź jest prawidłowa. Kolejne 2 pytania o większym stopniu trudności, będą wymagały w niektórych przypadkach zaznaczenia więcej niż jednej odpowiedzi.
4. Wybór pytań będzie odbywać się za pomocą programu na Platformie Moodle. Pytania będą losowo dobierane przez system. W systemie będzie dostępna pula pytań przeznaczona osobno do każdej lekcji.
5. Okres umożliwiający otrzymanie nagród rzeczowych poprzez wzięcie udziału w quizie będzie trwał 16 dni kalendarzowych i będzie rozpoczynał się od dnia, w którym zostanie ogłoszona kolejna lekcja tematyczna Projektu (zgodnie z przyjętym harmonogramem – załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu).
6. Po zakończeniu udzielania odpowiedzi na wybrane przez system pytania, uczestnik nie będzie mógł ponownie rozwiązać quizu z tego samego tematu.
7. Uczestnik Projektu po rozwiązaniu quizu z danego tematu otrzyma w trzecim dniu po zakończeniu quizowania informację o ilości zdobytych punktów.
8. Osoby, które uzyskają największą ilość punktów otrzymają nagrody rzeczowe w postaci gadżetów np: słuchawki biegowe (1 nagroda w każdej edycji), powerbanki (10 nagród w każdej edycji), vouchery do kina (10 nagród w każdej edycji po 4 vouchery dla laureata) i inne.
9. Nagroda w postaci voucherów do kina zostanie przekazana w formie kodów wysłanych przez Bank za pośrednictwem wiadomości SMS uprawniających do wymiany na bilet do kina Cinema City, na seans w 2D (nie obowiązuje na filmy 3D, seanse w kinach IMAX, salach Skoda 4DX, salach VIP, pokazy specjalne i maratony filmowe). Voucher będzie ważny zgodnie z poniższą tabelą. Po dniu wskazanym w tabeli nagród nie można wykorzystać.

temat	od	do
I	30.12.2016	28.02.2017
II	27.01.2017	31.03.2017
III	03.03.2017	30.04.2017
IV	30.03.2017	30.05.2017
V	28.04.2017	30.06.2017
VI	02.06.2017	31.07.2017

10. Nagroda zostanie przekazana za pośrednictwem wiadomości SMS na numer telefonu komórkowego Uczestnika podany Organizatorowi najpóźniej w ciągu 11 dni kalendarzowych liczonych od dnia następującego po dniu zakończenia etapów Promocji.
11. Uczestnicy, którzy dołączą do projektu w późniejszym terminie (np. rozpoczynając od tematu 3) będą musieli rozwiązać poprzednie quizy, obejmujące tematykę uzupełniającą ich wiedzę.
12. Osoby, które dołączą do Projektu w terminach późniejszych nie będą mogły otrzymać nagród rzeczowych z wcześniejszych etapów quizów, ze względu na zakończony etap Projektu.
13. Warunkiem odbioru nagród rzeczowych jest osobiste zgłoszenie się do Organizatora (ul. Bankowa 12, Katowice, rektorat) w terminie do 30 dni kalendarzowych od daty pojawienia się ogłoszenia.
14. Nagroda rzeczowa nie podlega zamianie na inną.

§4

Nagrody główne

1. W Projekcie przewiduje się przyznanie 6 nagród głównych.
2. Zwycięzcami Projektu zostaną osoby, które uzyskają największą sumaryczną ilość punktów z wszystkich quizów dostępnych na stronach Projektu.
3. W sytuacji remisu o zajmowanym miejscu w rankingu będzie decydować największa ilość poprawnych odpowiedzi (największa ilość zdobytych punktów).
4. W Projekcie przewiduje się rozdanie 3 nagród pieniężnych o łącznej wartości 3 000,00 zł brutto oraz 3 nagród w postaci płatnych praktyk w Banku.
5. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w terminie 10 dni od dnia zakończenia ostatniego etapu, co zostanie stwierdzone protokołem i ogłoszone na stronie Projektu oraz w mediach Uczelni.
6. Zwycięzcy wyrażą zgodę na przetwarzanie danych osobowych i publikowanie ich na stronie internetowej Projektu
7. W przypadku wyłonienia większej ilości osób spełniających warunki do otrzymania nagród przewidzianych w pkt. 4 przewiduje się dogrywkę.
8. Dogrywka będzie polegała na udzieleniu odpowiedzi na pytania otwarte przygotowane przez Bank (wypełnieniu dodatkowego quizu), zamieszczone na Platformie Moodle.
9. Warunkiem odbioru nagrody głównej jest osobiste zgłoszenie się w wyznaczonym przez Uczelnię terminie do Organizatora (Centrum Obsługi Studentów UŚ, ul. Bankowa 12, Katowice).
10. Nagroda główna nie podlega zamianie na inną.
11. Uczestnik, któremu została przyznana nagroda nie może przenieść praw do przyznanej mu nagrody na osoby trzecie.
12. Projekt jest organizowany na zasadach określonych niniejszym Regulaminem i zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa.

§5

Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie i wykorzystanie przez Organizatora swoich danych osobowych wyłącznie na potrzeby Projektu, w zakresie koniecznym do prawidłowej realizacji Projektu, których administratorem jest Uniwersytet Śląski w Katowicach (zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych; tekst jednolity Dz. U. z 2016 r., poz. 992) zgodnie z treścią:

Oświadczam, że wyrażam zgodę na wykorzystanie i przetwarzanie na potrzeby prawidłowej realizacji projektu moich danych osobowych, których administratorem jest Uniwersytet Śląski w Katowicach. Wyrażam zgodę na przekazanie Bankowi moich danych w zakresie niezbędnym dla realizacji Projektu. Zgodnie z art. 24 ust. 1 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity Dz. U. z 2016 r., poz. 992) zostałem/zostałam poinformowany/a o prawie dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania, a także że przekazanie danych jest dobrowolne."

2. Po ustaniu przydatności dane osobowe, o których mowa w ust. 1 zostaną usunięte.
3. Uczestnik wyraża zgodę na publikację jego danych osobowych (imię i nazwisko, Wydział) w przypadku, gdy zostanie zwycięzcą Projektu.
4. Przystąpienie uczestnika do Projektu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu oraz wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych.

5. Organizator zastrzega, że nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia uniemożliwiające prawidłowe przeprowadzenie Projektu, których nie był w stanie przewidzieć i którym nie mógł zapobiec, szczególnie w przypadku zdarzeń losowych.
6. Regulamin niniejszy zacznie obowiązywać z dniem rozpoczęcia Projektu aż do jego zakończenia.
7. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu z ważnych powodów, niezawinionych przez Organizatora.
8. Regulamin zostanie opublikowany na stronie projektu www.ekonomianabank.us.edu.pl

Załącznik nr 1 do Regulaminu Projektu Ekonomia na bank

HARMONOGRAM TERMINÓW REALIZACJI TEMATÓW
W PROJEKCIE Ekonomia na bank

Nr tematu	Nazwa tematu	Termin rozpoczęcia	Uwagi
Temat 1	Konto nie tylko na fejsie (Rachunki)	15 grudnia 2016 r.	
Temat 2	Plastic is fantastic (Karty kredytowe a karty płatnicze)	9 stycznia 2017 r.	
Temat 3	Student z Wall Street (Oszczędności i inwestycje)	13 lutego 2017 r.	
Temat 4	Książę i Żebrak (Kredyty)	13 marca 2017 r.	
Temat 5	Walec, Mama czy Król (Hipoteka)	10 kwietnia 2017 r.	
Temat 6	Zajawka na karierę? (Własna firma a kariera na etacie)	15 maja 2017 r.	