

REGULAMIN UCZESTNICTWA W SZKOLENIU ONLINE ORAZ SZKOLENIU STACJONARNYM  
(BOOTCAMP) W RAMACH PROJEKTU SheCODE:ME

**Definicje:**

1. Certyfikat – wewnętrzny dokument wystawiany przez Organizatora na zakończenie Szkolenia online oraz Szkolenia stacjonarnego (bootcampu) po spełnieniu przez Uczestniczkę warunków określonych w § 5 Regulaminu.
2. Formularz online - formularz, przez który zbierane są zgłoszenia do Szkolenia online w ramach Projektu.
3. Kandydatka - osoba, która złożyła Zgłoszenie przez Formularz online.
4. Mentor - osoba prowadząca Zajęcia oraz wspierająca Uczestniczkę w realizacji Szkolenia stacjonarnego (bootcampu).
5. Mentoring - wsparcie indywidualne i grupowe oraz planowanie ścieżki kariery.
6. Organizator - Fundacja CODE:ME z siedzibą w Gdańsku, 80-268, al. Wojska Polskiego 41, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy Gdańsk – Północ w Gdańsku Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr 0000613580, REGON 36425967000000, NIP 5842749072.
7. Partner Strategiczny - Fundacja InvestGda z siedzibą w Gdańsku, 80-560, ul. Żaglowa 11.
8. Partner - pozostałe organizacje, instytucje i firmy współpracujące z Organizatorem na różnych polach w ramach realizacji Projektu.
9. Projekt - projekt zdefiniowany w § 1 ust. 1 Regulaminu.
10. Regulamin - regulamin świadczenia usług przez Organizatora.
11. Szkolenie online - wprowadzające specjalistyczne szkolenie realizowane zdalnie (online) w czasie rzeczywistym.
12. Szkolenie stacjonarne (bootcamp) - intensywne specjalistyczne szkolenie stacjonarne realizowane w Gdańsku.
13. Trener - osoba wyznaczona przez Organizatora do prowadzenia Zajęć podczas Szkolenia online lub Szkolenia stacjonarnego (bootcampu).
14. Uczestniczka - osoba biorąca udział w Szkoleniu online i/lub Szkoleniu stacjonarnym (bootcampie) w ramach Projektu.
15. Umowa uczestnictwa - porozumienie dwóch lub więcej stron Organizatora i Uczestniczki ustalające ich wzajemnie prawa i obowiązki.
16. Warsztat - Zajęcia odbywające się w ramach Szkolenia online i Szkolenia stacjonarnego (bootcampu).

17. Wydarzenie online - wydarzenie odbywające się zdalnie w czasie rzeczywistym, na które obowiązują odrębne zapisy i regulamin.
18. Wydarzenie stacjonarne - wydarzenie odbywające się na żywo, na które obowiązują odrębne zapisy i regulamin.
19. Zajęcia - jedno spotkanie w ramach Szkolenia online lub Szkolenia stacjonarnego (bootcampu).
20. Zgłoszenie - wypełniony Formularz online stworzony przez Organizatora.

## § 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE I CEL PROJEKTU

1. Projekt SheCODE:ME finansowany jest z darowizny w kwocie 99 400,00 zł przekazanej przez Partnera Strategicznego - Fundację InvestGda z siedzibą w Gdańsku, 80-560, ul. Żaglowa 11, w ramach programu pn. "Edukacja dla biznesu" oraz ze środków własnych Organizatora i środków pozyskanych od innych podmiotów.
2. Organizatorem Projektu jest Fundacja CODE:ME z siedzibą w Gdańsku, 80-268, al. Wojska Polskiego 41, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy Gdańsk – Północ w Gdańsku Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr 0000613580, REGON 36425967000000, NIP 5842749072.
3. Celem Projektu jest wzmocnienie kompetencji kobiet w obszarze cyberbezpieczeństwa oraz budowa lokalnego zaplecza kadrowego odpowiadającego na rosnące potrzeby gospodarki Gdańska i regionu Pomorza, w szczególności w sektorach o strategicznym znaczeniu: infrastrukturze krytycznej, sektorze morskim i offshore, logistyce, energetyce oraz usługach cyfrowych.
4. Okres realizacji: Projekt realizowany jest w okresie od 1.03.2026 do 30.11.2026 roku.
5. Wszystkie Zajęcia w ramach Projektu będą realizowane w języku polskim.

## § 2. GRUPA DOCELOWA I WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Projekt skierowany jest do kobiet w wieku 18–60 lat z całej Polski, zainteresowanych rozwojem kompetencji w obszarze cyberbezpieczeństwa oraz nowych technologii, w szczególności do kobiet, które:
  - 1.1. wkraczają na rynek pracy,
  - 1.2. powracają na rynek pracy,
  - 1.3. planują zmianę zawodu lub przebranżowienie.
2. Projekt obejmuje działania o charakterze otwartym oraz selekcyjnym i realizowany jest w następujących etapach:
  - 2.1. Wydarzenia promocyjno-edukacyjne: Wydarzenie stacjonarne w Gdańsku i Wydarzenie online realizowane niezależnie (łącznie dla minimum 300 Uczestniczek),

- 2.2. Szkolenie online (dla 100 Uczestniczek wyłonionych spośród Uczestniczek wydarzeń promocyjno-edukacyjnych oraz w dodatkowym, niezależnym naborze przeprowadzonym przez Organizatora),
- 2.3. Szkolenie stacjonarne (bootcamp) w Gdańsku (dla 20 Uczestniczek wyłonionych spośród Uczestniczek Szkolenia online).
3. **W procesie rekrutacji do etapów, o których mowa w ust. 2 pkt 2.2 i 2.3 niniejszego paragrafu, priorytetowo traktowane będą zgłoszenia od kobiet zamieszkałych w Gdańsku.**
4. Warunkiem uczestnictwa w Szkoleniu stacjonarnym (bootcampie) jest deklaracja udziału, co weryfikowane będzie na etapie rekrutacji, a następnie potwierdzone na podstawie stosownego oświadczenia składanego na etapie podpisania Umowy uczestnictwa.
5. Udział w Szkoleniu online oraz Szkoleniu stacjonarnym (bootcampie) w ramach Projektu jest równoznaczny z zapoznaniem się i akceptacją Regulaminu.
6. Po zakończeniu Projektu Uczestniczka zobowiązuje się do wypełnienia ankiety oceniającej przesłanej przez Organizatora na adres e-mail podany w Zgłoszeniu.

### § 3. ORGANIZACJA, PRZEBIEG I ZAKRES SZKOLEŃ

1. Organizator zobowiązuje się do przeprowadzania Szkolenia online oraz Szkolenia stacjonarnego (bootcampu) w sposób zgodny z warunkami określonymi w ofercie, programem oraz harmonogramem dostępnym na stronie internetowej <https://shecode.me/gdansk/>.
2. Organizator zobowiązuje się zapewnić wykwalifikowanych Trenerów prowadzących oraz Mentorów.
3. Najpóźniej 3 dni przed rozpoczęciem Szkolenia online/ Szkolenia stacjonarnego (bootcampu) Uczestniczka otrzyma od Organizatora wiadomość e-mail z instrukcją, jak przygotować się do pierwszych Zajęć. Uczestniczka zobowiązana jest do zainstalowania poleconych w instrukcji programów i zapoznania się z materiałami szkoleniowymi, jeśli takie zostały dołączone. W razie nieotrzymania wiadomości od Organizatora, Uczestniczka zobowiązana jest zgłosić ten fakt Organizatorowi.
4. Ostateczny program realizowany podczas Szkolenia online oraz Szkolenia stacjonarnego (bootcampu) może się nieznacznie różnić od tego dostępnego na stronie internetowej, ze względu na dostosowanie przez Trenera tempa i poziomu trudności wprowadzanych zagadnień do możliwości i poziomu zaawansowania grupy. W przypadku zmian, Trener zobowiązany jest każdorazowo poinformować grupę o tym fakcie.

5. W przypadku niemożności pojawienia się Trenera na Zajęciach, Organizator dopuszcza możliwość zastępstwa lub przeniesienia wybranych Zajęć na inny termin. O każdej zmianie terminu i miejsca Uczestniczka zostanie niezwłocznie poinformowana drogą elektroniczną na wskazany w Zgłoszeniu adres e-mailowy.
6. Sumarycznie Uczestniczka otrzyma **120 godzin** Zajęć/ aktywności w tym: Szkolenie online, Szkolenie stacjonarne (bootcamp), Mentoring oraz czas przeznaczony na pracę własną.
7. Szkolenie online oraz Szkolenie stacjonarne (bootcamp) kończy się wydaniem Certyfikatu po spełnieniu warunków, o których mowa w § 5 Regulaminu.
8. Szkolenie stacjonarne (bootcamp) będzie odbywało się w Gdańsku. Szczegóły dotyczące dokładnej lokalizacji zostaną przekazane każdej Uczestniczce indywidualnie.
9. W przypadku Zajęć stacjonarnych trwających powyżej 6 godzin, Organizator zapewnia catering.
10. Szkolenie stacjonarne (bootcamp) odbywa się w formie BYOL – Bring Your Own Laptop. W przypadku chęci skorzystania ze sprzętu Organizatora, Uczestniczka jest zobowiązana przekazać Organizatorowi taką informację w formie wiadomości na adres e-mail [kontakt@codeme.pl](mailto:kontakt@codeme.pl), najpóźniej na 14 dni przed dniem rozpoczęcia pierwszych Zajęć w ramach Szkolenia stacjonarnego (bootcampu).
11. W ramach Projektu Organizator przewidział dla Uczestniczek możliwość udziału w dodatkowych wydarzeniach, w tym maratonie programowania na rzecz ekologii Hack4change oraz konferencji cybersec BeSecure, a także możliwość dołączenia do społeczności technologicznej Hackerspace Trójmiasto.

#### § 4. PROCES REKRUTACJI I WARUNKI FORMALNE

1. Rekrutacja odbędzie się w okresie od maja do września 2026 r. Organizator zastrzega sobie możliwość uruchomienia dodatkowej rekrutacji uzupełniającej do Szkolenia online.
2. Zgłoszenie do Szkolenia online będzie odbywało się poprzez wypełnienie Formularza online, badającego w szczególności motywację i/lub zaangażowanie, a także podstawową wiedzę IT w celu dopasowania tempa Zajęć.
3. Każde Zgłoszenie do Szkolenia online zostanie zweryfikowane i ocenione według odpowiedzi w Formularzu online. Uczestniczki będą wybierane na podstawie kryteriów formalnych i motywacyjnych, w tym szczególnie spośród Uczestniczek, które wzięły udział w etapie, o którym mowa w § 2 ust. 2 pkt 2.1 Regulaminu, z zastrzeżeniem § 2 ust. 3 Regulaminu.
4. W przypadku rekrutacji do Szkolenia stacjonarnego (bootcampu) Uczestniczki będą wybierane spośród Uczestniczek Szkolenia online, z zastrzeżeniem § 2 ust. 3 Regulaminu, na podstawie motywacji oraz zaangażowania na Szkoleniu online, które będą weryfikowane w szczególności poprzez spełnienie warunków:

- 4.1.1. obecność na co najmniej 70% Zajęć;
  - 4.1.2. oraz wykonanie co najmniej 70% zadań domowych w terminie wyznaczonym przez Trenera prowadzącego Zajęcia.
5. Uczestniczki wybrane do Szkolenia stacjonarnego (bootcampu) otrzymają za pośrednictwem poczty e-mail dodatkową ankietę weryfikującą gotowość do udziału w Szkoleniu stacjonarnym (bootcampie) w Gdańsku.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do wyboru Uczestniczek, biorąc pod uwagę warunki Regulaminu.
7. Uczestniczka zakwalifikowana do Szkolenia stacjonarnego (bootcampu) zobowiązana jest do:
  - 7.1. Zawarcia Umowy uczestnictwa.
  - 7.2. Złożenia oświadczenia o gotowości do udziału (warunek konieczny do akceptacji udziału w Szkoleniu stacjonarnym - bootcampie).
  - 7.3. Złożenia oświadczenia o miejscu zamieszkania.
8. W przypadku nieobecności na Szkoleniu stacjonarnym (bootcampie), Uczestniczka jest zobowiązana natychmiast poinformować o tym fakcie Organizatora.
9. W przypadku nieuzasadnionej rezygnacji lub usunięcia (zgodnie z § 6 ust. 3 Regulaminu) Uczestniczki z udziału w Szkoleniu stacjonarnym (bootcampie) po jego rozpoczęciu, Uczestniczka może zostać zobowiązana do zwrotu kosztów przypadających na jej udział w kwocie 4800 zł brutto, które mogą obejmować m.in. koszty materiałów szkoleniowych, cateringu oraz wynajmu powierzchni, o ile Organizator nie będzie mógł ich odzyskać lub obsadzić miejsca osobą z listy rezerwowej.

#### § 5. CERTYFIKAT

1. Szkolenie online oraz Szkolenie stacjonarne (bootcamp) kończą się wydaniem Certyfikatu po spełnieniu warunków określonych w ust. 2 niniejszego paragrafu.
2. Aby otrzymać Certyfikat, Uczestniczka zobowiązana jest do spełnienia warunków:
  - 2.1. obecność na co najmniej 70% Zajęć,
  - 2.2. oraz wykonanie co najmniej 70% zadań domowych i dostarczenie ich w terminie wyznaczonym przez Trenera prowadzącego Zajęcia.

#### § 6. NARUSZENIE POSTANOWIEŃ REGULAMINU I SZKODY

1. Podczas udziału w Szkoleniu stacjonarnym (bootcampie) Uczestniczka ma obowiązek stosować się do poleceń pracowników Organizatora i ochrony.
2. Uczestniczka jest odpowiedzialna materialnie za wszelkie wyrządzone szkody i przyjmuje na siebie pełną odpowiedzialność cywilnoprawną.

3. Uczestniczka naruszająca postanowienia niniejszego Regulaminu może zostać usunięta z udziału w Projekcie oraz zobowiązana do zwrotu całości kosztu swojego udziału w kwocie określonej w § 4 ust. 9 Regulaminu.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione przez Uczestniczkę na terenie, na którym odbywa się Szkolenie stacjonarne (bootcamp), a także szkody wynikające z nieprzestrzegania Regulaminu.
5. Uczestniczka nie może samodzielnie nagrywać spotkań online i offline bez wyraźnej zgody Organizatora.

#### § 7. PRZETWARZANIE I OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych jest Organizator, Fundacja CODE:ME z siedzibą w Gdańsku, al. Wojska Polskiego 41, 80-268.
2. Dane osobowe podane podczas wypełnienia formularza Zgłoszenia są przechowywane przez Organizatora w celu realizacji procesu rekrutacji i weryfikacji Uczestniczek oraz kontaktu w sprawach związanych z organizacją Projektu.
3. Uczestniczka ma prawo zażądać usunięcia swoich danych zgodnie z obowiązującymi przepisami o ochronie danych osobowych.
4. Dane kontaktowe w sprawach związanych z danymi osobowymi: adres e-mail: [iod@codeme.pl](mailto:iod@codeme.pl), adres do korespondencji: al. Wojska Polskiego 41, 80-268 Gdańsk, telefon: +48 537 492 774.

#### § 8. OŚWIADCZENIA UCZESTNICZKI

1. Uczestniczka, podając w formularzu Zgłoszenia dane osobowe, oświadcza, że:
  - 1.1. Są one zgodne ze stanem faktycznym.
  - 1.2. W razie zmiany danych osobowych, jak: imię i nazwisko, adres zamieszkania, numer i seria dokumentu tożsamości i in., zobowiązuje się do powiadomienia Organizatora o tym fakcie w terminie do 3 dni roboczych od dnia zaistnienia zmiany.
  - 1.3. Wyraża zgodę na przetwarzanie, wykorzystywanie i umieszczenie w bazie danych Organizatora danych osobowych w celu realizacji Projektu, zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z 29 sierpnia 1997 roku z późn. zm. oraz Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE.
2. Pełna polityka prywatności Organizatora dostępna jest pod adresem: [www.codeme.pl/polityka-prywatnosci](http://www.codeme.pl/polityka-prywatnosci)

3. Uczestniczka wyraża zgodę na wykorzystywanie jej wizerunku w materiałach promocyjnych Projektu oraz na przekazanie zdjęć i filmów z realizacji Projektu, zawierających wizerunek Uczestniczki, Organizatorowi i Partnerom Projektu, w tym Partnerowi Strategicznemu.

#### § 9. PRAWA DO KODU I INNYCH UTWORÓW

1. Uczestniczka zatrzymuje prawa autorskie do stworzonych przez siebie prac.
2. Organizator zastrzega sobie prawo publikowania i reprodukcji prac stworzonych podczas realizacji Projektu w celach marketingowych.
3. Nie wolno umieszczać w pracach kodu dokonującego szkód w systemie użytkownika. Praca nie może dokonywać w systemie użytkownika instalacji i pozostawiać w nim jakichkolwiek komponentów po jej usunięciu. Nie wolno wykorzystywać kodu napisanego przez innych, z wyjątkiem gotowych bibliotek udostępnianych na otwartej licencji lub odpowiedniego upoważnienia. Obowiązuje kategorię zakaz umieszczania w pracach treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:
  - 3.1. Pornograficznych
  - 3.2. Obrzydliwych
  - 3.3. Wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej
  - 3.4. Propagujących przemoc
  - 3.5. Propagujących narkotyki
4. Ze względu na to, że podczas realizacji Projektu mogą zostać wykorzystane realne projekty i kod z firm, w których pracują lub pracowali Trenerzy, lub realne projekty i kod firm Partnerów (w tym Partnera Strategicznego), Uczestniczka powinna każdorazowo uzyskać zgodę Trenera na udostępnienie wykonywanych zadań w sieci Internet lub zamieszczenie ich w swoim portfolio.
5. W przypadku ćwiczeń i zadań treningowych wykonywanych podczas realizacji Projektu, Uczestniczka może zamieścić swoje rozwiązanie w portfolio bez uprzedniej zgody Trenera.

#### § 10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian niniejszego Regulaminu z ważnych powodów, w szczególności zmian przepisów prawa lub zmian technologicznych. W przypadku zmiany w Regulaminie, Organizator zobowiązuje się do poinformowania o tym Uczestniczki.
2. W przypadku odwołania Szkolenia stacjonarnego (bootcampu) z przyczyn niezależnych od Organizatora, zostanie ustalony inny, nowy termin realizacji Szkolenia stacjonarnego (bootcampu), z zastrzeżeniem § 3 ust. 5 Regulaminu.
3. Regulamin, wraz z ewentualnymi zmianami, obowiązuje od dnia zamieszczenia na stronie internetowej Organizatora.

4. Zmiany Regulaminu stają się wiążące dla Uczestniczki z chwilą ich zaakceptowania. Dalszy udział w Projekcie po wprowadzeniu zmian jest równoznaczny z potwierdzeniem zapoznania się z nimi oraz ich pełną akceptacją.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego. Wszelkie spory związane z Umowami uczestnictwa rozwiązywane będą przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.

#### § 11. REKLAMACJE

1. Decyzja Organizatora o przyjęciu lub odrzuceniu Kandydatki do Szkolenia online oraz Szkolenia stacjonarnego (bootcampu) w ramach Projektu jest suwerenna i ostateczna. Decyzja ta opiera się na subiektywnej ocenie Zgłoszeń w procesie rekrutacji zgodnie z celami Projektu i nie podlega procedurze odwoławczej (instancji wyższej).
2. Każdej Kandydatce przysługuje prawo do złożenia reklamacji wyłącznie w zakresie uchybień formalnych lub technicznych powstałych w procesie rekrutacji.
3. Reklamację należy przesłać drogą elektroniczną na adres [kontakt@codeme.pl](mailto:kontakt@codeme.pl) w terminie 7 dni od dnia otrzymania decyzji o wynikach rekrutacji. Zgłoszenie reklamacji powinno zawierać imię, nazwisko, szczegółowy opis zastrzeżeń dotyczących kwestii formalno-technicznych, datę.
4. Organizator rozpatrzy reklamację w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania. Odpowiedź zostanie przesłana na adres e-mail, z którego wysłano zgłoszenie reklamacji.
5. Decyzja wydana w wyniku rozpatrzenia reklamacji jest ostateczna i nie przysługują od niej dalsze środki odwoławcze w ramach struktury Organizatora.