

Zarządzenie nr 0050/273/2023
Prezydenta Miasta Rzeszowa
z dnia 15 czerwca 2023 r.

w sprawie powołania Kapituły Honorowej Projektu pn. „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft”

Na podstawie art. 30 ust 1 i 33 ust. 3, ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym (Dz. U. z 2023 r. poz. 40 z późn.zm.).

zarządza się, co następuje:

§ 1

Powołuje się Kapitułę Honorową Projektu pn. „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft” zwane dalej „Jury”.

§ 2

Jury:

- 1) pełni funkcję doradczą w sprawach związanych z przebiegiem projektu pn. „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft”;
- 2) pełni funkcję opiniującą i oceniającą projekty zgłoszone do oceny projektu pn. „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft”;
- 3) wskazuje finalistę do nagrody głównej, którą może przyznać w imieniu Organizatora i firmy InPost.

§ 3

1. Na członków Jury powołuje się następujące osoby:

- 1) [redacted] Starszy Wizytator Kuratorium Oświaty w Rzeszowie;
- 2) [redacted] – Dyrektor ds. relacji partnerskich i Programu InPost Green City;
- 3) [redacted] – Ekspert ds. relacji partnerskich i Programu InPost Green City;
- 4) [redacted], Katedra Konstrukcji Maszyn, Politechnika Rzeszowska;
- 5) Robert Walawender, Przewodniczący Komisji ds. Rzeszowskiego Budżetu Obywatelskiego;
- 6) Robert Homicki, Pełnomocnik Prezydenta Miasta Rzeszowa ds. Rozwoju Gospodarczego i Przedsiębiorczości, Urząd Miasta Rzeszowa;
- 7) Zbigniew Bury, Dyrektor Wydziału Edukacji Urzędu Miasta Rzeszowa;
- 8) Tomasz Skoczylas, Dyrektor Centrum Innowacji Miejskich – Urban Lab;
- 9) [redacted], nauczyciel informatyki, prowadzący zajęcia Minecraft;
- 10) [redacted], nauczyciel informatyki, prowadzący zajęcia Minecraft.

2. Na Przewodniczącego Jury powołuje się Panią
Wizytatora Kuratorium Oświaty w Rzeszowie.

Starszego

§ 4

Kadencja Jury trwa co do zasady rok jednakże nie krócej niż do zakończenia prac nad tematem będącym w kompetencjach Jury.

§ 5

1. Jury pracują na podstawie Regulaminu stanowiącego załącznik do niniejszego Zarządzenia.

2. Dopuszcza się odbywanie spotkań Jury w formie zdalnej.

§ 6

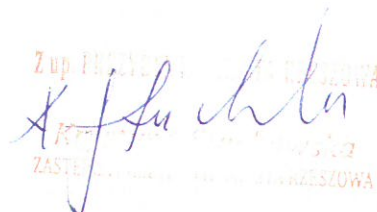
Obsługę administracyjno-organizacyjną spotkań zapewnia Centrum Innowacji Miejskich – Urban Lab.

§ 7

Wykonanie zarządzenia powierza się Tomaszowi Skoczylasowi, Dyrektorowi Centrum Innowacji Miejskich – Urban Lab.

§ 8

Zarządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania.



Zup...
ZASTĘP...
RZESZÓWA

Załącznik nr 1. Regulamin Projektu pn. „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft” do Zarządzenia nr 0050/2073/2023 Prezydenta Miasta Rzeszowa z dnia 15 czerwca 2023 r.

REGULAMIN PROJEKTU ZIELONA TRANSFORMACJA TWOJEGO MIASTA W MINECRAFT

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft” (zwane dalej „Projektem”).
2. **Organizatorem konkursu jest: Gmina Miasto Rzeszów** (zwana dalej „Organizatorem”).
3. **Partnerem Strategicznym konkursu jest Fundator nagród firma InPost Sp. zo.o.** z siedzibą w Krakowie, przy ul. Pana Tadeusza 4, 30-727 Kraków, kapitał zakładowy 116.278.450,00 zł, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000543759, NIP 6793108059, REGON 360781085 (zwana dalej „InPost”).
4. Za przebieg konkursu w imieniu Organizatora odpowiada Centrum Innowacji Miejskich – Urban Lab.
5. Projekt realizowany będzie do 31 grudnia 2023 r.
6. Konkurs skierowany jest do uczniów szkół publicznych - podstawowych z terenu Gminy Miasta Rzeszowa (maksymalna liczba uczniów w reprezentacji Szkoły – 6 uczniów).
7. Celem konkursu "Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft" jest zachęcenie uczniów do kreatywnego myślenia oraz promocji zrównoważonego rozwoju poprzez zbudowanie w popularnej grze Minecraft wirtualnej transformacji swojego miasta z uwzględnieniem otoczenia szkolonego.
8. Temat konkursu - zadaniem uczestników jest zaprojektowanie w Minecraft zielonej transformacji swojego miasta, czyli wprowadzenie nowych elementów i rozwiązań związanych z ekologią, takich jak parki, ogrody, ścieżki rowerowe czy instalacje fotowoltaiczne. Projekty powinny uwzględniać aspekty ekologiczne, estetyczne i funkcjonalne, a także pokazywać, jak zielone inicjatywy mogą wpłynąć na poprawę jakości życia mieszkańców. Ważnym elementem wykonanego projektu jest zaznaczenie akcentu środowiska szkolnego poprzez wybudowanie szkoły i jego otoczenia oraz prezentacji zaangażowania szkoły w zrównoważony rozwój.

II. ZASADY UDZIAŁU

1. Udział w projekcie jest bezpłatny jak i również dobrowolny.
2. Organizator nie zwraca żadnych kosztów uczestnikom wydarzenia wynikających z udziału w projekcie.
3. Zgłaszając się do projektu uczestnicy/grupy akceptują niniejszy regulamin.
4. Projekty wykonane i przedstawione do prezentacji nie mogą naruszać praw osób trzecich. Projekty nie mogą być wykonywane sprzecznie z prawem.
5. Uczestnikami projektu są szkoły publiczne - podstawowe z terenu Gminy Miasta Rzeszowa reprezentowane przez grupy uczniów.
6. Uczestnik/uczestnik grupy oświadcza:
 - 1) zapoznał się z Regulaminem projektu;
 - 2) wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku przez Organizatora i InPost w celu organizacji promocji wydarzenia oraz jego efektów;
 - 3) potwierdza autentyczność danych z formularza rejestracyjnego z faktycznymi danymi;
 - 4) nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w projekcie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

III. ZGŁOSZENIA

1. Szkoła zgłasza reprezentację uczniów (klasy od 1 do 8, maksymalnie 6 osobowa drużyna) poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie <https://urbanlab.ereszow.pl/>
2. W zgłoszeniu do konkursu, należy wpisać: nazwa szkoły oraz dane kontaktowe Opiekuna grupy.
3. Szkoła wyłania drużyny według swoich wewnętrznych zasad i zobowiązana jest w tym zakresie do pozyskania odpowiednich zgód opiekunów prawnych uczestników zgłaszanej grupy, w tym zgód na udział w Konkursie oraz na wykorzystanie wizerunków (jak w Załączniku nr 1 do Regulaminu), o których mowa w II 6 pkt 2.
4. Rejestracja jest bezpłatna dla uczestników projektu.
5. O zakwalifikowaniu do udziału w projekcie decyduje Organizator Projektu. Organizator potwierdza drogą mailową przyjęcie zgłoszenia po otrzymaniu na adres mailowy urbanlab@ereszow.pl niezbędnych oświadczeń podpisanych przez Opiekunów uczestników projektu.
6. Prace konkursowe muszą być nadesłane przed określonym terminem tj. 20 listopada 2023 r.. Projekty dostarczone po tym terminie nie będą rozpatrywane.
7. Prace konkursowe należy umieścić na chmurze szkoły, a następnie przesłać link do pobrania projektu na adres mailowy: urbanlab@ereszow.pl. W temacie maila, należy wpisać „Zielona Transformacja [nazwa szkoły oraz dane kontaktowe Opiekuna grupy]”. Organizator zatwierdzi drogą mailową otrzymany projekt,

w razie problemów z otwarciem Organizator zgłosi się do Opiekuna lub Szkoły drogą mailową o ponowne przesłanie linku do pobrania filmu.

8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe podczas przygotowania projektu.

IV. HARMONOGRAM PROJEKTU

1. Zgłoszenia trwają od 1 września do 15 października 2023 r.
2. Zespoły przesyłają prace do prezentacji i oceny nie później niż do 20 listopada 2023r.
3. Ogłoszenie wyników nastąpi do 15 grudnia 2023 r.

V. WYMAGANIA OGÓLNE PROJEKTÓW

1. Projekt powinien być zbudowany samodzielnie przez uczniów w grze Minecraft: Education Edition.
2. Do budowy można wykorzystać agenta. Wykorzystanie agenta i zastosowanie programowania w projekcie będzie dodatkowym atutem. Należy pamiętać, że w takiej sytuacji prezentacja projektu powinna zawierać sceny z zarejestrowaną pracą zaprogramowanego agenta. Organizatorzy mogą również poprosić o kopię stworzonych skryptów.
3. Projekt nie ma ograniczeń powierzchni. Do budowy zalecany jest świat płaski. Z wykonanej pracy należy sporządzić relację filmową, wykorzystując do tego celu przechwytywanie wideo. Zapisane sceny można wykorzystać do montażu w dowolnym programie np. DaVinci Resolve. Film może zawierać narrację autorów, napisy oraz muzykę (ze zgodą na użycie praw autorskich utworu). Filmy należy zapisać w formacie MP4. Wykorzystując motywy muzyczne należy pamiętać o przestrzeganiu praw autorskich. Czas prezentacji projektu nie może przekroczyć 10 minut.
4. Projekty wykonane należy umieścić na chmurze szkoły, a następnie przesłać link do pobrania filmu na adres mailowy: urbanlab@erzeszow.pl. W temacie maila, należy wpisać "Zielona Transformacja - [nazwa szkoły oraz dane kontaktowe Opiekuna grupy]". Organizator zatwierdzi drogą mailową otrzymany projekt, w razie problemów z otwarciem filmu Organizator zgłosi się do uczestnika drogą mailową o ponowne przesłanie linku do pobrania filmu. Projekty należy dostarczyć nie później niż do 20 listopada 2023 r.
5. Wszystkie elementy projektu, w tym opis i film, powinny być w języku polskim.
6. Wykonany projekt powinien być twórczością grupową. Jeśli praca jest grupowa, wszyscy członkowie grupy muszą być wymienieni.
7. Uczestnicy muszą spełniać określone kryteria wiekowe, zgodnie z regulaminem konkursu.
8. Wszystkie prace muszą być oryginalne i nie mogą naruszać praw innych osób.
9. Wszyscy uczestnicy (lub ich rodzice/opiekunowie, jeśli są niepełnoletni) muszą wyrazić zgodę na udział w konkursie i na użycie ich pracy w materiałach promocyjnych organizatorów.

VI. NAGRODA I WYRÓŻNIENIA

1. Najlepsze prace zostaną wyróżnione przez Kapitułę Honorową Projektu.

I miejsce VOUCHER na dokonanie transformacji wybranego elementu w szkole związanego z transformacją przestrzeni w kierunku ekologicznym bądź zakupu sprzętu technologicznego, który umożliwi prace społeczności szkolnej nad transformacją o wartości 35 000,00 zł brutto

II miejsce VOUCHER na dokonanie transformacji wybranego elementu w szkole związanego z transformacją przestrzeni w kierunku ekologicznym bądź zakupu sprzętu technologicznego, który umożliwi prace społeczności szkolnej nad transformacją o wartości 15 000,00 zł brutto

III miejsce VOUCHER na dokonanie transformacji wybranego elementu w szkole związanego z transformacją przestrzeni w kierunku ekologicznym bądź zakupu sprzętu technologicznego, który umożliwi prace społeczności szkolnej nad transformacją o wartości 10 000,00 zł brutto

(nagrody zostaną przekazane Zwycięskim Szkołom w formie darowizny przez Fundatora nagród), zaś uczniowie będący uczestnikami zwycięskich grup, otrzymają oficjalne podziękowania, a także nagrody rzeczowe - upominki od Fundatora nagrody głównej. **Fundatorem nagród jest „Sponsor Strategiczny”: InPost Sp. z o.o.**

2. InPost w imieniu Organizatora może przyznać według własnego uznania dodatkowewyróżnienia poza nagrodą główną za zajęcie I, II i III miejsca.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość nieprzyznania nagród, o których mowa w niniejszym punktach regulaminu.

VII. KAPITUŁA HONOROWA PROJEKTU

1. Organizator powoła Kapitułę Honorową Projektu, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora, Współorganizatora, Parterów oraz eksperci zewnętrzni.
2. Do zadań Kapituły Honorowej Projektu należy w szczególności wybór zwycięskiej drużyny reprezentującą szkołę publiczną z treny Gminy Miasta Rzeszowa, która otrzyma nagrodę główną wskazaną w niniejszym regulaminie.
3. Decyzje Kapituły Honorowej Projektu są ostateczne i nie podważalne.
4. Kryteria oceny:

KRYTERIA	PRYZNANA PUNKTACJA
<p>Kreatywność</p> <ul style="list-style-type: none"> Projekt powinien wykazać oryginalność myśli i kreatywność w wyrażaniu pomysłów. <p>Liczba punktów przyznana przez jednego Członka Kapituły Honorowej Projektu wynosi: od 0 do 5.</p>	
<p>Pomysł i zrozumienie tematu konkursu</p> <p>Liczba punktów przyznana przez jednego</p> <ul style="list-style-type: none"> Projekt powinien pokazać, że drużyna dobrze zrozumiała temat i potrafi go przedstawić. <p>Członka Kapituły Honorowej Projektu wynosi: od 0 do 5.</p>	
<p>Zgodność z tematem i możliwość wdrożenia wybranego elementu w tkankę miejską lub szkolną</p> <ul style="list-style-type: none"> Projekt powinien prezentować podejście do tematu zrównoważonego rozwoju, którego efektem będzie możliwość podjęcia próby wdrożenia wybranych elementów z koncepcji projektu. <p>Liczba punktów przyznana przez jednego Członka Kapituły Honorowej Projektu wynosi: od 0 do 5.</p>	
MAKSYMALNA LICZBA PUNKTÓW/PRYZNANA	

5. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania projektu.

VIII. PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy/Zespoły gwarantują, że zrealizowane podczas projektu prace będą ich autorstwa czy też współautorstwa i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnicy projektu udzielają Organizatorowi i firmie InPost zgody na wykorzystanie wszelkich nagrań ukazujących projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania projektu dla celów wewnętrznych oraz

promocyjnych wydarzenia.

3. Organizator zastrzega sobie możliwość przekazania wszelkich informacji o projektach i przebiegu wydarzenia w celach promocyjnych.
4. Uczestnicy/Zespoły są odpowiedzialni względem Organizatora i firmy InPost za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie projektu, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi i firmie InPost, Uczestnicy zobowiązują się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora i firmę InPost od obowiązku świadczeń.

IX. WIZERUNEK UCZESTNIKÓW

1. Organizatorowi i firmie InPost przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania nagrań, fotografii oraz materiałów audiowizualnych zrealizowany w związku z organizacją niniejszego Konkursu, w tym zawierających wizerunki uczestników grup konkursowych, w celu promocji własnej lub związanym ze statutową działalnością Organizatora i firmy InPost, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych zdjęć (PrtSc) i innych materiałów wykonanych w trakcie projektu.

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu projektu.
2. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu projektu Organizator i firma InPost nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w projekcie. Wyłącznie odpowiedzialnym za organizację projektu jest Organizator.
3. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników/Zespołów. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność. Organizator ani firma InPost nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty, które mogą wyniknąć w trakcie trwania projektu.
4. Informacje o zasadach przetwarzania przez Strony danych osobowych dostępne są:
 - 1) Gmina Miasto Rzeszów: <https://bip.erzeszow.pl/pl/53-ochrona-danych-osobowych.html>
 - 2) InPost sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Pana Tadeusza 4, 30-727 Kraków jako Administrator danych osobowych wskazanych w pkt. IX ust. 1 (Wizerunek Uczestników), zgodnie z art. 14 Rozporządzenia 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 (RODO) informuje, że:

a) Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą w celu realizacji prawnie uzasadnionego interesu administratora (tj. art. 6 ust. 1 pkt f RODO) polegającego na promowaniu marki administratora.

b) Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych (IOD), z którym można skontaktować się poprzez adres: dane_osobowe@inpost.pl lub listownie na adres: 30-727 Kraków, ul. Pana Tadeusza 4.

c) Przetwarzanie danych osobowych Uczestników obejmować będzie imię i nazwisko oraz wizerunek Uczestnika.

d) Dane osobowe Uczestnika zostały przekazane administratorowi przez Organizatora konkursu.

e) Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez okres trwania projektu, oraz po jego zakończeniu w celu ogłoszenia wyników Konkursu, wydania nagród i zrealizowania obowiązków podatkowych. Okres przetwarzania może zostać każdorazowo przedłużony o okres przedawnienia roszczeń dochodzonych przez osoby, których dane te dotyczą, od Organizatora, lub przez Organizatora wobec tych osób, wynikający z przepisów powszechnie obowiązującego prawa.

f) W związku z przetwarzaniem danych osobowych Uczestnik posiada uprawnienia do: dostępu do swoich danych osobowych, sprostowania swoich danych osobowych, usunięcia swoich danych osobowych, ograniczenia przetwarzania swoich danych osobowych, przenoszenia swoich danych osobowych w przypadkach wskazanych w RODO, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania swoich danych osobowych, wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

g) Dane osobowe Uczestnika mogą zostać udostępnione podmiotom zewnętrznym świadczącym na rzecz administratora usługi wspierające jego funkcjonowanie w zakresie świadczonych usług, tj. dostawcom usług IT – przy czym takie podmioty przetwarzają dane na podstawie umowy powierzenia i wyłącznie zgodnie z naszymi jako administratora poleceniami. Dane osobowe Uczestnika mogą zostać również udostępnione spółkom z Grupy Kapitałowej Integer.pl, dodatkowo dane osobowe będą przetwarzane przez upoważnionych w tym zakresie pracowników/współpracowników administratora.

h) Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak bez ich podania udział w projekcie: „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft.” nie będzie możliwy.

Dodatkowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych przez InPost można uzyskać na stronie internetowej spółki pod linkiem: <https://inpost.pl/polityka-prywatnosci>

Załącznik nr 1. Oświadczenie o wyrażeniu zgody na wykorzystywanie wizerunku, klauzula informacyjna do Regulaminu Projektu „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft”

Miejscowość....., dn.....

OŚWIADCZENIE O WYRAŻENIU ZGODY NA WYKORZYSTYWANIE WIZERUNKU

Ja niżej podpisany/a:

na podstawie art. 81 ust. 1 z dnia 4 lutego 1994r (Dz. U. z 2019r., nr. 90, poz. 1231 z późn. zm.) o prawie autorskim i prawach pokrewnych oświadczam, że wyrażam zgodę na nieodpłatne, wielokrotne rozpowszechnianie wizerunku mojego dziecka

.....
(imię i nazwisko dziecka)

poprzez publikację zdjęć oraz materiału wideo przez Organizatora Konkursu: **Gminę Miasto Rzeszów oraz Sponsora Strategicznego Konkurs firmę InPost Sp. z o.o.**

na potrzeby realizacji i promocji projektu **pn. „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft”** na stronach www, w powstałych publikacjach oraz za pośrednictwem wszelkich pozostałych mediów/kanałów dystrybucji informacji tylko i wyłącznie w kontekście realizacji projektu pn. „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft”. Jednocześnie oświadczam, że zdjęcia i materiały wideo te nie naruszają moich ani dziecka dóbr osobistych. Niniejsza zgoda: nie jest ograniczona czasowa ani terytorialne, Dotyczy wszelkich zdjęć oraz materiałów wideo z udziałem mojego dziecka/podczas działań związanych z realizacją projektu pn. „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft” może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu, kadrowania i kompozycji, bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne. Zrzekam się niniejszym wszelkich roszczeń w tym również o wynagrodzenie (istniejących i przyszłych) względem **Gminy Miasto Rzeszów oraz firmy InPost Sp. z o.o.** z tytułu wykorzystania wizerunku mojego dziecka na potrzeby jak w oświadczeniu.

KLAUZULA INFORMACYJNA

Zgodnie z art. 13 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 (Dz. Urz. UE L 2016, Nr 119, dalej RODO), przyjmuję do wiadomości że:

1. Administratorem danych osobowych jest Gmina Miasto Rzeszów, 35-064 Rzeszów, ul. Rynek 1.
2. Kontakt do Inspektora Ochrony Danych Osobowych w Gminie Miasto Rzeszów: e-mail: iod@erzeszow.pl, lub pisemnie na adres administratora
3. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie na potrzeby realizacji i promocji projektu pn. „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft”
4. Podstawą prawną Administratora do przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. c i e RODO w związku z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w związku z ustawą o pracownikach samorządowych oraz w związku z §2 Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad.
5. Przysługuje mi prawo do dostępu oraz sprostowania swoich danych osobowych.
6. Przysługuje mi prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, w sytuacji uznania, że dane przetwarzane są niezgodnie z przepisami prawa.
7. Dane osobowe będą przetwarzane przez okres trwania projektu, oraz po jego zakończeniu w celu ogłoszenia wyników Konkursu, wydania nagród i zrealizowania obowiązków podatkowych
8. Odbiorcami danych osobowych będą: Inpost Sp. z o.o, firma hostingowa oraz osoby zainteresowane relacją z konkursem
9. Podane dane osobowe nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji oraz profilowaniu i nie będą przekazywane do państw trzecich ani organizacji międzynarodowych.
10. Podanie danych jest dobrowolne, jednakże w przypadku odmowy ich podania nie może wziąć udziału moje dziecko w projekcie pn. „Zielona Transformacja Twojego Miasta w Minecraft.”

.....
IMIĘ I NAZWISKO OPIEKUNA DZIECKA

.....
CZYTELNY PODPIS OPIEKUNA DZIECKA