

# **Regulamin Kursu Trenerskiego STEAM+**

## **Fundacji Szkolnej**

### **§1**

#### **POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Fundacja Szkolna z siedzibą w Warszawie, ul. Obrzeźna 12a, (dalej „Organizator”) organizuje w dniach od 7 stycznia do 30 maja 2025 roku Kurs Trenerski STEAM+ (dalej „Kurs”), w którym może wziąć udział nauczyciel przedszkola, nauczyciel szkoły podstawowej, nauczyciel szkoły ponadpodstawowej, inne osoby ze szkolnej kadry pedagogicznej, które pracują z młodzieżą w określonych wyżej etapach edukacyjnych, studenci studiów pedagogicznych, edukatorzy i inne osoby zainteresowane tematyką STEAM (dalej „Uczestnik”).
2. Niniejszy regulamin (dalej „Regulamin”) określa zasady uczestnictwa w Kursie Trenerskim STEAM+, a także prawa i obowiązki Uczestnika oraz Organizatora.
3. Celem Kursu jest rozwijanie umiejętności trenerskich Uczestników w celu prowadzenia szkoleń w zakresie podejścia STEAM w edukacji.
4. Szczegółowy harmonogram i program Kursu, a także harmonogram i tematyka spotkań on-line stanowią Załączniki nr 1 i 2 do Regulaminu.
5. Szczegółowe warunki techniczne uczestnictwa w Kursie określa Załącznik nr 3 do Regulaminu.
6. Zgłoszenie oraz udział w Kursie jest wolny od opłat na rzecz Organizatora. Kurs jest realizowany i współfinansowany przez Fundację Szkolną, lecz powstał dzięki wsparciu działających od 50 lat Fundacji Velux, które przyznają granty w dziedzinie nauki, ochrony środowiska, rozwoju społecznego i kultury, zarówno w Danii, jak i poza jej granicami.
7. Zapoznanie się z Regulaminem i akceptacja wszystkich jego postanowień są warunkami przystąpienia do Kursu.

### **§2**

#### **REJESTRACJA**

1. Uczestnictwo w Kursie wymaga dokonania rejestracji (dalej Rejestracja”).
2. Uczestnik zgłasza się na Kurs poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie internetowej <https://steamabc.edu.pl/zapisy-kurs-trenerski/> w terminie 1 października 2024 roku – 30 listopada 2024 roku.
3. Wymogiem zakwalifikowania się na Kurs jest ukończenie Kursu STEAMowe ABC i Kursu STEAMowe PRO do dnia 30 listopada 2024 roku.
4. Ukończenie Kursu STEAMowe ABC i STEAMowe PRO jest równoznaczne z otrzymaniem elektronicznego certyfikatu ukończenia każdego z wymienionych powyżej kursów.
5. Liczba Uczestników mogących wziąć udział w Kursie jest ograniczona.
6. Zgłaszający otrzyma wiadomość e-mail potwierdzającą przyjęcie zgłoszenia.

### §3

#### PRAWA I OBOWIĄZKI UCZESTNIKA I ORGANIZATORA

1. W ramach Kursu Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z umieszczonymi na platformie edukacyjnej (Google Classroom) materiałami (m.in. filmy, prezentacje, karty pracy), przygotowanymi przez Trenerów-Ekspertów oraz uzyskania pozytywnego wyniku egzaminu sprawdzającego wiedzę z zakresu omawianych treści w każdym z pięciu modułów. Pozytywny wynik z egzaminu sprawdzającego wiedzę otrzymuje Uczestnik, który uzyskał z testu przynajmniej 80% poprawnych odpowiedzi.
2. W ramach Kursu Uczestnik zobowiązany jest zaplanować, przeprowadzić i podsumować interdyscyplinarny projekt obejmujący w szczególności zajęcia, spotkanie, lekcje, szkolenie, wydarzenie, aktywność, w podejściu STEAM w szkole lub placówce edukacyjnej, domu kultury, bibliotece, społeczności lokalnej lub innej społeczności, nawiązujący do jednego z tematów przewodnich określonych przez Organizatora (dalej „Projekt”).
3. Projekt musi być realizowany w zespole pod opieką Uczestnika.
4. Do Projektu Uczestnik może zaangażować uczniów, nauczycieli, specjalistów lub innego Uczestnika Kursu.
5. Do Projektu Uczestnik może zaangażować również inne placówki edukacyjne, domy kultury, biblioteki lub społeczność środowiska lokalnego.
6. Po zrealizowaniu Projektu, najpóźniej do dnia 30 kwietnia 2025 roku, Uczestnik zobowiązany jest do zamieszczenia relacji z realizacji działań na padlecie (dalej „Sprawozdanie”) zawierającej co najmniej następujące elementy:
  - A. uzupełniony dokument z przebiegiem realizacji projektu, zgodnie ze wzorem dostępnym na platformie edukacyjnej (Google Classroom);
  - B. zdjęcia nieekspozujące wizerunku osób (twarzy) biorących udział w Projekcie;
  - C. teksty respektujące prawa autorskie;
  - D. filmiki nieekspozujące wizerunku osób (twarzy) biorących udział w Projekcie;
  - E. elementy graficzne;
  - F. wszelkie niezbędne zgody.
7. Każdy temat przewodni ma swój osobny padlet, a szczegółowe informacje znajdują się na platformie edukacyjnej (Google Classroom).
8. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystywanie Sprawozdania oraz wszystkich jego elementów w ramach działalności statutowej Organizatora, a w szczególności w celach dydaktycznych, sprawozdawczych i statystycznych.
9. Uczestnik zobowiązuje się do udziału w przynajmniej 80% spotkań on-line zgodnie z ustalonym harmonogramem stanowiącym Załącznik nr 2 Regulaminu z wykorzystaniem jego imienia, nazwiska, głosu, wizerunku, w tym wizerunku pozowanego i wizerunku w ruchu, zwanych dalej łącznie „Dobrami Osobistymi”, na warunkach określonych w Załączniku nr 3 do Regulaminu, w celu:

- A. zapewnienia właściwego przebiegu spotkań on-line;
  - B. potwierdzenia aktywnego udziału Uczestnika w Kursie;
  - C. właściwej interakcji między Uczestnikami podczas spotkań on-line;
  - D. stworzenia przez Organizatora utworów audiowizualnych stanowiących uzupełnienie kursu STEAMowe ABC realizowanego w projekcie STEAMowe ABC w ramach programu rozwoju kompetencji nauczycieli w zakresie nauczania w modelu STEAM;
  - E. promocji Projektu w social mediach Organizatora.
10. Uczestnik ma obowiązek poinformowania Organizatora o wszelkich przeszkodach, które mogą spowodować niezrealizowanie Projektu lub niedostarczenie Sprawozdania w terminie. W tej sytuacji Organizator zachowuje prawo do wyznaczenia nowego terminu zrealizowania Projektu lub dostarczenia Sprawozdania.
11. Organizator w ramach Kursu wykona następujące czynności:
- A. udostępni materiały edukacyjne do realizacji Kursu;
  - B. zorganizuje spotkania online z Trenerami-Ekspertami dla uczestników Kursu;
  - C. zapewni merytoryczną i metodologiczną pomoc w pracy nad realizacją Projektu;
  - D. przeprowadzi promocję Kursu w mediach;
  - E. zarchiwizuje zebrane przez Uczestników materiały z możliwością i wykorzystania w publikacjach naukowych i edukacyjnych.
  - F. po zakończeniu realizacji Kursu przygotuje i prześle imienne certyfikaty dla Uczestników.

#### **§4**

##### **PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ**

1. Wszystkie materiały przekazane Uczestnikowi w ramach Kursu, jak również szata graficzna oraz wybór i układ treści z opublikowanych materiałów edukacyjnych i promocyjnych, są chronione prawami własności intelektualnej, w tym prawami autorskimi, które przysługują Organizatorowi.
2. Materiały udostępnione przez Organizatora w związku z Kursem można wykorzystywać, w tym drukować oraz przechowywać wyłącznie w celach realizacji Kursu. Jakikolwiek korzystanie z Materiałów lub rozporządzanie nimi, inne niż wskazane w zdaniu poprzednim, w szczególności w celach komercyjnych, wymaga każdorazowo uprzedniego pisemnego zezwolenia Organizatora.
3. Z dniem przekazania przez Uczestnika Sprawozdania z przeprowadzonego interdyscyplinarnego Projektu w podejściu STEAM, Uczestnik udziela Organizatorowi, bez konieczności składania dodatkowych oświadczeń w tym zakresie, niepłatnej, niewyłącznej, nieprzenoszalnej, niewypowiadalnej, nieograniczonej w czasie (na cały okres trwania praw) i bez ograniczeń terytorialnych, licencji na korzystanie z każdego utworu, w rozumieniu Ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych lub innej uchwalonej w jej miejsce, powstałego podczas lub w związku ze Sprawozdaniem z przeprowadzonego

interdyscyplinarnego Projektu w podejściu STEAM, utwalonego w jakiegokolwiek formie, na następujących polach eksploatacji:

- A. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu – wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
- B. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
- C. w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w pkt 2 – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
- D. wprowadzania do obrotu egzemplarzy powstałych wskutek zwielokrotnienia, a w tym:
  - a. wszelkich wydawnictw drukowanych (w szczególności wywiady, artykuły i informacje w prasie);
  - b. reklamy prasowej, a także artykułów redakcyjnych i materiałów dołączanych do prasy;
  - c. materiałów typu PoS w punktach sprzedaży oraz innych form reklamy wewnętrznej (indoor), w tym standów, materiałów drukowanych i plakatów, monitorów;
  - d. plakatów wielkoformatowych w ramach reklamy zewnętrznej (outdoor);
  - e. rozpowszechnianie poprzez radio lub telewizję (w szczególności wywiady, spoty reklamowe, billboardy sponsorskie, spoty making off);
  - f. wyświetlanie, rozpowszechnianie podczas różnego rodzaju imprez, w szczególności pokazów, konferencji; drukiem, w postaci książkowej (w tym również w ramach utworów zbiorowych), w czasopiśmie;
  - g. rozpowszechnianie, publikowanie, wyświetlanie za pośrednictwem social media (w szczególności filmy wideo, wywiady, wpisy, zdjęcia, grafiki);
  - h. w formie elektronicznej, w tym w ramach elektronicznych baz danych, na nośnikach magnetycznych, cyfrowych, optycznych, elektronicznych, również w postaci CD-ROM, dyskietek, DVD, Blu-Ray, nośników flash, a także publicznego udostępniania utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, za pośrednictwem sieci informatycznych i teleinformatycznych, także w Internecie, sieciach lokalnych, extranetu oraz telefonii mobilnej poprzez wprowadzenie do pamięci komputera lub serwera, przechowywanie w pamięci komputera lub serwera i sieci multimedialnych, bez żadnych ograniczeń ilościowych;
  - i. działania w zakresie kształtowania stosunków społecznych (PR), m.in. notatki prasowe, wywiady, wystąpienia w programach tv, wideo;
  - j. umieszczanie i rozpowszechnianie w materiałach reklamowych lub promocyjnych;

- k. publikacji wydawniczych realizowanych na podstawie utworu lub z jego wykorzystaniem;
  - l. nadawania drogą emisji radiowej lub telewizyjnej, przewodowej lub bezprzewodowej, w tym naziemnej lub satelitarnej;
  - m. wyświetlanie za pośrednictwem social media;
- E. trwałego lub czasowego utrwalania i zwielokrotniania, bez ograniczenia co do ilości i wielkości nakładu, w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w tym techniką zapisu magnetycznego, światłoczułego, audiowizualnego, cyfrowego, optycznego, drukarskiego (w tym także drukiem powiększonym i alfabetem Braille'a), reprograficznego, komputerowego, niezależnie od formy zapisu i nośnika, techniki, oprawy, rodzaju i sposobu dystrybucji lub upublicznienia oraz innymi znanymi w chwili przeniesienia praw technikami;
- F. publiczne udostępnianie utworu, zarówno odpłatne, jak i nieodpłatne, w tym w trakcie prezentacji i konferencji oraz w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym także w sieciach telekomunikacyjnych i komputerowych lub w związku ze świadczeniem usług telekomunikacyjnych, w tym również - z zastosowaniem w tym celu usług interaktywnych;
- G. przekazywania lub przesyłania zapisów utworu pomiędzy komputerami, serwerami i użytkownikami (korzystającymi), innymi odbiorcami, przy pomocy wszelkiego rodzaju środków i technik;
- H. wykorzystywania w całości lub we fragmentach do celów informacyjnych, handlowych, marketingowych, promocyjnych i reklamowych;
- I. dowolnego wykorzystywania w przekazach informatycznych, reklamowych i promocyjnych, jak również wyłączne prawo do zezwalania na dokonywanie przedruków w prasie, Internecie i innych mediach;
- J. wykorzystywania w całości lub we fragmentach, w tym w ramach kompilacji, zbiorów, utworów zbiorowych lub połączeń z innymi dobrami, w tym innymi utworami, w różnych wersjach zmienionych i skróconych, w wersjach ze zmienioną warstwą ilustrującą lub informacyjną;
- K. najmu, dzierżawy, użyczenia i innego oddawania do korzystania z oryginału lub egzemplarza utworu;
- L. dokonywania i wykorzystywania opracowań utworu, w tym wszelkich zmian, łączenia, przetwarzania, dzielenia i ulepszeń oraz wyrażania zgody na dokonywanie takich czynności przez inne osoby;
- M. tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;
- N. eksploatację utworu w dowolnym języku;

- O. produkcji wytworów w oparciu o utwór oraz korzystanie z utworu w inny sposób na potrzeby produkcji;
  - P. korzystania na własny użytek w ramach prowadzonej działalności statutowej lub gospodarczej;
  - Q. korzystania w ramach prowadzonej działalności gospodarczej;
  - R. wszelkich form eksploatacji i dystrybucji, tak w formie graficznej, tekstowej, zapisu elektronicznego i komputerowego jak i innych form, zarówno w wersji drukowanej, jak i elektronicznej;
  - S. rozpowszechniania i udostępniania za pomocą mediów strumieniowych;
  - T. webcasting;
  - U. simulcasting własny;
  - V. simulcasting cudzy.
4. Uczestnik zobowiązuje się, że przez cały okres trwania praw do utworu, nie będzie korzystał ze swojego prawa do wypowiedzenia umowy licencji dotyczącej tego utworu.

## **§5**

### **REZYGNACJA Z UDZIAŁU W KURSIE**

1. Uczestnik ma prawo do rezygnacji z Kursu na każdym jego etapie poprzez zawiadomienie Organizatora za pomocą stosownej wiadomości e-mail: [k.pazio@fundacjaszkolna.edu.pl](mailto:k.pazio@fundacjaszkolna.edu.pl) lub na adres pocztowy Organizatora: Fundacja Szkolna, ul. Obrzeźna 12a, 02-691 Warszawa.
2. Uczestnik rezygnujący z Kursu przed jego zakończeniem powinien podać powód rezygnacji.

## **§6**

### **INFORMACJA O DANYCH OSOBOWYCH**

1. Administratorem danych osobowych jest Fundacja Szkolna z siedzibą w Warszawie przy ul. Obrzeźnej 12a. W sprawie przetwarzania danych osobowych prosimy o kontakt pocztą elektroniczną: e-mail [w.rosa@fundacjaszkolna.edu.pl](mailto:w.rosa@fundacjaszkolna.edu.pl).
2. Organizator przetwarza dane w zakresie: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, numer telefonu, wizerunek, nazwa szkoły, w której pracuje Uczestnik.
3. Podanie danych osobowych przez zgłaszającego jest dobrowolne, ale niezbędne do przystąpienia do Kursu.
4. Dane są przetwarzane w celu:
  - A. realizacji Kursu (art. 6 ust.1 lit. b RODO),
  - B. możliwości dochodzenia roszczeń i ochrony przed roszczeniami (art. 6 ust.1 lit. f RODO),
  - C. komunikowania się w sprawach związanych z udziałem w programach edukacyjnych (art. 6 ust.1 lit. f RODO),
  - D. wypełniania obowiązków prawnych ciążących na Fundacji (art. 6 ust.1 lit. c RODO),

- E. upublicznienia na kanale steamABC.edu.pl na potrzeby realizacji kursu dla nauczycieli oraz promocji projektu (art. 6 ust.1 lit. a RODO).
5. Informacje o działaniach edukacyjnych Fundacji Szkolnej otrzymywane są na podstawie wyrażonej zgody (art. 6 ust.1 lit. a RODO). Osoby wyrażające zgodę, mają prawo w dowolnym momencie ją wycofać.
  6. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
  7. Dane mogą również być powierzane do przetwarzania podmiotom, które świadczą na rzecz Fundacji Szkolnej usługi wiążące się z przetwarzaniem danych osobowych, z zastrzeżeniem, że te podmioty nie nabywają prawa do samodzielnego przetwarzania tych danych, a jedynie do wykonywania poleceń Fundacji Szkolnej w tym zakresie.
  8. Odbiorcami danych osobowych będą:
    - A. użytkownicy kanału steamABC.edu.pl;
    - B. podmioty powiązane – w rozumieniu Ustawy z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych - z Administratorem;
    - C. podmioty uprawnione do ich uzyskania na podstawie obowiązujących przepisów prawa.
  9. Dane osobowe przetwarzane w związku z realizacją umowy przechowywane są do chwili upływu okresu przedawnienia roszczeń wynikających z umowy lub do chwili upływu okresu przechowywania dokumentacji projektu, wymaganego przez sponsorów lub do chwili upływu okresu wynikającego z obowiązujących przepisów dotyczących prowadzenia ksiąg rachunkowych, przy czym obowiązuje najdłuższy okres.
  10. W przypadku danych przetwarzanych na podstawie zgody, dane będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji w/w celów lub do czasu wycofania zgody.
  11. Osoby, których dane osobowe są przetwarzane mają prawo żądania dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz prawo przenoszenia danych. Dopuszczalność korzystania z poszczególnych praw zależy od podstawy prawnej konkretnego przetwarzania.
  12. Osoby, których dane osobowe są przetwarzane mają prawo wnieść skargę do Prezesa UODO (na adres Urzędu Ochrony Danych osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).

## **§7**

### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Wszelkie uwagi i zgłoszenia dotyczące naruszeń Regulaminu należy przesyłać na adres poczty elektronicznej koordynatorki kursów STEAM Fundacji Szkolnej: k.pazio@fundacjaszkolna.edu.pl lub na adres pocztowy Organizatora: Fundacja Szkolna, ul. Obrzeźna 12a, 02-691 Warszawa z dopiskiem: „Uwagi do regulaminu Kursu Trenerskiego STEAM+”.
2. Organizator Kursu zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie. Wszelkie zmiany stają się obowiązujące w momencie powiadomienia Uczestników kursu poprzez

przesłanie informacji o zmianie za pośrednictwem poczty elektronicznej oraz po opublikowaniu zmian w Regulaminie na stronie internetowej Kursu.

3. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem mają zastosowanie odpowiednie przepisy kodeksu cywilnego oraz inne stosowne przepisy prawa polskiego.



## Załącznik 1

## Kalendarz Kursu Trenerskiego STEAM+

**Kalendarz Kursu Trenerskiego STEAM+**

<b>moduł</b>	<b>daty trwania modułu</b>
<b>moduł 1</b> Praca problemowa i projektowa w modelu STEAM w placówce szkolnej	07.01.2025-02.03.2025
<b>moduł 2</b> Edukacja włączająca w modelu STEAM	
<b>moduł 3</b> Praktyczna organizacja zajęć STEAM, metoda Design Thinking w edukacji	
<b>moduł 4</b> Neuro STEAM - projektowanie procesu nauczania - uczenia się	
<b>moduł 5</b> Wykorzystanie narzędzi i technologii w modelu STEAM	
<b>moduł 6</b> STEAMowy projekt - zadanie praktyczne	07.01.2025-30.04.2025
<b>moduł 7</b> Spotkania online	03.03.2025-13.05.2025
<b>moduł 8</b> Uczestnictwo w zamkniętej grupie uczestników Kursu Trenerskiego STEAM+ na Facebook'u	07.01.2025-31.05.2025

Załącznik 2  
Harmonogram spotkań online w Kursie Trenerskim STEAM+

## Harmonogram spotkań online w Kursie Trenerskim STEAM+

data	godziny	trener(ka)
03.03.2025	19.00-20.00	Zyta Czechowska
04.03.2025	17.00-18.00	Małgorzata Taraszkiewicz
05.03.2025	18.00-19.00	Michał Szczepanik
10.03.2025	18.00-19.00	Tomasz Ordza
11.03.2025	18.00-19.00	Mariola Fik
13.03.2025	17.00-18.00	Małgorzata Taraszkiewicz
17.03.2025	18.00-19.00	Tomasz Ordza
19.03.2025	18.00-19.00	Michał Szczepanik
24.03.2025	19.00-20.00	Zyta Czechowska
25.03.2025	18.00-19.00	Mariola Fik
01.04.2025	18.00-19.00	Mariola Fik
03.04.2025	18.00-19.00	Tomasz Ordza
07.04.2025	19.00-20.00	Zyta Czechowska
08.04.2025	17.00-18.00	Małgorzata Taraszkiewicz
09.04.2025	18.00-19.00	Michał Szczepanik
14.04.2025	18.00-19.00	Tomasz Ordza
15.04.2025	18.00-19.00	Mariola Fik
17.04.2025	17.00-18.00	Małgorzata Taraszkiewicz
23.04.2025	18.00-19.00	Michał Szczepanik
28.04.2025	19.00-20.00	Zyta Czechowska
05.05.2025	19.00-20.00	Zyta Czechowska
06.05.2025	17.00-18.00	Małgorzata Taraszkiewicz
07.05.2025	18.00-19.00	Michał Szczepanik
12.05.2025	18.00-19.00	Tomasz Ordza
13.05.2025	18.00-19.00	Mariola Fik

\*Organizatorzy Kursu Trenerskiego STEAM+ zastrzegają, że o ewentualnych zmianach terminarza, wynikających z przyczyn losowych, uczestnicy Kursu Trenerskiego STEAM+ zostaną poinformowani.

### Załącznik 3

#### Zgoda na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku

Warszawa, dnia \_\_\_\_\_ roku

### **ZGODA**

Ja, niżej podpisana/y, wyrażam dobrowolną, konkretną, świadomą i jednoznaczną zgodę na nieodpłatne utrwalanie i wykorzystanie mojego wizerunku wraz z podaniem moich podstawowych danych osobowych w zakresie: ....., w całości lub w postaci dowolnych fragmentów utrwalonych podczas realizacji Kursu, przez Fundację Szkolną z siedzibą w Warszawie (02-691) przy ul. Obrzeźnej 12a, zwaną dalej Organizatorem, poprzez upublicznienie na portalu internetowym steamabc.edu.pl oraz w mediach społecznościowych.

Jestem świadoma/y, że nieodpłatne wykorzystanie wizerunku, o którym mowa powyżej, odnosi się do wielokrotnego (nieograniczonego ilościowo, czasowo i terytorialnie) korzystania z wizerunku i głosu oraz wypowiedzi, bez ograniczeń terytorialnych, na cały okres trwania tych praw, na zasadzie wyłączności i rozporządzania utworem w dowolny sposób wraz ze wszystkimi jego elementami, w całości lub w części, w nieograniczonej ilości, na co najmniej następujących polach eksploatacji:

1. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu – wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy na których wizerunek utrwalono, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
2. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których wizerunek utrwalono – wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
3. w zakresie rozpowszechniania Dóbr Osobistych w sposób inny niż określony w pkt 2 – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie wizerunku w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
4. wprowadzania do obrotu egzemplarzy powstałych wskutek zwielokrotnienia, a w tym:
  - a) wszelkich wydawnictw drukowanych (w szczególności wywiady, artykuły i informacje w prasie);
  - b) reklamy prasowej, a także artykułów redakcyjnych i materiałów dołączanych do prasy;
  - c) materiałów typu PoS w punktach sprzedaży oraz innych form reklamy wewnętrznej (indoor), w tym standów, materiałów drukowanych i plakatów, monitorów;
  - d) plakatów wielkoformatowych w ramach reklamy zewnętrznej (outdoor);
  - e) rozpowszechnianie poprzez radio lub telewizję (w szczególności wywiady, spoty reklamowe, billboardy sponsorskie, spoty making of);
  - f) wyświetlanie, rozpowszechnianie podczas różnego rodzaju imprez, w szczególności pokazów, konferencji;
  - g) drukiem, w postaci książkowej (w tym również w ramach utworów zbiorowych), w czasopismach;
  - h) rozpowszechnianie, publikowanie, wyświetlanie za pośrednictwem social media (w szczególności filmy wideo, wywiady, wpisy, zdjęcia, grafiki);
  - i) w formie lub postaci elektronicznej, w tym w ramach elektronicznych baz danych, na nośnikach magnetycznych, cyfrowych, optycznych, elektronicznych, również w postaci CD-ROM, dyskietek, DVD, Blu-Ray, nośników flash, a także publicznego udostępniania Dóbr Osobistych w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, za pośrednictwem sieci informatycznych i teleinformatycznych, także

w Internecie, sieciach lokalnych, extranetu oraz telefonii mobilnej poprzez wprowadzenie do pamięci komputera lub serwera, przechowywanie w pamięci komputera lub serwera i sieci multimedialnych, bez żadnych ograniczeń ilościowych;

- j) działania w zakresie kształtowania stosunków społecznych (PR), m.in. notatki prasowe, wywiady, wystąpienia w programach tv, wideo;
  - k) umieszczanie i rozpowszechnianie w materiałach reklamowych lub promocyjnych;
  - l) publikacji wydawniczych realizowanych z wykorzystaniem wizerunku;
  - m) nadawanie drogą emisji radiowej lub telewizyjnej, przewodowej lub bezprzewodowej, w tym naziemnej lub satelitarnej;
  - n) wyświetlanie za pośrednictwem social media;
5. trwałego lub czasowego utrwalania i zwielokrotniania, bez ograniczenia co do ilości i wielkości nakładu, w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w tym techniką zapisu magnetycznego, światłoczułego, audiowizualnego, cyfrowego, optycznego, drukarskiego (w tym także drukiem powiększonym i alfabetem Braille'a), reprograficznego, komputerowego, niezależnie od formy zapisu i nośnika, techniki, oprawy, rodzaju i sposobu dystrybucji lub upublicznienia oraz innymi znanymi w chwili przeniesienia praw technikami;
  6. publiczne udostępnianie wizerunku, zarówno odpłatne, jak i nieodpłatne, w tym w trakcie prezentacji i konferencji oraz w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym także w sieciach telekomunikacyjnych i komputerowych lub w związku ze świadczeniem usług telekomunikacyjnych, w tym również - z zastosowaniem w tym celu usług interaktywnych;
  7. przekazywania lub przesyłania zapisów wizerunku pomiędzy komputerami, serwerami i użytkownikami (korzystającymi), innymi odbiorcami, przy pomocy wszelkiego rodzaju środków i technik;
  8. wykorzystywania w całości lub we fragmentach do celów informacyjnych, handlowych, marketingowych, promocyjnych i reklamowych;
  9. dowolnego wykorzystywania w przekazach informatycznych, reklamowych i promocyjnych, jak również wyłączne prawo do zezwalania na dokonywanie przedruków w prasie, Internecie i innych mediach;
  10. wykorzystywania w całości lub we fragmentach, w tym w ramach kompilacji, zbiorów, utworów zbiorowych lub połączeń z innymi dobrami, w tym innymi utworami, w różnych wersjach zmienionych i skróconych, w wersjach ze zmienioną warstwą ilustrującą lub informacyjną;
  11. najmu, dzierżawy, użyczenia i innego oddawania do korzystania z oryginału lub egzemplarza nośnika, na którym utrwalono Dobra Osobiste;
  12. dokonywania i wykorzystywania opracowań wizerunku, w tym wszelkich zmian, łączenia, przetwarzania, dzielenia i ulepszeń oraz wyrażania zgody na dokonywanie takich czynności przez inne osoby;
  13. tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;
  14. produkcji wytworów w oparciu o wizerunek oraz korzystanie z Dóbr Osobistych w inny sposób na potrzeby produkcji;
  15. korzystania na własny użytek w ramach prowadzonej działalności statutowej lub gospodarczej;
  16. korzystania w ramach prowadzonej działalności gospodarczej;
  17. wszelkich form eksploatacji i dystrybucji, tak w formie graficznej, tekstowej, zapisu elektronicznego i komputerowego jak i innych form, zarówno w wersji drukowanej, jak i elektronicznej;
  18. rozpowszechniania i udostępniania za pomocą mediów strumieniowych;
  19. webcasting;
  20. simulcasting własny;

21. simulcasting cudzy.

Jestem świadoma/y i zgadzam się na to, że Organizatorowi przysługuje wyłączone prawo decydowania o formie i czasie wykorzystywania mojego wizerunku.

---

(imię i nazwisko)