



Regulamin rekrutacji i uczestnictwa w bezpłatnych studiach realizowanych w ramach projektu:
Jakość i Innowacyjność - Zintegrowany Program Rozwoju Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego
POWER, Oś III, Działanie 3.5

Niniejszy regulamin określa zasady rekrutacji i uczestnictwa w studiach realizowanych w ramach projektu „Jakość i Innowacyjność - Zintegrowany Program Rozwoju Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego” realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, Oś III Szkolnictwo Wyższe dla Gospodarki i Rozwoju; Działanie 3.5. Kompleksowe programy szkół wyższych, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego (zwanego dalej Projektem), na kierunku: Informatyka i ekonometria – ścieżka specjalizacyjna (specjalność) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR, w Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego.

Postanowienia ogólne

§ 1

1. Projekt realizowany jest w oparciu o:

- 1) wniosek o dofinansowanie Projektu nr SL2014: POWR.03.05.00-00-ZR53/18,
- 2) umowę dofinansowania Projektu nr POWR 03.05.00-00-ZR55/18-00 z dnia 4 czerwca 2019 r. nadzorowane przez Instytucję organizującą konkurs - Narodowe Centrum Badań i Rozwoju,
- 3) ogólne wytyczne oraz przepisy prawa związane z wdrażaniem Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój.

2. Niniejszy regulamin określa:

- 1) zasady i terminy rekrutacji uczestników Projektu na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR realizowanej w ramach Projektu na kierunku: Informatyka i ekonometria,
- 2) kryteria uczestnictwa w bezpłatnych studiach na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR , realizowanej w ramach Projektu na kierunku: Informatyka i ekonometria,
- 3) warunki uczestnictwa w bezpłatnych studiach na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR , realizowanej w ramach Projektu na kierunku: Informatyka i ekonometria,
- 4) monitorowanie i ewaluację Projektu w ramach w bezpłatnych studiów na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR, realizowanej w ramach Projektu na kierunku: Informatyka i ekonometria.

3. Biuro Projektu znajduje się w siedzibie Uczelni.



4. Użyte w Regulaminie określenia oznaczają:

- 1) Projekt – projekt Jakość i Innowacyjność - Zintegrowany Program Rozwoju Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego, realizowany w ramach POWER, Oś III, Działanie 3.5,
- 2) Uczelnia – Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego, z siedzibą w Krakowie (30-705) przy ul. G. Herlinga-Grudzińskiego 1,
- 3) Instytucja Pośrednicząca – Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, z siedzibą w Warszawie (00-695) przy ul. Nowogrodzka 47a,
- 4) kandydat – osoba zgłaszająca się do udziału w Projekcie,
- 5) uczestnik – osoba, która spełniła kryteria rekrutacyjne, została zakwalifikowana na studia realizowane w ramach Projektu na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR i podpisała umowę o świadczenie nauki, deklarację uczestnictwa w Projekcie oraz oświadczenie w sprawie przetwarzania danych osobowych uczestników projektu.

**Kryteria uczestnictwa w studiach bezpłatnych na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.:
Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR, realizowanej w Ramach Projektu**

§ 2

1. W ramach Projektu przewiduje się realizację bezpłatnych studiów w języku polskim na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR, w formach stacjonarnej i niestacjonarnej, jako studia pierwszego stopnia.
2. Rekrutacja na studia bezpłatne na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności), o której mowa w ust. 1 rozpoczynająca się od roku akademickiego 2019/2020 prowadzona będzie spośród osób, które zostały przyjęte na studia na kierunek: Informatyka i ekonometria, w terminach i na zasadach określonych w Uchwale Senatu Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie warunków i trybu rekrutacji na studia pierwszego stopnia oraz jednolite studia magisterskie w roku akademickim 2019/2020
3. Przyjęcia na ścieżkę specjalizacyjną (specjalność), o której mowa w ust. 1, prowadzone są do momentu wyczerpania limitu miejsc. Uczelnia zastrzega, że jeżeli w toku rekrutacji na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności), o której mowa w ust. 1, zostaną wyczerpane limity miejsc określone we wniosku o dofinansowanie Projektu, a wszystkie zakwalifikowane do Projektu osoby podejmą studia, nie będzie przeprowadzany nabór dodatkowy. Osoby, które nie zostaną zakwalifikowane na studia bezpłatne w ramach wybranej ścieżki specjalizacyjnej (specjalności) z powodu braku miejsc, będą mogły podjąć kształcenie na studiach płatnych prowadzonych na zasadach ogólnych w Uczelni.
4. O przyjęciu na studia bezpłatne w ramach ścieżki specjalizacyjnej (specjalności), o której mowa w ust. 1, realizowanych w ramach Projektu, decyduje kolejność składania wymaganego kompletu dokumentów, określonego w § 3 ust. 2 i ust. 3 niniejszego regulaminu.



5. Uczestnicy Projektu zostaną przyjęci na studia bezpłatne na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności), o której mowa w ust. 1, zgodnie z wymogami określonymi w niniejszym regulaminie, stanowiącym załącznik do zarządzenia Rektora Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego Nr 18/2019 z dnia 27 czerwca 2019 r. w sprawie zasad rekrutacji i uczestnictwa w projekcie „Jakość i Innowacyjność - Zintegrowany Program Rozwoju Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego” realizowanym w ramach POWER, Oś III, Działanie 3.5, w formie studiów bezpłatnych na ścieżce specjalizacyjnej pn. „Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR”, w Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego.

Zasady i terminy rekrutacji

§ 3

1. Warunkiem ubiegania się o przyjęcie na bezpłatne studia na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności)pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR, realizowanej w ramach Projektu, o której mowa w § 2 ust. 1 jest złożenie wymaganego kompletu dokumentów, o których mowa w ust. 2 i 3, po uprzednim przyjęciu na studia, na kierunek: Informatyka i ekonometria.
2. Aby kandydat mógł ubiegać się o przyjęcie na studia na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR, musi uprzednio przejść rekrutację na studia, na kierunek: Informatyka i ekonometria z wynikiem pozytywnym. W tym celu kandydat obowiązany jest poddać się procedurze rekrutacyjnej na zasadach ogólnych w uczelni, opisanych na stronie internetowej uczelni [<https://rekrutacja.ka.edu.pl/>].
3. Dodatkowo kandydaci, którzy po zakwalifikowaniu na studia, na kierunku Informatyka i ekonometria zamierzają ubiegać się o wpis na studia bezpłatne w ramach ścieżki specjalizacyjnej (specjalności)pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR, realizowanej w ramach Projektu, wraz z dokumentami rekrutacyjnymi wskazanymi w ust. 2 obowiązani są złożyć wniosek o przyjęcie na tą ścieżkę specjalizacyjną, zamieszczony na stronie internetowej uczelni [<https://rekrutacja.ka.edu.pl/>], którego wzór stanowi załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.
4. Komplet dokumentów rekrutacyjnych określonych w ust. 2 i 3 wydrukowany i podpisany, należy złożyć w Dziale Rekrutacji Krakowskiej Akademii (ul. Gustawa Herlinga-Grudzińskiego 1, 30-705 Kraków, bud C, parter) osobiście, pocztą tradycyjną (listem poleconym) lub za pośrednictwem pełnomocnika.
5. W przypadku przekazania dokumentów rekrutacyjnych pocztą, uznaje się, że dokumenty zostały złożone z chwilą ich wpływu do Działu Rekrutacji Uczelni.
6. Pełnomocnictwo, o którym mowa w ust. 4 winno zostać udzielone w formie pisemnej u notariusza (notarialne) lub osobiście w Dziale Rekrutacji u upoważnionego pracownika. Pełnomocnictwo może obejmować wszystkie czynności związane z procesem rekrutacyjnym oraz wpisanie na listę studentów (tj. złożenie właściwych dokumentów,



- odbiór skierowania na badania lekarskie, odbiór informacji o przyjęciu na studia, decyzji o odmowie przyjęcia na studia, podpisanie umowy o świadczenie nauki, odbiór skierowania do domu studenckiego, dopełnienie formalności związanych z zakwaterowaniem) lub poszczególne czynności wybrane przez Kandydata.
7. Nie będą przyjmowane dokumenty od osób trzecich, nie dysponujących stosownym upoważnieniem. Dział Rekrutacji nie przyjmuje także dokumentów przesłanych drogą elektroniczną.
 8. Niedostarczenie, dostarczenie niekompletnych lub błędnie wypełnionych dokumentów rekrutacyjnych będzie skutkowało nieprzyjęciem zgłoszenia na zasadach ogólnych w uczelni, a w konsekwencji będzie uniemożliwiać przyjęcie na bezpłatne studia w ramach wybranej przez kandydata ścieżki specjalizacyjnej (specjalności).
 9. Po otrzymaniu przez Kandydata informacji o przyjęciu na studia, a następnie po otrzymaniu informacji o przyjęciu do Projektu, będzie on obowiązany, w terminie 7 dni roboczych od otrzymania informacji o zakwalifikowaniu do Projektu, podpisać i złożyć:
 - a) pisemną deklarację uczestnictwa w projekcie, której wzór stanowi załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu,
 - b) oświadczenie w sprawie przetwarzania danych osobowych uczestnika projektu, którego wzór stanowi załącznik nr 3 do niniejszego regulaminu.
 - c) umowę o świadczenie nauki na studiach bezpłatnych realizowanych na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR, w ramach Projektu, której wzór stanowi załącznik nr 4 do niniejszego regulaminu.
 10. W przypadku rezygnacji Kandydata z ubiegania się o udział w Projekcie na etapie procesu rekrutacji lub niepodpisania przez Kandydata zakwalifikowanego do Projektu umowy o świadczenie nauki oraz pozostałych dokumentów wskazanych w ust. 9 w wyznaczonym terminie, Uczelnia zakwalifikuje do udziału w projekcie następnego kandydata z listy, zgodnie z kolejnością zgłoszeń, aż do wyczerpania powstałego w ten sposób limitu miejsc.
 11. W przypadku odmowy wpisania Kandydata na listę uczestników Projektu, Kandydatowi przysługuje prawo do złożenia wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy, w terminie 5 dni roboczych, od chwili otrzymania pisemnej informacji wpisania na listę uczestników Projektu. Wniosek składa się do właściwej Komisji Rekrutacyjnej.
 12. Decyzja Komisji Rekrutacyjnej podjęta w związku z rozpoznanem wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.



Odpłatność za studia

§ 4

1. Studia prowadzone w ramach projektu mają charakter bezpłatny, a ich realizacja jest współfinansowana ze środków Unii Europejskiej. Kandydat zakwalifikowany na studia na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR jest zwolniony z opłat tytułem wpisowego, czesnego, opłat za egzaminy i zaliczenia poprawkowe oraz komisyjne, egzamin dyplomowy, wydanie dyplomu ukończenia studiów wraz z dwoma odpisami.
2. Zwolnienie z opłat nie obejmuje: opłaty rekrutacyjnej, przesunięcia bądź przywrócenia terminu egzaminu lub zaliczenia, wpisu warunkowego, powtarzania przedmiotu, studiowania awansem, powtarzania semestru, przesunięcia terminu złożenia pracy dyplomowej poza termin przewidziany do zaliczenia ostatniego semestru studiów, opłaty za wydanie dodatkowego dyplomu w tłumaczeniu na język obcy, duplikatu elektronicznej legitymacji studenckiej, duplikatu dyplomu ukończenia studiów, wymianę elektronicznej legitymacji studenckiej. Wysokość wskazanych opłat jest określona w Zarządzeniu Kanclerza Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego (Nr 8/2019 z dnia 4 kwietnia 2019 r. w sprawie opłat za studia w Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego dla osób przyjętych na studia w roku akademickim 2019/2020, dostępnych na stronie internetowej Uczelni
[\[https://www.ka.edu.pl/gfx/ksw/userfiles/adminwm/rekrutacja/2019-20/czesne-rozpozecie-2019-20.pdf\]](https://www.ka.edu.pl/gfx/ksw/userfiles/adminwm/rekrutacja/2019-20/czesne-rozpozecie-2019-20.pdf).
3. Kandydaci zakwalifikowani do udziału w Projekcie, w terminie 7 dni od podpisania umowy o świadczenie nauki są zobowiązani do wpłacenia kaucji w wysokości 3000 PLN (słownie: trzy tysiące złotych) na numer konta Uczelni otrzymany przy podpisywaniu umowy.
4. Po ukończeniu studiów w przewidzianym planem i harmonogramem studiów terminie kaucja, na wniosek studenta, podlega zwrotowi, w terminie 14 dni od dnia złożenia przez studenta wniosku, z zastrzeżeniem sytuacji określonej w ust. 5.
5. W przypadku niewywiązywania się studenta z obowiązków określonych w § 5, w szczególności nieusprawiedliwionego opuszczania zajęć dydaktycznych i niewypełniania obowiązków wynikających z regulaminem studiów w związku z przebiegiem i organizacją procesu dydaktycznego wpłacona kaucja zostanie zaliczona na poczet kosztów dydaktycznych poniesionych przez Uczelnię.
6. Wysokość kaucji oraz zasady odpłatności nie mogą ulec zmianie w okresie realizacji projektu, nawet w przypadku zmian regulaminu, o których mowa w § 9.

**Warunki uczestnictwa w studiach na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.:
Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR, realizowanej w ramach Projektu**



§ 5

1. Udział studenta w zajęciach przewidzianych planem i harmonogramem studiów jest obowiązkowy.
2. Na zajęciach prowadzone są pisemne listy obecności studentów, a obecność jest każdorazowo weryfikowana przez każdego z wykładowców prowadzących zajęcia.
3. Student, który w ciągu miesiąca opuści więcej niż 20 % godzin lekcyjnych zajęć przewidzianych harmonogramem, może zostać skreślony z listy studentów.
4. Student, który rażąco narusza obowiązki studenta określone w regulaminie studiów, lub z własnej winy zostanie skreślony z listy studentów ponosi pełną odpowiedzialność za szkodę wyrządzoną z tego tytułu Uczelni, w szczególności ponosi koszty kształcenia określone w projekcie, w przeliczeniu na jednego uczestnika.
5. Za nieukończenie studiów realizowanych w ramach Projektu z winy studenta uważa się w szczególności rezygnację z uczestnictwa w Projekcie bez ważnych przyczyn oraz skreślenie studenta z powodu nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, chyba, że były one spowodowane wyłącznie okolicznościami, za które student nie ponosi odpowiedzialności.
6. Warunki składania przez studenta egzaminów i uzyskiwania zaliczeń, stosowaną skalę ocen, warunki zaliczania semestru lub roku studiów a także składania pracy dyplomowej i egzaminu końcowego określa regulamin studiów obowiązujący w Uczelni.

Monitorowanie i ewaluacja projektu

§ 6

1. Uczestnik Projektu zobowiązany jest do udzielania na wniosek uczelni wszelkich wyjaśnień i informacji mających znaczenie dla prawidłowej realizacji Projektu w trakcie jego trwania oraz 12 miesięcy po zakończeniu kształcenia, w szczególności dotyczących informacji o statusie na rynku pracy lub kontynuacji kształcenia.
2. Uczestnik Projektu zobowiązany jest do informowania Uczelni o zmianach w zakresie danych teleadresowych (mail, telefon, adres).

§ 7

Uczestnicy Projektu są zobowiązani do współdziałania z Uczelnią oraz podmiotami realizującymi badania ewaluacyjne na zlecenie Instytucji Zarządzającej, Instytucji Pośredniczącej lub Uczelni w zakresie wszelkich działań podejmowanych dla potrzeb monitorowania i ewaluacji Projektu, w szczególności wypełniając ankiety ewaluacyjne i monitoringowe.

Ochrona danych osobowych

§ 8

1. Dane osobowe kandydatów na studia realizowane na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR, prowadzonej w ramach Projektu,



studentów zakwalifikowanych na studia na ścieżce specjalizacyjnej (specjalności) pn.: Projektowanie gier komputerowych i aplikacji VR, realizowanej w ramach Projektu mogą być przetwarzane wyłącznie w celu realizacji Projektu, w szczególności potwierdzania kwalifikowalności wydatków, udzielania wsparcia uczestnikom Projektu, ewaluacji, monitoringu, kontroli, audytu, sprawozdawczości oraz działań informacyjno-promocyjnych.

2. Dane osobowe, o których mowa w ust. 1, będą powierzone do przetwarzania Instytucji Pośredniczącej oraz mogą być powierzone podmiotom realizującym badania ewaluacyjne na zlecenie Instytucji Zarządzającej, Instytucji Pośredniczącej lub Uczelni, a także specjalistycznym firmom, realizującym na zlecenie Instytucji Zarządzającej, Instytucji Pośredniczącej oraz Uczelni kontrole i audyt w ramach PO WER.
3. Uczelnia zobowiązana jest do podjęcia wszelkich kroków służących zachowaniu poufności danych osobowych przetwarzanych przez mające do nich dostęp osoby upoważnione do przetwarzania danych osobowych.

Postanowienia końcowe

§ 9

1. Niniejszy Regulamin może ulec zmianie jeśli będzie to konieczne z uwagi na zmianę obowiązujących przepisów prawa, warunków umowy o dofinansowanie projektu, a także jeśli taka konieczność wynikać będzie z zaleceń Instytucji Pośredniczącej lub organów lub instytucji uprawnionych do prowadzenia kontroli i dokonywania oceny realizacji projektu.