**Załącznik nr 6 do Regulaminu rekrutacji i uczestnictwa w projekcie**

**Szczegółowy opis organizacji szkoleń**

**§ 1.**

**Wymagania techniczne**

1. Szkolenia online będą prowadzone w czasie rzeczywistym, z wykorzystaniem połączenia online za pośrednictwem bezpłatnej platformy Microsoft Teams (MS Teams).
2. Udział w szkoleniu nie wymaga instalowania żadnych aplikacji. Dołączenie do szkolenia następuje przez kliknięcie
w indywidualny link wysłany przez Wykonawcę do Uczestnika lub Uczestniczki Projektu w terminie co najmniej 2 (dwóch) dni kalendarzowych przed terminem szkolenia.
3. Każdy Uczestnik i Uczestniczka Projektu jest zobowiązany posiadać podczas szkolenia komputer wyposażony w:
4. kamerę wideo;
5. głośnik;
6. mikrofon.
7. Komputer musi być podłączony do Internetu. Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik lub Uczestniczka Projektu to:
8. prędkość pobierania – 1 Mb/s;
9. prędkość wysyłania 1 Mb/s.
10. Komputer powinien być wyposażony w oprogramowanie umożliwiające dostęp do prezentowanych treści
i materiałów, w szczególności przeglądarkę (aktualną wersję przeglądarki Microsoft Edge, Internet Explorer, Safari, Chrome lub Firefox).
11. Efektywne uczestnictwo w szkoleniu on-line realizowanym w oparciu o platformę MS Teams, komputer Uczestnika lub Uczestniczki Projektu wymaga zapewnienia:
12. procesora - Windows: 1,6 GHz lub szybszy, 2-rdzeniowy; macOS: Procesor firmy Intel Core Duo; Linux: 1,6 GHz lub szybszy, 2-rdzeniowy;
13. pamięci - Windows: 4 GB pamięci RAM; 2 GB pamięci RAM w wersji 32-bitowej; macOS: 4 GB pamięci RAM; Linux: 4 GB pamięci RAM;
14. wyświetlacza - Windows: ekran o rozdzielczości 1280 x 768 pikseli; macOS: ekran o rozdzielczości 1280 x 800 pikseli; Linux: ekran o rozdzielczości 1280 x 768 pikseli;
15. grafiki - Windows: sprzętowe przyspieszanie grafiki wymaga programu DirectX 9 lub nowszego ze sterownikiem WDDM 2.0 lub nowszym dla systemu Windows 10; macOS: brak wymagań dotyczących grafiki, Linux: 128 MB pamięci graficznej.

**§ 2.**

**Udział w szkoleniach**

1. Po zakończeniu rekrutacji opisanej, w terminie co najmniej 2 (dwóch) dni kalendarzowych przed ustalonym terminem szkolenia, na indywidualny adres mejlowy Uczestnika lub Uczestniczki Projektu podany podczas rekrutacji, zostanie wysłany link do szkolenia organizowanego za pośrednictwem MS Teams. Link będzie ważny od dnia otrzymania go na adres mejlowy do dnia rozpoczęcia szkolenia oraz przez cały dzień szkolenia, w którym uczestniczyć będzie Uczestnik lub Uczestniczka Projektu.
2. Po otrzymaniu mejla Uczestnik lub Uczestniczka Projektu loguje się na platformę MS Teams klikając
w przesłany link i testuje działanie sprzętu komputerowego, z wykorzystaniem którego będzie uczestniczyć w szkoleniu, weryfikując działanie kamery, mikrofonu, głośnika, czatu.
3. W przypadku trudności z dostępem do platformy MS Teams lub w przypadku niewykrycia dostępu do kamery, głośnika, mikrofonu, Uczestnik lub Uczestniczka Projektu kontaktuje się ze swoim działem IT lub informatykiem w celu zdiagnozowania źródła problemu i jego usunięcia.
4. Odpowiedzialność za sprawne funkcjonowanie sprzętu komputerowego w trakcie szkolenia spoczywa na Uczestniku
i Uczestniczce Projektu oraz centrum krwiodawstwa i krwiolecznictwa, w którym Uczestnik lub Uczestniczka Projektu pracuje.
5. Uczestnicy i Uczestniczki Projektu mają dostęp we wszystkich przewidzianych elementów szkolenia (prezentacja, ćwiczenia, rozmowa na żywo, czat, współdzielenie ekranu, wyświetlenie filmu, zadawanie pytań i udzielanie odpowiedzi w czasie rzeczywistym).

**§ 3.**

**Sprawozdawczość**

1. Uczestnictwo w szkoleniu dokumentuje lista obecności generowana na podstawie danych o logowaniu na platformę za pośrednictwem której prowadzone jest szkolenie.
2. Zaświadczenie o ukończeniu szkolenia otrzymają osoby ze 100% frekwencją.
3. Podniesienie kompetencji Uczestników i Uczestniczek Projektu podlega monitorowaniu przez Wykonawcę przez ewaluację szkoleń za pomocą anonimowych ankiet ewaluacyjnych;
4. Ankiety ewaluacyjne są wysłane przez Wykonawcę na indywidualny adres mejlowy podany przez Uczestnika lub Uczestniczkę Projektu w formularzu.