



## Regulamin Grywalizacji w Konkursie KURS NA BIZNES

### §1

1. Niniejszy regulamin określa zasady i warunki konkursu pod nazwą „Grywalizacja – Kurs Na Biznes” (zwanym dalej Grywalizacją), w szczególności warunki uczestnictwa w konkursie, prawa i obowiązki organizatora oraz uczestników konkursu.
2. Organizatorami Grywalizacji są: **Gmina Miasta Gdyni (GMG)** z siedzibą w Gdyni przy Al. Marsz. Piłsudskiego 52/54, NIP 586-002-28-60, oraz **Polska Fundacja Przedsiębiorczości (PFP)** z siedzibą w Szczecinie (70-466 Szczecin, ul. Monte Cassino 32) zarejestrowaną w Krajowym Rejestrze Sądowym – Rejestrze stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz publicznych zakładów opieki zdrowotnej przez Sąd Rejonowy w Szczecinie Centrum XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000039918, REGON 811077420, NIP 851-22-42-911.
3. Grywalizacja jest organizowana w związku z realizacją przez Gminę Miasta Gdyni Konkursu KURS NA BIZNES (zwanym dalej Konkursem) oraz na zasadach określonych niniejszym Regulaminem i zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa. Niniejszy Regulamin nie wyłącza uprawnień przyznanych Uczestnikom na mocy powszechnie obowiązujących przepisów prawa.
4. Regulamin Grywalizacji nie podlega zatwierdzeniu w trybie określonym w ustawie z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dz.U.2023.0.227 t.j.).
5. Grywalizacja nie stanowi gry losowej lub zakładu wzajemnego w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dz.U.2023.0.227 t.j.).
6. Udział w Grywalizacji oznacza zawarcie umowy z Organizatorem przez Uczestnika Grywalizacji poprzez akceptację postanowień Regulaminu oraz opisanych w nim zasad Grywalizacji. Biorąc udział w Grywalizacji Uczestnik potwierdza, że spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w niej.

### §2

1. Grywalizacja organizowana jest za pośrednictwem Platformy Szkoleniowej Polskiej Fundacji Przedsiębiorczości: <https://szkolenia.pfp.com.pl/>
2. Celem Grywalizacji jest przeprowadzenie trzech bezpłatnych szkoleń wspierających w Konkursie KURS NA BIZNES oraz umożliwienie Uczestnikom tego Konkursu zdobycia dodatkowych punktów w ogólnej ocenie udziału w Konkursie KURS NA BIZNES.
3. W Grywalizacji punktowane będą zadania wykonane przez osoby spełniające łącznie następujące warunki:
  - a) obecność na szkoleniach realizowanych w ramach Grywalizacji, o których mowa w §3, rozumiana jako uczestnictwo przez min. 75% czasu trwania szkolenia,
  - b) deklaracja osoby pełnoletniej planującej udział w Konkursie KURS NA BIZNES w kategorii IDEA lub STARTUP.
4. Uczestnik Grywalizacji może wziąć udział we wszystkich zadaniach konkursowych lub dowolnie wybrać, w których zadaniach chce wziąć udział.
5. Uczestnictwo w Grywalizacji jest dobrowolne.

### §3

1. W ramach Grywalizacji przewiduje się realizację następujących szkoleń i zadań konkursowych:
  - 1) Szkolenie nr 1:
    - a) Temat: Poznaj format Reels na Instagramie
    - b) Termin: 13.04.2023 godz. 09:00-10:30
    - c) Wykładowca: Katarzyna Sarga
    - d) Zadanie nr 1: stworzenie krótkiego filmu (Reels), którego tematem przewodnim ma być zachęcenie do wzięcia udziału w Konkursie KURS NA BIZNES.  
Warunki konieczne do wykonania zadania:  
- wykonanie filmu (Reels) o długości do 60 sekund,



- publikacja ww. filmu jako post publiczny na Facebooku/Instagramie (należy przesłać link do posta wraz z imieniem i nazwiskiem na adres szkolenia@pfp.com.pl),
- oznaczenie posta hasztagami: #kursnabiznesgdynia #PolskaFundacjaPrzedsiębiorczości #Gdynia,
- termin wykonania, publikacji filmiku oraz przesłania linku - do dnia 18.04.2023 godz. 23:59:59,
- weryfikacja wykonania zadania i rozstrzygnięcie - do dnia 21.04.2023.

2) Szkolenie nr 2:

- a) Temat: Canva – podstawy
- b) Termin: 20.04.2023 godz. 09:00-11:00
- c) Wykładowca: Kamila Żebrowska
- d) Zadanie nr 2: stworzenie w programie Canva grafiki zachęcającej do założenia biznesu w Gdyni.  
Warunki konieczne do wykonania zadania:
  - stworzenie grafiki z użyciem ogólnodostępnych bezpłatnych zdjęć/grafik stockowych lub wykonanych własnoręcznie przez autora – Uczestnika Grywalizacji,
  - użycie bezpłatnych fontów/dodatków (lub płatnych opłaconych przez autora pracy)
  - format grafiki: jpg/png,
  - publikacja ww. grafiki jako post publiczny na Facebooku/Instagramie (należy przesłać link do posta wraz z imieniem i nazwiskiem na adres szkolenia@pfp.com.pl),
  - oznaczenie posta hasztagami: #kursnabiznesgdynia #PolskaFundacjaPrzedsiębiorczości #Gdynia,
  - termin wykonania, publikacji grafiki oraz przesłania linku - do dnia 25.04.2023 godz. 23:59:59,
  - weryfikacja wykonania zadania i rozstrzygnięcie - do dnia 28.04.2023.

3) Szkolenie nr 3:

- a) Temat: Jak przygotować efektywne wystąpienie?
- b) Termin: 27.04.2023 godz. 09:00-11:00
- c) Wykładowca: Anna Dziwulska
- d) Zadanie nr 3: stworzenie krótkiej prezentacji nt. Gdzie widzisz siebie za 5 lat?  
Warunki konieczne do wykonania zadania:
  - forma prezentacji – dowolna (film, animacja, grafika, opis itp.),
  - ograniczenia techniczne dla filmu, animacji, grafiki – jak w pkt 1 i 2 niniejszego ustępu;
  - ograniczenia techniczne dla opisu - plik zawierający do 2500 znaków łącznie ze spacjami,
  - przesłanie ww. prezentacji wraz z imieniem i nazwiskiem na adres szkolenia@pfp.com.pl,
  - termin wykonania oraz przesłania prezentacji - do dnia 03.05.2023 godz. 23:59:59,
  - weryfikacja wykonania zadania i rozstrzygnięcie - do dnia 05.05.2023.

2. Uczestnik Grywalizacji, przystępujący do wykonania zadań, o których mowa w ust. 1 niniejszego paragrafu, zobowiązany jest do przesłania na adres [szkolenia@pfp.com.pl](mailto:szkolenia@pfp.com.pl) wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego Grywalizacji, stanowiącego załącznik do Regulaminu Grywalizacji.

3. Formularz Zgłoszeniowy Grywalizacji powinien być wysłany jeden raz – przed realizacją przez Uczestnika pierwszego zadania z wybranych przez niego do wykonania.

#### §4

1. Zadanie konkursowe zalicza się każdorazowo po spełnieniu łącznie następujących warunków:
  - obecności na danym szkoleniu - rozumianej jak w §2 ust. 3 pkt a)
  - otrzymania przez Organizatora Formularza Zgłoszeniowego Grywalizacji, o którym mowa w §3 ust. 2 i 3
  - realizacji zadania w wymaganym zakresie oraz terminie, o których mowa w §3 ust. 1
2. Rozstrzygnięcia zadań konkursowych dokonuje komisja składająca się z przedstawicieli PFP i GMG.
3. Komisja, o której mowa w ust. 2 niniejszego paragrafu, wybierze w drodze głosowania 3 prace spośród przesłanych w ramach poszczególnych zadań, którym zostaną nadane odpowiednio miejsca od 1. do 3.
4. Posiedzenia komisji, na których następuje wybór 3 Laureatów w ramach poszczególnych zadań Grywalizacji, mają charakter niejawni.
5. Uczestnikom Grywalizacji i Laureatom przyznane zostaną punkty według poniższych zasad:
  - 1 miejsce – 7 punktów
  - 2 miejsce – 5 punktów
  - 3 miejsce - 3 punkty



Każda osoba, która wykona poprawnie zadanie konkursowe, otrzyma 1 punkt za zadanie.

Każda osoba, która weźmie udział w szkoleniu, otrzyma po 1 punkcie za szkolenie.

6. Komisja jest organem dokonującym weryfikacji prawidłowości wykonania zadań oraz decydującym o przyznaniu miejsc i punktacji. Decyzje komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich żaden środek odwoławczy.
7. Organizator poinformuje wszystkich Laureatów o przyznaniu punktacji wysyłając wiadomość elektroniczną na adres e-mail podany przez Laureatów w Formularzu Zgłoszeniowym Grywalizacji.
8. Laureatem może zostać wyłącznie Uczestnik, który spełnił wszystkie wymogi określone w Regulaminie.
9. Trzem Laureatom Grywalizacji z najwyższą liczbą punktów, przysługuje pierwszeństwo wyboru mentorów, w przypadku zakwalifikowania się ich do grona finalistów Konkursu KURS NA BIZNES.

## §5

1. Uczestnik Grywalizacji oświadcza, że:
  - 1) jest wyłącznym autorem treści każdego z zadań konkursowych Grywalizacji i posiada do nich wyłączne autorskie prawa majątkowe i osobiste,
  - 2) osobom trzecim nie przysługują żadne prawa i roszczenia do zadań konkursowych Grywalizacji,
  - 3) zadania konkursowe Grywalizacji nie stanowią zapożyczenia lub opracowania innego utworu w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. 2022.2509),
  - 4) zadania konkursowe Grywalizacji nie naruszają żadnych praw ochronnych w rozumieniu ustawy z dnia 30 czerwca 2000 roku Prawo własności przemysłowej (Dz.U.2021.324 t.j.),
  - 5) zadania konkursowe Grywalizacji nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich, w tym ich dóbr osobistych, danych osobowych i nie zachodzą żadne inne okoliczności, które mogłyby narazić Organizatorów na odpowiedzialność wobec osób trzecich z tytułu wykorzystania zadania konkursowego Grywalizacji.
2. Uczestnik Grywalizacji oświadcza, że zgłoszenie się do Grywalizacji i wykonanie każdego z wybranych zadań konkursowych jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu Grywalizacji bez konieczności składania dodatkowych odrębnych oświadczeń i jest równoznaczne ze złożeniem przez Uczestnika oświadczenia i zobowiązania w następującym zakresie:
  - 1) zadanie konkursowe Grywalizacji jest indywidualną twórczością Uczestnika,
  - 2) Uczestnik Grywalizacji dysponuje wszelkimi prawami do zadania konkursowego i nie jest ono ograniczone ani obciążone prawami na rzecz osób trzecich,
  - 3) Uczestnik Grywalizacji wyraża zgodę na rozpowszechnianie zadania konkursowego do celów związanych z Konkursem KURS NA BIZNES, o którym mowa w §1 ust. 3,
  - 4) wykorzystanie zadania konkursowego przez Organizatorów zgodnie z postanowieniami Regulaminu nie naruszy praw osób trzecich lub dóbr osobistych osób trzecich lub innych praw,
  - 5) wszystkie osoby widniejące na filmie wyrażają zgodę na opublikowanie ich danych osobowych oraz wizerunku, publiczną ekspozycję prac, oraz wykorzystywanie w zakresie określonym niniejszym Regulaminem. W przypadku opublikowania danych osobowych i wizerunku osób trzecich Uczestnik oświadcza, iż posiada zgody tych osób na publikację ich danych i wizerunku oraz, że poinformował te osoby o celach przetwarzania oraz prawach jakie im przysługują,
  - 6) Uczestnik Grywalizacji akceptuje i wyraża zgodę na wykorzystanie zadania konkursowego zgodnie z celami Konkursu KURS NA BIZNES i wyraża zgodę na opublikowanie zadania konkursowego na stronie Konkursu KURS NA BIZNES tj. [www.gdyniaprzedsiebiorcza.pl](http://www.gdyniaprzedsiebiorcza.pl) i [www.gdynia.pl](http://www.gdynia.pl), a także wyraża zgodę na wykorzystanie zadania konkursowego do ewentualnych innych potrzeb związanych z Konkursem KURS NA BIZNES.
3. Uczestnik Grywalizacji zrzeka się wszelkich praw związanych z kontrolą i zatwierdzaniem wykorzystania zadania konkursowego.
4. Uczestnik Grywalizacji udziela Organizatorom niewyłącznej licencji bez ograniczeń terytorialnych na korzystanie z zadania konkursowego, na okres 5 lat od dnia wykonania zadania konkursowego wraz z prawem do rozpowszechniania utworów zależnych w zakresie adaptacji, i tłumaczeń na języki obce.



5. Licencja, o której mowa w ust.4 obejmuje prawo do wykorzystywania zadań konkursowych na polach eksploatacji:
  - 1) wprowadzanie do obrotu,
  - 2) użyczenie lub najem,
  - 3) wystawianie, wyświetlanie, nadawanie, reemitowanie, udostępnianie w taki sposób aby każdy miał do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym (np. w internecie w tym m.in. na stronie Konkursu KURS NA BIZNES, na portalach społecznościowych Organizatorów, tj. [www.gdyniaprzedsiebiorcza.pl](http://www.gdyniaprzedsiebiorcza.pl) i [www.gdynia.pl](http://www.gdynia.pl) oraz innych stronach internetowych Organizatorów lub podmiotów z nimi współpracujących),
  - 4) utrwalanie i zwielokrotnianie techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową.
6. Sposób korzystania z materiałów objętych licencją obejmuje każdy cel zgodny z prawem a w szczególności wykorzystywanie ich na potrzeby promocyjne, w tym do produkcji innych materiałów i utworów zamawianych przez Organizatorów tj.: utwory audiowizualne, prezentacje multimedialne i inne.
7. Uczestnik Grywalizacji zobowiązuje się nie wykonywać wobec Organizatorów swoich autorskich praw osobistych do zadania konkursowego.

#### §6

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wykluczenia z udziału w Grywalizacji Uczestników, a w skrajnych przypadkach - do blokowania uczestnictwa w Grywalizacji tych Uczestników, którzy naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu, a w szczególności:
  - 1) w związku z udziałem w Grywalizacji prowadzą działania sprzeczne z prawem lub z dobrymi obyczajami lub gdy godzą swym działaniem w interesy osób trzecich lub naruszają ich prawa,
  - 2) prowadzą działania mające na celu obejście Regulaminu,
  - 3) prowadzą działania naruszające uzasadnione interesy Organizatorów lub godzą w ich wizerunek.
2. Organizatorzy Grywalizacji nie ponoszą odpowiedzialności za:
  - 1) naruszenie przez Uczestników Grywalizacji praw autorskich lub dóbr osobistych osób trzecich,
  - 2) problemy ze zgłoszeniem zadania konkursowego wynikające ze względów technicznych,
  - 3) nieumiejętne posługiwanie się komputerem bądź urządzeniem elektronicznym.
3. Organizatorzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody spowodowane podaniem nieprawdziwych danych bądź innego typu nieprawidłowościami po stronie Uczestników Grywalizacji.

#### §7

Stosownie do art. 14 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej RODO), wobec uzyskania od Pani/Pana danych osobowych, informujemy, że:

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Prezydent Miasta Gdyni, al. Marsz. Piłsudskiego 52-54, Gdynia (81-382), e-mail: [umgdynia@gdynia.pl](mailto:umgdynia@gdynia.pl), tel.: +48 58 626 26 26
2. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można skontaktować się poprzez adres e-mail: [iod@gdynia.pl](mailto:iod@gdynia.pl) lub korespondencyjne: al. Marsz. Piłsudskiego 52/54, 81-382 Gdynia
3. Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane w związku z udziałem w Grywalizacji w ramach Konkursu KURS NA BIZNES. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. e) 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 (dalej RODO) w związku przepisami ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym, ustawy z dnia 5 czerwca 1998 roku o samorządzie powiatowym oraz przepisami ustawy 6 marca 2018 roku prawo przedsiębiorcy. Jest to niezbędne do wykonania zadania realizowanego w interesie publicznym, które polega na wspieraniu rozwoju przedsiębiorczości poprzez działania wspierające podejmowanie i rozszerzanie działalności gospodarczej na terenie Gminy Miasta Gdyni oraz promocji Gminy Miasta Gdyni w tym zakresie oraz kolejnej edycji Konkursu KURS NA BIZNES.



4. Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych mogą być podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa, podmioty świadczące usługi z zakresu serwisu i asysty technicznej systemów informatycznych i programów dziedzinowych w Urzędzie Miasta Gdyni, inne podmioty zaangażowane w organizację Grywalizacji i Konkursu KURS NA BIZNES, w tym firmy realizujące szkolenia oraz firmy świadczące usługi w zakresie obsługi serwisowej stron internetowych [www.gdyniaprzedsiębiorcza.pl](http://www.gdyniaprzedsiębiorcza.pl) oraz Partnerzy Konkursu. Ponadto dane osobowe oraz wyniki laureatów Grywalizacji mogą zostać upublicznione na oficjalnej stronie internetowej Gminy Miasta Gdyni Miasta ([www.gdyniaprzedsiębiorcza.pl](http://www.gdyniaprzedsiębiorcza.pl), [www.gdynia.pl](http://www.gdynia.pl)) oraz w mediach społecznościowych (np. Facebook, Instagram).
5. Nie przewiduje się zautomatyzowanego podejmowania decyzji ani profilowania w oparciu o otrzymane dane osobowe.
6. Dane osobowe nie będą przekazywane do organizacji międzynarodowej. W związku z możliwością publikacji danych osobowych na oficjalnym koncju w medium społecznościowym Gminy Miasta Gdyni, takim jak Facebook, Instagram dane mogą być przekazane do Stanów Zjednoczonych Ameryki, gdzie obowiązują inne przepisy z zakresu ochrony danych osobowych, które mogą nie zapewniać dostatecznego poziomu ochrony. Szczegółowe informacje o zasadach przetwarzania danych osobowych zamieszczone są w politykach prywatności poszczególnych serwisów.
7. Pani/Pana dane będą przetwarzane do czasu zakończenia realizacji celu a następnie przechowywane przez okres wynikający z przepisów Rozporządzenia Prezesa Rady Ministrów z dnia 18 stycznia 2011 r. w sprawie instrukcji kancelaryjnej jednolitych rzeczowych wykazów akt oraz instrukcji w sprawie organizacji i zakresu działania archiwów zakładowych (Dz.U. z 2011r., nr 14, poz. 67), tj. 5 lat.
8. Ma Pani/Pan prawo do dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii, prawo do sprostowania (poprawiania) swoich danych, jeżeli są błędne lub nieaktualne, także prawo do ich usunięcia, w sytuacji, gdy przetwarzanie danych nie następuje w celu wywiązania się z obowiązku wynikającego z przepisu prawa lub w ramach sprawowania władzy publicznej oraz prawo do ograniczenia przetwarzania danych lub wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych.
9. Administrator informuje jednocześnie, iż na podstawie art. 77 RODO ma Pani/Pan prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, 00-193 Warszawa, ul. Stawki 2, dotyczącej niezgodności przetwarzania przekazanych danych osobowych z RODO.
10. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, niemniej bez ich podania nie będzie możliwy udział w Grywalizacji oraz Konkursie KURS NA BIZNES czy organizowanych w ramach Konkursu szkoleniach i spotkaniach.
11. Źródłem pozyskania Pani/Pana danych osobowych przez Administratora będzie Formularz zgłoszeniowy przekazany Polskiej Fundacji Przedsiębiorczości. Administrator będzie przetwarzał Pani/Pana dane identyfikacyjne oraz dane kontaktowe (adres email).

#### §8

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 13.04.2023 roku.
2. Regulamin Grywalizacji dostępny jest na stronie Konkursu KURS NA BIZNES tj. [www.gdyniaprzedsiębiorcza.pl](http://www.gdyniaprzedsiębiorcza.pl), w materiałach szkoleniowych dostępnych dla obecnych uczestników po szkoleniu oraz w siedzibie Organizatorów.
3. Do rozstrzygnięcia wszelkich sporów wynikłych ze stosowania Regulaminu lub dotyczących Grywalizacji właściwy jest sąd powszechny właściwy dla siedziby Organizatorów.
4. Poprzez akceptację niniejszego Regulaminu Uczestnik Grywalizacji zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad, a także potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Grywalizacji.
5. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie stosuje się powszechnie obowiązujące przepisy.
6. Uczestnik Grywalizacji, który nie spełni warunków określonych w niniejszym Regulaminie traci prawo do otrzymania Nagrody (punktów), o czym mowa szczegółowo w niniejszym Regulaminie.
7. Organizatorzy są uprawnieni do wprowadzenia zmian do Regulaminu, jednakże wprowadzone zmiany winny pozostać bez uszczerbku dla praw nabytych przez Uczestników Grywalizacji. Publikowany Regulamin po zmianie (zmianach) winien stanowić ujednolicony tekst.





## Formularz Zgłoszeniowy Grywalizacji

|  |  |
|--|--|
| Imię i nazwisko  |  |
| E-mail   |  |
| <b>Potwierdzam zgłoszenie do udziału w Grywalizacji i deklaruję publikację wykonanego zadania konkursowego/wykonanych zadań konkursowych:</b>  |  |
| na Facebooku*  | pod nazwą profilu**:   |
| na Instagramie*  | pod nazwą profilu**:   |
| <i>* prosimy wybrać właściwe i zaznaczyć<br/>** prosimy podać nazwę profilu</i>  |  |
| <b>Oświadczam, iż zapoznałem się z Regulaminem Grywalizacji w Konkursie KURS NA BIZNES, w tym z zamieszczoną w nim informacją o przetwarzaniu danych osobowych, oraz go akceptuję.*</b>                    |  |
| <i>*pole obowiązkowe; w przypadku niezakceptowania Regulaminu nie będzie możliwe przyjęcie Formularza zgłoszeniowego oraz udział w Grywalizacji</i>  |  |
| <b>Jednocześnie deklaruję chęć udziału w Konkursie KURS NA BIZNES organizowanym przez Gminę Miasta Gdyni i oświadczam, że spełniam warunki udziału w nim w jednej z dwóch kategorii ww. Konkursu, tj.:</b> |  |
| IDEA*  | - dla osób planujących założenie własnej działalności gospodarczej w Gdyni oraz osoby prowadzące już działalność gospodarczą nie dłużej niż 2 lata (w Gdyni lub skłonni do przeniesienia jej do Gdyni) |
| STARTUP*   | - dla osób prowadzących już działalność gospodarczą nie dłużej niż 2 lata; działalność musi być prowadzona w Gdyni lub uczestnik jest skłonny do przeniesienia działalności do Gdyni                   |
| <i>* prosimy wybrać właściwe i zaznaczyć</i>   |  |
| <b>Potwierdzam udział w szkoleniu*:</b>  |  |
|  | 13.04.2023 - Poznaj format Reels na Instagramie  |
|  | 20.04.2023 - Canva – podstawy  |
|  | 27.04.2023 - Jak przygotować efektywne wystąpienie?  |
| <i>* prosimy wybrać właściwe i zaznaczyć</i>   |  |