



TERMENI ȘI CONDIȚII DE PARTICIPARE ÎN CADRUL PROIECTULUI PLAY FOR DEMOCRACY

Prin înscrierea de participare în cadrul proiectului “Play for Democracy” („**Proiect**“) și în calitate de „**participant**“, sunteți de acord să respectați termenii și condițiile de față. Orice date despre **Proiect**, publicate de Beneficiar pe <https://arden.ngo/play-for-democracy/> sau stabilite în orice altă etapă a procesului de desfășurare sunt parte din termenii și condițiile prezente.

La momentul înscrierii în Proiect, participanții au obligația de a lua la cunoștință Termenii și Condițiile Proiectului.

1. ORGANIZATORUL

Organizatorul acestui Proiect este Asociația Arden, persoană juridică română înființată și funcționând conform legilor din România, cu sediul social situat în București Sector 1, Strada Aleksandr Sergheevici Pușkin 8, București, cod poștal 011996, având CIF 44298333, înregistrată în Registrul Asociațiilor și Fundațiilor sub nr. 61/05.05.2021, cont bancar: RO38BACX0000002106000001 în lei, deschis la banca Unicredit Sucursala Domenii, adresa e-mail media@arden.ngo, reprezentată legal prin Andra Beldean, cetățean român, în calitate de Președinte.

Proiectul Play for Democracy (2023-1-RO01-KA154-YOU-000130516) este dezvoltat și implementat de Asociația Arden împreună cu partenerii săi, fiind finanțat de către Uniunea Europeană prin programul Erasmus+.

2. Perioada Proiectului

Proiectul se desfășoară pe teritoriul României, în perioada 01 iulie 2023 - 31 august 2024. Proiectul este împărțit în trei etape, cu un proces de selecție în prima etapă, astfel încât doar aplicații care au trecut de selecția din prima etapă pot intra în etapele următoare.

Calendarul Proiectului este împărțit astfel:

Etapa I	Lansarea Proiectului	07 August 2023
Înscrieri	07 august – 21 august 2023	



ARDEN

Data-limită a înscrierilor	21 august 2023	
Selecția participanților	31 august - 07 septembrie 2023	
Pregătiri tabăra, semnare contracte	09 sept - 14 sept 2023	
Tabăra PFD la Bușteni	19 sept - 27 sept 2023	
Etapa II	Dezvoltarea jocului video	Oct 2023 - Mai 2024
Sesiuni mentorat - online	În fiecare săptămână din aceasta etapa	
Webinars pe teme dedicate dezvoltării jocului - online	Din 2 în 2 săptămâni	
Sesiuni de consiliere dezvoltare personală 1:1	Structurate săptămânal	
Eveniment 1 - Despre Tabăra și concept joc	Noiembrie 2023	
Eveniment 2 - Lansare joc	Mai 2024	
Etapa III	Diseminarea jocului video dezvoltat	Mai - Iulie 2024

Activitățile și evenimentele din cadrul proiectului Play for Democracy se desfășoară în format hybrid:

- Tabăra PFD are loc în format fizic, într-o pensiune din Bușteni, jud. Brașov.
- Sesiunile de mentorat, webinar-iile și sesiunile de consiliere din etapa de dezvoltare a jocului video au loc în format online.
- Evenimentul 1 și Evenimentul 2 se vor desfășura în format fizic în locații din București.

Locațiile (adresa exactă) vor fi comunicate cu cel puțin 10 zile înainte de fiecare eveniment tuturor participanților din proiect.

În cadrul evenimentelor organizare în format fizic, vor fi invitate și persoane din afara proiectului, pe lângă participanții proiectului: mentorii și trainerii proiectului, lucrători de tineret, reprezentanți ai Agenției Naționale pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale, reprezentanți ai partenerilor de proiect, presă, etc.

3. Dreptul de participare și eligibilitate



Proiectul se adresează aplicaților individuali din România cu vârsta între 18 și 25 de ani (împliniți în anul 2023), iar pentru procesul de selecție este importat:

- Să arăți interes pentru subiecte ce țin de educația civică și spiritul civic;
- Să-ți dorești să lucrezi în echipă cu tineri din medii diverse și să aplici abilitățile dobândite;
- Să arăți interes pentru industria dezvoltatorilor de jocuri video;
- Să fii deschis la a învăța diverse concepte și instrumente legate de educația civică și dezvoltarea jocurilor video;
- Să-ți iei angajamentul de a participa activ, în regim de voluntariat, pe parcursul întregului proiect, care se desfășoară în perioada septembrie 2023 – octombrie 2024;
- Să-ți iei angajamentul de a prezenta rezultatele proiectului și jocul video dezvoltat în comunitățile locale;
- Să fii un promotor activ al valorilor europene, inclusiv **diversitatea, dialogul intercultural și respectul pentru drepturile omului**;
- Să fii curios, pozitiv, entuziast și adaptabil;
- Să ai competențe lingvistice – limba engleză B2;
- Experiența de lucru cu Adobe Photoshop/Illustrator SAU competențe în limbaje de programare, Unity/C# ORI cunoștințe de marketing, storytelling și comunicare sunt binevenite, dar nu obligatorii.

BENEFICII

- Întreg programul **Play for Democracy** este GRATUIT, inclusiv Tabăra de la munte și întreg sprijinul pentru dezvoltarea jocului;
- Costurile pentru cele 7 zile de tabără la munte (19-27 septembrie) și transportul sunt acoperite de Asociația Arden prin programul ERASMUS+.
- Certificat Youthpass individual, care descrie și validează experiență de învățare dobândită în cadrul proiectului, fiind recunoscut în toate țările din Uniunea Europeană.
- Sprijin din partea Asociației Arden și a mentorilor din „game dev” în dezvoltarea unui joc video de mobil;
- 6 luni de mentorat și training gratuit alături de profesioniști cu +30 de ani experiență în industria dezvoltatorilor de jocuri video;
- Suport și consiliere în publicarea jocului video pe Google Play și Apple Store;
- Suport pentru dezvoltare personală și profesională prin sesiuni dedicate de consiliere;
- Aprofundarea abilităților precum: munca în echipă, rezolvarea problemelor și gândire creativă folosind metode utilizate în industria dezvoltării jocurilor video;
- Dobândirea unor competențe specifice prin lucrul cu programe dedicate, cum ar fi Office Suite, Unity, Adobe Photoshop și Illustrator;



- Dobândirea unor informațiilor de bază de educație civică, precum principiile și valorile democratice, și aplicarea lor prin instrumente specifice;
- Aprofundarea competențelor digitale și a bunăstării digitale (digital wellbeing).

RESPONSABILITĂȚI

- Să participe la interviul de selecție organizat de Asociația Arden;
- Să ai deschiderea de a lucra în echipă cu tineri din medii diverse și de a aplica abilitățile dobândite;
- Să participe la întâlnirile de pregătire dedicate fiecărei etape din proiect conform instrucțiunilor oferite de Organizator;
- Să participe la Tabăra de la munte organizată în perioada 19-27 septembrie. Îți vom comunica locația în cadrul interviurilor;
- Să participe la întâlnirile online cu mentorii, în cadrul sesiunilor dedicate procesului de dezvoltare a jocului video;
- Să participe la implementarea activităților de prezentare a jocului video creat în comunitățile locale.

În cazul în care între participanții proiectului apar dispute, aceștia sunt sfătuiți să le rezolve și să le comunice reprezentantului asociației Arden astfel încât să se lucreze spre soluționare lor.

În cazul în care între participanții proiectului apar disensiuni ireconciliabile cu privire la participarea în Proiect, aceștia pot comunica acest lucru Organizatorului. În urma unei analize interne, Organizatorul poate decide eliminarea persoanelor care devin factori perturbatori în buna desfășurare a Proiectului (indiferent de etapă), fără să fie necesare alte formalități suplimentare.

Ideile propuse de participanți în cadrul Proiectului trebuie să fie originale și să nu copieze textele, imaginile, înregistrările audio sau video ale unor terți.

4. Desfășurarea Proiectului

Proiectul Play for Democracy se desfășoară pe teritoriul României, în perioada 01 iulie 2023 - 31 august 2024 și este organizat în 3 etape.

Etapa I - Lansarea Proiectului – 07 August 2023

Înscrierea în proiect:

Înscrierea în Proiect se realizează prin completarea formularului disponibil la <https://arden.ngo/play-for-democracy/> până pe data de 21.09.2023 ora 23:59 („Termenul-limită pentru înscrieri“).

Pentru înscrierea în Proiect, este necesar ca aplicantul să completeze formularul de înscriere online, integral, cu răspunsuri la toate întrebările.

Evaluarea răspunsurilor din formularul de înscriere va fi realizată de echipa asociației Arden.



În prima instanță vor fi selectate 30 de persoane care vor intra în procesul de interviu, ca mai apoi să fie aleși 16 participanți.

În cadrul interviurilor vor fi luate în calcul:

- Argumentarea clară și consecventă a răspunsurilor date în cadrul formularului de înscriere.
- Interesul pentru subiecte precum educația civică și dezvoltarea jocurilor video, dar și argumentele care stau la baza.
- Competențe lingvistice: Română scris și vorbit excelent, Engleză – B2
- Curiozitatea, entuziasmul și adaptabilitatea;
- Experiența de lucru cu Adobe Photoshop/Illustrator SAU competențe în limbaje de programare, Unity/C# ORI cunoștințe de marketing, storytelling și comunicare sunt binevenite, dar nu obligatorii.

În urma procesului de recrutare, participanții selectați vor fi contactați de organizator folosind adresa de email sau numărul de telefon înscris în formularul de înscriere.

Adresa de email și numărul de telefon înscrise în formular servesc pentru identificarea aplicanților și contactarea acestora. În cazul în care participantul nu poate fi contactat, după 2 zile lucrătoare, se va trece la contactarea participanților de pe lista de așteptare.

Pentru a parcurge procesul de validare, aplicantul va furniza Organizatorului în momentul contactării, informațiile necesare identificării și validării lui.

În cadrul email-ului sau apelului telefonic, aplicantului i se va solicita: nume, prenume, dată nașterii, adresa de domiciliu.

De asemenea, participantul trebuie să declare, în scris următoarele, în nume propriu:

Că este autorul înscrierii în proiect.

Că își asumă răspunderea față de Organizator, că nu îl va considera răspunzător pentru eventuale pierderi, daune, datorii, obligații, cerințe, acțiuni și răspunderi.

Că este de acord ca Organizatorul și Partenerii din cadrul Proiectului să raporteze informații despre Proiect, ideile create, conceptele alese și jocul video dezvoltat, exclusiv în scopuri legate de desfășurarea Proiectului și de comunicarea lui.

În cazul în care informațiile transmise se dovedesc a fi înșelătoare sau incorecte aplicantul va fi descalificat.

Aceste informații trebuie trimise Organizatorului la adresa de email de corespondență în termen de 2 zile lucrătoare de la data la care participanții au primit de la Organizator emailul menționat mai sus, în caz contrar aplicantul nu se va califica pentru participarea în proiect, urmând ca Organizatorul să contacteze următorul aplicant din lista.



Lista finală a aplicanților calificați în proiect va fi afișată pe <https://arden.ngo/play-for-democracy/> la data de 14 septembrie 2023, conform calendarului Proiectului.

Tabăra de la Bușteni – 19-27 Septembrie 2023:

- Cei 16 participanți selectați în proiect vor participa la Tabăra de la Bușteni (19-26 septembrie 2023) unde vor învăța despre concepte de educație civică și modul în care se dezvoltă jocurile video.
- În cele 7 zile de activități participanții vor fi ghidați de mentori și traineri pentru ca la sfârșitul evenimentului să poată prezenta conceptul jocului video pe care urmează să-l dezvolte în a două etapă a Proiectului.
- Participanții se vor deplasa la Bușteni utilizând mijloace de transport în comun (tren, autobus, car-sharing) și vor avea 2 zile dedicate călătoriei: ziua de 19.09.2023 pentru a ajunge la pensiunea din Bușteni și ziua de 27.09.2023 pentru a pleca din locație.
- Biletul de transport (cu bonul fiscal) este decontat de Asociația Arden la sfârșitul taberei. Este recomandat ca participanții să-și achiziționeze un bilet dus-întors, în perioada dată. Aceste detalii se vor discuta după selecția participanților în etapa de pregătire a taberei, cu echipa Asociație Arden.
- Cazarea, masa și transportul sunt asigurate de Asociația Arden.
- Pe toată durata taberei de la munte participanții vor respecta regulile de desfășurare înscrise într-un document dedicat pe care-l vor primi alături de contractul de voluntariat; documentele sunt trimise de Asociație Arden în perioada 09-14.09.2023.

Etapa a II-a – Dezvoltarea jocului video /// Octombrie 2023 - Mai 2024

Etapa a II-a include activități alături cei 16 participanți, selectați în urma derulării etapei I a Proiectului.

Participanții dezvoltă conceptul jocului video (pe subiecte de educație civică) selectat la sfârșitul Taberei fiind susținuți de mentorii din proiect, profesioniști din industria dezvoltatorilor de jocuri video.

Jocul video dezvoltat de participanți și publicat de Asociația Arden nu are scop comercial și va fi free-to-play, astfel jucătorii pot să-l descarce și să-l folosească fără a plăti.

Este necesar ca participanții să ia parte la toate activitățile prevăzute în calendarul Proiectului (webinars, sesiuni de mentorat online, sesiuni de consiliere pentru dezvoltare personală online, Evenimentul 1 și 2), conform instrucțiunilor transmise de Organizator și în perioada de derularea a Proiectului.



Evenimentul 1 - este un eveniment în format fizic cu scopul de a prezenta concluziile din Tabăra de la Bușteni, de a testa conceptul jocului și de a primit feedback pe el.

Evenimentul 2 – este dedicate lansării jocului video creat de participanții proiectului.

Etapa III – Diseminarea jocului video /// Mai – Iulie 2024

Etapă a III-a include activități de diseminare a jocului video creat alături participanții Proiectului. Acestea se vor desfășura atât în format online cât și fizic.

5. Drepturile de utilizare a numelor și materialelor

Organizatorul și Partenerii săi pot publica pe website-urile lor sau pe orice rețea de socializare detalii despre oricare dintre etapele Proiectului în orice moment și din orice motiv.

Fiecare participant a luat la cunoștință că Organizatorul îi poate folosi numele, adresa de email și vârsta în scopuri publicitare și de marketing asociate Proiectului.

Fiecare participant a luat la cunoștință că Beneficiarul poate folosi date personale, precum fotografiile și materialele video trimise de participant, în scopuri publicitare și de marketing asociate Proiectului.

Fiecare participant a luat la cunoștință că Beneficiarul poate prelua și folosi fotografii și materiale video la evenimentele de publicitate și marketing asociate Proiectului.

Datele personale ale fiecărui aplicant vor fi prelucrate în conformitate cu Nota de informare din <https://arden.ngo/play-for-democracy/>

6. Termeni legali

Organizatorul își rezervă dreptul, acționând în mod rezonabil și în conformitate cu toate legislațiile și codurile de practică relevante, de a modifica termenii și condițiile Proiectului. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica datele stabilite în calendarul de mai sus. Orice modificare adusă termenilor și condițiilor de participare în Proiect va fi făcută publică participanților cu cel puțin 24 de ore înainte de a intra în vigoare și făcută publică pe <https://arden.ngo/play-for-democracy/>

Organizatorul își rezervă dreptul de a:

- exclude orice participant care nu răspunde în termenul-limită comunicat și transmis de către Organizator, prin email
- prelungi un termen-limită sau solicita un răspuns până la un termen stabilit, în cazul în care o înscriere întâmpină probleme tehnice sau de altă natură.



- schimba condițiile în orice moment și fără consimțământul participanților. Aceștia vor fi informați în mod corespunzător cu privire la orice modificări.

7. Limitarea răspunderii

Organizatorul nu va fi responsabil sau răspunzător pentru:

orice incapacitate de a intra în posesia înscrierilor din cauza unor erori de trimitere și a altor condiții în afara controlului său rezonabil;

orice trimitere sau înscriere întârziată, pierdută, rătăcită sau distrusă;

orice defecțiuni informatice sau ale rețelei de comunicații;

orice întreruperi, pierderi sau daune cauzate de evenimente în afara controlului Organizatorului; sau

orice erori de imprimare sau tipografice din materialele asociate Proiectului.

Prin înscrierea în acest Proiect, aplicantul este de acord să elibereze Organizatorul de orice răspundere în caz de datorii, costuri, răniri, pierderi sau daune de orice fel, care rezultă din sau au legătură cu Proiectul.

Organizatorul are dreptul de a descalifica orice participant care nu respectă regulile impuse prin prezentul document sau în privința căruia există dovezi de comportament incorect sau de sabotaj de orice tip. Participanții se obligă, de asemenea, să pună la dispoziția Organizatorului toate datele relevante pentru Proiect.

Organizatorul nu este responsabil pentru comunicările electronice trimise către participant în legătură cu Proiectul, care vor intra în spam/junk, participantului revenindu-i obligația de a verifica toate folder-ele din e-mail.

8. Confidentialitate

Participanții recunosc și înțeleg că, pe parcursul derulării Proiectului vor lua cunoștință de informații confidențiale ale Organizatorului și ale partenerilor săi, în orice formă care pot include, fără a se limita la, concepte și planuri de afaceri și creative, tehnologie, strategii, desene, opere de artă, logo-uri, drepturi de autor, reclame, comunicate de presă, broșuri, interpretări, schițe, planuri de marketing, date și analize financiare, programe de lansare, proiectii, invenții, software, liste de clienți, operațiuni tehnice, strategii corporative, documentații și specificații, etc. (denumite colectiv "Informații confidențiale"). Prin înscrierea în Proiect, Participanții se obligă să păstreze confidențialitatea, nu vor dezvălui, nu vor utiliza aceste informații confidențiale. Participanții sunt de acord să (a) nu divulge nimănui, fie în timpul sau după derularea Proiectului, nicio informație confidențială sau (b) să nu utilizeze nicio informație confidențială în alt scop decât pentru derularea Proiectului. Obligațiile cu privire la confidențialitate sunt perpetue.

9. Drepturi de proprietate intelectuală.



ARDEN

Jocul "**Play for Democracy**", precum și orice alte drepturi de proprietate intelectuală născute în legătura cu Proiectul, precum module, software, invenții, proiecte, desene, note, documente, informații, documentații, îmbunătățiri, opere, drepturi de autor, procese, tehnici, know-how-ul, feedback, algoritmi, specificații, specimene sau eșantioane, hardware, circuite, programe de calculator, baze de date, interfețe cu utilizatori, tehnici de codificare și alte materiale de orice fel, pe care Participanții le realizează, le concep, dezvoltă sau reduc la practică, singuri sau împreună cu alții, în cursul derularii Proiectului (inclusiv orice acțiuni derulate înainte de participarea la Proiect și în anticiparea acestuia) sau care rezultă din Proiect, indiferent dacă sunt sau nu eligibile pentru brevet, drept de autor, lucrare mascată, secret comercial, marcă comercială sau altă protecție legală (denumite în mod colectiv "**Produsele Proiectului**"), vor fi de la început proprietatea Organizatorului. Cele de mai sus includ toate drepturile și orice alte drepturi care pot fi cunoscute sau denumite "drepturi morale", "drepturi ale artistului" sau altele asemenea (denumite colectiv "Drepturi morale").

10. Litigii

Eventualele litigii apărute între Organizator, pe de o parte, și participanți, pe de altă parte, se vor rezolva pe cale amiabilă sau, în cazul în care această cale nu este posibilă, litigiile vor fi soluționate de instanțele judecătorești române competente.

Organizatorul este îndreptățit să ia toate măsurile necesare în caz de tentative de fraudă a sistemului, abuz sau orice alte tentative care ar putea afecta imaginea acestui Proiect.

11. Încetarea înainte de termen a Proiectului.

Proiectul poate înceta înainte de termen, în cazul apariției unui eveniment ce constituie forță majoră, inclusiv în cazul imposibilității Organizatorului, din motive independente de voința acestuia, de a continua Proiectul sau printr-o decizie a Organizatorului.

Situațiilor avute în vedere la aliniatul de mai sus le sunt asimilate și actele de putere publică ale unei instanțe competente sau ale altei autorități publice competente.

În situațiile avute în vedere la aliniatul de mai sus, Organizatorul nu mai are nicio obligație către participanți, cu privire la returnarea unei sume bănești sau plata unei sume bănești cu titlu de despăgubire sau altele asemenea. Încetarea înainte de termen a Proiectului urmează a fi adusă la cunoștință publicului pe <https://arden.ngo/play-for-democracy/>

12. Forța majoră

Pentru scopul acestui Regulament, forța majoră înseamnă orice eveniment care nu poate fi controlat, remediat sau previzionat de către Organizator și a cărui apariție îl pune pe acesta din



ARDEN

urmă în imposibilitatea de a-și îndeplini obligațiile asumate prin prezentul document. În categoria acestor evenimente sunt incluse, fără a se limita la acestea: războaie, incendii, inundații, greve și blocaje, cutremure, alte catastrofe de orice fel, precum și orice reglementare care poate interzice sau modifica termenii prezentului Proiect.

Dacă o situație de forță majoră, inclusiv imposibilitatea Organizatorului, din motive independente de voința sa, împiedică sau întârzie, total sau parțial, executarea Regulamentului și continuarea Concursului, Organizatorul va fi exonerat de răspunderea privind îndeplinirea obligațiilor sale pentru perioada în care îndeplinirea lor va fi împiedicată sau întârziată. Dacă Organizatorul invocă forța majoră, acesta este obligat să comunice Participanților la Proiect, în termen de 10 zile de la apariția cazului de forță majoră, existența acestuia.