



Anexa nr.1 Ghidul Aplicantului, Programul
Buget Civil, Pentru ciclul de proiecte 2023

Codul proiectului:

Formular de aplicare Programul Buget Civil al Primăriei municipiului Chișinău Ediția - 2023

Pentru cine este destinat acest formular de aplicare?

Acest formular este destinat locuitorilor municipiului Chișinău, celor care vor să se implice în procesul decizional, să găsească soluții pentru orașul în care locuiesc, înaintând proiecte de interes local. Cetățenii pot trimite propuneri de proiecte și pot decide prin vot proiectele care urmează a fi finanțate și implementate prin intermediul Programului Buget Civil, stabilind astfel prioritățile de investiții pe sectoare.

Pentru a se asigura succesul implementării acestui concept este necesară implicarea autorităților locale atât în ceea ce privește dimensiunea financiară alocată în acest sens (3 milioane de lei, bani prevăzuți pentru Bugetarea Participativă) cât și în asigurarea unui cadru deliberativ specific, a repetitivității procesului și mai ales în ceea ce privește asumarea implementării și monitorizării proiectelor propuse și votate de către locuitorii capitalei.

Scopul Programului Buget Civil

Scopul Programului este de a încuraja locuitorii mun. Chișinău să se implice în procesul decizional, să fie activi și să asigure un cadru organizațional eficient de dialog între administrația publică locală, cetățeni, prin identificarea problemelor și soluționarea acestora prin intermediul propunerilor de proiecte de interes local.

Criteriile de eligibilitate ale proiectelor propuse

- Să corespundă unui obiectiv de interes general.
- Să nu aibă un caracter comercial sau publicitar.
- Să nu aibă un caracter politic sau etnic.
- Să nu genereze cheltuieli de funcționare semnificative după implementare (întreținere, plata unor drepturi de autor)
- Să fie clar delimitate spațial și să nu fie vagi.
- Să se încadreze în bugetul maxim alocat unui proiect.

Prioritățile Programului privind Bugetarea Participativă:

Infrastructură urbană: amenajarea, reabilitarea spațiilor publice, precum zone pietonale, scuaruri, spații verzi, etc.

Mobilitate urbană: accesibilitate, siguranța circulației rutiere, etc.

Infrastructură culturală și socială: valorizarea patrimoniului arhitectural și cultural, Street – art., proiecte destinate păturilor defavorizate din municipiul Chișinău, turism, etc.

Smart city, green cities: aplicarea TIC pentru ameliorarea serviciilor prestate de Primăria municipiului Chișinău, inovații și cercetare, eficiență energetică, aplicații IT pentru energie regenerabilă, pilotarea managementului inteligent al energiei, adaptarea la schimbările climatice, etc.

Democrație locală: implicarea locuitorilor municipiului Chișinău în procesul decizional local.

Educație, tineret și sport.

Diseminarea, monitorizarea activității autorităților administrației publice locale.

Contact

Dacă aveți careva întrebări cu privire la procesul de aplicare la Programul privind Bugetul Civil al municipiului Chișinău vă rugăm, să expediați un e-mail la adresa: bugetcivil@pmc.md până la data expirării termenului limită și să indicați în linia de subiect: „Proiect Buget Civil”. Telefon de contact: 022-20-17-08.

Unde expediez acest formular?

Formularul de aplicare urmează a fi transmis prin e-mail la adresa: bugetcivil@pmc.md, până la data de: 28 februarie, cu indicarea liniei de subiect „Proiect Buget Civil”.

Formular de aplicare la Programul Bugetul Civil al Primăriei municipiului Chișinău

<p>Domeniul tematic la care se referă proiectul</p> <p>Bifați domeniul tematic la care se referă proiectul.</p>	<p><input type="checkbox"/> Infrastructură urbană: amenajarea, reabilitarea spațiilor publice, precum zone pietonale, scuaruri, spații verzi, etc.</p> <p><input type="checkbox"/> Mobilitate urbană: accesibilitate, siguranța circulației rutiere, etc.</p> <p><input type="checkbox"/> Infrastructură culturală și socială: valorizarea patrimoniului arhitectural și cultural, street-art, proiecte destinate păturilor defavorizate din municipiul Chișinău, turism, etc.</p> <p><input type="checkbox"/> Smart city, Green cities: aplicarea TIC pentru ameliorarea serviciilor prestate de Primăria municipiului Chișinău, Inovații și cercetare, Eficiență Energetică, aplicații IT pentru energie regenerabilă, pilotarea managementului inteligent al energiei, adaptarea la schimbările climatice, etc.</p> <p><input type="checkbox"/> Democrație locală: implicarea locuitorilor municipiului Chișinău în procesul decizional local.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Educație, tineret și sport: instruirii non-formale, traininguri, vizite de studiu, susținerea cercetării, artei și culturii.</p> <p><input type="checkbox"/> Diseminarea, monitorizarea activității autorităților administrației publice locale.</p>
<p>Titlul proiectului</p>	<p>Dotarea spațiilor pentru îmbunătățirea abilităților tinerilor în IT și robotică</p>
<p>Aria geografică a proiectului. Locația</p> <p>Vă rugăm să indicați locația: sector, adresa unde urmează să fie implementat acest proiect</p>	<p>mun. Chișinău, sectorul Rîșcani, Centrul de tineret sectorul Rîșcani, str. Miron Costin 7B</p>
<p>Autorul de proiect</p> <p>Bifați răspunsul corect.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Persoană fizică</p> <p><input type="checkbox"/> Persoană juridică</p>
<p>Datele de contact ale autorului</p> <p>Completați câmpurile disponibile.</p>	<p>Nume: ██████████</p> <p>Prenume: ██████████</p> <p>Vârsta: ██████</p> <p>Tel. de contact: ██████████</p> <p>E-mail: ██████████</p>
<p>Ați participat anterior în cadrul programului Buget Civil?</p> <p>Bifați răspunsul corect. În cazul în care ați beneficiat anterior de finanțare, vă rugăm să indicați proiectul și suma de finanțare. Bifați răspunsul corect privind statutul proiectului.</p>	<p><input type="checkbox"/> DA cu proiectul _____</p> <p>Suma _____</p> <p><input type="checkbox"/> IMPLEMENTAT</p> <p><input type="checkbox"/> NEIMPLEMENTAT</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> NU</p>
<p>Termenul de implementare</p> <p>La termenul de implementare se va ține cont de calendarul programului privind Bugetul Civil în municipiul Chișinău, pe</p>	<p>Începutul: iunie Finalizarea: decembrie</p>

parcursul unui an.			
Categoria proiectului Vă rugăm să includeți numărul de semnături colectate	<input type="checkbox"/> Proiect Mic Numărul de semnături _____ <i>(minim 100 semnături)</i> <input checked="" type="checkbox"/> Proiect Mare Numărul de semnături <u>215</u> <i>(minim 200 de semnături)</i>		
Valoarea totală a proiectului (MDL)	286521		
Suma solicitată de la Primărie (MDL)	283521		
Contribuția beneficiarului (MDL)	3000		
Consortiu de parteneriat?	<input type="checkbox"/> DA <input checked="" type="checkbox"/> NU		
Lista tuturor partenerilor	Denumirea	Contacte	Rolul
	I. Partener 1	Adresa juridică: Telefon: E-mail:	<input type="checkbox"/> Elaborarea caietului de sarcini <input type="checkbox"/> Elaborarea devizului de cheltuieli <input type="checkbox"/> Achiziții <input type="checkbox"/> Lucrări <input type="checkbox"/> Altele
	II. Partener 2	Adresa juridică: Telefon: E-mail:	<input type="checkbox"/> Elaborarea caietului de sarcini <input type="checkbox"/> Elaborarea devizului de cheltuieli <input type="checkbox"/> Achiziții <input type="checkbox"/> Lucrări <input type="checkbox"/> Altele

DESCRIEREA DETALIATĂ A PROIECTULUI

Rezumatul Proiectului

O scurtă descriere, dar explicativă a proiectului care poate fi utilizată pentru promovare.

Proiectul are ca scop dotarea spațiilor destinate formării tinerilor în domeniul IT și robotică, pentru a-i ajuta să-și îmbunătățească abilitățile în aceste domenii. În cadrul acestui proiect, se vor achiziționa echipamente și materiale necesare pentru a crea un mediu de învățare interactiv și modern, care să faciliteze dezvoltarea abilităților tehnologice ale tinerilor.

Printre activitățile propuse se numără organizarea de cursuri și ateliere practice, precum și organizarea de evenimente în care tinerii vor putea să-și pună în practică cunoștințele și abilitățile dobândite în cadrul acestor programe. De asemenea, se vor dezvolta și colaborări cu companii din domeniul IT și robotică, pentru a oferi tinerilor posibilitatea de a interacționa cu specialiști din aceste domenii și a-i ajuta să-și formeze o viziune cât mai completă și relevantă asupra industriei.

În final, acest proiect are ca obiectiv încurajarea tinerilor să se implice mai mult în domeniul tehnologiei și să le ofere oportunități concrete de a-și dezvolta abilitățile și competențele în acest domeniu, astfel încât să devină mai pregătiți pentru o carieră în acest sector și să contribuie la dezvoltarea viitoare a capitalei.

Descrierea detaliată a propunerii de proiect

Descrieți în detalii propunerea Dvs. de proiect: scopul, activitățile și rezultatele așteptate a acestui Proiect.

Scopul proiectului "Dotarea spațiilor pentru îmbunătățirea abilităților tinerilor în IT și robotică" este de a crea un mediu de învățare interactiv și modern pentru tineri, astfel încât aceștia să își dezvolte abilitățile în domeniul tehnologiei și să devină mai pregătiți pentru o carieră în acest sector.

Activitățile propuse în cadrul acestui proiect includ:

1. Achiziționarea echipamentelor și materialelor necesare pentru dotarea spațiilor de învățare cu tehnologie modernă și interactivă;
2. Organizarea de cursuri și ateliere practice pentru tineri în domeniul IT și robotică, în care aceștia vor putea să-și pună în practică cunoștințele și abilitățile dobândite;
3. Crearea unui mediu de învățare stimulant prin utilizarea de tehnologii interactive, cum ar fi jocurile și simulările de realitate virtuală;
4. Organizarea de evenimente care să ofere tinerilor posibilitatea de a interacționa cu specialiști din domeniul IT și robotică și de a-și dezvolta competențele prin implicare directă în proiecte practice.

Rezultatele așteptate ale acestui proiect sunt:

1. Tinerii vor avea acces la un mediu modern și interactiv de învățare în domeniul IT și robotică, care îi va ajuta să-și dezvolte abilitățile tehnologice și să se pregătească pentru o carieră în acest sector;
2. Participanții la cursuri și ateliere vor putea să-și pună în practică cunoștințele și abilitățile dobândite într-un mediu real, stimulant și interactiv;
3. Tinerii vor avea posibilitatea de a interacționa cu specialiști din domeniul IT și robotică,

ceea ce îi va ajuta să-și formeze o viziune cât mai completă și relevantă asupra industriei și să își dezvolte abilitățile în mod direct;

4. Acest proiect va ajuta la crearea unei comunități de tineri cu interese comune în domeniul tehnologiei și robotică, care să poată colabora și să se susțină reciproc în dezvoltarea lor profesională.

Relevanța Proiectului

Care este cererea pentru acest proiect și ce nevoi locale vor fi abordate? Descrieți inițiativele relevante ale altor actori. De ce este importantă implementarea Proiectului (obiectiv și nu subiectiv).

Relevanța proiectului "Dotarea spațiilor pentru îmbunătățirea abilităților tinerilor în IT și robotică" reiese din contextul actual, în care tehnologia joacă un rol din ce în ce mai important în economie și societate.

În primul rând, tinerii sunt una dintre cele mai importante resurse ale societății, iar pregătirea lor în domeniul tehnologic este esențială pentru dezvoltarea economică a unei țări. Dotarea spațiilor de învățare cu tehnologie modernă și interactivă este un pas important în direcția creșterii nivelului de competențe tehnologice ale tinerilor și a pregătirii lor pentru cariere în acest domeniu.

În al doilea rând, sectorul IT și robotică este în plină dezvoltare și are un impact major asupra economiei și societății în ansamblu. Prin urmare, este important să se investească în pregătirea tinerilor în acest domeniu, pentru a asigura viitorul economic și social al țării.

În plus, dezvoltarea abilităților în IT și robotică poate avea un impact pozitiv asupra dezvoltării personale a tinerilor, prin încurajarea gândirii critice, creativității și inovației. Aceste abilități sunt esențiale într-un context globalizat și competitiv și pot ajuta tinerii să-și găsească locul în economia viitorului.

În concluzie, un proiect de dotare a spațiilor pentru îmbunătățirea abilităților tinerilor în IT și robotică este foarte relevant în contextul actual, având un impact important asupra dezvoltării economice și sociale a țării și asupra pregătirii tinerilor pentru cariere de succes în domeniul tehnologiei.

Obiectivul general al proiectului

Care este obiectivul pe termen lung al proiectului?

Obiectivul general al proiectului "Dotarea spațiilor pentru îmbunătățirea abilităților tinerilor în IT și robotică" este de a dezvolta competențele tehnologice ale tinerilor și de a îmbunătăți accesul lor la tehnologie modernă și interactivă, pentru a-i pregăti pentru o carieră de succes în domeniul IT și robotică. Acest obiectiv se va realiza prin dotarea spațiilor de învățare cu echipamente și tehnologie modernă, prin organizarea de cursuri de formare, training-uri și ateliere practice în domeniul IT și robotică și prin sprijinirea și încurajarea participării tinerilor la competiții și proiecte tehnologice. Prin îndeplinirea acestui obiectiv general, se urmărește creșterea nivelului de competențe tehnologice ale tinerilor și pregătirea lor pentru oportunitățile de carieră din domeniul IT și robotică, contribuind astfel la dezvoltarea economică și socială a sectorului și orașului.

Obiectivele specifice ale proiectului

Descrieți obiectivele specifice (pași necesari pentru a realiza scopul) ale proiectului?

Proiectul "Dotarea spațiilor pentru îmbunătățirea abilităților tinerilor în IT și robotică" are următoarele obiective specifice:

1. Achiziționarea și instalarea de echipamente și tehnologie modernă în spațiile de învățare pentru IT și robotică, cum ar fi calculatoare, imprimante 3D, roboți, drone și alte dispozitive tehnologice.
2. Dezvoltarea și implementarea unui curriculum modern și interactiv pentru cursurile de formare și training-urile în IT și robotică, care să acopere toate nivelurile de pregătire, de la începători la nivel avansat.
3. Stabilirea unor parteneriate cu O.N.G.-uri și companii din domeniu care să ofere instruirea și îndrumarea tinerilor în utilizarea echipamentelor și tehnologiilor instalate în spațiile de învățare.
4. Organizarea de ateliere practice și de proiecte în IT și robotică, care să ofere tinerilor posibilitatea de a-și aplica cunoștințele și abilitățile dobândite și de a-și dezvolta creativitatea și inovația.

Activitățile Proiectului

Prezentați lista activităților cu detalii specifice pentru fiecare activitate, incluzând locul desfășurării, numărul participanților, metodologia, subiectele puse în discuție, etc. Descrieți acțiunile relevante care au fost realizate de alți actori în acest domeniu. Asigurați-vă că femeii și bărbații, în egală măsură vor fi implicați și vor beneficia din activitățile proiectului.

1. Adaptarea spațiului
 - Adaptrarea spațiului în scopul îmbunătățirii abilităților tinerilor în IT și robotică.
 - Asigurarea instalării sistemelor de iluminat adecvate, a prizei de energie electrică și a conexiunilor de rețea necesare.
2. Achiziționarea de echipamente IT și robotică
 - Identificarea și achiziționarea de echipamente IT și robotică de calitate, inclusiv laptop-uri, tablete, dispozitive de înregistrare video și sunet, imprimante, scanere și alte dispozitive IT.
 - Achiziționarea de roboți educaționali și alte instrumente de programare și codificare pentru a sprijini dezvoltarea abilităților în domeniul robotică.
3. Dezvoltarea unui program de instruire
 - Dezvoltarea unui program detaliat de instruire în IT și robotică, care să acopere o varietate de subiecte, inclusiv programare, codificare, proiectare de site-uri web, utilizarea software-ului de editare video și altele.
 - Identificarea instructorilor calificați care pot preda subiectele abordate în programul de instruire.
4. Recrutarea de voluntari și sponsorizări
 - Identificarea și recrutarea de voluntari, inclusiv studenți universitari și persoane din industria IT, pentru a oferi instruire suplimentară și sprijin pentru tinerii interesați de IT și robotică.
 - Identificarea sponsorilor care pot oferi finanțare și resurse pentru proiect, inclusiv echipamente, software și alte resurse necesare.
5. Promovarea proiectului
 - Crearea de campanii de marketing și promovare pentru a crește gradul de conștientizare a proiectului și a beneficiilor acestuia.

- Identificarea și angajarea cu organizații locale, școli, grupuri de tineri și alte grupuri pentru a atrage interesul și a crește participarea la program.
6. Monitorizarea și evaluarea proiectului
- Monitorizarea progresului proiectului și a participării tinerilor la program.
 - Evaluarea impactului proiectului asupra abilităților și intereselor tinerilor în domeniul IT și robotică.
 - Identificarea și abordarea oricăror probleme sau obstacole care pot apărea în timpul implementării proiectului.

Planul detaliat de acțiuni

Faza 1: Planificarea și cercetarea

- Identificarea obiectivelor și scopurilor proiectului
 - Definirea obiectivelor și scopurilor proiectului.
 - Stabilirea măsurilor de succes și a criteriilor de evaluare a proiectului.
 - Stabilirea bugetului pentru proiect, inclusiv costurile pentru renovare, echipamente IT și robotică, instruire și promovare.
- Identificarea și stabilirea parteneriatelor în vederea instruirii în domeniu
 - Identificarea personalului necesar pentru proiect, inclusiv instructori, voluntari și alți membri ai echipei.

Faza 2: Renovarea și echiparea spațiului

- Identificarea nevoilor de design pentru spațiu.
 - Dezvoltarea unui plan de renovare care să includă instalarea sistemelor de iluminat adecvate, prizei de energie electrică și conexiunilor de rețea necesare.
- Achiziționarea de echipamente IT și robotică
 - Identificarea și achiziționarea de echipamente IT și robotică de calitate, inclusiv PC-uri, tablete, dispozitive de înregistrare video și sunet, imprimante, scanere și alte dispozitive IT.
 - Achiziționarea de roboți educaționali și alte instrumente de programare și codificare pentru a sprijini dezvoltarea abilităților în domeniul robotică.
- Renovarea și echiparea spațiului
 - Începerea lucrărilor de renovare conform planului dezvoltat în faza anterioară.
 - Instalarea echipamentelor IT și robotică.

Faza 3: Instruirea și dezvoltarea programului

- Dezvoltarea unui program detaliat de instruire în IT și robotică
 - Dezvoltarea unui program de instruire care să acopere o varietate de subiecte, inclusiv programare, codificare, proiectare de site-uri web, utilizarea software-ului de editare video și altele.
 - Identificarea instructorilor calificați care pot preda subiectele abordate în programul de instruire.
 - Stabilirea parteneriatelor

- Stabilirea unor parteneriate pentru identificarea personalului necesar pentru a oferi instruirea și suportul necesar.
- Identificarea și recrutarea de voluntari, inclusiv studenți universitari și persoane din industria IT, pentru a oferi instruire suplimentară și sprijin pentru tinerii interesați de IT și robotică.

Durabilitatea/Sustenabilitatea Proiectului

Cum va asigura proiectul durabilitatea rezultatelor?

Durabilitatea rezultatelor proiectului reiese din planificarea și administrarea cu atenție a proiectului, pentru a minimiza riscul de erori și dezechilibre financiare, astfel încât să se poată asigura succesul pe termen lung. Investirea în echipamente și tehnologie de înaltă calitate, care să aibă o durată lungă de viață și să fie ușor de întreținut și actualizat, luarea în considerare a costurile de întreținere și reparație pe termen lung în momentul achiziționării echipamentelor. Dezvoltarea unui plan de instruire continuă, care să permită tinerilor să-și îmbunătățească abilitățile în timp și să țină pasul cu schimbările rapide din domeniul IT și robotică. De asemenea, oferirea de cursuri de pregătire suplimentare, ateliere și seminarii, precum și prin organizarea unor concursuri și proiecte care să ofere oportunități de aplicare a cunoștințelor dobândite. Un alt aspect ar fi colaborarea cu organizații similare și cu industria IT și robotică pentru a crea o comunitate de practicieni și mentori care să sprijine dezvoltarea continuă a tinerilor din domeniul IT și robotică.

Rezultatele scontate

Rezultatele scontate includ:

- Creșterea abilităților tinerilor în domeniul IT și robotică, prin oferirea accesului la echipamente și tehnologii de ultimă generație și prin dezvoltarea unor programe de instruire avansate.
- Îmbunătățirea șanselor de angajare pentru tinerii care participă la proiect, prin dobândirea unor abilități și competențe relevante pentru piața muncii.
- Dezvoltarea unei comunități de tineri și practicieni în domeniul IT și robotică, care să ofere suport și încurajare reciprocă și să promoveze inovația și creativitatea.
- Creșterea interesului tinerilor pentru domeniul IT și robotică, prin oferirea de oportunități de învățare interactivă și de aplicare practică a cunoștințelor.
- Îmbunătățirea competitivității prin creșterea vizibilității și notorietății în comunitatea locală și/sau regională.
- Îmbunătățirea gradului de tehnologizare și digitalizare a societății, prin pregătirea tinerilor în domeniul IT și robotică și prin dezvoltarea unor proiecte și soluții tehnologice relevante pentru comunitate.

Aceste rezultate ar putea contribui la îmbunătățirea capacității de inovare și dezvoltare a societății, precum și la îmbunătățirea condițiilor de viață și de muncă pentru tineri și pentru întreaga comunitate.

Buget

Vă rugăm să indicați bugetul propunerii DVS. de proiect indicând costurile pentru fiecare tip de material, lucrare, echipament care va fi achiziționat. Bugetul trebuie să fie realist și să se încadreze în cel mult 100 000 MDL (proiect mic), 300 000 MDL (proiect mare).

№	Denumirea Lucrări, materiale	Cost per unitate (MDL)	Nr. Unități	Tipul contribuției (mijloace financiare / materiale - servicii)	Preț total investiții (MDL) SURSA			
					Programul Buget Civil	Autorul de proiect	Partener 1	Partener 2
1.	All-in-One Lenovo IdeaCentre 3 22ITL6 FHD WVA, Black	12599	10	Mijloace financiare	125990			
2.	Monobloc PC Computer 23.8 Lenovo IdeaCentre AIO 5 24IOB6 Black, Intel Core i7-11700T 1.4-4.6GHz/16GB DDR4/SSD 256GB + 1TB HDD/Intel UHD Graphics 750/Webcam HD/Speakers 2x3W+5W/WiFi 802.11AX+BT 5.0/Gigabit LAN/23.8 FHD IPS (1920x1080)/Wireless Keyboard&Mouse/No OS / F0G30018RK / All-In-One / AIO	26490	1	Mijloace financiare	26490			
3.	Imprimanta 3D ANYCUBIC VYPER, Precizie 0.0125mm, Diametru filament: 1.75mm	13347	1	Mijloace financiare	13347			
4.	Kit robotica S.T.E.M. - Mana cyborg hidraulica	1314	5	Mijloace financiare	6570			
5.	Kit robotica Source - Robot controlabil prin miscarea mainii	1390	5	Mijloace financiare	6950			
6.	KIT robotică pentru avansați	1200	7	Mijloace financiare	8400			
7.	Trusa electronistului	850	5	Mijloace financiare	4250			
8.	KIT robotică pentru începători	600	5	Mijloace financiare	3000			
9.	KIT - robot urmăritor de linie	270	10	Mijloace financiare	2700			
10.	Kit constructie - Robot solar 14 in 1	640	10	Mijloace financiare	6400			
11.	Aparat foto DSLR	25999	2	Mijloace	51998			

	Nikon D7500 kit 18-140VR			financiare				
12.	Masă extensibilă de ședințe	10000	1	Mijloace financiare	10000			
13.	Scaun Sidney 2008	1300	10	Mijloace financiare	13000			
14.	Prelungitor cu întrerupător	454	5	Mijloace financiare	2270			
15.	Microfon Boya BY-M1 PRO	499	3	Mijloace financiare	1497			
16.	Trepied Hama 4161 Star 61	689	1	Mijloace financiare	689			
17.	Cărți	300	10	Mijloace materiale		3000		
Sub-totaluri:					283521	3000		
				Valoarea integrală a proiectului: 286521				

Datele de contact ale reprezentanților grupului de inițiativă

	Vârsta / experiența relevantă al aplicantului	Telefon de contact	Adresa de e-mail	Alte experiențe de participare în cadrul proiectelor relevante
Liderul grupului Cozaru Delia	■	■	■	-
Persoana alternativă 1 Cozaru Laura	■	■	■	-
Persoana alternativă 2 Prodius Diana	■	■	■	-

Parteneri

№	Parteneri Enumerați partenerii (sau entitățile pe care le reprezintă) care vor contribui financiar sau prin implicare în cadrul Programului Buget Civil, în cazul în care aceștia există.	
	Partener/entitate	Rolul partenerului în proiect Descriere detaliată
1.		
2.		
3.		

DATA DEPUNERII FORMULARULUI 28.02.2023

NUME, PRENUME APLICANT [REDACTAT]

SEMNĂTURA APLICANTULUI [REDACTAT]

Vă rugăm să bifați că sunteți de acord cu prelucrarea datelor cu caracter personal:

Sunt de acord cu prelucrarea datelor cu caracter personal, conform Legii nr. 133 din 08.07.2011 privind protecția datelor cu caracter personal.

Vă rugăm să includeți în dosarul de aplicare următoarele documente:

- Formularul de cerere a proiectului pentru Programul Buget Civil, Ediția 2023
- Lista de semnături
- Cerere prin care autorul de proiect confirmă contribuția proprie, co-finanțarea.
- Alte materiale aferente, dacă ele există: schiță de proiect, documentație tehnică ș.a.

