

ŰRLAP MODELL

Com'ON Sepsis ifjúsági részvételi költségvetési kezdeményezések számára

Ez az Űrlap modellként szolgál ötleteitek online feltöltése számára. Kezdeményezéseket a www.comonsepsi.ro weboldalra tölthetitek fel.

A KEZDEMÉNYEZÉS CSAPAT

1. A kezdeményező csapat neve *

--

2. A kezdeményező csapat képviselője KEZDEMÉNYEZŐ CSOPORT KÉPVISELŐJE*

Név, életkor, telefonszám, kapcsolati e-mail és telefonszám.

Név	
Születési dátum	
E-mail cím	
Telefonszám	

Hozzájárulok, hogy a Prospero Ifjúsági és Kulturális Egyesület a megadott elérhetőségeken a jövőben felvegye velem a kapcsolatot a hasonló kezdeményezésekkel/projektekkel kapcsolatban (ugyanilyen célcsoportok és/vagy hasonló témák esetében)

IGEN	NEM
------	-----

3. A csapat tagjai CSAPAT TAGJAI *

A csapat többi tagjának neve és születési dátumát és elérhetőségi adatait. (adatok hozzá tetszőleges számú sort).

Név	Születési dátum	E-mail cím	Telefonszám	Beleegyezés a hasonló témákról való értesítésekről

4. A kezdeményező csapat leírása*

Mutasd be néhány szóban a csapatot. Mi köt össze benneteket? Miért jelentkeztetek a Com'ON Sepsisre? min. 500 karakter

--

5. Legkevesebb egy csapattag részt vett-e az előző Com'ON Sepsiszentgyörgy kiadásában? (IGEN/NEM)*

IGEN	NEM
------	-----

6. A kezdeményezést hátrányos helyzetű fiatalokból álló csoport kezdeményezi? (IGEN/NEM)*

IGEN	NEM
------	-----

6a. Ha IGEN, miben áll a hátrányos helyzet jellege? (az itt adott leírás értelmében a technikai ellenőrzés fázisában kerül a kezdeményezés a hátrányos helyzetű csoportoknak fenntartott speciális kategóriába). A szabályzat röviden leírja a hátrányos helyzetű fiatalok meghatározását.

7. Minden tag 18 év alatti?*

IGEN	NEM
------	-----

8. Ha IGEN, megnevezhettek egy felnőtt személyt a csapat mentoraként.

Mentor neve	Életkor
1.	

COM'ON MŰHELY

A Com'ON Sepsi csapata idén tematikus műhelyekkel segíti a csapatokat a kezdeményezések kialakításában, népszerűsítésében és megvalósításában. A műhelyeken való részvétel opcionális. Válaszaitok segítik a Com'ON Sepsi csapatát igényeitek felmérésében és a műhelyek megtervezésében.

A csapatod tagjai mely műhelyeken venne részt?

	Résztevők száma
Pályázatírási és projektmenezsment műhely a kezdeményezésed sikeres tervezéséhez	
Kommunikációs műhely a kezdeményezésed eredményes népszerűsítéséért	
Rendezvényszervezési műhely a kezdeményezésed zökkenőmentes lebonyolításához	

A KEZDEMÉNYEZÉS LEÍRÁSA

Kérünk, válaszoljatok a következő kérdésekre a kezdeményezéseetekkel kapcsolatosan.

1. A kezdeményezés megnevezése*

Keressetek egy címet, amely a leginkább jellemzi a kezdeményezést. Tipp: legyen rövid, leíró, érthető és könnyen megjegyezhető.

--

2. A kezdeményezés javasolt helyszíne*

Nevezd meg a fizikai helyszínt vagy az online felületet, ahol zajlik az kezdeményezés.

--

3. A kezdeményezés lebonyolításának javasolt időszaka*

Kezdési dátum:	
Befejezési dátum:	

4. A kezdeményezés leírása román nyelven*

Mutasd be 5-7 mondatban a kezdeményezés lényegét. Tipp: A leírás tartalmazza a mit, hol, mikor, kinek és miért kérdésekre a választ. Kérünk, hangsúlyozd ki benne, hogyan járul hozzá kezdeményezésed a sepsiszentgyörgyi közösségi élet javításához. Ne feledd, ezt a szöveget megjelenítjük a comonsepsi.ro honlapon.

Minimum 500 karakter.

--

5. A kezdeményezés leírása magyar nyelven*

Mutasd be 5-7 mondatban a kezdeményezés lényegét. Tipp: A leírás tartalmazza a mit, hol, mikor, kinek és miért kérdésekre a választ. Kérünk, hangsúlyozd ki benne, hogyan járul hozzá kezdeményezésed a sepsiszentgyörgyi közösségi élet javításához. Ne feledd, ezt a szöveget megjelenítjük a comonsepsi.ro honlapon.

Minimum 500 karakter.

6. Töltsd fel a kezdeményezéseket bemutató egyperces videót ide! Tipp: Légy kreatív! Használhatsz szemléltető eszközöket kellékeket vagy építs az ötlet nagyszerűségéről és a csapat személyiségére. *

álló formátum, maximum 1 G

7. Milyen konkrét tevékenységeket szeretnétek megvalósítani a kezdeményezés során? *

Határozd meg a kulcslépéseket a tervezési, népszerűsítési és megvalósítási szakaszban.

8.Kinek szól a kezdeményezés? (több válasz lehetséges)*

Gyerekek (0-13 év)	Fiatalok (14-35 év)	Felnőttek (35-59 év)	Idősek (60 év fölött)
--------------------	---------------------	----------------------	-----------------------

9. Hány ember fog részt venni szerintetek ebben a kezdeményezésben és kik lehetnek azok?*

Becsüld meg a résztvevők számát. Írd le a célzott közönség tagjainak közös jellemzőit, érdeklődési körüket (pl. művészek, egyetemisták, technológia iránt érdeklődők stb.) Amennyiben vannak fontos különbségek, azokat is említsd meg

10. Hogyan kívánjátok népszerűsíteni kezdeményezéseiteket?*

Plakát, szórólap, matrica, Facebook esemény, Instagram bejegyzés, Facebook bejegyzés (saját fal, zárt csoportokban megosztás) -Csak néhány ötlet... Soroljátok fel azokat az eszközöket, amelyeket használni fogtok. Ki lehet egészíteni a listát saját ötletekkel is.

	Szavazási szakasz	Kezdeményezés megvalósítása
Plakát		
Szórólap, matrica		
Facebook esemény		
Instagram bejegyzés		
Tiktok bejegyzés		
Egyéb ...		

KEZDEMÉNYEZÉSEK TEMATIKÁJA

11. Melyik prioritáshoz igazodik kezdeményezéseitek? (A prioritások leírását a szabályzatban olvashatjátok el. Több kategóriát is bejelölhettek.)*

Közösség	Környezet	Tudás	Életmód	Alkotás
----------	-----------	-------	---------	---------

12. Szerintetek kezdeményezéseitek hogyan járul hozzá a megjelölt prioritás(ok)hoz?*

13. Fotó

Tölts fel egy reprezentatív fényképet a kezdeményezéshez. Tipp: Készíts a mobiloddal egy illusztratív fényképet vagy tölts fel egy fotót a csapatról.

A KEZDEMÉNYEZÉS KÖLTSÉGVETÉSE

15. Milyen főbb költségek fedezését igényli a kezdeményezés megvalósítása?

Vesd össze a szabályzattal, hogy mire lehet költeni a díjat. A költségvetés meghaladhatja a 3000 lejt, de a különbözetről nektek kell gondoskodni. (Annyi sort adjatok hozzá a táblázathoz, ahányat szükségesnek tartotok.)*

<i>A kiadási tételek a következők (kiadás típusa)</i>	<i>Egységszám</i>	<i>Egységár</i>	<i>ÖSSZESEN</i>
ÖSSZESKÖLTSÉGVETÉS			

A Com'ON Sepsi szabályzatát a www.comonsepsi.ro oldalon találjátok meg.