



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Proiect cofinanțat din Fondul Social European Plus prin Programul Educație și Ocupare 2021-2027

Prioritatea: P07 „Creșterea calității ofertei de educație și formare profesională pentru asigurarea echității sistemului și o mai bună adaptare la dinamica pieței muncii și la provocările inovării și progresului tehnologic”

Obiectivul specific: ESO4.5. „Îmbunătățirea calității, a caracterului incluziv, a eficacității și a relevanței sistemelor de educație și formare pentru piața muncii, inclusiv prin validarea învățării non-formale și informale, pentru a sprijini dobândirea de competențe-cheie, inclusiv de competențe de antreprenariat și digitale, precum și prin promovarea introducerii sistemelor de formare duală și a sistemelor de ucenicie (FSE+)”

Titlul proiectului: AVATAR - Activități cu Valoare Adăugată destinate Tinerilor pentru Angajabilitate și Relevanță pe piața muncii

Cod SMIS: 312891

METODOLOGIE DE DERULARE A ACTIVITATII PRIVIND ORGANIZAREA PROGRAMELOR DE FORMARE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENTELOR ANTREPRENORIALE

aferentă proiectului „AVATAR - Activități cu Valoare Adăugată
destinate Tinerilor pentru Angajabilitate și Relevanță pe piața muncii”

Cod SMIS 312891

Versiunea 1.0

13 Decembrie 2024

	Nume expert	Rol in proiect	Semnatura
Intocmit	Cristina Ițcuș	Manager de proiect	
Aprobat	Florian Bucă	Reprezentant legal	
Am luat la cunostinta	Mircea Mihai	Reprezentant legal EXELO TRAINING & DEVELOPMENT SRL	



Soft Tehnica®



Cuprins

Introducere	3
Roluri	4
Planificarea si organizarea desfasurarii workshop-urilor	5
Desfasurarea workshop-urilor.....	5
Utilizarea simulatorului individual de business.....	5
Evaluarea participantilor la workshop si acordarea premiilor	6
Concursul in cadrul simulatorului individual	7
Plata premiilor	10





Introducere

Activitatea A1.1 Implementarea de programe de formare/educationale pentru dezvoltarea competențelor antreprenoriale este concepută având atât o componentă teoretică, cât și una practică, în care studenții participanți să poată exercita cunoștințele teoretice dobândite

Prin această activitate ne propunem implementarea de programe de formare / educaționale pentru dezvoltarea competențelor antreprenoriale ale studenților, în vederea adaptării competențelor și calificărilor legate de mediu, climă, energie, economia circulară și bioeconomie și pentru dobândirea competențelor cerute de sectoarele legate de tranziția climatică (producția de energie regenerabilă și stimularea angajării tinerilor în sectoarele de producție de energie regenerabilă, reparații și întreținere a produselor.

Această activitate vizează fundamentarea și dezvoltarea unui pachet de competențe antreprenoriale, necesare tinerilor înrolați în sistemul de învățământ superior ce parcurg procesul de tranziție de la statutul de student la cel de participant activ în câmpul muncii. Activitatea se va derula sub formă unor workshop-uri de dezvoltare competențe antreprenoriale, având atât o componentă teoretică, cât și una practică utilizând o platformă de simulare de business, în care studenții participanți să poată exercita cunoștințele teoretice dobândite.

Având în vedere cele de mai sus, metodologia de derulare a activității privind organizarea programelor de formare pentru dezvoltarea competențelor antreprenoriale aferentă proiectului „AVATAR - Activități cu Valoare Adăugată destinate Tinerilor pentru Angajabilitate și Relevanță pe piața muncii” Cod SMIS 312891 are ca scop principal realizarea cadrului necesar pentru buna organizare și desfășurare a workshop-urilor, a formării utilizând simulatorul individual de business și stabilirea modului de evaluare al participanților, acesta fiind cât mai transparent și echitabil, punând accent pe tratamentul egal al participanților.





Roluri

Pentru asigurarea activitatii de formare in cadrul workshop-urilor, prestatorul **EXELO TRAINING & DEVELOPMENT SRL** a nominalizat in oferta experti cheie formare din echipa propusa in cadrul contractului care vor avea urmatoarele atributii

- ❖ formarea studentilor in perioada derularii workshop-urilor, respectiv 16 ore de formare in functie de agenda stabilita cu echipa de proiect
- ❖ Sa faciliteze participarea studentilor in cadrul simulatorului de grup
- ❖ Sa ofere studentilor participanti raspunsuri la intrebarile ridicate pe perioada derularii workshop-urilor
- ❖ Sa asigure acces studentilor in simulatorul individual pe o perioada de 6 luni de la finalizarea workshop-urilor
- ❖ Sa evalueze studentii participanti la workshop-uri in ceea ce priveste competentele antreprenoriale dovedite prin participarea la workshop si lucrul cu simulatorul de grup

Desfășurarea activitatii de formare prin intreprindere simulata va fi supervizată **managerul de formare**, care are următoarele atribuții:

- ❖ Planificare si organizare grupe de workshop si cursuri
- ❖ Mentine legatura cu furnizorii de servicii pentru buna derulare a activitatii de formare
- ❖ Verificare activitate formatori
- ❖ Facilitarea dialogului intre formatori si GT
- ❖ Intocmeste centralizatoare cu premiile acordate
- ❖ Participa la sedintele de proiect





Planificarea si organizarea desfasurarii workshop-urilor

Activitatea de planificare si organizare a workshop-urilor consta in stabilirea calendarului de organizare al acestora, inscrierea participantilor, asigurarea serviciilor suport necesare (catering), asigurarea salilor de curs si a echipamentelor necesare care se va realiza printr-o stransa colaborare intre echipa de proiect si echipa prestatorului EXELO TRAINING & DEVELOPMENT SRL.

Desfasurarea workshop-urilor

In cadrul proiectului se vor organiza in cei doi ani de proiect corespunzatori anilor universitari 2024-2025 si 2025-2026 minim minim 18 workshop-uri cu circa 14-20 studenti/workshop (total 300 participanti) din GT in sistem clasic sau online prin mijloace de comunicatii electronice, fiecare avand o durata de minim 16 ore. Prestatorul EXELO TRAINING & DEVELOPMENT SRL va asigura formatorii pentru derularea activitatilor.

In cadrul sectiunii practice a workshop-urilor, studentii participanti vor fi impartiti în grupe de lucru care vor simula activitatile unor intreprinderi reale utilizand o platforma informatica de simulare de afaceri pusa la dispozitie de catre prestator. Prestatorul va pune la dispozitia studentilor un cont de utilizator pentru accesul la simulatorul de business, cu valabilitate pe perioada derularii workshop-urilor

Simulatorul de business va avea atat o componenta de simulare de grup cat si una care va permite realizarea de simulari individuale. In cadrul workshop-urilor se va folosi indeosebi simularea de grup. Simulatorul de business va permite realizarea de simulari pentru diverse industrii. Avand in vedere tendintele economiei, se va pune accent pe simularea de afaceri in vederea adaptării competențelor și calificărilor legate de mediu, climă, energie, economia circulară și bioeconomie si pentru dobândirea competențelor cerute de sectoarele legate de tranziția climatică (producția de energie regenerabilă și stimularea angajării tinerilor în sectoarele de producție de energie regenerabilă, reparații și întreținere a produselor. Cu ajutorul simulatorului de business, studentii vor putea lua diverse decizii la nivelul companiei simulate in care activeaza, programul oferindu-le apoi feedback cu privire la oportunitatea si impactul deciziilor luate. Utilizarea simulatorului va permite abordarea unei varietăți de subiecte, cum ar fi: antreprenoriat, dezvoltarea afacerii, abilități de comunicare, gândire strategică, abilități de adaptare, managementul schimbării.

La finalul fiecarui workshop studentii vor putea primi premii, in functie de evaluarea individuala realizata de catre formatori, pe criterii cum ar fi: competente antreprenoriale dovedite in perioada workshop-ului, lucrul cu simulatorul de grup si implicare in activitati pe durata workshop-ului.

Utilizarea simulatorului individual de business

Dupa participarea la workshop, studentii participanti vor avea acces, pentru o perioada de 6 luni, la un simulator individual de business, in cadrul caruia isi vor putea exersa abilitatile si competentele, astfel incat sa isi consolideze cunostintele in domeniul antreprenorial. Perioada de 6 luni de acces pentru grupele de curs care vor





fi organizate in anul universitar 2024-2025 pana la data de 1 aprilie 2025 este intre 01.04.2025 – 30.09.2025 iar pentru cele organizate dupa data de 1 aprilie 2025 accesul va fi acordat pe o perioada de 6 luni de la data finalizarii workshop-ului. Perioada de 6 luni de acces pentru grupele de curs care vor fi organizate in anul universitar 2025-2026 pana la data de 1 aprilie 2026 este intre 01.04.2026 – 30.09.2026, pentru cele organizate dupa data de 1 aprilie 2026 accesul va fi acordat pe o perioada de 6 luni de la data finalizarii workshop-ului.

Evaluarea participantilor la workshop si acordarea premiilor

La finalul fiecarui workshop studentii vor putea primi premii, in functie de evaluarea individuala realizata de catre formatori, pe criterii cum ar fi: competente antreprenoriale dovedite in perioada workshop-ului, lucrul cu simulatorul de grup si implicare in activitati pe durata workshop-ului. Valoarea premiilor va fi urmatoarea: Premiul I – 1000 lei, Premiul II – 800 lei, Premiul III – 600 lei. Ne propunem ca la o grupa cu un numar de 15 studenti sa acordam 6 premii (2 premii I, 2 premii II, 2 premii III), respectiv 40% dintre studenti sa fie premiati cu un total de 120 de premii, insa numarul de premii va varia proportional cu numarul de studenti din grupa.

Evaluarea participantilor se va face dupa finalizarea workshop-urilor pe baza urmatoarelor criterii:

- Competentele antreprenoriale dovedite in perioada participarii la workshop, pondere 30%, punctaj acordat de catre formatorii din partea prestatorului
- Lucrul cu simulatorul de grup, pondere 30%, punctaj acordat de catre formatorii din partea prestatorului
- Implicarea in activitatile derulate in perioada workshop-ului, pondere 40%, punctaj acordat de catre formatorii din partea prestatorului

Scala utilizata pentru fiecare criteriu va fi de la 1 la 10. Nota finala va fi obtinuta prin medie ponderata a punctajelor obtinute la fiecare criteriu de mai sus.

Numarul total de premii acordate in cadrul tuturor workshop-urilor organizate va fi urmatorul: 40 Premiul I x 1000 lei + 40 Premiul II x 800 lei + 40 premiul III x 600 lei = 96.000

Numarul de premii acordate in cadrul unui workshop este proportional cu numarul de studenti participanti din GT, reprezentand maxim 40% din numarul de participanti, de exemplu:

- Pentru o grupa de circa 10 studenti vor fi acordate 4 premii
- Pentru o grupa de circa 15 studenti vor fi acordate 6 premii
- Pentru o grupa de 20 studenti vor fi acordate 8 premii

Premiile vor fi acordate in functie de clasamentul stabilit la finalul fiecarui workshop. Pentru a putea beneficia de premiile acordate, punctajul minim pe care trebuie sa il realizeze un student este:

- Pentru premiul I, punctaj minim 9,50
- Pentru premiul II, punctaj minim 9
- Pentru premiul III, punctaj minim 8,50





Concursul in cadrul simulatorului individual

Studentii care au participat la workshop-uri vor avea acces pe o perioada de 6 luni la simulatorul individual de business. Pentru a stimula utilizarea simulatorului individual, se va organiza o competiție prin intermediul căreia participanții vor putea atinge două obiective:

- Exersarea și evaluarea competențelor antreprenoriale însușite
- Deprinderea obișnuinței de evaluarea a rezultatelor, identificare a căilor de îmbunătățire și implementarea acțiunilor corective.

In cadrul concursului, vor fi folosite competențe ale participanților precum:

- Capacitatea de a gândi holistic
- Capacitatea de a defini o strategie și pașii necesari în implementarea ei
- Capacitatea de a face un management financiar corect
- Capacitatea de a înțelege condiționările interdepartamentale și necesitatea armonizării deciziilor la nivel de organizație
- Capacitatea de a înțelege trendurile și luarea în timp util a măsurilor de corectare sau de exploatare a unor oportunități.

La nivelul proiectului se vor organiza 2 competiții, câte una în fiecare an universitar 2024-2025 și 2025-2026. În cadrul competiției vor fi eligibili studenții din GT care au participat la workshop-ul pentru formarea de competențe antreprenoriale, și care au fost instruiți în cadrul workshop-ului cu privire la utilizarea simulatorului individual Eduardo și au primit acces pentru o perioadă de 6 luni în cadrul acestuia.

Competiția se va derula în perioada vacanței de vară, respectiv în perioada 1 iulie – 30 septembrie 2025 și 1 iulie – 30 septembrie 2026 și se va compune din 3 etape, fiecare cu durata de o lună, cu evaluarea rezultatelor la finalul lunii. Prestatorul serviciilor de formare EXELO TRAINING & DEVELOPMENT SRL va asigura sprijin și mentorat studenților pe perioada participării la concursul organizat în cadrul simulatorului individual, în cadrul unui grup de WhatsApp pe care îl va administra în perioada concursului. Prestatorul va fi responsabil de generarea rapoartelor cu privire la rezultatele aferente fiecărei etape. Managerul de formare va coordona realizarea concursului.

Cele trei etape vor avea la baza următoarele scenarii

Etapa	Scenariu
Etapa 1	Managementul pe bază de valoare (Value Based Management)
Etapa 2	Aptitudini de afaceri – versiunea completa (Business Skills)





Etapa 3	Managementul crizelor și al schimbărilor Capitolul 1 (Crisis and Change management- chapter 1)
---------	---

Studentii vor fi ierarhizați după fiecare etapă în funcție de rezultatele obținute, parametrul evaluat va fi **„Nivelul de numerar la sfârșitul perioadei” (Cash level at the end of period)**. Punctajul în cadrul fiecărei etape va fi acordat astfel:

Etapa 1 - Management pe baza de valoare

Durata acestui scenariu este de 24 de luni. Scenariul începe cu un istoric al firmei pe 6 luni, motiv pentru care nivelul de numerar la sfârșitul perioadei pentru lunile 1-6 va fi același pentru toți participanții. Studentii vor fi evaluați în funcție de efortul depus pentru a duce scenariul până la capăt pe baza parametrului „nivelul de numerar la sfârșitul perioadei”.

Ierarhia etapei 1 se va face astfel:

- Studentii care au parcurs întreg scenariul (cele 24 luni) vor fi fost ordonați descrescător în funcție de parametrul „nivelul de numerar la sfârșitul perioadei” și vor primi punctaj începând cu 1, 2, etc în funcție de nr de studenți.
- Studentii care au parcurs parțial scenariul, până la luna 23, vor fi ordonați descrescător în funcție de parametrul „nivelul de numerar la sfârșitul perioadei”, și vor primi punctaje în continuarea celor care au parcurs întreg scenariul
- Studentii care au parcurs parțial scenariul, până la luna 22, vor fi ordonați descrescător în funcție de parametrul „nivelul de numerar la sfârșitul perioadei”, și vor primi punctaje în continuarea celor care au parcurs luna 22
- Și așa mai departe până la studenții care au parcurs scenariul până la luna 7 inclusiv
- Studentii care au parcurs parțial scenariul, și pentru care sistemul afișează numai valorile implicite pentru lunile 1-6 (istoricul firmei) respectiv au intrat dar nu au finalizat nici o lună în cadrul scenariului, nu vor primi punctaj în această etapă, urmand să primească punctaj în etapa de evaluare finală

Etapa 2 - Aptitudini de afaceri

Durata acestui scenariu este de 12 luni. Scenariul nu are istoric.

Studentii vor fi evaluați în funcție de efortul depus pentru a duce scenariul până la capăt pe baza parametrului „nivelul de numerar la sfârșitul perioadei”.

Ierarhia etapei 2 se va face astfel:

- Studentii care au parcurs întreg scenariul (cele 12 luni) vor fi fost ordonați descrescător în funcție de parametrul „nivelul de numerar la sfârșitul perioadei” și vor primi punctaj începând cu 1, 2, etc în funcție de nr de studenți.





- Studentii care au parcurs partial scenariul, pana la luna 11, vor fi ordonati descrescator in functie de parametrul "nivelul de numerar la sfarsitul perioadei", si vor primi punctaje in continuarea celor care au parcurs intreg scenariul
- Studentii care au parcurs partial scenariul, pana la luna 10, vor fi ordonati descrescator in functie de parametrul "nivelul de numerar la sfarsitul perioadei", si vor primi punctaje in continuarea celor care au parcurs luna 11
- Si asa mai departe pana la studentii care au parcurs scenariul pana la luna 1 inclusiv
- Studentii care au parcurs partial scenariul, respectiv au intrat dar nu au finalizat nici o luna in cadrul scenariului nu au primit punctaj in aceasta etapa, urmand sa primeasca punctaj in etapa de evaluare finala

Etapă 3 - Managementul crizelor și al schimbărilor

Durata acestui scenariu este de 10 de luni. Scenariul incepe cu un istoric al firmei pe 6 luni, motiv pentru care nivelul de numerar la sfarsitul perioadei pentru lunile 1-6 este acelasi pentru toti participantii.

Ierarhia etapei 3 se va face astfel:

- Studentii care au parcurs intreg scenariul (cele 10 luni) vor fi fost ordonati descrescator in functie de parametrul "nivelul de numerar la sfarsitul perioadei" si vor primi punctaj incepand cu 1, 2, etc in functie de nr de studenti.
- Studentii care au parcurs partial scenariul, pana la luna 9, vor fi ordonati descrescator in functie de parametrul "nivelul de numerar la sfarsitul perioadei", si vor primi punctaje in continuarea celor care au parcurs intreg scenariul
- Studentii care au parcurs partial scenariul, pana la luna 8, vor fi ordonati descrescator in functie de parametrul "nivelul de numerar la sfarsitul perioadei", si vor primi punctaje in continuarea celor care au parcurs luna 9
- Studentii care au parcurs partial scenariul, pana la luna 7, vor fi ordonati descrescator in functie de parametrul "nivelul de numerar la sfarsitul perioadei", si vor primi punctaje in continuarea celor care au parcurs luna 8
- Studentii care au parcurs partial scenariul, si pentru care sistemul afiseaza numai valorile implicite pentru lunile 1-6 (istoricul firmei) respectiv au intrat dar nu au finalizat nici o luna in cadrul scenariului, nu vor primi punctaj in aceasta etapa, urmand sa primeasca punctaj in etapa de evaluare finala

Evaluare finala

Dupa finalizarea tuturor celor trei etape, si stabilirea ierarhiei intermediare pentru fiecare etapa, se va stabili clasamentul final avand la baza urmatoarele principii:

- Se va stabili numarul de participantii pe fiecare etapa conform ierarhiilor intermediare de la fiecare etapa
- Se va calcula un nr mediu al participantilor la o etapa astfel: (Participantii Etapa 1 + participantii Etapa 2 + participantii Etapa 3 din care se elimina dublurile) impartit la 3, respectiv o medie aritmetica





- Se va stabili lista totala de participanti la concurs astfel: Participanti Etapa 1 + participanti Etapa 2 + participanti Etapa 3 din care se elimina dublurile.
- Avand in vedere ca primul clasat va avea cel mai mic punctaj, s-au stabilit urmatoarele punctaje penalizatoare:
 - o Tuturor studentilor care au parcurs partial scenariul aferent unei etape dar nu au finalizat nici o luna in cadrul acestuia si nu au primit punctaje in etapa de evaluare intermediara li se va acorda pentru acea etapa un punctaj identic, egal cu media aritmetica a numarului de participanti de la fiecare etapa, calculate mai sus. In cazul in care media aritmetica calculate este mai mica decat ultimul punctaj aferent etapei respective, se va acorda tuturor participantilor respectivi ultimul punctaj al etapei plus 1.
 - o Tuturor studentilor care nu au participat deloc la una dintre etape, dar au participat la cel putin o alta etapa in cadrul concursului, li se va acorda in cadrul etapelor la care au fost absenti un punctaj egal cu nr total de participanti
- Punctajul total al fiecarui student se va obtine prin insumarea punctajelor aferente tuturor celor trei etape
- Clasamentul final se va obtine prin ordonarea crescatoare a punctajelor totale, cel mai mic punctaj fiind pe pozitia 1
- Premiile se vor acorda in ordinea clasamentului final in limita bugetului proiectului

Bugetul alocat premiilor pentru concursul in cadrul simulatorului individual este de 20 Premiul I x 1000 lei+ 20 Premiul II x 800 lei + 20 premiul III x 600 lei=48.000 lei, impartit egal intre cei doi ani universitari. In cazul in care dupa primul an raman premii nedistribuite, acestea vor fi reportate pentru anul universitar urmator.

Rezultatele concursului vor fi publicate pe site-ul proiectului.

Un student poate primi premiu si in cadrul workshop-ului si in cadrul concursului aferent simulatorului individual.

Plata premiilor

Plata premiilor se va face NUMAI prin transfer bancar in contul PERSONAL IN LEI al participantului in functie de lista cu rezultate publicata, pe baza cererii completate de catre acesta conform anexei 1 sau anexei 2 insotita de o copie a extrasului de cont sau captura de ecran de pe aplicatia de mobile banking pentru a confirma datele contului. Nu se pot face plati in numerar, plati in conturi in valuata sau in contul bancar al unei alte persoane. Plata se va face in cel mai scurt timp posibil de la transmiterea cererilor, in functie de disponibilitatile banesti existente la momentul cererii in contul de prefinantare al liderului de parteneriat sau prin cerere de plata in cazul in care sumele nu sunt disponibile in cont, estimativ 60 de zile de la transmiterea cererii.





Proiect cofinanțat din Fondul Social European Plus prin Programul Educație și Ocupare 2021-2027

Prioritatea: P07 „Creșterea calității ofertei de educație și formare profesională pentru asigurarea echității sistemului și o mai bună adaptare la dinamica pieței muncii și la provocările inovării și progresului tehnologic”

Obiectivul specific: ESO4.5. „Îmbunătățirea calității, a caracterului incluziv, a eficacității și a relevanței sistemelor de educație și formare pentru piața muncii, inclusiv prin validarea învățării non-formale și informale, pentru a sprijini dobândirea de competențe-cheie, inclusiv de competențe de antreprenoriat și digitale, precum și prin promovarea introducerii sistemelor de formare duală și a sistemelor de ucenicie (FSE+)”

Titlul proiectului: AVATAR - Activități cu Valoare Adăugată destinate Tinerilor pentru Angajabilitate și Relevanță pe piața muncii

Cod SMIS: 312891

Anexa 1

Cerere acordare premiu

Subsemnatul/Subsemnata.....,
CNP....., in calitate de participant in grupul tinta al
proiectului *”AVATAR - Activități cu Valoare Adăugată destinate Tinerilor pentru Angajabilitate și Relevanță pe piața muncii”*, cod SMIS 312891 solicit acordarea premiului *) in valoare de
..... lei, in urma rezultatului obtinut in cadrul Workshopului de dezvoltare competente
antreprenoriale Grupa derulat in perioada la Ploiesti.

Va rog sa efectuati plata in contul personal in LEI, deschis pe numele meu, pentru care anexeaz extras
de cont/captura de pe aplicatia de online banking pentru verificarea datelor.

Va multumesc,

Semnatura

Data

*) Valoarea premiilor este: Premiul I – 1000, Premiul II – 800 lei, Premiul III – 600 lei





Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Proiect cofinanțat din Fondul Social European Plus prin Programul Educație și Ocupare 2021-2027

Prioritatea: P07 „Creșterea calității ofertei de educație și formare profesională pentru asigurarea echității sistemului și o mai bună adaptare la dinamica pieței muncii și la provocările inovării și progresului tehnologic”

Obiectivul specific: ESO4.5. „Îmbunătățirea calității, a caracterului incluziv, a eficacității și a relevanței sistemelor de educație și formare pentru piața muncii, inclusiv prin validarea învățării non-formale și informale, pentru a sprijini dobândirea de competențe-cheie, inclusiv de competențe de antreprenariat și digitale, precum și prin promovarea introducerii sistemelor de formare duală și a sistemelor de ucenicie (FSE+)”

Titlul proiectului: AVATAR - Activități cu Valoare Adăugată destinate Tinerilor pentru Angajabilitate și Relevanță pe piața muncii

Cod SMIS: 312891

Anexa 2

Cerere acordare premiu concurs simulator individual

Subsemnatul/Subsemnata.....,
CNP....., în calitate de participant în grupul tinta al
proiectului *”AVATAR - Activități cu Valoare Adăugată destinate Tinerilor pentru Angajabilitate și Relevanță pe piața muncii”*, cod SMIS 312891 solicit acordarea premiului *) în valoare de
..... lei, în urma rezultatului obținut în cadrul concursului organizat în cadrul simulatorului
individual în anul universitar

Va rog să efectuați plata în contul personal în LEI, deschis pe numele meu, pentru care anexez extras
de cont/captura de pe aplicația de online banking pentru verificarea datelor.

Va multumesc,

Semnatura

Data

*) Valoarea premiilor este: Premiul I – 1000, Premiul II – 800 lei, Premiul III – 600 lei



Soft Tehnica®