

**Raport anual  
Pentru anul 2024**

I. Management și administrare

(A) Acest raport este completat de:

Denumirea organizației și acronimul dacă există: Fundația "Orange Moldova"	Numărul de telefon: 975933, 975890
Adresa: MD-2071, str. Alba Iulia nr. 75, mun. Chișinău, Republica Moldova	Numărul de fax: 975026
Persoana de contact: Andrieș Igor	Adresa e-mail: <a href="mailto:igor.andries@orange.com">igor.andries@orange.com</a>

(B) Organizația este:

- fundație  
 asociație obștească  
 reprezentanță/filială a organizației internaționale  
 instituție privată

(C) Indicați tipul organizației:

- republicană  
 locală  
 internațională

și raza de activitate a organizației:  
Republica Moldova și alte țări

(D) Indicați numele și funcția conducătorului organizației

Numele conducătorului Ludmila Nistorică	Funcția Președinte al Consiliului Fundației
--	--

(E) Indicați numele fiecărui membru al organului executiv de conducere

1. Ludmila Nistorică	2. Sergiu Placinta	3. Sergiu Postică
4. Mary Lisa Durban	5. Igor Andrieș	6. Christine Ribas
7. Maria Rotaru	8.	9.

Notați aici dacă organizația nu are organ executiv de conducere.

(F) Indicați numele și funcția angajaților organizației: Nu sunt

Numele	Funcția
Numele	Funcția
Numele	Funcția
Numele	Funcția
Numele	Funcția
Numele	Funcția

## II. Care este numărul de voluntari și membri ai organizației

Membri	Voluntari
Nu sunt	Nistorică Ludmila
	Placinta Sergiu
	Postică Sergiu
	Rotaru Maria
	Andrieș Igor
	Ribas Christine
	Durban Mary Lisa
	Vicol Cristina
	Gobja Anastasia
	Esanu Andreia
	Mîndrescu Cristina
	Banaru Adrian
	Constantinova Inna
	Porombac Sergiu

## III. Raport de activitate și realizări

### IV. Care sunt scopurile statutare ale organizației?

Scopul Fundației este de a contribui la facilitarea comunicării în toate formele sale, pentru crearea de legături și aducerii oamenilor împreună, în următoarele domenii specifice,:

- Dezvoltarea învățământului;
- Acordarea ajutorului social populației;
- Dezvoltarea culturii;
- Ocrotirea sănătății și susținerea persoanelor cu dizabilități.

### (B) Care sunt programele și activitățile de bază ale organizației?

Pentru atingerea scopului și sarcinilor fundația efectuează următoarele acțiuni:

- să acorde asistență persoanelor cu dizabilități, inclusiv acordarea de ajutor pentru a le oferi un acces mai bun la activitățile culturale;
- să sprijine proiecte pentru combaterea analfabetismului și dezvoltarea învățământului pentru persoanele dezavantajate;
- să sprijine colective noi de muzică vocală clasică, jazz și tradițională în realizarea unui debut de succes;
- să acorde ajutor material și de servicii gratuite invalizilor, oamenilor bolnavi, orfanilor sau copiilor rămași fără îngrijire părintească, familiilor cu mulți copii, șomerilor, persoanelor care au avut de suferit în urma calamităților naturale, catastrofelor ecologice, epidemiilor;
- să acorde ajutor social populației, în special familiilor vulnerabile, femeilor tinere vulnerabile și fetelor din medii nefavorabile, inclusiv victimelor reale și potențiale ale traficului de ființe umane, victimelor violenței în familie;
- să inițieze, coordoneze, implementeze și finanțeze programe și proiecte naționale și internaționale în domeniile de activitate prevăzute de prezentul Statut;
- să acorde asistență informațională, consultativă în domeniile proprii de activitate;
- să caute și să contacteze potențiali donatori (persoane fizice și juridice) din țară și de peste hotare pentru desfășurarea activităților, derularea proiectelor întru realizarea scopurilor statutare;
- să organizeze și să desfășoare lecții, conferințe, programe de instruire, seminare informaționale, educaționale, activități culturale și de caritate în limitele stabilite de legislația în vigoare cu participare locală, națională și internațională;
- să stabilească și să extindă relații permanente de dialog și parteneriat cu organizații similare internaționale;
- să conlucreze cu instituții statale, organizații guvernamentale și neguvernamentale, organizații internaționale în vederea realizării scopurilor statutare.

V. Care au fost activitățile concrete ale organizației și numărul de beneficiari în anul precedent?

### 1. Digital Kits / Școli Digitale

Programul Școlilor Digitale, dezvoltat de Fundația Orange în parteneriat cu UNHCR, a avut ca scop transformarea experienței educaționale în școlile din Republica Moldova în care își fac studiile inclusiv elevii din Ucraina, facilitând astfel accesul elevilor și profesorilor la tehnologiile digitale.

Unul dintre obiectivele specifice ale programului a fost modernizarea procesului educațional prin dotarea școlilor cu echipamente tehnologice esențiale. Astfel, 30 de instituții de învățământ din diferite regiuni ale țării au fost selectate în conformitate cu numărul de elevi din Ucraina pentru a beneficia de suport tehnologic. Fiecare dintre aceste școli a primit câte trei kituri digitale, însumând un total de 90 de seturi distribuite la nivel național. Kiturile au fost concepute pentru a sprijini atât activitatea didactică a profesorilor, cât și procesul de învățare al elevilor, oferindu-le instrumentele necesare pentru o educație mai interactivă și eficientă.

Fiecare kit digital a inclus o serie de echipamente menite să îmbunătățească experiența de predare și învățare. Astfel, elevii au avut acces la tablete care le-au permis să interacționeze cu materialele educaționale într-un mod dinamic, în timp ce profesorii au beneficiat de un laptop destinat organizării și desfășurării lecțiilor. De asemenea, kiturile au inclus un server pentru distribuirea materialelor educaționale, căști pentru o învățare concentrată, un difuzor audio pentru activitățile de grup și un proiector, care a facilitat explicarea conceptelor prin suport vizual.

Pentru a asigura utilizarea eficientă a acestor resurse digitale, programul a prevăzut și sesiuni de formare, dedicată cadrelor didactice. Profesorii au participat la instruirii menite să îi familiarizeze cu noile tehnologii și să le ofere competențele necesare pentru integrarea acestora în procesul didactic. Trainingurile desfășurate în luna august a anului 2024 s-au axat pe dezvoltarea abilităților practice, precum și pe identificarea unor metode inovatoare de predare, care să contribuie la creșterea motivației și implicării elevilor în activitățile educaționale.

Prin implementarea Programului Școlilor Digitale, Fundația Orange și UNHCR au reușit să sprijine modernizarea educației din Republica Moldova, oferind școlilor instrumentele necesare pentru a face tranziția către un sistem de învățare adaptat erei digitale. Acest proiect a avut un impact semnificativ asupra procesului educațional, contribuind la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor și profesorilor și pregătindu-i mai bine pentru provocările viitorului.

### 2. Summer Camp. Ediția 2024

Summer Camp este o tabără de vară dedicată inclusiv tinerilor din medii defavorizate. Proiectul a fost realizat pentru promovarea valorilor europene și ale democrației în rândul tinerei generații, precum și pentru a sprijini integrarea socială a tinerilor din medii defavorizate prin activități educaționale, culturale și recreative.

#### Activitățile incluse în program:

- **Workshopuri de activism civic și advocacy:** Participanții au învățat despre importanța implicării în viața comunității și modul în care pot susține schimbări pozitive, aplicând valorile europene în activitățile lor cotidiene.
- **Educație digitală:** Tinerii au avut ocazia să învețe tehnologii inovative, precum imprimarea 3D, utilizarea dronelor și lucrul cu circuite electrice.
- **Sport:** În colaborare cu sportivi de la Centrul Sportiv de Pregătire a Loturilor Naționale, participanții au învățat despre importanța activității fizice și au fost implicați în diverse activități sportive.

Summer Camp, ediția 2024, s-a desfășurat în perioada iunie – iulie 2024, 3 sesiuni, a câte 4 zile per

sesiune. De această oportunitate au beneficiat 600 de tineri din medii defavorizate, cu vârste cuprinse între 14 și 21 de ani.

Tabăra a fost realizată cu suportul financiar al Fundației Orange Moldova, a Fundației Orange la nivel de Grup, în parteneriat cu UNICEF, și realizată de Centrul de Informare și Resurse PRO BONO.

### 3. #SuperCoders. Ediția 2024

#SuperCoders este un proiect internațional, gândit și dezvoltat de Grupul Orange, începând cu anul 2014. Evenimentul se desfășoară în contextul Săptămânii Europene a Codingului, care, în 2024, a fost marcată în perioada 14 – 27 octombrie.

În Moldova, #SuperCoders (#SC) a fost lansat în 2016 cu scopul de a aduce educația digitală mai aproape de copii și tineri. În edițiile anterioare, peste 7000 de participanți din întreaga țară au învățat elemente de bază ale programării cu ajutorul platformei Scratch. Prin #SuperCoders, Orange Grup și-a propus să inițieze copiii (cu vârsta cuprinsă între 9 și 14 ani) în coding și să promoveze, în rândul acestora, un mod sigur, eficient și responsabil de utilizare a timpului petrecut în fața calculatorului

Ediția 2024 a #SuperCoders a fost dedicată adolescenților cu vârsta cuprinsă 12 și 14 ani, interesați să descopere ce este și cum funcționează Inteligența Artificială Generativă și cum pot crea texte și imagini cu ajutorul acesteia. Experimentarea cu instrumentele de inteligență artificială generativă stimulează creativitatea și abilitățile de rezolvare a problemelor, pregătind tinerii pentru oportunitățile unui viitor tehnologizat.

Totodată, #SuperCoders 2024 a oferit, în premieră, sesiuni de informare pentru părinți cu privire la Siguranța Online. Aceștia au învățat despre riscurile la care sunt expuși copiii și adolescenții pe internet, modul de prevenire a acestora, semnele de alarmă pe care le manifestă copiii și adolescenții supuși cyberbullying-ului, precum și măsurile necesare de întreprins în asemenea situații.

Inițiativa s-a desfășurat în parteneriat cu Fondul ONU pentru Populație (UNFPA), fiind parte a mișcării #bodyright, lansată în 2023 de UNFPA în parteneriat cu Orange și alte organizații, cu scopul de a spori informarea tinerilor și a părinților despre violența digitală și măsurile de siguranță pe internet. UNFPA a contribuit financiar la bugetul proiectului, precum și a oferit suport în identificarea unuia dintre formatori pentru sesiunea despre siguranța online și a furnizat broșuri la acest subiect pentru a fi distribuite părinților beneficiari de instruire.

Instruirea formatorilor a avut loc pe 12 octombrie, în incinta Orange Digital Center și Clasa Viitorului, la Chișinău. În cadrul acestuia, 141 de profesori au fost instruiți în domeniul Inteligenței Artificiale Generative (71 profesori) și Siguranței Online (70 profesori).

Atelierele în școli au avut loc pe 26 octombrie. În această zi, în 60 de localități din toată Republica Moldova, în incinta a 70 de instituții de învățământ, au avut loc sesiunile #SuperCoders. Fiecare școală a organizat câte două ateliere: unul pentru elevi, pe Inteligența Artificială Generativă, și altul pentru părinții acestora, pe Siguranța Online.

În total, au fost instruiți:

- 141 de profesori;
- 1473 de copii în domeniul Inteligenței Artificiale (IA) Generative;
- 1388 de părinți, în domeniul Siguranței Online.

#SuperCoders a fost finanțat de către Fundația Orange Moldova și UNFPA și implementat de către **Asociația pentru Dezvoltarea Tehnologiilor Informaționale "EDUCAT"**, care, în perioada de referință, a recrutat participanții, a pregătit orarul activităților, a organizat sesiuni de training pentru formatori, a organizat ateliere #SuperCoders în regiuni, a monitorizat buna executare a proiectului, a comunicat

rezultatele proiectului, a raportat rezultatele către Fundație.

#### 4. FAB LAB. Editia 2024

Fab Lab este un program de formare în domeniul producției digitale, destinat tinerilor vulnerabili din Republica Moldova. Scopul proiectului este incluziunea socială și digitală a acestora, precum și îmbunătățirea capacităților de angajare prin valorificarea tehnologiilor de producție digitală.

Inspirat de inițiativele Fundației Orange la nivel de Grup, Fab Lab a fost lansat în 2014 și este implementat în aproximativ 19 țări din Europa, Africa și Orientul Mijlociu. Programul se adresează tinerilor cu vârste între 14 și 25 de ani, fete și băieți, care doresc să descopere noi tehnologii de producție și să-și dezvolte pasiunea pentru inovație. Fab Lab integrează cunoștințe STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică) și promovează dezvoltarea interdisciplinară prin patru module esențiale:

- Imprimare 3D – inițiere în operarea și exploatarea corectă a unei imprimante 3D;
- Sisteme Embedded – dezvoltarea aplicațiilor cu dispozitive încorporate;
- Mașina de cusut digitală – operarea și exploatarea utilajelor de cusut;
- Tăiere laser și gestionarea unui tăietor de vinil – utilizarea CO2 CNC Laser și a tăietorului de vinil.

În 2024, cursurile Fab Lab s-au desfășurat în perioada 29 iulie – 25 noiembrie, în 9 iterații, instruind un total de 250 de tineri. Activitățile au avut loc în patru centre Fab Lab, după cum urmează:

1. Chișinău – Orange Digital Center, Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”;
2. Orhei – Biblioteca Publică Raională „Alexandru Donici”;
3. Sîngerei – Liceul Teoretic „Olimp”;
4. Soroca – Incubatorul de Afaceri din Soroca.

În perioada de referință, implementatorul a întreprins o serie de activități specifice, printre care:

- Recrutarea participanților;
- Pregătirea orarului de activități;
- Organizarea sesiunilor de training;
- Monitorizarea implementării proiectului;
- Comunicarea rezultatelor;
- Organizarea evenimentului de încheiere și a ceremoniei de premiere;
- Raportarea rezultatelor către Fundația Orange.

Punctul culminant al programului a fost Concursul de Totalizare, organizat pentru a celebra rezultatele și implicarea participanților. În cadrul ediției din acest an, 12 echipe, fiecare formată din 3 membri, au dezvoltat proiecte inovatoare utilizând tehnologiile însușite în Fab Lab-uri. Dintre acestea, 3 echipe au fost premiate pentru locurile 1, 2 și 3.

Evenimentul de premiere a avut loc pe 14 decembrie, la Orange Digital Center. Proiectele realizate în cadrul concursului au fost expuse în centrele Fab Lab, oferind inspirație viitorilor participanți.

Fab Lab continuă să ofere oportunități de învățare și dezvoltare pentru tinerii din Republica Moldova, contribuind la integrarea lor în domeniul tehnologiilor digitale și sporindu-le șansele de angajare.

Proiectul a fost finanțat de Fundația Orange Moldova și implementat de Asociația pentru Dezvoltarea Tehnologiilor Informaționale "EDUCAT".

#### 5. Orange Digital Center. Ediția 2024

În 2024, Orange Digital Center a consolidat rolul său de centru esențial de învățare, oferind acces gratuit la dezvoltarea competențelor digitale și soft pentru persoane din toate categoriile sociale, sprijinind atât creșterea profesională, cât și dezvoltarea personală.

Extinzându-și impactul, în vara anului 2024, Orange Digital Center a deschis și amenajat un nou spațiu de învățare în cadrul Centrului de Inovare și Transfer Tehnologic (CITT) NORTEK din municipiul Bălți, acoperind astfel și partea de nord a țării.

Prin programele sale educaționale, Orange Digital Center a promovat incluziunea digitală, asigurându-se că nimeni, indiferent de context, care dorește să învețe tehnologii și să se pregătească pentru joburi viitoare nu este lăsat în urmă. Centrul funcționează în locații complet echipate și conectate atât în

Chișinău, cât și în Bălți, colaborând cu trei organizații neguvernamentale – Dreamups, Tekedu și Fundația pentru Dezvoltare – pentru implementarea proiectelor, ajungând la peste 1.400 de beneficiari în 2024.

Programele Orange Digital Center sunt bazate pe trei piloni esențiali:

- **Code School**, Școala de Programare, unde pasionații de tehnologie fac primii pași spre o carieră tech cu programele: Fundamentele IT, Women Digital Center, Design Thinking, Quality Assurance și Front-End Developer.
- **FabLab**, care ajută tinerii din Moldova să dezvolte competențe în domeniul manufacturii digitale, să programeze sau să manevreze tehnologii de ultimă generație: imprimanta 3D, vinyl cutter, mașina de cusut digital și tăierea cu laser.
- **Orange Fab**, locul unde oamenii de toate vârstele și profesioniștii învață abilități cheie de antreprenoriat și cum să lanseze o afacere în cadrul programelor: Upcelerator, Dreamable, Antreprenoriat de la Zero și a evenimentelor tematice – Connector.

Orange Digital Center este o inițiativă socială a Grupului Orange și este implementat în Republica Moldova de Fundația Orange, în parteneriat cu Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”.

### 5.1. Women Digital Center. Ediția 2024

**Women Digital Center (WDC)** este un program dedicat educației digitale și dezvoltării profesionale pentru femei și fete, menit să le ofere abilitățile esențiale necesare pentru a se adapta la cerințele actuale ale pieței muncii. Proiectul urmărește facilitarea tranziției către piața muncii prin accesul la oportunități relevante și dezvoltarea competențelor necesare într-un mediu tot mai digitalizat.

În acest an, grupul țintă a fost reprezentat de femei cu vârste între 18 și 50 de ani, care să beneficieze de un program de formare axat pe orientarea profesională, alfabetizarea digitală și dezvoltarea competențelor transversale, având astfel șansa de a-și îmbunătăți perspectivele de angajare și de a se adapta mai bine la provocările actuale ale pieței muncii.

Cursurile Women Digital Center s-au desfășurat în cadrul Orange Digital Center din Chișinău și Centrul de Inovare și Transfer Tehnologic (CITT) NORTEK, din mun. Bălți.

Proiectul a fost implementat de Fundația Pentru Dezvoltare, în perioada 1 mai 2024 – 31 ianuarie 2025, perioada în care au întreprins următoarele activități:

- Selecția experților;
- Elaborarea curriculumului;
- Desfășurarea campaniei de comunicare și recrutare a beneficiarilor;
- Realizarea de achiziții și parteneriate necesare pentru buna desfășurare a proiectului;
- Monitorizarea bunei executări a proiectului;
- Comunicarea rezultatelor proiectului;
- Organizarea evenimentului de premiere și încheiere a proiectului;
- Raportarea rezultatelor către Fundație.

Programul de învățare a cuprins 3 module, cu durata de 30 ore:

1. **Orientare în carieră** (6 ore) – Identificarea punctelor forte și a abilităților, analiza pieței muncii, accesarea platformelor de recrutare, diferențele dintre sectorul public și cel privat.
2. **Alfabetizare digitală** (16 ore) – Utilizarea aplicațiilor Microsoft Office și Google Workspace, securitate cibernetică, editare de conținut media, organizarea și gestionarea conferințelor online.
3. **Dezvoltare soft skills** (8 ore) – Comunicarea eficientă, inteligența emoțională, gestionarea resurselor financiare, pregătirea pentru interviuri și târguri de joburi.

Pentru a încuraja dezvoltarea continuă a femeilor, în cadrul programului, au fost oferite 20 de granturi non-financiare sub formă de cursuri de formare profesională, prin intermediul unui concurs dedicat absolventelor. Certificatele de grant au fost înmânate câștigătoarelor în cadrul unui eveniment de totalizare, care a avut loc pe 18 decembrie 2024.

Proiectul a fost finanțat exclusiv de Fundația Orange Moldova și realizat de Fundația pentru dezvoltare

## **5.2. Fundamentele IT. Ediția 2024.**

IT Essentials este un curs din cadrul Școlii de Programare, care oferă participanților o platformă solidă pentru familiarizarea cu domeniul tehnologiilor informaționale. Structurat pentru a răspunde nevoilor unei categorii largi de beneficiari, cursul abordează noțiuni esențiale precum funcționarea calculatoarelor, sistemele de operare, rețelele de comunicații și utilizarea instrumentelor software.

Conceput special pentru începători, programul sprijină atât tinerii cu vârste cuprinse între 18 și 35 de ani, cât și persoanele de peste 40 de ani, oferindu-le competențe digitale indispensabile pentru adaptarea la o piață a muncii în continuă transformare.

Modulele cursului:

1. Introducere în IT. Componente Hardware și Software
2. Depozitare. Securitate și Rețea
3. Managementul sistemelor de operare
4. Limbaje de programare. Management de proiect

Programul de învățare Fundamentele IT este lansat de Fundația Orange și este realizat în parteneriat cu Acceleratorul de Inovații și Antreprenoriat Dreamups, care, în perioada de referință a întreprins următoarele activități:

- Selecția experților;
- Elaborarea curriculumului;
- Desfășurarea campaniei de comunicare și recrutare a beneficiarilor;
- Realizarea de achiziții și parteneriate necesare pentru buna desfășurare a proiectului;
- Monitorizarea bunei executări a proiectului;
- Comunicarea rezultatelor proiectului;
- Organizarea evenimentului de premiere și încheiere a proiectului;
- Raportarea rezultatelor către Fundație.

În 2024, datorită interesului crescut pentru program, cursul Fundamente IT, au fost organizat în două ediții. Prima ediție a cursului IT Essentials s-a desfășurat în perioada 22 martie – 22 mai 2024 și a înregistrat un interes semnificativ, atrăgând 240 de aplicați, dintre care 185 femei și 55 bărbați.

A doua ediție a cursului s-a desfășurat în perioada 15 iunie – 3 august 2024, continuând să atragă interesul publicului pentru dezvoltarea competențelor digitale. La această ediție au aplicat 154 de persoane, dintre care 109 femei și 45 bărbați.

*Programul a fost finanțat de Fundația Orange Moldova, USAID, Ambasada Marii Britanii și a Suediei în Republica Moldova.*

## **5.3. Design Thinking. Ediția 2024.**

În 2024, programul Școala de Programare a introdus un curs nou și inovativ, Design Thinking, destinat dezvoltării abilităților creative și analitice în soluționarea problemelor. Fiind o premieră în cadrul inițiativei, acest curs a necesitat identificarea și angajarea unui mentor cu expertiză în metodologiile de Design Thinking, capabil să ghideze participanții printr-un proces structurat de explorare, prototipare și inovare.

Cursul a fost dedicat tinerilor de la 18 la 50 de ani cu orice background și profesie, în căutarea de a învăța o competență de viitor. Scopul cursului a fost de a instrui participanții în așa fel încât la final să înțeleagă în profunzime aplicabilitatea tehnicii de design centrat pe om.

Cursul Design Thinking 2024 a fost structurat în 4 module:

Modulul 1: Principiile Fundamentale ale Design Thinking

- Introducere în Design Thinking și importanța sa
- Înțelegerea nevoilor utilizatorilor prin empatie
- Definirea problemei: de la observație la insight
- Fundamentele brainstorming-ului și generarea de idei

#### Modulul 2: Inovație și Procesul Creativ

- Principii de inovație în Design Thinking
- Tehnici de ideare și creativitate
- Prototipizare rapidă și testare
- Iterație și dezvoltare continuă

#### Modulul 3: Aplicarea Design Thinking în Soluționarea Problemelor

- Aplicarea Design Thinking în contexte diverse
- Utilizarea datelor pentru informarea deciziilor de design
- Design Thinking în dezvoltarea de produse și servicii
- Studii de caz: Proiecte de succes bazate pe Design Thinking

#### Modulul 4: Strategii de Implementare și Impact în Design Thinking

- De la concept la implementare: Planificarea proiectului
- Introducere în fundraising și construirea de proiecte finanțabile
- Scalarea soluțiilor și evaluarea impactului
- Comunicarea eficientă a proiectelor și storytelling-ul

Lansarea cursului - a avut loc pe 21 Martie 2024, reunind o grupă de 50 de beneficiari selectați în urma unui proces riguros. Grupul a fost compus din 16 bărbați și 34 femei, provenind din diverse medii și o diversitate de statut ocupațional.

Absolvirea cursului - a avut loc pe 11 mai 2024, reunind cei mai curajoși absolvenți, fiecare echipă a prezentat un proiect de echipă în format de pitching, definind problemele abordate și soluțiile propuse. Această structură a asigurat un echilibru între învățarea conceptuală și aplicarea practică.

Cursul Design Thinking s-a desfășurat la Chișinău, totalizând 32 de ore de studiu organizate pe parcursul a 16 lecții, timp de 8 săptămâni.

Programul a fost finanțat de Fundația Orange Moldova, USAID, Ambasada Marii Britanii și a Suediei în Republica Moldova.

### 5.4. Software Quality Assurance #manual

Cursul **Software Quality Assurance Manual (SQAM)**, parte a Școlii de Programare, a oferit oportunitatea de a învăța o profesie de viitor bine plătită, cu o cerere mare pe piața locală. În cadrul cursului au fost instruiți 60 de participanți în asigurarea calității software-ului, acoperind procesele de la definirea cerințelor până la testare și programare, cu scopul de a asigura calitatea produselor software. Principalele caracteristici ale cursului includ:

- Abordarea managementului calității;
- Revizuirii tehnice formale;
- Strategii de testare multiplă.

Cursul s-a adresat persoanelor din Republica Moldova, cu vârste cuprinse între 18-50 ani, care doresc o reconversie profesională sau primul job în IT. Absolvenții vor fi pregătiți pentru un rol de Software Quality Assurance Manual.

Cursul a avut un total de 72 de ore de instruire interactivă și aplicativă, fiind structurat în 3 module fundamentale:

1. **Principii de bază și importanța testării software** – acoperind conceptele esențiale și ciclul de viață al testării.
2. **Tehnici pentru asigurarea calității și funcționalității interfețelor web** – incluzând testarea UI, testarea web și instrumentele specifice.
3. **Validarea interacțiunii între aplicații și servicii prin intermediul API-urilor** – concentrându-se



pe testarea REST, GraphQL, SOAP și SQL.

Proiectul a fost implementat de Dreamups, care, în perioada de referință a întreprins următoarele activități:

- Selecția experților;
- Efectuarea de achiziții și parteneriate necesare pentru buna desfășurare a proiectului;
- Monitorizarea bunei executări a proiectului;
- Comunicarea rezultatelor proiectului;
- Organizarea evenimentului de premiere și încheiere a proiectului;
- Raportarea rezultatelor către Fundație.

Programul a fost lansat oficial pe 8 iunie și s-a desfășurat până pe 14 septembrie, oferind participanților o pregătire intensivă în domeniul asigurării calității software-ului.

Cursul Software Quality Assurance Manual (SQAM) a fost finalizat cu succes, pregătind 55 de absolvenți pentru o carieră promițătoare în testarea software-ului.

Cinci dintre participanți s-au remarcat prin susținerea unei testări, obținând certificate de a trece o altă testare și anume ISTQB - recunoscută internațional.

Programul a fost finanțat de Fundația Orange Moldova, USAID, Ambasada Marii Britanii și a Suediei în Republica Moldova.

### Software Quality Assurance #automation

**Software Quality Assurance Automation (SQAA)** este un curs de 72 de ore, parte a proiectului Școala de Programare, care oferă participanților oportunitatea de a învăța o profesie de viitor, bine remunerată, cu o cerere mare pe piața muncii din Republica Moldova.

Cursul SQAA acoperă fundamentele și etapa avansată a testării software, inclusiv:

- Testarea automată, web și mobilă;
- Testarea API și DevOps;
- Testarea securității cibernetice și a capacității de utilizare;
- Cadre și instrumente de automatizare a testelor.

Participanții au dobândit o înțelegere completă a automatizării SQA, de la principii de testare și tehnologii relevante, la instrumente practice pentru gestionarea și executarea testelor. Cursul își propunea să instruiască 40 de beneficiari, pregătindu-i pentru primul job în domeniul SQAA, însă, fiindcă au fost multe persoane interesate, au fost acceptate în program 95 de beneficiari.

Pe durata a 72 de ore, cei 95 de beneficiari selectați au dobândit cunoștințe esențiale despre procesele de testare automată a software-ului. Aceștia au învățat să utilizeze instrumente și tehnici moderne pentru identificarea și rezolvarea erorilor în aplicații, contribuind astfel la îmbunătățirea calității produselor IT. Programul a fost conceput pentru a oferi participanților o experiență practică și aplicabilă în carierele lor viitoare din domeniul tehnologiei.

Proiectul a fost implementat de Dreamups, care în perioada de referință a întreprins următoarele activități:

- Selecția experților;
- Efectuarea de achiziții și parteneriate necesare pentru buna desfășurare a proiectului;
- Monitorizarea bunei executări a proiectului;
- Comunicarea rezultatelor proiectului;
- Organizarea evenimentului de premiere și încheiere a proiectului;
- Raportarea rezultatelor către Fundație.

Programul a fost lansat oficial pe 28 septembrie și s-a desfășurat până pe 21 decembrie.

Cinci dintre participanți s-au remarcat prin susținerea unei testări, obținând certificate care le permit să susțină o altă testare și anume ISTQB - recunoscută internațional.

Programul a fost finanțat de Fundația Orange Moldova, USAID, Ambasada Marii Britanii și Ambasada Suediei în Republica Moldova.

## Front End Development

Cursul Front End Development oferă posibilitatea beneficiarilor săi de a învăța o profesie nouă într-un domeniu al viitorului, bine remunerată și cu o ofertă mare de angajare în Republica Moldova. Necesitatea creării unui astfel de curs vine ca răspuns la deficitul de angajați calificați de profil pe piața muncii din țară.

Grupul țintă pentru acest curs:

- Studenți și absolvenți interesați de o carieră în dezvoltarea web;
- Profesioniști în căutarea unei schimbări de carieră și doritori să se specializeze în dezvoltarea web;
- Pasionații de tehnologie interesați să-și dezvolte abilitățile în crearea de interfețe web;
- Freelanceri și antreprenori dornici să-și extindă expertiza în dezvoltarea front-end;
- Orice persoană interesată să înțeleagă mai bine tehnologiile web și să-și îmbunătățească abilitățile practice în acest domeniu .

Modulele cursului:

1. Fundamentele HTML
2. Fundamentele CSS
3. Aspect Float, Flexbox, și Grid
4. Javascript
5. DOM si manipularea DOM
6. Structuri de date, operatori si Strings
7. Implementarea Javascript in website
8. Programare orientată pe obiecte (OOP) cu JavaScript

Proiectul a fost implementat de Dreamups, care în perioada de referință a întreprins următoarele activități:

- Selecția experților;
- Elaborarea curriculumului;
- Desfășurarea campaniei de comunicare și recrutare a beneficiarilor;
- Realizarea de achiziții și parteneriate necesare pentru buna desfășurare a proiectului;
- Monitorizarea bunei executări a proiectului;
- Comunicarea rezultatelor proiectului;
- Organizarea evenimentului de premiere și încheiere a proiectului;
- Raportarea rezultatelor către Fundație.

Cursul Front End Development s-a desfășurat pe o durată de 4 luni și jumătate, acumulând un total de 100 de ore de instruire interactivă și a avut loc în perioada iunie – octombrie 2024. Pentru desfășurarea cursului au fost selectați 60 de participanți care au susținut cu succes proba de testare în a doua etapă de selecție la curs.

(1)  Marcați acest pătrat dacă organizația desfășoară și alte activități ce nu servesc beneficiului public.

(2)  Marcați acest pătrat dacă organizația desfășoară activități economice.

Dacă ați marcat pătratul de la întrebările (D)(1) sau (D)(2), descrieți aceste activități:


(D) Organizația a efectuat tranzacții cu angajații: directorii; membrii organizației sau cu familiile acestora (ex. arendă, plată de servicii, etc)?  da  nu

Dacă răspunsul este da, indicați fiecare tranzacție în spațiul de mai jos. Trebuie să indicați Numele și Funcția persoanelor implicate în tranzacție, ce beneficii sau mijloace a obținut persoana respectivă și

orice altă informație ce explică caracterul tranzacției. Dacă răspunsul este nu, completați declarația din pagina 7.


**(E)** Organizația a efectuat tranzacții afiliate?  Da  Nu

Dacă da, indicați fiecare tranzacție în spațiul de mai jos. Organizație afiliată este organizația cu care ONG-ul, directorii săi, angajații, membrii sau rudele lor au interese de proprietate sau management. Trebuie să indicați Numele și Adresa organizației afiliate, caracterul relațiilor dintre organizații, ce beneficii sau mijloace a obținut ONG-ul în urma tranzacției, ce beneficii sau mijloace a obținut organizația afiliată în urma tranzacției, precum și orice altă informație ce explică caracterul tranzacției. Dacă răspunsul este nu, completați declarația din pagina 7.

--

## Declarație financiară

### I. Rapoartele financiare

I.1. La prezenta declarație se anexează copiile rapoartelor financiare întocmite de către organizația necomercială pentru anul raportat ce se încheie la 31 decembrie, cu semnăturile și sigila organelor financiare de statistică cărora au fost prezentate.

I.2. În caz dacă organizația necomercială a fondat societăți comerciale, la prezenta declarație se anexează copiile rapoartelor financiare a acestor societăți cu semnăturile și sigila organelor financiare de statistică cărora au fost prezentate.

II. Sursele și valoarea mijloacelor financiare sau materiale obținute pe parcursul anului raportat. Sursele și valoarea mijloacelor financiare sau materiale obținute pe parcursul anului raportat vor fi enumerate pe larg în ordinea, după cum urmează în tabelul 1.

Tabelul 1.  
(MDL)

Sursa de venit	Valoarea sursei
<b>1. Surse rezultate în urma desfășurării activității prevăzute în actele de constituire</b>	
1.1. Taxele de aderare, cotizații, contribuții materiale și nemateriale a fondatorilor, membrilor organizației necomerciale	
Total pe 1.1.	
1.2. Finanțări și încasări cu destinație specială	
A) Donații filantropice	
B) Granturi	
C) Donații simple	5,849,649
Total pe 1.2	<b>5,849,649</b>
1.3. Alte venituri din activitatea statutară (încasări din organizarea lecțiilor, expozițiilor, licitațiilor, acțiunilor de colectare a fondurilor, acțiunilor sportive și altor acțiuni)	
Total pe 1.3.	
1.4. Veniturile rezultate din activitatea economică prevăzută în actele de constituire	
Total pe 1.4.	
1.5. Venituri financiare/materiale obținute din alte activități prevăzute în actele de constituire	
Total pe 1.5.	
<b>Total pe 1.</b>	<b>5,849,649</b>
<b>2. Surse rezultate în urma desfășurării activității economice auxiliare (neprevăzute în actele de constituire)</b>	
2.1. Venituri obținute în formă de dividende în urma investițiilor (titlurilor, obligații, depozite bancare (dobânda) sau alte investiții)	97,625
Total pe 2.1.	<b>97,625</b>
2.2. Venituri obținute în rezultatul utilizării sau înstrăinării proprietății	
Total pe 2.2.	
2.3. Venituri obținute din alte surse neinterzise de legislația în vigoare (diferențe de curs valutar)	
Total pe 2.3.	
Total pe 2.	<b>97,625</b>
<b>Total surse</b>	<b>5,947,274</b>

Finanțările încasate în valută străină se indică în Tabelul 1 în MDL, în mărimea, care corespunde echivalentului valutei la data de primire a ei.

III. Date despre folosirea mijloacelor financiare și/sau materiale primite.

3.1. Utilizarea mijloacelor financiare și/sau materiale primite.

Prezentarea datelor despre folosirea mijloacelor financiare și/sau materiale primite se face în Tabelul 2, indicându-se sursele de acoperire a cheltuielilor pe direcții de activitate.

Tabelul 2.  
(MDL)

Sursa de acoperire a cheltuielilor	Utilizarea mijloacelor financiare și/sau materiale		
	Cheltuieli cu destinație specială		Cheltuieli administrative
	Proiecte	În scopuri generale	
<b>1. Surse rezultate în urma desfășurării activității prevăzute în actele de constituire</b>	<b>5,083,451</b>		<b>43,730</b>
1.1. Taxe de aderare, cotizații, contribuții materiale și nemateriale a fondatorilor, membrilor organizației necomerciale			
1.2. Finanțări și încasări cu destinație specială	5,083,451		43,730
A) Donații filantropice	5,083,451		43,730
B) Granturi			
C) Donații simple			
1.3. Alte venituri din activitatea statutară (încasări din organizarea lecțiilor, expozițiilor, licitațiilor, acțiunilor)			
1.4. Venituri rezultate din activitatea economică prevăzută în actele de constituire			
1.5. Venituri financiare/materiale obținute din alte activități prevăzute în actele de constituire			
<b>2. Surse rezultate în urma desfășurării activității economice auxiliare (neprevăzute în actele de constituire)</b>			
2.1. Venituri obținute în formă de dividende în urma investițiilor (titlurilor de valoare, obligații, depozite bancare sau alte investiții)			
2.2. Venituri obținute în rezultatul utilizării sau înstrăinării proprietății			
2.3. Venituri obținute din alte surse neinterzise de legislația în vigoare			
<b>Total acoperire cheltuieli</b>	<b>5,083,451</b>		<b>43,730</b>

3.2. Cuantumul articolelor de cheltuieli în funcție de direcția utilizării.

Cuantumul articolelor de cheltuieli în funcție de direcția utilizării mijloacelor financiare și/sau materiale se indică în tabelul 3.

Tabelul 3  
(MDL)

Articole de cheltuieli	Direcțiile de utilizare a mijloacelor financiare și/sau materiale				
	Proiect 1	Proiect 2	Proiect 3	Scopuri generale	Total
<b>1.Cheltuieli directe de program total, inclusiv:</b>				<b>941,596</b>	<b>941,596</b>
Consumabile					
Salarii și defalcări în fondul social					
Echipament					
Cheltuieli de delegare și transport					
Alte cheltuieli (Publicitate)					
Cheltuieli pentru ODC				941,596	<b>941,596</b>
<b>2. Cheltuieli generale și administrative total, inclusiv:</b>				<b>43,730</b>	<b>43,730</b>
Consumabile					
Salarii și defalcări în fondul social					
Cheltuieli de delegare și transport					
Alte cheltuieli (Casarea formularelor cu regim special)					
Alte cheltuieli (Taxele vamale)				15,657	<b>15,657</b>
Alte cheltuieli (Casarea creanțelor)				51	<b>51</b>
Alte cheltuieli (Comision bancar)				4,022	<b>4,022</b>
Alte cheltuieli (Publicitate)					
Alte cheltuieli (servicii de audit, studiu de Marketing, altele)				24,000	<b>24,000</b>
<b>3. Diferențe de curs valutar</b>				<b>1,918</b>	<b>1,918</b>
<b>Total cheltuieli</b>				<b>987,244</b>	<b>987,244</b>

3.3. Informație despre numărul membrilor organelor de conducere, angajaților, consultanților, experților, persoanelor angajate pentru prestarea serviciilor și valoarea salariilor și altor retribuiiri a muncii.

*Informație despre numărul membrilor organelor de conducere, angajaților, consultanților, experților, persoanelor angajate pentru prestarea serviciilor și valoarea salariilor și altor retribuiiri a muncii se reflectă în forma prevăzută de tabelul 4.*

Tabelul 4.  
(MDL)

Funcția	Numărul de persoane	Costuri personale
Membrii organelor de conducere	7	Nu sunt
Angajații permanenți		
Angajați prin cumul		
Consultanți		
Experți		
Alte retribuiiri a muncii (pentru servicii prestate)		
Total cheltuieli privind retribuirea muncii		Nu sunt

## Declarație

Marcați pe cele care sunt valabile:

Prin aceasta declar că nu au fost efectuate tranzacții între funcționarii, directorul, angajații sau membrii familiilor lor pe durata anului ce se încheie la 31 decembrie.

Prin aceasta declar că nu au fost efectuate tranzacții între organizație și orice altă organizație afiliată pe durata anului ce se încheie la 31 decembrie.

Prin aceasta declar că organizația nu a susținut vreun partid politic, bloc electoral sau candidat la vreo funcție în cadrul autorităților publice și nu a folosit venitul sau activele sale pentru finanțarea acestora pe parcursul anului ce se încheie la 31 decembrie.

Datele din acest raport anual sunt autentice și corecte.

Ludmila Nistorică

Numele reprezentantului autorizat

Semnătura reprezentantului autorizat

26 Februarie 2025

Data



## Tabelul A

Acest tabel trebuie completat doar de organizațiile de utilitate publică ce activează în domeniile educației, protecției sănătății, sau dezvoltării economice.

(1).  Marcați acest pătrat dacă organizația desfășoară activități de utilitate publică în domeniul educației și protecției sănătății. (Dacă ați marcat pătratul răspundeți la întrebările 2 și 3, și declarația de la întrebarea 4. Dacă nu, treceți la întrebarea 5.)

(2). Care sunt grupurile sau persoanele defavorizate care beneficiază de serviciile organizației?

- 951 de copii și profesori din 30 de instituții de învățământ din diferite regiuni au beneficiat de tablete digitale în cadrul Programului Școlilor Digitale, pentru a sprijini un proces interactiv de învățare;
- 600 de tineri din medii defavorizate, cu vârste cuprinse între 14 și 21 de ani, au beneficiat de instruire în cadrul Summer Camp;
- 140 de profesori au beneficiat de sesiuni de formare în domeniul Inteligenței Artificiale (IA) și Siguranței Online în cadrul proiectului SuperCoders;
- 1388 de părinți au fost instruiți în domeniul Siguranței Online în cadrul proiectului SuperCoders;
- 1473 de copii (767 fete, 706 băieți) au fost instruiți în domeniul Inteligenței Artificiale (IA) Generative;
- 200 de tineri cu vârsta cuprinsă între 14 și 25 de ani au beneficiat de instruire în cadrul programului FabLab. 100 - în FabLab-urile regionale și 120 – în FabLabul din Chișinău;
- 277 de femei au fost instruite în cadrul proiectului Women Digital Center în 2 regiuni ale țării unde activează Orange Digital Center: Universitatea Ion Creanga și Centrul de Inovare și Transfer Tehnologic (CITT) NORTEK ;
- 118 participanți (36 bărbați, 82 femei) au urmat cursul Fundamentele IT în cadrul Orange Digital Center;
- 50 participanți (16 bărbați, 34 femei) au participat la cursul Design Thinking, ODC;
- 60 participanți (25 bărbați, 35 femei) au absolvit cursul Quality Assurance #Manual, ODC;
- 76 participanți (36 bărbați, 40 femei) au finalizat cursul Quality Assurance #Automation, ODC;
- 60 participanți (27 bărbați, 33 femei) au urmat cursul Front End Development, ODC.

(3) Ce tipuri de bunuri, servicii sau alte beneficii sunt oferite grupurilor sau persoanelor identificate în răspunsul de la întrebarea 2?

- Cunoștințe, abilități și bunuri materiale sub formă de tablete digitale în cadrul Programului Școlilor Digitale;
- Cunoștințe în domeniul activismului civic și abilități de manufactură digitală în cadrul Summer Camp, dedicat tinerilor cu vârsta cuprinsă între 14 și 21 de ani;
- Cunoștințe și abilități dobândite în domeniul Inteligenței Artificiale Generative de către copii cu vârsta cuprinsă între 9 și 14 ani în cadrul proiectului Super Coders;
- Cunoștințe în domeniul siguranței online, însușite de părinți, în cadrul proiectului Super Coders;
- Cunoștințe și abilități de manufactură digitală pentru tinerii cu vârsta cuprinsă între 12 și 25 de ani, participanți în cadrul proiectului de fabricație digitală Fab Lab;
- 3 granturi nerambursabile în valoare de 80 000 MDL oferite pentru cele mai bune 3 echipe în cadrul concursului de totalizare a proiectului FabLab;
- Cunoștințe și abilități digitale dobândite în sesiunile de instruire Women Digital Center: alfabetizare digitală, bazele antreprenorialului, promovarea unei afaceri pe rețele sociale și dezvoltarea unei pagini web, precum și ghidare continuă în lansarea sau promovarea unei afaceri;
- 20 de granturi nerambursabile în valoare totală de circa 100 000 MDL pentru cele mai bune 20 participante a cursului Women Digital Center, preselectate în cadrul concursului de totalizare, pentru formare continuă;
- Cunoștințe generale din sfera IT pentru tinerii care vor să se califice în IT, cu Fundamentele IT, ODC;
- Participanții în cadrul cursului Design Thinking au dobândit cunoștințe esențiale în domeniul inovației și soluționării problemelor. De asemenea, au înțeles cum să aplice aceste tehnici în dezvoltarea de produse și servicii, utilizând datele pentru a ghida deciziile de design. Cursul a oferit și instrumente pentru implementarea și scalarea proiectelor, inclusiv strategii de fundraising și comunicare eficientă a impactului acestora;

- Cunoștințe și abilități în domeniul Quality Assurance, pentru tinerii care vor să se angajeze ca tester;
- Cunoștințe și abilități în domeniul Front End Development, pentru tinerii care vor să se angajeze ca Front End Developer;
- Certificate internațională oferită pentru: 5 cei mai buni beneficiari ai cursului QA Automation, 5 mai buni beneficiari ai cursului QA Manual și 5 cei mai buni beneficiari ai cursului Front End Development;
- 30 de instituții de învățământ din diferite regiuni ale țării au fost selectate pentru a beneficia de suport tehnologic. Fiecare dintre aceste școli a primit trei kituri digitale, însumând un total de 90 de seturi distribuite la nivel național.

(4) Marcați:

Prin aceasta declar că bunurile, serviciile sau beneficiile descrise în răspunsul la întrebarea 3 sunt oferite gratis.

Prin aceasta declar că bunurile, serviciile sau beneficiile descrise în răspunsul la întrebarea 3 sunt oferite la un preț mai mic decât cel de piață. *Dacă marcați acest pătrat, indicați mai jos care a fost prețul cerut pentru beneficii și cum ați determinat că este mai mic decât cel de piață.*

(5)  Marcați acest pătrat dacă organizația desfășoară activități de utilitate publică în domeniul dezvoltării economice. (Dacă ați marcat pătratul răspundeți la întrebarea 6).

(6) Căror grupuri sau persoane defavorizate le prestează servicii organizația dvs.?

Datele incluse în declarațiile tabelul A sunt autentice și corecte.

Ludmila Nistorică

Numele reprezentantului autorizat

Semnătura reprezentantului autorizat

18 februarie 2025

Data