

## Reglement für die Lancierung und Durchführung von Projekten

Die Genossenschaft Vitusam bietet den strukturellen Rahmen, in dem die Realisation von Projekten ermöglicht werden soll. Für die Lancierung von Projekten ist die aktive Initiative bzw. Mitwirkung der Mitglieder notwendig. Jedes Mitglied kann und soll sich in Projekte aktiv oder passiv einbringen.

Die Verwaltung organisiert eine digitale Plattform, auf der unterstützende Veröffentlichungen und Dokumenten (z.B. für die Fremdfinanzierung von Projekten) zur Verfügung stehen.

Auf der gleichen Plattform steht ein gemeinsames Ablage- und Organisationstool für die Verwaltung und die Projektteams zur Verfügung. Berechtigungen für die Zugriffe werden durch die Verwaltung administriert.

### 1) Eingabeberechtigung

Projekte können nur von Mitgliedern eingegeben werden.

### 2) Eingabetermine

Pro Jahr werden jeweils im Voraus vier fixe Verwaltungssitzungen definiert und veröffentlicht. Jeweils bis zwei Wochen vor den Verwaltungssitzungen ist Eingabetermin für Projektskizzen an die Verwaltung.

### 3) Entscheidungsvorlagen

In einer Projektskizze werden die Idee, die Ziele, die wichtigsten Rahmenbedingungen und Planungen (u.a. Vorgehen inkl. Zeitplan, Organisation, Budget) kurz beschrieben und erläutert. Eine Vorlage dafür steht zur Verfügung und wird auf der Website als Download-Dokument eingerichtet.

## 4) Ablauf Projekteingabe

1. Das Projektteam erstellt die Projektskizze.
2. Das Projektteam reicht die Projektskizze zu einem der vier Eingabetermine bei der Verwaltung ein.
3. Die Verwaltung prüft die Projektskizze auf Vollständigkeit, fordert ggf. noch Ergänzungen ein.
4. Die Verwaltung bestimmt ein Verwaltungsmitglied für die Projektpatenschaft, die den weiteren Ablauf federführend begleitet. Dabei nimmt der/ die Pate/ Patin eine beratende Rolle ein, muss aber nicht Teil des Projektteams sein.
5. Die Projektskizze wird an alle Mitglieder mit einem Rückmeldetermin verteilt. Die Mitglieder melden ihre Zustimmung, Ablehnung oder Enthaltung zurück.
  - a. Für eine Zustimmung, dass das Projekt unter dem Namen der Vitusam Genossenschaft lanciert und umgesetzt werden soll, ist eine 2/3-Mehrheit der abgegebenen Stimmen notwendig.
  - b. Es besteht ein Einspruchsrecht für Mitglieder, die grössere Vorbehalte gegen den Inhalt des Projektes hegen. Erfolgt ein Einspruch, ist ein vertiefter Austausch über die geplanten Inhalte von der Verwaltung zu organisieren.
  - c. Mitglieder können sich zu diesem Zeitpunkt auch bereits melden, wenn sie selbst interessiert sind und sich im Projekt engagieren möchten. Projektmitarbeiten sind grundsätzlich erwünscht und willkommen.
6. Nach der Zustimmung zum Projekt sind folgende nächste Schritte geplant.
  - a. Es wird ein Projektteam unter der Patenschaft des designierten Verwaltungsmitglieds gebildet und die Zuständigkeiten werden definiert.
  - b. Die Projektskizze wird in ein detailliertes Projektkonzept ausgearbeitet. Anmerkung: Die Budgetierung muss eine sog. Management Fee von 10% der Projektsumme zur Finanzierung der Genossenschaftsstruktur beinhalten!
  - c. Das Projekt wird in der internen und externen Kommunikation der Genossenschaft publiziert.
7. Start der Projektarbeit
  - a. Die Projektarbeit wird patenschaftlich vom designierten Verwaltungsmitglied begleitet. Der/ die Pate/ Patin hat Zugang, ist einsichtsberechtigt in die Projektunterlagen und übernimmt auch die Kommunikation innerhalb der Genossenschaft.

- b. Ist das Verwaltungsmittel nicht selbst aktiv in die Projektarbeit involviert, wird mit dem Projektteam ein Turnus für regelmässige Informationen und Projektupdates vereinbart.
- c. Unabhängig vom o.g. Turnus erfolgen halbjährliche Kurzmeldungen und die Verwaltung kommuniziert den Projektstand an alle Mitglieder.
- d. An den jährlichen Generalversammlungen wird über alle laufenden Projekte mit ihrem Stand der Dinge berichtet.

## 8. Projektabschluss

- a. Es erfolgt eine Evaluation und ein Schlussbericht zuhanden der Verwaltung
- b. Das Projekt wird abschliessend an der Jahresversammlung präsentiert.

Stand: 8.12.2024