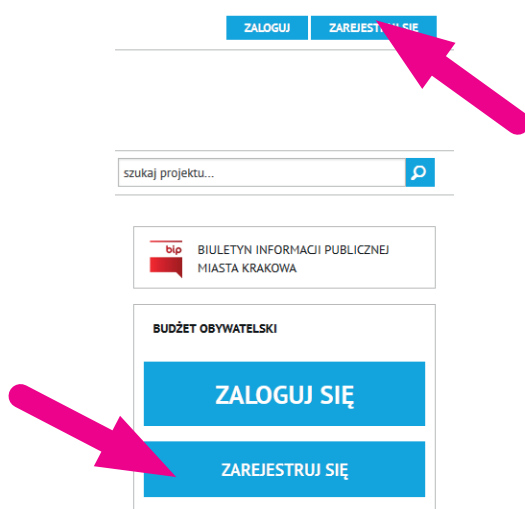


INSTRUKCJA REJESTRACJI I GŁOSOWANIA W BUDŻECIE OBYWATELSKIM MIASTA KRAKOWA

Aby przeglądać lub zagłosować na projekty w budżecie obywatelskim miasta Krakowa należy wejść na stronę pod adresem budzet.krakow.pl. Przeglądanie projektów możliwe jest bez logowania do portalu. Aby oddać swój głos w VII edycji budżetu obywatelskiego miasta Krakowa należy się zarejestrować, a następnie zalogować do systemu.

REJESTRACJA KONTA

Aby zarejestrować konto, klikamy w dowolny z dwóch przycisków „ZAREJESTRUJ SIĘ”.



Przechodzimy do formularza rejestracyjnego, gdzie musimy wypełnić wszystkie pola oznaczone gwiazdką. Trzeba podać między innymi PESEL, imię, nazwisko, adres zamieszkania, adres e-mail i numer telefonu komórkowego.

Mieszkańcy Krakowa, którzy są cudzoziemcami i nie posiadają nadanego numeru PESEL zaznaczają pole „Jestem cudzoziemcem i nie posiadam numeru pesel”.

Rejestracja - Budżet obywatelski

POLA OZNACZONE * SĄ WYMAGANE

DANE OSOBOWE

IMIĘ: *

NAZWISKO: *

☒ Jestem cudzoziemcem i nie posiadam numeru pesel.

DZIEŃ URODZENIA: *

MIESIĄC URODZENIA: *

ROK URODZENIA: *

PŁEĆ: *

Wypełnić wtedy należy dodatkowe pola daty urodzenia oraz płci.

UWAGA. Taka osoba otrzyma mailem kod identyfikacyjny, który może użyć w przypadku chęci głosowania na karcie papierowej.

Dzielnica, w której mieszkamy jest wybierana automatycznie na podstawie adresu, jeśli jednak podana ulica przebiega przez kilka dzielnic, musimy wybrać prawidłową ręcznie. Jest to bardzo istotne, ponieważ później możemy głosować jedynie na projekty dzielnicowe przypisane do naszego rejonu.

ULICA: *

Wielicka

Wpisz fragment nazwy ulicy i wybierz ulicę z listy

NUMER BUDYNKU: *

2

NUMER LOKALU:

DZIELNICA: *

wybierz

wybierz

Dzielnica XII Bieżanów-Prokocim

Dzielnica XIII Podgórze

☐ Akceptuję regulamin konta Portalu Magiczny Kraków, www.krakow.pl

☐ Informacje o danych osobowych przetwarzanych na podstawie ustawy z dnia 10.10.2002 r. o dostępie do informacji publicznej

Bardzo istotne jest, aby w formularzu podać prawidłowy numer telefonu. Na podany numer otrzymamy kod, który umożliwi zakończenie rejestracji konta.

TELEFON KOMÓRKOWY: *

☐ Chcę podać zagraniczny numer telefonu

Na podany numer telefonu zostanie wysłany kod aktywujący konto

Gdy upewnimy się, że wszystkie dane w formularzu są prawidłowe wypełniamy kod z obrazka i klikamy „DALEJ”.

WERYFIKACJA - ETAP I

PRZEPISZ KOD Z OBRAZKA *

9 2 1 6 8

POLA OZNACZONE * SĄ WYMAGANE

Wyczyść formularz

Dalej

Rejestracja - Budżet obywatelski

WERYFIKACJA - ETAP II

NUMER TELEFONU

Na podany numer telefonu zostanie wysłany kod aktywujący konto

+48 123 123 123

Sms został wysłany.

Popraw numer

WPISZ OTRZYMANY KOD: *

Powrót

Weryfikuj

Weryfikacja konta

Proszę wpisać kod przesłany na telefon

Po zatwierdzeniu formularza system wysyła na podany numer telefonu komórkowego SMS-a z 6-cyfrowym kodem, który wpisujemy w dolnym polu i klikamy przycisk „Weryfikuj”. Jeśli nastąpiła pomyłka w numerze telefonu, możemy go poprawić klikając przycisk „popraw numer”.

Jeśli wpisaliśmy prawidłowy kod SMS, konto zostanie założone, a my będziemy już zalogowani w systemie. Od tej pory możemy już nie tylko przeglądać projekty, ale i głosować.

PRZEGLĄDANIE PROJEKTÓW I GŁOSOWANIE

Żeby przejrzeć listę zgłoszonych projektów należy wybrać z górnego menu pozycję „Projekty”.

WERSJA KONTRASTOWA

MAPA STRONY



BUDŻET OBYWATELSKI



PROJEKTY

REGULAMIN

KONTAKT

Zobaczymy mapę z projektami oraz ich listę, a na górze dwa przyciski, które pozwolą nam przełączać się między projektami ogólnomiejskimi i dzielnicowymi przypisanymi do dzielnicy określonej podczas rejestracji.



BUDŻET OBYWATELSKI

[🏠](#) [PROJEKTY](#) [INSTRUKCJA SKŁADANIA PROJEKTU](#) [FAQ](#) [REGULAMIN](#) [KONTAKT](#)

[🔍](#)

Zobacz listę projektów na które można było głosować w budżecie obywatelskim:

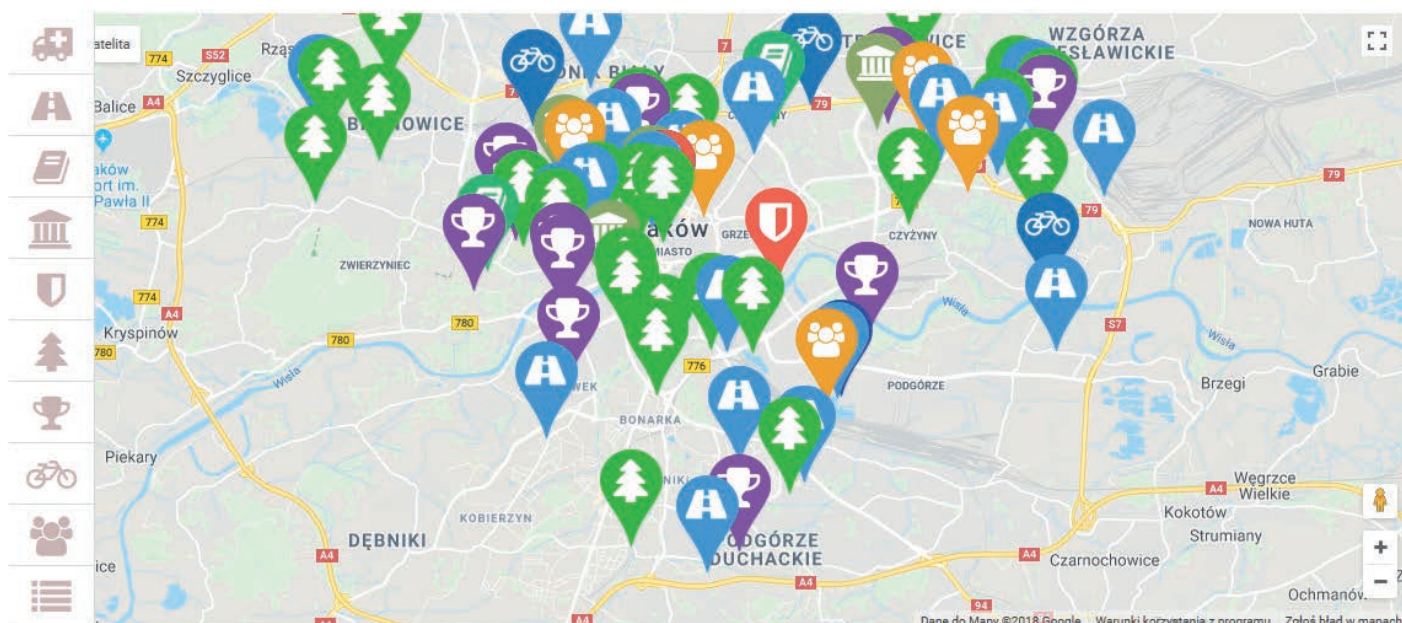
[2017](#)[2016](#)[2015](#)

Projekty ogólnomiejskie



Projekty dzielnicowe

Na mapie zaprezentowane są projekty, którym można przypisać jeden adres. Wszystkie projekty przedstawione są poniżej mapy.



KOSZYK

Aby zagłosować, musimy dodać do koszyka co najmniej trzy projekty dzielnicowe i trzy projekty ogólnomiejskie. W koszyku możemy umieścić większą ilość projektów, które nam się podobają. Na etapie głosowania wybierzemy z nich te, którym przydzielimy punkty.



[🛒 DODAJ PROJEKT DO KOSZYKA](#)

Projekty możemy dodawać do koszyka zarówno z poziomu listy projektów, jak i z poziomu dokładnego opisu konkretnego projektu, gdzie możemy się dostać klikając przycisk „zobacz”.

Głosowanie odbywa się z poziomu koszyka, gdzie po zalogowaniu możemy przejść w każdej chwili klikając przycisk „Zobacz koszyk”. Głosujemy dokładnie na trzy projekty ogólnomiejskie oraz trzy projekty dzielnicowe (tylko w dzielnicy, w której mieszkamy). Projektom przydzielamy liczbę punktów od 1 do 3. Daną liczbę punktów może otrzymać tylko jeden projekt ogólnomiejski i jeden dzielnicowy.

POMÓŻECIE ... ? Przebudujmy WSPÓLNIE ul. Wojciechowskiego
O przebudowę ulicy Wojciechowskiego proszą od lat mieszkańcy bloku Bulwarowa 35d, NOWOHUCIANIE korzystający z basów Wandzianki, schroniska młodzieżowego PTTK, klienci pobliskiego hotelu i restauracji...i przyszłego Parku Rzecznego Dłubni >>>POMÓŻEMY

Przydziel 3 punkty

Przydziel 2 punkty

Przydziel 1 punkt

PROJEKTY DZIELNICOWE

Bezpieczne przejście dla pieszych na ul. Sucharskiego
Poprawa bezpieczeństwa pieszych na przejściu przez ul. Sucharskiego pomiędzy skrzyżowaniami z ul. Potrzask i Jędrzejczyka. Jest to trasa dojścia z os. Złocień (i nie tylko) do przedszkola nr 135 i do szkoły podstawowej nr 124.

Przydziel 3 punkty

Przydziel 2 punkty

Przydziel 1 punkt

Dzielnicowe kino letnie
W miesiącach letnich do parku Aleksandry przyjeżdżać będzie specjalnie przygotowany samochód, z rozwijanym ekranem, na którym wyświetlane będą filmy.

Przydziel 3 punkty

Przydziel 2 punkty

Przydziel 1 punkt

Profesjonalne zajęcia biegowo-ruchowe dla mieszkańców
Zagospodarowanie czasu wolnego mieszkańców naszej dzielnicy, a w szczególności dzieci i młodzieży, poprzez organizację profesjonalnych, bezpłatnych zajęć biegowo-ruchowych na terenie Osiedli Dzielnicy XII Bieżanów-Prokocim.

Przydziel 3 punkty

Przydziel 2 punkty

Przydziel 1 punkt

Punkty przyporządkowujemy klikając odpowiednie przyciski. Do momentu zagłosowania w każdej chwili możemy zmienić przyznaną liczbę punktów, a także usuwać i dodawać projekty do koszyka.

GŁOSOWANIE

Kiedy przyznaliśmy już punkty trzem projektom ogólnomiejskim i trzem dzielnicowym, możemy przejść do zatwierdzenia swoich głosów.

PROJEKTY DZIELNICOWE: DZIELNICA XII BIEŻANÓW-PROKOCIM

	Profesjonalne zajęcia biegowo-ruchowe dla mieszkańców Zagospodarowanie czasu wolnego mieszkańców naszej dzielnicy, a w szczególności dzieci i młodzieży, poprzez organizację profesjonalnych, bezpłatnych zajęć biegowo-ruchowych na terenie Osiedli Dzielnicy XII Bieżanów-Prokocim. Przydzielono: 3 punkty	usuń punkty
	Bezpieczne przejście dla pieszych na ul. Sucharskiego Poprawa bezpieczeństwa pieszych na przejściu przez ul. Sucharskiego pomiędzy skrzyżowaniami z ul. Potrzask i Jędrzejczyka. Jest to trasa dojścia z os. Złocieli (i nie tylko) do przedszkola nr 135 i do szkoły podstawowej nr 124. Przydzielono: 2 punkty	usuń punkty
	Dzielnicowe kino letnie W miesiącach letnich do parku Aleksandry przyjeżdżać będzie specjalnie przygotowany samochód, z rozwijanym ekranem, na którym wyświetlane będą filmy. Przydzielono: 1 punkt	usuń punkty

[Zatwierdź wybór i oddaj swój głos](#)

Następnie musimy jeszcze raz potwierdzić, że chcemy oddać głos. Pamiętajmy, że ten wybór będzie ostateczny i jeśli potwierdzimy głosowanie, nie będziemy już mogli tego zmienić.

"Co nas uszczęśliwia w Krakowie" - Konkurs fotograficzny

Czy chcesz oddać swój głos i zakończyć głosowanie?

[Tak](#) [NIE](#)

O przebudowę ulicy Wojciechowskiego proszą od lat mieszkańcy bloku Bulwarowa 35d, NOWOHUCIANIE

Po kliknięciu przycisku „Tak” nasz głos został zapisany.

Wszystkie informacje dotyczące budżetu obywatelskiego miasta Krakowa znajdziesz na stronie budzet.krakow.pl
W przypadku pytań lub wątpliwości podczas głosowania zachęcamy do korzystania z infolini pod numerem:

12 616 11 11