

Tips til søknadsprosessen

Ein velformulert og godt utarbeidd projektskildring gjer at du stiller sterkare i søknadsprosessen. Start med å utvikle projektet. Ikkje skriv søknaden før du har ein klar i idé om kva målet med projektet er og korleis forskinga skal kome til nytte. Her er våre viktigaste tips.

Les helle utlysinga før du begynner å tenke på å skrive søknaden

Å skrive ein søknad kan være tidkrevjande, så det er viktig ikkje å overse noko undervegs og dermed snuble på målstreken.

Bruk Forskringsrådet sitt verktøy for projektavklaring

Forskringsrådet har utvikla verktøy for projektavklaring "projektkanvas" som vi anbefaler å bruke når du skal utvikle forskings- og utviklingsprojektet.

For bedrifter: Forskringsrådet sin [projektkanvas for næringslivet](#)

For kommunar: Forskringsrådet sin [projektkanvas for offentlig sektor](#)

Opprett søknad tidleg og gjer deg kjent med søknadsskjemaet

Opprett søknad tidleg slik at du bli kjent med søknadsskjemaet. Søknadsskjemaet og projektskildringa heng nøye saman.

Les rettleiingsteksta i mal for projektskildring nøye fleire gonger.

Sjekk utlysinga på nytt før innsending

Gå tilbake til utlysinga og sjekk krav og andre føringar på nytt før du sender søknaden. Hugs spesielt å sjekke om du har med alle obligatoriske vedlegg og at projektskildringa er i tråd med malen. Projektskildringa har ein tendens til å leve sitt eige liv etter kvart, spesielt når fleire personar er involvert i søknadsprosessen.

Bedrifter kan kontakte kompetansemeklar for hjelp

Ein kompetansemeklar i FORREGION Vestland kan hjelpe bedrifter til å gå frå idé til problemstillingar for forskning i utviklingsprojekt/prosessar og finne rett forskingspartner.

Les meir om tilbodet på [Vestland fylkeskommune si nettside](#).

Ta gjerne kontakt med oss i sekretariatet.

Publisert 3. mai 2020

[Last ned](#)  | [Del](#) 

Meldinger ved utskriftstidspunkt 29. april 2026, kl. 10.46 CEST

Det ble ikke vist noen globale meldinger eller andre viktige meldinger da dette dokumentet ble skrevet ut.