

Bilboko Udaleko Ideia Lehiaketa - Gazteria Saila

WeLive Proiektua - Bilbo

WELIVE IDEIEN LEHIAKETAREN OINARRIAK

1. Lehiaketaren helburua

WeLive (<http://www.welive.eu/>) H2020 proiektua da, hiriko zerbitzu mugikorrak elkarrekin sortzea oinarri duen Administrazio kontzeptu berri bat proposatzen duena. Elkarrekin sortze eta herri administrazioaren eta hiriko hainbat agenteren elkarlanari laguntza emateko, WeLiven azpiegitura teknologikoan (<https://dev.welive.eu/>) oinarrituko da. Honek, herritarrei proposatutako erronkei erantzuna eman eta ideiak konfiguratzeko gune baten funtzioa betetzen duen Berrikuntza Irekiko Saila (Open Innovation Area) deituriko osagaia eskaintzen du.

Bilboko Udalak, **WeLive** proiektu europarraren patzuergoko partaidea delarik, Udaleko Gazteria Sailarekin elkarlanean antolatu du gazteentzako Ideien Lehiaketa, eta hori kudeatu eta horri buruzko erabakiak hartu behar izango ditu.

Lehiaketa honen helburua, gazteek aplikazio mugikorren bidez honako erronka honetarako konponbideak eman ditzaketen ideiak bilatzea da:

Hirian, talde, agente edota pertsona gazteen artean egiten diren ekimenak ezagutarazteko eta partekatze ideiak ematea - app, internet... bidez-, kultura, sormen, aisialdi eta kirol arloetan, Bilbo berritzaileago, sortzaileago eta abangoardiazkoa erakutsi ahal izateko.

Hori egin ahal izateko, Bilboko Udalak, Bilbao Open Data (<http://www.bilbao.net/opendata>) datu irekien atariaren bidez jartzen ditu eskura erronkarekin zerikusia duten datuak.

2. 2. Parte-hartzeko baldintzak

WeLive Ideien Lehiaketan indibidualki edo, gehienez, lau pertsonen osatutako taldetan parte hartu ahal izango da.

Lehiaketa edozein pertsona fisikorentzako dago irekia, 16 eta 35 urte bitartekoa, baita pertsona juridiko eta elkarteei ere.

Aurkeztutako pertsona fisiko edo juridiko bakoitzagatik ideia bat aurkeztu ahal izango da.

3. Lehiaketaren egutegia

- **Ideiak emateko epea: 2017ko urtarrilaren 31ra arte.**
- **Irabazleen aukeraketa: 2017ko otsailaren 7a.**

4. Nola parte hartu

Lehiaketan parte hartzeko eman beharreko pausuak honako hauek dira:

1. Alta ematea lehiaketan parte hartuko duen pertsonari formularioa betez (<https://docs.google.com/a/deusto.es/forms/d/e/1FAIpQLSc3LI7d4eqTBMAM56R2WOoaZLcBwELDLQF-MTIVPHVTfi1oA/viewform>),
2. WeLive atarian <https://dev.welive.eu> erabiltzaile bezala izen ematea eta erabiltzaile horiek Bilbon dagoen pilotuari lotu.
3. Wordeko txantiloia honen bitartez **ideia azaltzea (esteka honen bitartez sar zaitezke: http://apps.morelab.deusto.es/concursoideaswelive/Ideas_WeLive.docx**.
4. Ideia WeLive atarira igo eta argitaratzea, lehiaketaren amaiera data baino lehen, ideiarekin oinarritzko ezaugarriak adieraziz eta ideiarekin azalpeneko Word txantiloia txertatzea, ezaugarri gehiago eskaintzea ahalbidetzen duelako.
Oso garrantzitsua da WeLive atarian izen eman duten erabiltzaileen izenak soilik ematea (bestelako datu pertsonalik gabe) ideiarekin txantiloian, horrela, parte hartzaileen pribatasuna gorde ahal izango da. **Berrikuntza Irekiko Sailaren (Open Innovation Area) internet bidezko formularioan emandako oinarritzko ezaugarriak eta emandako txantiloian adierazitako ezaugarri zehatzagoak, plataforman izena emandako beste erabiltzaile batzuek ikusi ahal izango dituzte.**
5. Bidali mezua honako helbide elektronikora welive@cimu.bilbao.eus prestatutako ideiarekin txantiloia txertatuz. Mezuaren titularen aurrizkia honako hau izango da: [LEHIAKETA-IDEIAK-WELIVE-GAZTERIA].

Edozein arazo tekniko edo asistentziagatik, proposamengileak honako helbide elektronikora bidaliko du mezua: welive@cimu.bilbao.eus

Aintzat hartuko dira soilik aurretiaz adierazitako pausu guztiak jarraitu dituzten ideiak.

Lehiaketari lotutako zalantzarik izanez gero, erronkaren bitartez azaldu ahal izango dira iruzkin gisa.(URL berria) (https://dev.welive.eu/challenges_explorer/-/challenges_explorer_contest/5101/view)

Proiektuaren FAQaren barruan (<https://dev.welive.eu/faq/es/>) ideiak nola sortu azaltzen duen atala dago: <https://dev.welive.eu/faq/es/OIA/ideas.html>.

5. Epaimahaia

Idea lehiaketak 5 kidez osatutako epaimahaia izango du:

-  Kirol Saileko kide bat.
-  Erronkaren alorrean aditua den norbait, Kirol Sailak proposatuta.
-  Bilboko Udalaren Alkatetza Sailak proposatutako lagun bat.
-  WeLive Partzuergoaren ordezkari bat.

Epaimahaikideetako bat lehendakari izendatuko dute eta besteak idazkari jardungo du.

Antolakuntzak izendatuko du epaimahaia eta bere osaera Lehiaketaren webgunean argitaratuko da.

6. Lehiaketa ebaluatze prozesua.

Jarraian, lehiaketan luzatuko dituen ideietako bakoitza ebaluatze irizpideak azalduko dira, betiere aurretik ezarritako pausuen arabera bidali badira.

-  **Bete beharreko irizpideak:** Hurrengo hiru irizpideak bete behar dituzte argitaratutako ideien sortzaileek hura baztertuta ez geratzeko.

<u>Irizpidea</u>	<u>BAI/EZ</u>
<i>Proposatutako ideia Erronkaren helburuaren eta azalpenaren arabera egokia al da? Ideia hori erronkaren barruan kokatu daiteke?</i>	<i>BAI</i>
<i>Idea interesgarria da Bilborentzat eta, beraz, Bilbok ideia ga gauzatzen eta birdefinitzen lagunduko du?</i>	<i>BAI</i>
<i>Zure ideia burutu daiteke webgune edo mugikorreko aplikazio bat sortuta eta argitaratuta?</i>	<i>BAI</i>

-  **Irizpide kuantitatiboak:** Irizpide horietako bakoitzerako, epaimahaikideek 0 eta 5 arteko puntuazioa emango dute. Horrela, irizpide bakoitzari esleitutako pisuaren arabera, ideia bakoitzaren puntuazio osoa lortu daiteke.

<u>Zenbakia</u>	<u>Irizpidea</u>	<u>Puntuazioa</u> <u>0 - 5</u>	<u>Beharrezko</u> <u>atalase</u> <u>minimoa</u>	<u>Pisua</u>
<i>1</i>	<i>Idea teknikoki bideragarria da?</i>		<i>2</i>	<i>0,15</i>
<i>2</i>	<i>Nola konpontzen ditu ideia honek erronkaren definizioan adierazitako beharrian eta baldintzak?</i>		<i>2</i>	<i>0,15</i>
<i>3</i>	<i>Gizartean eragina al du ideia honek?</i>		<i>EZ</i>	<i>0,25</i>

4	Idea ondo formulatuta egotea, argia eta zehatza izatea.		EZ	0,15
5	Nolako berritasuna dakar ideia honek? Lehiarako abantailarik al dauka?		EZ	0,15
6	Erabilgarritasuna, diseinua eta xumetasuna		EZ	0,15

* Esan bezala, 5 puntuazio daude:

Puntuazioa	Esanahia
0	<i>Ideiak huts egiten du irizpideari erantzuna ematean eta informazioa osatu barik dago.</i>
1 - Eskasa	<i>Irizpidea ez da modu egokian kontuan hartu eta ahulgune nabarmenak identifikatu dira.</i>
2 - Halamoduzkoa	<i>Proposatutako ideiak irizpidearen beharrei erantzuten die baina ahulgune nabarmenak dauzka.</i>
3 - Ona	<i>Proposatutako ideiak irizpideari erantzuten dio baina arazo batzuk ditu.</i>
4 - Oso ona	<i>Proposatutako ideiak irizpideari nahiko ondo erantzuten dio baina hainbat arazo ditu.</i>
5 - Bikaina	<i>Proposatutako ideiak bikain erantzuten die irizpidearen adierazitako alderdi guztiei eta aurkitutako arazoak ez dira garrantzitsuak.</i>

Para cada criterio se ha definido:

- **Atalase Minimoa:** Irizpide bakoitzerako finkatutako balio minimoa, prozesuarekin jarraitu ahal izateko gainditu beharrekoa.
- **Pisua:** Puntuazio osoa kalkulatzeko irizpide bakoitzari emandako garrantzia.

7. Sariak

Material elektronikoan hurrengo zenbatekoen balioa duten 3 sari egongo dira:

- 1. saria: 1.000 €
- 2. saria: 650 €.
- 3. saria: 350 €

Lehenengo sariaren irabazleek, egoki baderitzote, ideia irabazleak app/webgune bihurtu ahal izango dituzte:

- WeLive Partzuergoak ideia irabazleak app bihurtu ahal izango ditu, betiere irabazleek - Lehiaketaren ebazpenetik 30 eguneko epean- haien kabuz eraldatzeko asmoa adierazten ez badute.
- WeLive Partzuergoak ideiarekin egileekin batera apparen/webgunearen diseinu eta garapenean parte hartu ahal izango dute. Ideiaren egileak nortzuk izan diren aitortuko da garatutako aplikazio mugikorren.
- Ideiaren egileek haien kabuz garatu ahal izango dute APP-a.

Sariak inori ez esleitzeko aukera egongo da.

Saridunek zerga-arloko araudia betetzearen erantzukizuna dute.

8. Lehiaketatik kanpo geratzea

Ez da honako oinarri hauek hautsiko dituen edukirik onartuko eta, besteak beste, ezin da parte hartu indarkeriari, xenofobiari edo pornografiari lotutako edukiarekin, ohorea eta norbere irudia kaltetzen badute, legez kanpoko jardura eta zerbitzuak egitera bultzatu edo horien berri ematen badituzte, edo Espainiako legeria edonola hausten badute. Horrelako proposamenak berehala baztertuko dira.

Antolatzaileak eta Epaimahaiak egoki deritzeten baliabide teknikoak erabili ahal izango dituzte proposamenen edukia egiaztatzeko eta unean uneko aholkularitza eskatu ahal izango dute, egoki deritzotenean. Antolatzaileak Lehiaketatik kanpo laga ahal izango ditu bere ustez Lehiaketaren xedearekin bat ez datozen soluzio teknologikoak.

9.- Datuen babesa, copyright-a

Datuak babesteko eta norbere irudia gordetzeko eskubideak behar bezala bermatzeari begira, hirugarrenen irudiak eta hirugarrenei buruzko beste edozein datu pertsonalak erabiltzeko titularrek emandako baimena edukitzea gomendatu nahi diegu parte-hartzaileei. Aplikazioetako ideien sortzaileek Lehiaketaren Antolakuntza ez dutela kaltetuko bermatzen dute, baldin eta datuak babesteari buruzko araudia edo besteren bat hausten badute.

Lehiaketaren parte-hartzea kudeatzeko sortutako datuen erabileraren erantzulea Bilboko Udala dela eta erabilera horren xedea aipatutako Lehiaketa behar bezala antolatzea, iragartzea eta komunikatzea dela jakinarazi nahi diegu parte-hartzaileei. Era berean, erabilitako datu horiek erabiltzaileen baimenik eduki barik beste herri-erakunde bati lagako ez zaizkiola jakinarazi nahi dugu, legez aurreikusitakoen kasuan izan ezik. Lehiaketaren oinarriak onartzean, parte-hartzaileek eta, hala badagokio, irabazleek beren beregi ba aimentzen dute Lehiaketaren Antolakuntza aplikazioaren izena eta irudia erabiltzea Lehiaketa kudeatzearen ondorioz egingo diren iragartzeko eta komunikatzeko jardueretan, bai Interneten bai beste edozein hedabidetan. Halaber, parte-hartzaileek aplikazioaren ideiarekin izena, izen-deiturekin batera, Lehiaketaren webgunean edo beste edozein hedabidetan argitaratzeko baimena

ematen dute, aplikazio finalisten ideien izena eta, ondoren, irabazleenak argitaratuko direnean. Parte-hartzaileek datuak ikusteko, zuzentzeko, ezabatzeko eta haien erabileraren aurka egiteko eskubideak gauzatu ahal izango dituzte hurrengo helbide elektronikora idatzizko jakinarazpena bidalita: welive@cimu.bilbao.eus

Antolakuntzakoek ez dituzte bere gain hartuko soluzio teknologikoaren ideiaren arduradunak egin zitzakeen copyright-aren hausturak edo bestelako lege-hausturak. Hala, soluzio teknologikoaren ideiaren arduraduna izango da erantzule bakarra.

10. Oinarriak onartzea.

Oinarriak Bilboko Udalaren Alkatetza Sailan egongo dira ikusgai.

Lehiaketa honen oinarriak onartu behar dira horretan parte hartu ahal izateko. Parte-hartzaileak erregistratzean lehiaketaren oinarriak onartu dituela ulertuko dugu.

Oinarrietakoren bat ez onartzeak hautagaia kanpoan utziko du.

Behar bezala justifikatutako arrazoiengatik, Antolakuntzakoek honako oinarriak aldatu ahal izango dituzte, lehiaketa honen honako edizio hau hasita egon arren.

Antolakuntzakoek beretzat gordeko dute hautagaiak onartzeko eta sariak emateko epeak nahiz Lehiaketa honen beste edozein oinarri aldatzeko eskubidea, betiere, bere iritziz, aldaketa beharrezko bihurtzen duten arrazoiak badaude. Era berean, Antolakuntzakoek beretzat gordeko dute behin-behineko edo behin betiko Lehiaketa bertan behera uzteko eskubidea, betiere Antolakuntzakoek askatasunez atzemandako arrazoi justifikatuengatik bada, erabaki horretatik Lehiaketa babesten duten erakundeetarako inolako erantzukizunik eratortzeko aukerarik gabe.

Antolakuntzakoek ez dituzte bere gain hartuko soluzio teknologikoaren ideiaren arduradunak egin zitzakeen copyright-aren hausturak edo bestelako lege-hausturak. Hala, soluzio teknologikoaren ideiaren arduraduna izango da erantzule bakarra.

Oinarri hauek interpretatzearen inguruko zalantzarik edo desadostasunik egonez gero, Antolatzailearen irizpidea nagusituko da.