

**OINARRIAK, UNIVERSIDAD DEL PAIS VASCO/EUSKAL HERRIKO UNIBERTSITATEAREN ARABAKO CAMPUSEKO INIZIA PROGRAMAREN BARRUAN KULTURA EKINTZAILEA SUSTATZEKO EKINDUZ 2016 LEHIAKETARENAK.**

**BASES DEL CONCURSO EKINDUZ 2016 DE IMPULSO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA DENTRO DEL PROGRAMA INIZIA DEL CAMPUS DE ÁLAVA DE LA UNIVERSIDAD DEL PAIS VASCO/EUSKAL HERRIKO UNIBERTSITATEA**

## **1. HELBURUA**

Kultura ekintzailea UPV/EHUko Arabako Campusean sustatzea. Ikasleei EKINDUZ jokoan parte hartzeko aukera eskainiko die, hau da, enpresen sorrerarekin lotutako gaiez jasoko dute prestakuntza modu ludiko eta entretenigarrian.

## **2. EPEAK**

Izen ematea doakoa da, binakakoa, eta webgunearen bidez (<http://www.ehu.es/eu/web/inizia/home>) egin behar da otsailaren 22tik martxoaren 2ra bitartean, biak barne. EKINDUZ online jokoan (<http://inizia.ekinduz.es/>) sartzeko aukera izango da martxoaren 6ko 23:59ak arte.

Arabako UPV/EHUko ikastegi arteko EKINDUZ lehiaketa 2016ko martxoaren 7an hasiko da sailkapen txandarekin eta martxoaren 11n amaituko da. Parte hartzen duen ikastegi bakoitzari data bat emango zaio esku hartzen duten bikoteek modu presentzialean joka dezaten horretarako prestatutako gela batean:

## **1. OBJETIVO**

Impulsar la cultura emprendedora dentro del Campus de Álava de la UPV/EHU, ofreciendo al alumnado la posibilidad de participar en el juego EKINDUZ que les forme sobre temas relacionados con la creación de empresas de una forma lúdica y entretenida.

## **2. PLAZOS**

La inscripción es gratuita, en parejas, y se realizará a través de la página web (<http://www.ehu.es/es/web/inizia>) entre los días 22 de febrero y 2 de marzo, ambos incluidos. El acceso al juego online EKINDUZ (<http://inizia.ekinduz.es/>) estará abierto hasta el día 6 de marzo a las 23:59 horas.

El concurso EKINDUZ entre centros del campus de la UPV/EHU de Álava dará comienzo con la ronda clasificatoria el día 7 de marzo de 2016 y finalizará el día 11 del mismo mes. Cada uno de los centros participantes tiene asignado una fecha para que las parejas participantes se incorporen a jugar de manera presencial en un aula reservada en el mismo:



IKASTEGIA/ CENTRO	EGUNA / DIA	ORDUTEGIA HORARIO	GELA / AULA
HEZKUNTZA ETA KIROL FAK. (Irakasle Ikasketen Atala) FAC. DE EDUCACIÓN Y DEPORTE (Sección de Magisterio)	Martxoak 7, astelehena Lunes 7 de marzo	14:00-15:00	2.1 informatika gela Aula de Informática 2.1
FARMAZIA FAKULTATEA FAC. DE FARMACIA	Martxoak 8, asteartea Martes, 8 de marzo	10:00-11:00 15:00-16:00	1-ordenag. Gela/Aula de ordenadores 1 3-ordenag. Gela/Aula de ordenadores 3
LAN HARREMAN ETA GIZARTE LANGINTZA FAK. FAC. DE RELACIONES LABORALES Y TRABAJO SOCIAL	Martxoak 8, asteartea Martes 8 de marzo	12:00-13:00 17:00-18:00	Informatika gela/ aula de Informática Informatika gela/ aula de Informática
LETREN FAKULTATEA FAC. DE LETRAS	Martxoak 9, asteazkena Miércoles 9 de marzo	10:00-11:00 15:00-16:00	1.48 gela / aula 1.48 1.19 gela/ aula 1.49
GASTEIZKO INGENIARITZAKO U.E. E.U. DE INGENIERÍA DE VITORIA- GASTEIZ	Martxoak 9, asteazkena Miércoles 9 de marzo	12:00-13:00 17:00-18:00	Kalkulo-gela/ centro de cálculo Kalkulo-gela /centro de cálculo
HEZKUNTZA ETA KIROL FAK. (Jarduera Fisiko eta Kirol Atala) FAC. DE EDUCACIÓN Y DEPORTE (Sección Actividad Física y Deporte)	Martxoak 10, osteguna Jueves 10 de marzo	10:00-11:00 15:00-16:00	I.1 informatika gela / aula de infor. I.1 I.2 informatika gela/ aula de infor. I.2
EKONOMIA ETA ENPRESA FAK. FAC. DE ECONOMÍA Y EMPRESA VITORIA-GASTEIZ	Martxoak 10, osteguna Jueves 10 de marzo	12:00-13:00 17:00-18:00	AI.2 informatika gela Aula de informática AI.2

Sailkapen txanda horretatik parte hartzen duen ikastegi bakoitzeko bikote irabazlea aterako da. Ikastegietako bikote irabazleek EKINDUZ lehiaketaren finala jokatu beharko dute. Finala 2016ko martxoaren 16an jokatu da UPV/EHUko Arabako Campuseko gunean. Finaleko tokia eta ordua webgunean (<http://www.ehu.eus/eu/web/inizia/home>) argitaratuko dira, astebete lehenago, gutxienez.

Ikastegi batek sailkapen txandan parte har dezan, ikastegi horretako 3 bikotek, gutxienez, lehiatu beharko dute.

Finalean 4 ikastegi baino gutxiago parte hartuko balute, ikastegi bakoitzeko bikote finalista kopurua gehituko da finalean 6 bikote parte har dezaten.

### **3. PARTE HARTZAILEAK**

EKINDUZ lehiaketan izen ematea binaka egiten duten UPV/EHUko Arabako Campuseko ikasleek

De esta ronda clasificatoria saldrá la pareja ganadora de cada uno de los centros participantes. Las parejas ganadoras de cada centro se medirán en la final EKINDUZ, que se jugará el 16 de marzo de 2016 en un espacio del campus de Álava de la UPV/EHU. El lugar y hora de la final se publicará en la página web (<http://www.ehu.eus/es/web/inizia>) con al menos una semana de antelación.

Para que un centro participe en la ronda clasificatoria tendrán que competir al menos 3 parejas formadas por alumnado del mismo.

En el caso de que el número de centros participantes sea inferior a 4, el número de parejas finalistas por centro se incrementará de forma que en la fase final compitan 6 parejas.

### **3. PARTICIPANTES**

Podrán tomar parte en Ekinduz el alumnado del Campus de Álava de la UPV/EHU (incluidos



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

esku hartu ahalko dute, baita master eta doktoregoetako ikasleek ere.

Ikastegi ezberdinetako bikoteren bat egonez gero, izena ematean aipatutako ikastegia aintzat hartuko da.

#### **4. JOKOAREN NONDIK NORAKOAK**

Bai ikastegikako sailkapen txandan bai azken txandan parte hartzen duen bikote bakoitza jokalaria bakartzat hartzen da, beste bikote batzuen kontra lehiatzen dena puntuaziorik handiena lortzeko.

#### **IKASTEGIKAKO SAILKAPEN TXANDA (PRESENTZIALA)**

##### **LEHENENGO FASEA**

Taulak 46 lauki ditu, era honetara banatuta: Berrogeita bi (42) lauki, lauki bakoitza INIZIA programako enpresa bat izango da; hiru (3) lauki berezi ("Zortea" kategoría), INIZIA programako UPV/EHU, CEIA eta JUZZen logoak izango dira; eta INIZIA irteera laukia.

Berrogeita bi (42) laukiak koloretan daude azpizatituta 5 talde handitan (Azpiegiturak, Pertsonala, Finantziarioa, Kanpo Eragileak eta Eragile Ukiezinak). Azken horietako bakoitzak 3 kategoría biltzen ditu. Salbuespena Eragile Ukiezinak izenekoa dugu, bi kategoría biltzen baititu (hirugarrena "Zortea" litzateke, bere 3 lauki propioak dituena).

Lehenengo fase honetan, bikote bakoitzak eskaintzen diren 4 enpresa motaren artean [autonomia, enpresa txiki eta ertainak (ETE), mikroETE edo multinazionala] bakarrik aukeratu beharko du, nahi duena.

Enpresa mota aukeratutakoan, bikote bakoitzak galdera bakoitzari erantzun zuzena eman beharko dio, hau da, 14 kategoría direnez, 14 galderei erantzun zuzen bana eman beharko die bigarren fasera pasatzeko. Horretarako, dadoak jaurti eta taulan barrena joango dira, baina horretarako erantzun egin beharko diote, erortzen diren laukia zer taldekoa den kontuan hartuta, erantzun zuzena ematea falta zaizkien artean aukeratzeko duten kategoriarik. Talde bakoitzeko hiru kategorietan erantzun zuzena

estudiantes de máster y doctorado) que realice la inscripción en pareja.

Si se presenta una pareja que pertenece a diferentes centros, se considerará que esa pareja pertenece al centro en el que se han inscrito.

#### **4. DESARROLLO DEL JUEGO**

Tanto en la ronda clasificatoria por Centros como en la ronda final, cada pareja participante es considerada como un solo jugador que compite frente a otras parejas para conseguir la puntuación más alta.

#### **RONDA CLASIFICATORIA POR CENTROS (PRESENCIAL)**

##### **PRIMERA PARTE**

El tablero se encuentra formado por 46 casillas: 42 que representarán cada una de ellas a una empresa del programa INIZIA, 3 especiales (categoría "Suerte") que contienen los logos de la UPV/EHU, CEIA y YUZZ; y la casilla de salida INIZIA.

Las 42 casillas se subdividen por colores en 5 grandes grupos (Infraestructuras, Personal, Financiación, Factores Externos e Intangibles) cada uno de los cuales engloba 3 categorías, excepto Intangibles, que solamente engloba dos (ya que la tercera sería "Suerte", que tiene sus propias 3 casillas).

En esta primera fase cada pareja participante deberá elegir una de las 4 opciones empresariales que se ofrecen (autónomo, microPYME, PYME o multinacional) siendo libre la elección.

Después de la elección cada pareja participante deberá contestar acertadamente 1 pregunta de cada una de las 14 categorías para poder pasar a la segunda fase. Para ello lanzarán los dados e irán avanzando por el tablero contestando a la categoría que elijan de las que aún les queden por responder acertadamente en función del grupo del que forme parte la casilla en la que caigan. En el momento en que las 3 categorías de cada grupo se hayan respondido satisfactoriamente, todas las casillas de ese grupo quedarán excluidas del juego y no se



eman denean, talde horretako laukiak jokatik baztertu eta, ondorioz, ezin izango da lauki horietan berriro erori.

Partida hasieran, jokalaria lau bizitza eta komodin bat izango ditu. Emandako erantzun oker bakoitzak bizitza bat kenduko du eta komodina (% 50eko komodina) erabiltzeak bi erantzun oker kenduko ditu. Ezin izango dira pilatu ez 5 komodin baino gehiago ez 5 bizitza baino gehiago. Bizitza bat bera ere gabe geldituz gero, jokia zerotik hasi beharrean egongo da.

Hiru lauki berezi horietako batean erortzen bada, "zortea" sartuko da jokoan. Hortaz, parte hartzaileak ausaz komodin bat edo bizitza bat lortu ahalko du.

Inizia laukian erortzen bada, bikote parte hartzaileak komodin eta bizitza bat lortuko ditu.

Hautatutako erantzuna okerra bada (galdera bakoitzak dituen 4 aukeraren artetik hautatu behar da, eta, jakina, aukera bakarra da zuzena), jokoan ari den bikoteak dadoak jaurtitzen jarraituko du, eta partida eten edota partidara itzuli ahal da nahi adina alditan, jokoak iraun bitartean.

## **BIGARREN FASEA**

Behin lehenengo faseko 14 kategorietako galderei erantzun zuzen bana emandakoan (ez da beharrezkoa zortean erortzea), bigarren fasera igaroko da automatikoki.

Enpresa mota aukeratutakoan, parte hartzaileak lehenengo fasean jokatu dituen 14 kategoriak ("Zortea" izan ezik) azalduko dira. Kategoria horietako bakoitzean hainbat aukera izango dira, zuzenena hautatu beharko da joko hasieran eskainitako 4 enpresa aukeren artetik, kontuan hartuta kasu guztietan erantzun zuzen bakarra dagoela, 3 puntu ematen dituen, eta kasu gehienetan, puntu 1 ematen duen bigarren aukera bat dagoela.

Bigarren fasean lortutako puntuak batuta aterako da bikote irabazlea, parte hartu duen ikastegi bakoitzean puntu gehien lortu dituztenak izango dira.

Bikote batzuk berdinduta badaude, haien arteko berdinketa hautsi beharko da zozketa bidez,

podrá caer otra vez en ninguna de ellas.

Para empezar la partida se dispone de 4 vidas y un comodín; cada respuesta equivocada eliminará una vida y la utilización del comodín (comodín del 50%), supondrá la desaparición de dos de las respuestas incorrectas. No se podrá acumular más de 5 comodines ni más de 5 vidas. Quedarse sin vidas supondrá que hay que iniciar el juego desde cero.

Caer en una de las 3 casillas especiales hará entrar en juego la "suerte", por lo que el/la participante podrá obtener o un comodín o una vida aleatoriamente.

Caer en la casilla Inizia, hará que la pareja concursante consiga un comodín y una vida.

En caso de que la respuesta elegida sea errónea (cada pregunta lleva 4 opciones a elegir, siendo solamente una de ellas la correcta) la pareja jugadora seguirá tirando los dados, pudiendo dejar interrumpida la partida y retomada las veces que desee, durante el plazo de vigencia del juego.

## **SEGUNDA PARTE**

Una vez contestadas acertadamente 1 pregunta de las 14 categorías de las de la primera fase (en suerte no es necesario caer), se accederá automáticamente a la segunda fase.

Una vez escogido el tipo de empresa, aparecerán las 14 categorías en las que había jugado en la primera fase (todas menos "Suerte"). En cada una de ellas se dispondrá de varias opciones de las que habrá que seleccionar la más adecuada para la opción empresarial que se haya elegido entre las 4 ofrecidas al comienzo del juego, teniendo en cuenta que en todos los casos hay una sola respuesta correcta que otorga 3 puntos y en la mayoría, una segunda opción que otorga 1 punto.

De la suma de los puntos de esta segunda parte, saldrá la pareja ganadora, que serán aquellos que mayor puntuación hayan obtenido, de cada uno de los centros participantes.

En caso de empate entre varias parejas, el pase a la final se dilucidará mediante sorteo entre todos/as



ikastegiko bikote finalista bakarra gelditzeko.

Ikastegi bakoitzeko bikote irabazlea sailkapen txanda jokatzeko duen egun berean argitaratuko da. Irabazi duen bikoteak finalera joaterik ez badu, sailkapeneko hurrengo bikoteak hartuko luke tokia.

### **AZKEN TXANDA (FASE PRESENTZIALA)**

Ikastegi bakoitzean irabazle suertatutako bikoteek jokatuko dute finala aurrez aurre dute, eta sailkapen txandako arau berak aplikatuko dira.

### **5. SARIAK**

Finalera iritsitako 3 bikote irabazleentzako sariak:

Lehenengo saria: 600 euro/bikoteak  
Bigarren saria: 300 euro/bikoteak  
Hirugarren saria: 100 euro/bikoteak

### **6. ZABALKUNDEA**

Deialdi hau Arabako Campuseko iragarki taulan eta webgunean argitaratuko da: <http://www.ehu.eus/eu/web/inizia/home>

Deialdi honetako gainerako ekintzak eta egiten diren komunikazioak webgunean argitaratuko dira: <http://www.ehu.eus/eu/web/inizia/home>

### **7. EPAIMAHAIA ETA AZKEN ERABAKIA**

Lehiaketako Epaimahaia –erabakiko luke lehiaketan edo lehiaketaren azken fasean sor litekeen edozein erreklamazio edo zalantza– Inizia Arabacampuseko bazkideen ordezkari banak osatuta egongo da: Arabako Eraberrikuntza-Industrialdea (CEiA) eta Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea.

Irabazleak hautatzeko azken erabakia final egunean emango da *in situ*.

los que hayan empatado, de modo que solo haya 1 pareja finalista por centro.

La pareja ganadora de cada centro se hará pública el mismo día que juegue la ronda clasificatoria. Si la pareja ganadora no pudiera asistir a la final, su puesto lo ocuparía la siguiente pareja en la clasificación.

### **RONDA FINAL (PRESENCIAL)**

La final la jugarán de forma presencial las parejas ganadoras de cada centro y se seguirán las mismas reglas que en la ronda clasificatoria.

### **5. PREMIOS**

Las 3 parejas ganadoras de la final obtendrán los siguientes premios:

Primer premio: 600 euros/pareja  
Segundo premio: 300 euros/pareja  
Tercer premio: 100 euros/pareja

### **6. DIFUSIÓN**

La presente convocatoria será publicada en el Tablón de Anuncios del Campus de Álava y estará disponible en la página web <http://www.ehu.eus/es/web/inizia>

El resto de actos de esta convocatoria y comunicaciones que se realicen se publicarán en la web <http://www.ehu.eus/es/web/inizia>

### **7. JURADO Y RESOLUCIÓN FINAL**

El Jurado del Concurso, que dará respuesta a cualquier reclamación o duda que surja durante el mismo tanto en su fase clasificatoria por centros como en la final, estará formado por un representante de cada uno de los socios de Inizia Arabacampus: Centro de Empresas e Innovación de Álava (CEiA) y Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea.

La resolución final con los/las ganadores/as se realizará *in situ* el día de la final.



## **8. OINARRIEN ONARPENA ETA DATUEN BABESA**

Parte hartzaileek ez dituzte auzitan jarriko lehiaketako erantzunak, jokoak hasi aurretik adostuko dira eta parte hartzaile guztiek onartzen dituzte lehiaketan parte hartzeko izena eman bezain laster. Izan ere, lehiaketan parte hartzeak dokumentu honetan zehaztutako arau guztiak onartzea dakar.

Lehiaketaren batzorde antolatzaileak (Inizia) beretzat gordetzen du parte hartzailearen bati uko egiteko eskubidea, egoki joz gero. Batzorde honek beretzat gordetzen du lehiaketan, online fasean edo azken fasean, irregularitasunik gertatuz gero neurriak hartzeko eskubidea.

Datuen Babeserako Lege Organikoa betez, parte hartzaileei jakinarazten zaie beren datuak UPV/EHU titularra den fitxategi automatizatu batean bilduko direla eta beroriek ikusi, zuzendu, deuseztatu eta beren aurka egiteko doako eskubidea baliatu ahalko dutela, 945014307 telefonora deituz edo e-mailez:  
[ar-praktikak@ehu.es](mailto:ar-praktikak@ehu.es)

## **8. ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y PROTECCIÓN DE DATOS**

Las respuestas del concurso no serán cuestión de debate por parte de los/as concursantes, quedando ya establecidas las respuestas correctas antes del comienzo del juego y admitiendo todas las personas participantes su veracidad, desde el momento en que se inscriban en el concurso, ya que el simple hecho de participar en él, implica la aceptación de todas las normas detalladas en este documento.

El Comité organizador del concurso (Inizia) se reserva el derecho a tomar las medidas oportunas ante cualquier irregularidad que pudiera darse durante el desarrollo del concurso, tanto en la fase clasificatoria por Centros como en la final.

En cumplimiento con la Ley Orgánica de Protección de Datos, se comunicará a los participantes que sus datos formarán parte de un fichero automatizado, titularidad de la UPV/EHU, así como de que los mismos podrán ejercitar gratuitamente los derechos de acceso, rectificación y cancelación, contactando con el teléfono 945014307 o por email:  
[ar-praktikak@ehu.es](mailto:ar-praktikak@ehu.es)