

Erronkaren oinarriak

RETAbet.es

1. BIZ OPEN

BIZ OPEN berrikuntza irekiko zerbitzu bat da eta Ekonomi eta Lurralde Garapena Sustatzeko Sailak eskaintzen du BEAZ bere enpresa publikoaren bidez. Helburua Bizkaiko enpresei eta ekintzaileei proiektu berriak sortzeko, berritzeko eta nazioartean zabaltzeko laguntza ematea da, Bizkaian jarduera ekonomikoa haz dadin eta lanpostu kualifikatuak sor daitezen ekarpena eginez.

Zerbitzuaren xedea Bizkaiko enpresa erreferenteak eta ekosistema berritzailea harremanetan jartzea da, lehenengoek jarritako ERRONKA TEKNOLOGIKO bati konponbidea eman ahal izateko.

Zerbitzua beren sektorean erreferenteak diren enpresei zuzenduta dago, nahiagoz Euskadiko RIS3 estrategian ezarri diren lehentasunezko espezializazio-sektoreetako (fabrikazio aurreratua, energia, biozientziak eta osasuna) edo aukera-eremuetakoei (kultura eta sormen-industriak, elikagintza, ingurumena eta habitata); baldin eta 100 langile baino gutxiago badaukate eta beren barne-ekintzailtza estrategiaren barruan egiazko teknologia erronka batzuei konponbidea emateko tamaina txikiagoko enpresekin lankidetzan aritu nahi badute.

2. Dokumentuaren helburua

Dokumentu honek lankidetzarako oinarriak ezartzen ditu zerbitzua antolatzen duen BEAZ enpresaren eta berrikuntza-sistemari teknologia erronka egin nahi dion RETAbet.es Bizkaiko enpresa erreferentearen artean.

3. RETAbet.es

10 urte baino gehiagoko esperientziarekin RETAbet.es Taldea teknologiari dagokionez erreferentziako enpresa bihurtu da kirol apustuen arloan, 220 milioi apustu baino gehiago kudeatuz.

Enpresak berrikuntzan eta SARESOFT bere plataforma propioaren etengabeko garapenean sinesten du, kirol apustuen ustiapenari dagozkion jarduera guztiak bateratzea ahalbidetzen duen merkatuko sistema bakarra izanik. Ekoizpenaren prozesu guztia burutzen du, softwarearen garapen eta apustu-entzako terminalen diseinu eta fabrikaziotik, gaur egun dauzkan 2100 apustu-gune baino gehiagoren kudeaketa osoraino, RETAbet.es-en apustu-weba kudeatzeaz gain.

Arrakastaren oinarria bere profesionalen dinamismo eta talentuan datza. Horregatik, etengabe hazten ari den I+G+b Sail kualifikatua dauka, bere bezeroei kalitate-dun produktua eskaintzeko xedeaz konponbide berriak zehatz-mehatz ikertzeko.

Taldeak 350 langile baino gehiago dauzka 17 Sozietatetan banatuta, espainiar Estatuko 10 Autonomia Erkidego baino gehiagotan.

4. Erronka

RETAbet.es-ek ezarritako erronkaren izena “Nola lagun dezakete teknologia berriek joko arduratsua sustatzen?” da.

Erronkaren helburua jarraian azaltzen diren beharrianak betetzea da:

2008an sortu zenetik RETAbet.es-en helburua Euskal Herrian hain errotuta dauden kirol apustuak gizarteratzea izan da, elkarrekin disfrutatzeke jolas-jarduera izan dadin. Horretarako, asko azpimarratu da joko arduratsua, pertsonen jarduera jokoei dagokionez parametro osasuntsu batzuen barruan mantentzeko diziplina anitzeko hainbat neurri hartuz.

RETAbet.es-ek daukan teknologia azpiegitura baliatuz, Joko Arduratsuen politikan beste urrats bat egiteko aukera proposatu da, erabiltzaile eta apustu-terminalen arteko elkarreraginean ezohiko jokabideak detektatuz, berehala aholkuak eman ahal izateko jokabide hauetakoren bat ohartzen denean.

Hau guztia dela-eta, bilatzen den konponbideak apustu-terminalen erabileran pertsona erabiltzaileen jokabidea identifikatu eta sailkatu beharko ditu. Sailkapen horrek erabilera konpultsibo edo desegokiak ohartzea ahalbidetuko luke eta aukera emango luke erabiltzaileei zenbait gomendio emateko terminalekiko elkarreraginari dagokionez.

Helburu zehatzak:

- Joko Arduratsua sustatzea.
- Jokatzailea babestea terminala erabiltzen ezohiko jokabidea dagoenean.
- Apustu-terminalaren erabiltzailearengan jokabide-ereduak ohartzea era konpultsiboan jokatzeko ari dela jakiteko.
- Erabiltzaileen gehiegikeriazko jokaerak prebenitzea eta zuzentzea.

Testuingurua:

Hurrengo kasu praktikoak argi azaltzen du bilatzen den konponbidearen bidez identifikatu nahi diren jokaera-motak:

Josu dendara sartu da, berria da eta herabea dela dirudi. Bakarrik eseri da urrunen dagoen lekuan, urduri dagoela ematen du..., jokatzeko hasi da eta galdu egin du; gero eta urduriago jartzen ari da..., izerdi patsetan dago eta terminalarekin konpultsiboki ari da.

Berrito galdu du..., baina jokatzeko jarraitzen du... gero eta bortizkiago eta arinago ari da terminalarekin...

Erronkan edozein ekintzaile, startup, ETE, zentro teknologiko edo unibertsitatek parte hartu ahalko du, baldin eta konponbideak garatu ahal badituzte erantzuna emateko hurrengo galderei?:

- Terminalarekin elkarrekiteko zein elementu, aurretik dagoena edo berria, erantsi beharko litzateke ezohiko jokabidea ohartu ahal izateko?
- Zein osagai berri erantsi beharko lirateke RETAbet.es plataforman?
- Zein dira ezohiko jokabidea adierazten duten parametroak?
- Zer-nolako ezohiko jokabide ohar litezke?

Azkenik, garrantzitsua da jakitea erabiltzaileek apustu-terminaletan egunero 200000 elkarrekintza baino gehiago egiten dituztela.

Erronka konpontzen lagungarriak izan litezkeen teknologia batzuek hauek dira:

- Machine Learning
- Big Data
- Gamifikazioa
- IoT
- Neurozientzia

5. Ebaluatzeko prozesua

Proiekturik onenak aukeratzeko Ebaluatze-Taldea osatuko da, enpresa erreferente eta Beazen artean, aukeratze-prozesua burutzeko.

Enpresa erreferenteak izendatutako pertsonak aurkeztutako eskaerak aztertuko dituzte eta ikuspuntu teknikotik balioztatuko dute bakoitza, gutxi gorabehera 10 proiektu aurre-aukeratu arte.

Aurre-aukeratuta gelditzen diren proiektuekin banakako elkarrizketak egingo dira, online edo telefono bidez, Ebaluatze-Batzordeak proposatutako konponbideari eta talde sustatzaileari buruz informazio gehiago izateko. Elkarrizketa hauek **urtarrilaren 15a eta 16a** bitartean egingo dira.

Proiektu finalistek gutxienez bi aste lehenago jakinaraziko zaie, posta elektronikoz, muga-eguna **2018ko urtarrilaren 17a izanik**.

Proiektu finalistek (5 gutxi gorabehera) lau eguneko Immersion Trip batean parte hartuko dute:

- 1. eguna: Zehatz-mehatz ezagutzea RETAbet.es enpresa eta Bizkaiko berrikuntza-ekosistema.
- 2. eguna: Zehatz-mehatz ezagutzea erronka, egun batez enpresako teknikariekin eskuz esku lan eginez, proposatutako konponbideak aztertze.
- 3. eguna: Aukeratutako proiektuak beren konponbidea jasotako feed back-arekin egokitzen ahaleginduko dira eta azken aurkezpena prestatuko dute.
- 4. eguna: Azken aurkezpena

Immersion Trip egiteko aurreikusitako datak **2018ko urtarrilaren 30 eta 31 eta otsailaren 1 eta 2a** dira.

Bizkaiko Foru Aldundiak helbide soziala Bizkaian ez daukaten antolakunde finalistentzako ostatu eta joan-etorriko gastuak ordainduko ditu (dietarik gabe).

Ondoren erronkaren irabazlea nor den jakinaraziko da. Emaitzak posta elektronikoz komunikatuko dira **2018ko otsailaren 16an**.

Datak gutxi gorabeherakoak dira eta aldatu egin litezke beharrezkoa izanez gero.

Proiektua aztertu eta ebaluatzeko, parte-hartzaileek baimena ematen diete antolatzaileei parte-hartzaileak deialdi honetan parte hartzeko emandako ideiak, dokumentazioa eta informazioa Aztertze-lantaldeko kideei jakinarazteko.

Aztertze-taldeak kontuan hartuko ditu finalista gelditzen den proposamen bakoitzaren hurrengo alderdiak:

- Teknologia: Konponbidea emateko erabiltzen den teknologia.
- Berrikuntza: Kontuan hartuko da proposatutako konponbidearen berrikuntza-maila.
- Proiektuaren osatze-maila: proposatutako konponbidearen garapen maila.

- Proiektu-lantaldea: Kontuan hartuko dira lantalde sustatzailea, esperientzia, arduraldia, merkatuaren ezagutza, kontaktuak...
- Epeak: Konponbidea merkatuan erabiltzeko prest egoteko denbora.
- Bideragarritasuna: Bideragarritasuna eta konponbidearen kostua egiazko inguru batean.

6. Proiektu irabazlea

Enpresa erreferenteak erronkaren irabazlea aukeratuko du eta konpromisoa hartzen du irabazten duen enpresari gutxienez 15.000 €-ko proiektu pilotua kontratatzeko.

Aldi berean, Bizkaiko Foru Aldundiak, Beazen bitartez, konpromisoa hartzen du irabazten duen enpresari beste 15.000 €-ko diru-laguntza emateko, enpresaren kapital soziala handitzeko.

Erronka irabazten duen antolakundeak, saria jaso ahal izateko, hurrengo baldintzak bete beharko ditu:

- Legez sortua egotea.
- Helbide sozial eta fiskala Bizkaiko Lurralde Historikoan edukitzea.
- Gutxienez ekoizpen-zentro bat edo balio erantsi handikoa Bizkaiko Lurralde Historikoan edukitzea, gutxienez langile batekin.
- Zerga eta Gizarte Segurantzako betebeharrak gaurkotuta izatea.
- Sexu bereizkeriaren ondorioz zigor administratibo edo penalik ez izatea.
- Desegiteko legezko auzibideetan sartuta ez egotea.

Irabazten duen enpresa Bizkaitik kanpokoa bada, enpresa bat sortu beharko du Bizkaian eta bertan gutxienez langile bat daukan lan-gune bat izan beharko du. Horretarako, bi hilabete emango zaizkio IRABAZLEA dela jakinarazten zaionetik.

Enpresa irabazleak gutxi gorabehera 6 hilabeteko epea izango du, proiektua burutzeko RETAbet.es enpresarekin adostuko dena.

7. Parte hartzeko betebeharrak

Erronkan parte hartu ahalko du enpresa erreferenteak (aurrerantzean parte-hartzailea) ezarritako erronka zatika nahiz osorik konpontzen lagun dezakeen proposamena daukan edozein ekintzaile, startup, ETE, teknologia zentro edo unibertsitatek.

Hasieratik edo geroago baldintza hauetakoren bat betetzen ez duten parte-hartzaileak erronkatik kanporatuak izan ahalko dira eta ezein zerbitzu jasotzeko aukera guztiak galduko dituzte, deialdi honen antolatzaileei ezer erreklamatzeko eskubiderik izan gabe.

- Sustatzaile batek soilik proiektu batekin parte hartu ahalko du, banaka nahiz beste batzuekin batera.
- Konponbidea garatzen parte hartzen duten proiektu-taldeko kideek adinez nagusiak izan behar dute eta legezko gaitasuna izan.
- Parte-hartzaileek erronkan erregistratzean eskaintzen dituzten datuak egiazkoak eta osoak izan beharko dute.

Deialdi honen antolatzaileek eskubidea izango dute parte-hartzaileak ez onartzeko edo erronkatik baztertzeko, aurretiaz jakinarazi gabe, beren ustez iruzurrez, gehiegikeriaz edo programako izpirituaren, Legearen, hirugarrenen eskubideen edota fede onaren kontra jokatzeko badute, beti ere jokabide horren ondorioz sor litezkeen erantzukizunen kalterik gabe. Parte-hartzaileak bere gain hartuko ditu erantzukizun horiek, deialdi honen antolatzaileak inolako kalterik gabe utziz. Nolanahi den ere, edozein parte-hartzaile baztertu ahalko dute haren jokabidea (edo harekin zerikusia dutenena) antolatzaileen ospearen kontrakoa bada. Halaber, eskubidea izango dute edozein parte-hartzaile ez onartzeko beren ustez ez badiete erantzun egokirik ematen ezarritako erronkei edota onartutako proiektu kopuruari, nahiz beste edozein arazoirengatik.

Erronka honetan izena ematean parte-hartzaileak osorik eta inolako erreserbarik gabe onartzen ditu Oinarri hauetan agertzen diren baldintzak.

8. Eskaeren aurkezpena

Ekimen honetan parte hartu nahi duten antolakundeek eskabidea egiteko dagokion formularioa beteko dute, beren inskripzioan eskatzen zaion edo interesgarritzat jotzen duen informazio guztia erantsiz.

- ✓ Eskaera hurrengo plataformaren bidez aurkeztu ahalko da:

<http://bizkaiaopen.eus>

✓ Informazio gehiago hemen:

bizopen@beaz.net

Eskaera egiteko formularioan hurrengo informazioa sartuko da:

- Harremanetarako informazioa.
- Enpresaren informazio orokorra.
 - Proposatutako konponbidea
 - Teknologiak
 - Onurak
 - Arriskuak
 - Laguntzaileak
 - Garapenaren egoera
 - Kostua
 - Epeak
 - Beste ohar batzuk

Hautagaiak aurkezteko epea **2017ko azaroaren 6an, astelehena**, hasiko da eta **2017ko abenduaren 18an, astelehena**, amaituko da, **18:00etan (GMT+1)**.

9. Jabetza industrial eta intelektualak

Proiektua eta haren ondorioz sor litezkeen patenteen jabetza hautagaitza aurkeztu duen pertsona edo enpresarena izango da. Erronkan parte hartzeak ez du esan nahi hautagai den pertsona edo enpresak ekimena sustatzen duen pertsona edo enpresari ezta enpresa erreferenteari partaidetza uzten dionik.

Hala eta guztiz ere, erronka irabazten duen proiektuak konponbidearen egiazko pilotu bat enpresa erreferentearekin egiteko kontratu bat sinatu beharko da alderdi bion artean eta, besteak beste, pilotua burutzearen ondorioz sor litezkeen jabetza industrial/intelektualak erabiltzeko baldintzak ezarriko dira.

10. Azken kontsiderazioak

Parte-hartzaileek, deialdi honetan parte hartzeagatik, onartu egiten dute antolatzaileek beren izena, startuparena, eta dagozkien irudi edota logoak erabil ditzaketela, edozein bidetatik eta soilik korporazio, publizitate eta sustapen helburuetarako, edota irabazi duen proiektua gainerako parte-hartzaileei eta jende

orori ezagutarazteko, lurralde eta denborari dagokienez inolako mugarik gabe eta haien alde inolako ordainketarik sortu gabe.

Erronka hau aldatu, eten, desaktibatu edota bertan behera utzi ahalko da horretarako nahiko arrazoirik egongo balitz.

Halaber, antolatzaileek onura guztiak edo batzuk eman gabe uzteko eskubidea izango dute, Ebaluatze Batzordearen arabera aurkeztutako proiektu batek ere ez badu merezi finalista edo irabazlea izatea.