



Nik, Jose Luis Martin González jaunak, UPV/EHUko idazkari nagusiak, ziurtatzen dut dokumentu hau hitzez hitz datorrela bat jatorrizkoarekin. Idazkaritza Nagusiko bulegoko buruak (2º zuzk) izenpetua, 2013ko urtarrilaren 10eko erabakiaren bidez izenpea eskuordetuta.

Leioa, 2016(e)ko ... (14)ren ... a



Jose Luis Martin González, Secretario General de UPV/EHU certifica que el presente documento concuerda literalmente con el original. Por delegación de firma, en virtud de la Resolución de 10 de enero de 2013, la jefe de Negociado de Secretaría General (dot. 2).
Leioa, ... de ... ENERO ... de 2016

RESOLUCIÓN DE 11 DE ENERO DE 2016, DEL VICERRECTOR DE CAMPUS DE BIZKAIA POR LA QUE SE APRUEBAN LAS BASES Y SE CONVOCA EL CONCURSO EKINDUZ 2016 DE IMPULSO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA DENTRO DEL PROGRAMA ZITEK DEL CAMPUS DE BIZKAIA DE LA UNIVERSIDAD DEL PAIS VASCO/EUSKAL HERRIKO UNIBERTSITATEA

OBJETIVO

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

PLAZOS

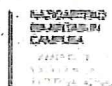
La ronda clasificatoria de EKINDUZ dará comienzo el día 1 de febrero de 2016 y se cerrará a las 23:59 horas del día 28 del mismo mes. En cualquier momento de ese plazo, cualquier participante podrá incorporarse al juego.

La final se jugará el 10 de Marzo de 2016 en un lugar de la UPV/EHU que se comunicará a los participantes al menos con una semana de antelación.

La inscripción es gratuita.

PARTICIPANTES

Podrán tomar parte en Ekinduz el alumnado del Campus de Bizkaia de la UPV/EHU (incluido estudiantes de máster y doctorado) y los/as egresados/as en los últimos dos años.





DESARROLLO DEL JUEGO

RONDA CLASIFICATORIA (FASE ONLINE)

PRIMERA FASE

El tablero se encuentra formado por 46 casillas: 42 que representarán cada una de ellas a una empresa del programa Zitek, 3 especiales (categoría "Suerte") que representan a los socios del Programa Zitek (UPV/EHU, DFB/BFA y Beaz) y la casilla de salida Zitek.

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 las personas participantes deberán elegir una de las 4 opciones empresariales que se ofrecen (autónomo, microPYME, PYME o multinacional) siendo libre la elección.

Después de la elección los/as participantes deberán 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 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 Zitek, hará que el/la 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) el/la jugador/a seguirá tirando los dados, pudiendo dejar interrumpida la partida y retomada las veces que desee, durante el plazo de vigencia del juego.

SEGUNDA FASE

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 esa segunda fase, saldrán los 5 participantes en cada una de las dos finales, que serán aquellos que mayor puntuación hayan obtenido.

En caso de empate entre varios concursantes, el pase a la final se dilucidará mediante sorteo entre todos/as los que hayan empatado, hasta que queden 5 finalistas.

La clasificación final se hará pública el día 2 de marzo en la web de www.emprendedoreszitek.com, a los y las finalistas además, se les notificará vía mail su presencia en la final (si han dejado su teléfono se les avisará también de ese modo). Si alguno de ellos no pudiera asistir, su puesto lo ocuparía el o la siguiente en la clasificación.





RONDA FINAL (FASE PRESENCIAL)

La final se jugará de forma presencial.

En ella, solamente jugará la primera fase, resultando ganadora aquella persona que antes consiga contestar acertadamente a todas las categorías del juego. El juego continuará hasta que otras dos personas contesten también acertadamente todas las categorías, finalizando en ese momento el juego.

A diferencia de la fase virtual, si se produce una respuesta errónea, se perderá el turno, pasando éste al/ a la siguiente, por lo que se eliminarán las vidas y las casillas de "Suerte" y Zitek pasarán a ser comodines

El orden de participación se establecerá lanzando los dados de forma que quien saque el número más alto, empezará el juego y lo seguirá la persona situada a su derecha.

Cada jugador/a dispondrá de un máximo de 3 turnos, pasando éste al siguiente aún en el caso de haber acertado.

DIPLOMA ACREDITATIVO Y CRÉDITOS DE LIBRE ELECCIÓN

Obtendrán diploma acreditativo de participación en el concurso (previa solicitud) todas aquellas personas que hayan superado la segunda fase.

El concurso se estipula en una duración de 15 horas , por lo que el alumnado del Plan Antiguo tendrá derecho a 1 crédito de libre elección y el del Plan Nuevo a 1/2 crédito.

Todos los certificados se enviarán vía correo postal.





PREMIOS

Los 5 participantes de la final obtendrán los siguientes premios:

Primer Clasificado/a: 1.200 euros

Segundo/a Clasificado/a: 600 euros

Tercer clasificado: 300 euros

Cuarto y Quinto Clasificado/a: 150 euros

Todos aquellos/as participantes que hayan concluido la segunda fase del concurso (excepto los 2 primeros clasificados/as) entrarán a formar parte de un sorteo en el que se entregarán 2 premios de 150 euros.

Ningún participante podrá recibir 2 premios..

DIFUSIÓN

La presente convocatoria será publicada en el Tablón de Anuncios del Campus de Bizkaia y estará disponible en la página web <http://www.emprendedoreszitek.com/>

El resto de actos de esta convocatoria y comunicaciones que se realicen se publicarán en la web <http://www.emprendedoreszitek.com/>

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 online como en la final, estará formado por un representante de cada uno de los tres socios de Zitek.

La resolución final con los/las ganadores/as se publicará en la web www.emprendedoreszitek.com, una vez emitida por el Vicerrectorado de Campus de Bizkaia.





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 (Zitek) se reserva el derecho a rechazar la participación de algún/a participante si así lo estima necesario. Este comité se reserva el derecho a tomar las medidas oportunas ante cualquier irregularidad que pudiera darse durante el desarrollo del concurso, tanto en la fase on line como en la final.

En cumplimiento con la Ley Orgánica de Protección de Datos, le comunicamos que sus datos van a formar parte de un fichero automatizado, titularidad de Zitek, y que será utilizado únicamente para la correcta gestión del concurso. Podrá ejercitar gratuitamente los derechos de acceso, rectificación y cancelación, contactando con Zitek UPV/EHU, barrio Sarriena s/n 48930 Leioa, teléfono 94.601.27.51, email: zitek@ehu.eus

RECURSO

Contra la presente Resolución, que pone fin a la vía administrativa, cabe interponer potestativamente recurso de reposición en el plazo de un mes desde su publicación, de acuerdo con lo previsto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Administraciones Públicas y de Procedimiento Administrativo Común.

No obstante lo anterior, podrá interponerse recurso contencioso-administrativo, en el plazo de dos meses desde la publicación de la presente Resolución. En el caso de haber interpuesto recurso de reposición, no se podrá interponer recurso contencioso-administrativo hasta la resolución expresa o presunta del primero.

Si transcurridos seis meses desde la publicación de esta Resolución no se hubiera publicado en la web resolución alguna de adjudicación, las personas interesadas podrán entender desestimada su solicitud de conformidad con lo establecido en el Artículo 44.1 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

VICERRECTOR DE CAMPUS DE BIZKAIA

Carmelo Garitaonandia

