

## XEDAPEN OROKORRAK

Bizkaia Talent irabazi-asmorik gabeko elkartea da, eta ondo baino hobeto prestatutako pertsonak berton geratzeko, erakartzeko eta inplikatze baldintzak eta prozesuak bultzatzea eta suspertzea dauka helburu eta, horretarako, Bizkaiko erakundeen berrikuntzaren eta jakintza aurreratuaren arloak sustatzen ditu.

Honako hauek dira Bizkaia Talent eratzen duten bazkideak: Bilbao Bizkaia Kutxa (BBK), BEAZ, CIC bioGUNE, Tecnalía, Iberdrola, Idom, ITP Aero, Mondragon, Sener, Deustuko Unibertsitatea, Euskal Herriko Unibertsitatea eta Bizkaiko Foru Aldundia. Gainera, azken instituzio horretako Ekonomia Sustatzeko Saila da elkarteburua.

Gizarte modernoan bizi-luzetasuna handiagoa denez, enplegu berriaren sorrerarako aukera sozioekonomikoak daude, jakintzaren zein ikerketaren arlo berriak garatzeko eta balio erantsi handiko eta talentuaren zein inbertsioaren erakarpenerako jardura ekonomiko berritzaileak bultzatzeko. Alde horretatik, Bizkaiko Foru Aldundiko Bizkaia Egiten Planean lehenetsitako estrategien barruan, NIC - Nagusi Intelligence Center sortu da, eta zentro horrek zilarrezko ekonomiaren arloan jardura-sektore berria garatzeko aukera bihurtuko du biztanleen zahartzapenaren erronka. Horrela, talentua eta berrikuntza sustatuko dira, adinekoen premiei eman beharreko erantzun moduan kalitateko enplegu jasagarria sortzen laguntzeko.

Testuinguru horretan, Bizkaia Talent-ek Bizkaia Zilarrezko Ekonomiaren 2022 sariak eman ditu, Zilarrezko Ekonomia Bizkaia Programa zabaltzeko, programa horretan ikasleen eta profesionalen parte-hartzea sustatzeko eta talentua Programara eta NICera erakartzeko - Nagusi Intelligence Center -. Horrez gain, Programa eta NIC komunitatea indartuko dira Hackathon ekimenean eta zilarrezko ekonomian sartutako Networking saioaren bidez.

Sari-deialdi hau Hackathon ekimenean eta zilarrezko ekonomian parte hartzen dutenentzat da. Irailaren 30ean (ostirala) eta urriaren 1ean (larunbata) egingo da, Urduliz dorrean..

Zilarrezko ekonomia adinekoen premiei erantzuten dieten jardura ekonomikoek multzoa da, adinekoek zuzenean erositako ondasunak zein zerbitzuak, sektore publikoa eta lotutako zeharkako jardura ekonomikoa kontuan hartuta.

Zilarrezko ekonomiaren aldeko apustua egitean, biztanleen zahartzapena Bizkaiko gizartea eta ekonomia garatzeko aukera on bihurtzen da, zahartzapenak eskaintzen dituen abaguneei onura ateratzen zaie-eta.

Zilarrezko Ekonomiarako 2022-2023ko Bizkaia Programak zilarrezko ekonomiaren sektorean prestakuntza, jakintza eta gaitasunen garapena ahalik eta maila handienean sustatzea du helburu, Bizkaia profesional prestatuak eduki ditzan biztanleen zahartzapenaren erronkak eta

horrekin lotutako produktuen zein zerbitzuen eskaera handiagoak sorrarazten dituen premiei erantzuteko gai izan daitezten.

Bizkaia Talentek zilarrezko ekonomian garapen-bidean dagoen sektoreak eskaintzen dituen aukerak suspertzea dauka helburu, adinekoen bizi-kalitatean eragina, eragin ekonomikoa eta eragin soziala sortzeko.

Tokiko erakundeek unibertsitateekin, adinekoen elkarrekin, enprekin eta NIC inguruko eragileekin lankidetzan aritzea funtsezkoa da zilarrezko ekonomiaren sektorea bultzatzeko, silver kolektiboaren beharrak zabaltzen laguntzeko eta, hartara, arlo horretako talentuaren ezagutzak zabaltzeko. Hori dela eta, beharrezkoa da Bizkaian unibertsitateek, adinekoen elkarrekin, enprekin eta eragileekin aliatu gisa duten zeregina indartzea, Bizkaiko etorkizuneko garapenari eta oparotasunari lagunduko dion harreman-esparru egonkorra eta epe luzekoa sortuz, eta, horretarako, Bizkaiko Foru Aldundiaren lan-ardatz nagusietan lehentasuna emanez, horietako bat Bizkaiko ekonomia zilarreztatua izanik.

#### **XEDEA ETA HELBURUA**

Deialdi honen helburua da Bizkaia Zilarrezko Ekonomia Programa zabaltzea, ikasleek eta profesionalek programa horretan parte har dezaten sustatzea eta Programara eta KNA - Nagusi Intelligence Center - ra talentua erakartzea. Horrez gain, programa eta NIC komunitatea indartu nahi ditu, Hackathonean ekintzailatza eta ekonomia zilarreztatuan sartutako networking-saioaren bidez. Horregatik guztiagatik, Bizkaia Talentek Bizkaia Economía Plateada 2022 sariak deitu, antolatu eta garatzen ditu. Sari horien helburua da Hackathoneko parte-hartzaileen lana aintzatestea, babestea eta sustatzea, ekintzailatza eta ekonomia zilarrean, baldin eta puntuaziorik handiena lortzen badute helburu horrekin eratutako Ebaluazio Batzordeak egindako ebaluazioan. Batzorde hori enpresa erretreta-egileen ordezkari batek, Hackathonaren erakunde antolatzaileek eta, gutxienez, Secot Bizkaiaaren ordezkari batek osatzen dute.

Deialdi hau irekia da, eta edozein profil profesional edo ezagutza-arlotako pertsonak parte hartu ahal izango dute, baldin eta Hackathonean erregistratzen badira eta parte hartzen badute ekintzailatza eta zilarrezko ekonomian.

#### **LEKUA**

Urduliz Dorrea

Aita Gotzon, 37

48610 Urduliz, Bizkaia

#### **DATA**

Hasiera: ostirala, 2022ko irailak 30an, 15:00 orduan.

Bukaera: larunbata, 2022 ko urriak 1 , 18:00 orduan.

### **HACKATHON EKINEAN ETA EKONOMIA ZILARREAN**

24 orduko ekitaldia, NIC, 42 Urduliz, Mondragon Unibertsitatea, Secot eta Bizkaia Talentek antolatua. Bertan, ikasleek, ekintzaileek, profesionalek eta silver kolektiboko pertsonak osatutako diziplina anitzeko taldeak erronka jarriko diete Euskadiko hiru enpresa erreferenterri, biztanleriaren zahartzearen arloan irtenbide berritzaileak onenak aurkitzeko.

Diziplina anitzeko lantaldeak eratuko dira, profil eta prestakuntza desberdinetako partaideez osatuak (NIC ekosistemako adituak – Ekintzaileak, Ikasleak 42 Urduliz, MU ikasleak, Bizkaiko errendimendu handiko unibertsitateko gazteak). Talde bakoitza 4-6 pertsonak osatuko dute (antolatzaileek hasieran aurreikusitakoak baino pertsona gehiago edo gutxiago dituzten taldeak osatzeko eskubidea izango dute, bertaratutakoen bolumenaren eta profilaren arabera).

Biolan, Lookiero eta Bilboko Arte Ederren Museoko erakunde erronkarien ordezkariak ostiral arratsaldean aurkeztuko dituzte beren erronkak, eta taldeek aukera eta irtenbide posibleak asmatzen hasteko aukera izango dute. Ekitaldian zehar, ekintzailetzako adituek, profesionalek eta Silver kolektiboko erabiltzaileek mentoring-funtzioa beteko dute taldeekin, horiek beren proposamena ahalik eta gehien lerrokatu ahal izan dezaten erakundearen beharrezkin.. Horrez gain, parte-hartzaile guztiek Business Model Canvasi buruzko prestakuntza-pilulak jasoko dituzte, negozio-ereduak garatzeko tresna horri buruzko ezagutzak ezagutzeko edo zabaltzeko. Metodologia horren bidez, erronka baten konponbidea modu globalagoan aplikatu ahal izango dute, Zer, Nola eta A nori garatuz eta erantzunez. Era berean, bertsio zabalago bat azpimarratuko da, emandako irtenbidean gizarte- eta ingurumen-inpaktua bezalako irizpideak sartzeko, eta, horrela, GJHen inguruko ikuspegi globala txertatuko da. Beste prestakuntza pilula batean talde bakoitzaren aurkezpenaren formatua, denbora eta irizpideak azalduko dira. Horrez gain, kontzeptu hauek ere kontzeptualizatuko dira: planteatutako ekonomia, sektorearen negozio-bolumena Euskadin, garapen profesionalerako aukerak ekonomia zilarrearen esparruan, etab. Gainera, NIC eta Bizkaia Economía Plateada programa aurkeztuko dira. Programa horrek partzialki finantzatzen du ekonomia zilarreztatuan espezializatze unibertsitate-masterra.

### **ARLOAK**

Hiru arlo izango dira Hackathon ekintzailetzan eta zilarrezko ekonomian, eta deialdi honetan sarituko diren lan-taldeek planteatutako erronkaren konponbideak:

Osasuna & ongitasun: ***Biolan** aurkeztutako erronka*

Arteak & teknologia: ***Bilboko Arte Ederren Museoa** aurkeztutako erronka*

Retail & Digital: ***Lookiero** aurkeztutako erronka*

## **PROIEKTUEN EBALUAZIOA**

Hackathoneko parte-hartzaileek 24 ordu inguru emango dituzte taldean. Parte-hartzaile bakoitza, bere lehentasunen arabera, Hackathonen hiru bertikaletako baten lan-talde bati esleitu zaio, ekintzailertzan eta zilarrezko ekonomian.

Lanaldi osoko lan formatua eta ondoren ebaluazio batzordean aurkeztea aukerakoa izanen da. Talde bakoitzak erabakiko du nola lan egin, zer ordutan atseden hartu, proiektua defendatzeko zer material aurkeztu (urriaren 1eko (larunbata) 15:30etik 17:00etara egin beharreko erronkaren konponbidea) eta abar. Antolaketaren aldetik, parte-hartzaileak taldeari komeni zaion moduan antola daitezke, eta autonomia osoa izango dute atsedendaldi luze samarrak egiteko, bai Hackathonen instalazioetan, bai haietatik kanpo. Denbora ahalik eta gehien aprobetxatzeko, instalazioek atseden hartzeko eta garbitzeko aukera ematen dute.

Proiektua garatzeko edo planteatutako erronkari irtenbidea emateko epea amaitu ondoren, gehienez ere urriaren 1ean, 15:30ean, lan-talde bakoitzak bere proposamena aurkeztu beharko dio Hackathoneko Ebaluazio Batzordeari. Aurkezpenak lantalde bakoitzak aukeratutako formatuan egingo dira.

Zozketa baten bidez aurkeztuko dituzte taldeek erakunde erronkari irtenbidea emateko proposatutako proiektuak, larunbatean, 15:30etik 17:00etara. Sei lagunek osatutako batzorde ebaluatzaile batek ebaluatuko ditu proiektuak, eta talde irabazleen zerrenda zehaztuko duen puntuazioa ezarriko dute. Lantalde bakoitzak gehienez ere 10 minutu izanen ditu bere proiektua edo planteatutako erronkei irtenbidea emateko proposamena aurkezteko.

Ebaluazio Batzordeak ebaluatuko ditu proiektuak. Proiektu guztiak ebaluatu ondoren, 17:30ean, puntuaziorik altuena lortu duten hiru proiektuen zerrenda argitaratuko da.

## **EBALLUAKETAREN KRITERIOAK**

**ERABILGARRITASUNA:** Otik 10era bitarteko puntuazioa, konpontzen duen erronka/arazoaren larritasunaren eta hartzaile potentzialen kopuruaren arabera.

**BALIO EKONOMIKOA:** Otik 10 puntura bitarteko balorazioa, negozioa sortzeko edo proiektutik abiatuta errentagarritasun ekonomikoa lortzeko potentzialaren arabera.

**IZAERA BERRITZAILEA:** Otik 10era bitarteko balorazioa, proiektua sektorean argitaragabea den kontuan hartuta.

**BIDERAGARRITASUNA:** Otik 10 puntura bitarteko balorazioa, proiektuaren bidez zerbitzu edo produktu berri bat sortzeko erraztasunaren arabera.

**KALITATEA ETA ARGITASUNA:** Otik 10 puntura bitarteko balorazioa, proiektuaren aurkezpenaren koherentzia eta argitasun mailaren arabera.

## **EBALUAZIO BATZORDEA**

2022ko urriaren 1ean, larunbata, 42 Urduliz, Mondragon Unibertsitatea, Secot, Bilboko Arte Ederren Museoa, Lookiero eta Biolan enpresetako ordezkari batek osatutako Ebaluazio Batzordeak banan-banan baloratuko ditu Hackathonen parte hartzen duten lan-taldeek aurkeztutako proiektuak. Banakako ebaluazioak bukatu ondoren, proiektu bakoitzeko ebaluazio orokor (azken) bakarra aurkeztuko da, ebaluazio partzialen batura barne. Azken dokumentu honen bidez, lan-taldeek aurkeztutako proiektuen sailkapena edo sailkapena ezarriko da.

Sailkatutako lehen hiru taldeek, guztira, 4.500 €arteko saria jasoko dute saritan, betiere Hackathon-en aurreikusitako baldintzak betetzen badira, Ebaluazio Batzordearen ebaluazioaren arabera:

Lehen saria: 2.000€

Bigarren saria: 1.500€

Hirugarren saria: 1.000€

Hackathon ekintzailertzan eta zilarrezko ekonomian antolatzeak eskubidea du sari guztiak ez emateko, taldeek aurkeztutako proiektuen kalitatea egokia ez bada. Taldeek aurkeztutako proiektuen puntuazio orokorra (amaierakoa) 150 puntutik gorakoa izan beharko da, 300 puntutik,( edo 25 puntutik gorakoa, 50 puntutik).

Nolanahi ere, Ebaluazio Batzordeak beharrezkotzat jotzen duen informazio osagarri guztia eskatu ahal izango du, aurkeztutako erronkak ongi ulertu eta ebaluatzeko. Bi lantalde edo gehiagoren artean berdinketarik gertatuz gero, non proiektuak edo planteatutako erronkaren konponbideak puntuazio orokor bera (amaierakoa) lortzen duten, Ebaluazio Batzordeak kalitateko botoa eman ahal izango dio proiektu edo planteatutako erronkari dagokion bertikaleko (Osasuna & ongitasun, o Artea & teknologia edo Retail & Digital) erakunde erronkariaren ordezkariari.

## **SARIEN DEIALDIAN PARTE HARTZEKO BALDINTZAK**

Sarien deialdi honetan parte hartzeko beharrezkoa izanen da:

Urduliz dorrean (Aita Gotzon, 37, 48610 Urduliz, Bizkaia) egingo den Hackathon ekimenean eta zilarrezko ekonomian parte hartzea, 2022ko irailaren 30ean eta urriaren 1ean.

Hackathonen zehaztutako 3 bertikaleko batean (Osasuna & Ongizatea - Artea & teknologia - Retail & Digitala) proposatutako erronkari aurre egiteko eratuko diren lan-taldeetako bat izatea.

Proiektua entregatu eta aurkezteko epeei, instalazioen zaintzari, atsedenguneei, janariari eta abarri buruzko jarraibideak betetzea.

Lantaldearen edo Hackathon erakunde antolatzaileen eginkizunak eta erantzukizunak behar

bezala eta behar den arretaz betetzea.

Hackathon erakundeak ekintzailertzan eta zilarrezko ekonomian proposatutako programa betetzea.

**EBALUAZIO BATZORDEAK SARITU GISA SAILKATUTAKO LANTALDEETAKO KIDEEK  
DOKUMENTAZIO EGUNERATU HAU AURKEZTU BEHARKO DUTE:**

- Ekintzailertzan eta zilarrezko ekonomian Hackathon sariaren onarpenari buruzko dokumentazioa.
- Banku-kontuaren titulartasunari buruzko datuak.
- NANaren kopia.
- Datu pertsonalak eta jasotako sariaren zenbatekoarekin jasotzen duen dokumentua sinatu.

Nolanahi ere, Bizkaia Talent-ek saria behar bezala esleitu eta justifikatzeko beharrezkotzat jotzen dituen agiri osagarri guztiak eska ditzake.

## GEHIGARRI

Enpresa – sorkuntza eta zilarrezko ekonomiaren Programa

## PROGRAMA

---

### Ostirala 09/30

15h00 Harrera-Networking Lunch

16h00 Ongietorria. Hackathonen aurkezpena – aurkezpen orokorra.

- NIC
- Mondragon Unibertsitatea
- SECOT
- 42 Urduliz

16h30 Erronken aurkezpena

- 16h30 1go Erronkaren aurkezpena
- 16h45 2go Erronkaren aurkezpena
- 17h00 3go Erronkaren aurkezpena

17h15 Galde-eskeak

17h30 Business Model Canvas

18h30 Masterclass - Elevator Pitch

19h00 Lantaldearen lana hasiera – Larunbatean amaitzen da 10 /1 - 15h30

### Larunbata 10/1

10h00 - 12h00 Ekintzaitzako adituen, profesionalen eta silver kolektiboaren erabiltzaileen mentoring-a (orientazioa erronka)

12h00 - 13h00 Zilarrezko Ekonomiaren Bizkaia Programa

15h30 Taldelanaren lan amaiera

15h30 - 17h00 Elevator Pitch. Lantaldeek proposatzen dituzten proiektuak aurkeztea, erakunde erronkariei irtenbidea emateko.

17h00 - 17h30 Ebaluazio Batzordearen deliberazioa

17h30 Sarien banaketa

18h00 Agurra eta amaiera

**Programak aldaketa txikiak izan ditzake Hackathon behar bezala ospatzeko.**