

aktibatek

GIPUZKOA KIROLAK

GIPUZKOA
ETORKIZUNA
ORAIN

Izena emateko

Wellk App-ean

"Txapelketa fisiko digitala"
Martxoak 6tik apirilak 2rarte.
16-18 urte bitartekoentzat

Clash Royaleko 4 txapelketa
(Martxoak 12,19,26, Apirilak 2, 17h)
+ 4 JARDUERA FISIKO ERRONKA

SARIAK Informazio gehiago
Wellk aplikazioan

Nintendo Switch + Ring Fit

Izotz jauregirako sarrerak

Kiroldegietarako abonauk

Kirol ekitaldietarako sarrerak

Antolatzailea:
GIPUZKOA KIROLAK

GIPUZKOA
ETORKIZUNA
ORAIN

BPXport

murua:
active people : active places

athlon
bizimodu
osasungarrien
sustapena

Wellk

Kolaboratzaileak:
ORG

ZER DA?

Aktibatek teknologian oinarritutako gorputz eta kirol jardueren zerbitzu baten diseinurako hausnarketa prozesu bat da.

NORK BULTZATZEN DU?

[Gipuzkoako Foru Aldundiko Kirol Zerbitzuak](#)

ZERGATIK?

Aisialdi digitalaren esperientziak nabarmen egin du gora EAEko gazteen artean azken urteetan. Sare sozialen erabilera, Internet bidezko bideojokoen praktika, eduki digitalen ekoizpena eta kontsumoa gero eta handiagoa da gazteen artean, eta harremanak eta esperientziak denbora librean eraldatzen ari dira. Adimen artifiziala edo errealtate birtuala eskuratzeko aukerak, garapen teknologikoko beste arlo batzuen artean, ingurune birtualetara are gehiago hurbiltzea dakar, eta ingurune horietan non aukerak biderkatzen dira.

Ingurune horretara moldatu beharko da herritarren artean jarduera fisikoa eta kirola sustatzeko erronka, zehazki gure Gipuzkoako lurraldean. Horrela, Gipuzkoako Foru Aldundiko Kirol Zuzendaritzak teknologia berriak sartzeak eta ingurune digitalak erabiltzeak gazteen artean jarduera fisikoa bultzatzeko sor ditzaketan aukerak aztertzen ditu. Bideojoko aktiboen edo exergames-en kasuan, ikerketa zientifikoak egiaztatu du gazteen artean ariketa fisikoa gehiago egitea eragin dezaketela.

Gipuzkoako Foru Aldundia lurraldeko kirol-zerbitzuen sektorean liderrak diren Gipuzkoako enpresek eta sektore teknologikoko enpresek osatutako talde baten buru izan da, Juanma Murua adituak koordinatutako idazkaritza tekniko baten laguntzarekin. Proiektuaren helburua teknologian oinarritutako eta Gipuzkoako gazteei zuzendutako kirol-zerbitzu berri bat diseinatzea eta prototipatzea da, kasu honetan 16 eta 18 urte bitarteko adin-tartean. Ekimen horrek aukera eman lezake kirol-eskaintzako lerro berriak sortzeko udaleko kirol-zerbitzuetatik, kirol-zerbitzuetako enpresetatik edo beste eragile interesdun batzuetatik, adin-tarte horretara zuzenduta. Bestalde, adin-tarte hori ez da populazio-talde bat izaten, eta arreta berezia jartzen du kirol-zerbitzu horietan.

Garatutako prozesuan ekimeneko benetako protagonistek parte hartu dute, gazteek beraiek, esperientzian oinarrituta, eta baita Gipuzkoako Foru Aldundiko zerbitzu teknikoek ere. Behin lan-prozesua garatuta, lankidetzan diseinatu da bideojokoen praktika eta ariketa fisikoaren praktika erregularra uztartzen dituen zerbitzu bat. Proposamen horren bidez, gazteek bideojokoekiko duten interesa jarduera fisikoaren sustapenarekin lotu nahi da; beraz, ez da lehiakorra izango proposatutako bideojokoan soilik parte hartzea, eta sailkapenerako beharrezkoa izango da ariketa fisikoa erregularitasunez egitea.

Ekimen esperimentala da, lurraldeko titulartasun publikoko kirol-instalazioak kudeatzen dituzten kirol-zerbitzuetako enpresak eta bideojokoen esparruko enpresa teknologikoak tartean direla. Enpresa horiek elkarlanean arituko dira Gipuzkoako gazteen ariketa fisikoaren

praktika areagotzeko xedearekin. Esperientzia geroago ebaluatuko da, eta ebaluazio horri, ondoren, zerbitzua diseinatzeko prozesuan lortutako ikaskuntzak gehituko zaizkio. Eraitza horiek esku-hartze eta lankidetzak berriak inspiratu ahal izango dituzte lurraldeko kirol-eskaintza berritzeko, jarduera fisikoa eta kirola sustatzeko.

Hainbat ikerketa zientifikok agerian utzi dute, *exergaming* edo bideo-joko aktiboek jarduera fisikoa gazteengan sustatzeko aktibazioan eraginkorrak izan daitezkeela eta ohiko praktikak baino lotura irmoagoa sortu dezaketela. Bestalde, orain arte mugatuak izan dira teknologian oinarritutako kirol-zerbitzuen alternatibak sektoreko udalerriek eta enpresek eskaintzen dituzten kirol-erakundeen kanpainetan integratzeko esperientziak. Beharrezkoa da, eduki berriak erakartzeko gaitasuna ez ezik, kasu bakoitzean xede-biztanleriara iristeko bideak eta kodeak ere ezagutzea.

ZERBITZUAREN OINARRIZKO EZAUGARRIAK

- 16 eta 18 urteko gazteei zuzenduta dago nagusiki, baina ez soilik beraientzat.
- Gorputz eta kirol jardueraren aktibazioa indartzeko orientazioa du, bereziki aktiboak ez diren pertsonei zuzenduta.
- Hainbat teknologiatan eta kultura digitalean oinarritua.
- Hilabete bateko formatua, asteko saio bat edo gehiagorekin.

PROZESUA

Objektura lotura duten agente ezberdinen arteko lankidetzak-prozesu bat da: enpresak, kirol-teknikariak, gazteak,... Aldez aurreko aurkezpen-bilera bat burutuko dugu, zalantzak argitzea eta prozesuan egin daitezkeen doikuntzak aurrera eramatea.



Aurretiko bilera

Maiatzaren 23tik 27rako astean izango da eta bertan zehaztutako agenteek parte hartuko dute.

Edukiak:

- Aurkezpena
- Prozesuen kontrastea eta hurrengo saioaren lanketa
- Datu basea zabaltzea hurrengo deialdian barneratzeko



I Topaketa

Ekainaren 11ean izango da eta agente guztiez gain, gazte talde batek parte hartuko du.

Edukiak:

- Aurkezpena
- Funtsezko gaiak identifikatzea eta horiei buruzko elkarrizketak
- Teknologiarekin esperimintatzea. Laborategia
- Ikaskuntzak berreskuratzea ondorengo diseinurako
- Erronka nagusiak identifikatzea



II Topaketa

Uztailaren 1ean. Parte hartzen duten eragileen taldeak gogoeta egingo du zerbitzu hori abian jartzean gainditu beharreko tentsioei, erronkei eta zailtasunei buruz.



III Topaketa

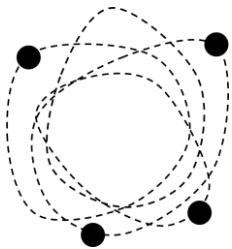
Irailaren 16ean. Ikasitako guztiari begiratzeko eta garatu beharreko programazio elkar sortzeko saioa.

Zerbitzua pilotua abian jartzea: 2023ko Martxoa



Ebaluazio bilera

Prozesuan ikasitako guztiari begiratu eta datuen analisi kualitatibo zein kuantitatiboa, eta proiektu pilotuaren ebaluaketa.



PARTE HARTZEN DUTEN ERAGILEAK

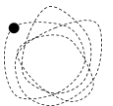
Kirol zerbitzuko enpresak

Ekarpenak

Kirol-zerbitzuen diseinua eta horiek abian jartzeko duten esperientzia ezagutzea.

Jasotzea

Dinamika eta aukera teknologikoak ezagutzea, beren negozioetan ezartzeko.



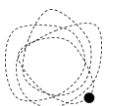
Enpresak edo e-sports klubak

Ekarpenak

Nerabeentzako eta gazteentzako eduki teknologikoen komunikazioa eta dinamizazioa ezagutzea.

Jasotzea

Bideo-joko aktiboak garatzeko aukera berriei eta ezartzeko formulei buruzko ezagutza.



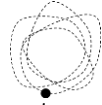
Teknologia enpresak

Ekarpenak

Joera teknologikoei buruzko ikuspegia, joera horiek kirol-jarduera fisikorako zer aukera dituzten ikusteko.

Jasotzea

Kirol-sektoreari buruzko ezagutza eta haren produktuetarako/zerbitzuetarako izan daitezkeen aplikazio berriak.



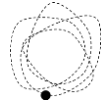
Agente sozial eta kulturalak

Ekarpenak

Teknologia digitalak arduraz erabiltzen edo bideratzen taldeak aktibatzen esperientzia izatea.

Jasotzea

Lan-eremu berri bat edo esparru horretarako aukera berriak ezagutzea.



AKTIBATEK TXAPELKETA FISIKO-DIGITALA

Hasiera data: 2023ko martxoaren 6an / Amaiera data: 2023ko apirilaren 2an

Frogatu ahal izango duzu bideo-jokoak menderatzen dituzula, eta pertsona aktibo bat zarela? Hona hemen bi erronkak nola funtzionatzen duten:

JARDUERA FISIKO ERRONKA

Astero gutxieneko 100 puntutako jarduera fisiko erronka batzuk bete beharko dituzu. Horretarako, bi modu dituzu:

- Ibiltzen zaren kilometro bakoitzeko, GPS bidez erregistratua = 10 puntu.
- Sarbide 1 Orio-Tolosa-Irun-Ordizia-Legazpia-Aretxabaletako kiroldegietan = 75 puntu.

* Oharra: Wellk aplikazioaren bidez erregistratuko dira kilometroak, beraz, deskargatu eta erregistratu behar zara. Kilometroak ibitzera joaterakoan aplikazioa irekita egon behar da.

* Jarduera fisikoa egiteagatik, gehienez 250 puntu astero.

BIDEO JOKO ERRONKA

Clash Royale txapelketak antolatuko dira igandero 17:00etan. Irabazleak 100 puntu jasoko ditu, bigarrenak 95 puntu, hirugarrenak 90 puntu eta horrela hogeigarrenetik aurrera 5 puntu jasoko dira.

* Oharra: Discord aplikazioaren bidez Clash Royale-ko txapelketaren jarraibideak eta

partiden datuak jasoko dituzue, beraz, ezinbestekoa da deskargatzea eta erregistratzea txapelketan parte hartzeko. Clash Royale aplikazioa deskargatuta izan beharko duzue eta 7. mailako edo goragoko errege bat eduki behar da.

Txapelketetako puntuak eta kiroldegietarako sarbideak astero eguneratuko dira.

SARIAK

Sarien zozketa gutxienez 105 puntu dituzten pertsona guztiakin egingo da (100 jarduerafisikoko erronkan + 5 puntu Clash Royale txapelketa batean).

- Nintendo Switch + Ring Fit
- Izotz jauregirako eta kirol ekitaldietarako sarrerak eta kiroldegietarako abonauak.

IZEN EMATEA

QR bidez Wellk eta Discord-en aplikazioan erregistratu. Behin erregistratuta;

- Wellk aplikazioan Aktibatek erronka bilatu “lehiaketak”, “taldeak” lehiatiletan eta “talde batera batu” sakatuz eta **AKTIBATEK** kodea sartu.
- Discord-en, bakarrik gonbidapena onartu.



Bi aplikazioetan jasoko dituzu jakinarazpen zein xehetasun guztiak.

EKITALDIAK

Jarduera Fisikoko erronkaren asteak:

- Martxoaren 6tik 12ra
- Martxoaren 13tik 19ra
- Martxoaren 20tik 26ra
- Martxoaren 27tik apirilaren 2ra

Txapelketa digitaleko egunak:

- Martxoak 12 17:00etan
- Martxoak 19 17:00etan
- Martxoak 26 17:00etan
- Apirilak 2 17:00etan