



MEMBER OF  
BASQUE RESEARCH  
& TECHNOLOGY ALLIANCE

t. +34 94 657 40 00  
info@azti.es | www.azti.es

# Lizitazio iragarkia

Sukarrieta, 2023ko otsailaren 6a

## 1. XEDEA

AZTI Fundazioak lehiaketa publiko bidezko lizitazio prozedura bat irekiko duela iragartzen du, lehen hezkuntzako ikasleen (10 – 12 urteko haurrak) ikaskuntza esperientzia handitzen eta hobetzen laguntzeko, elikadura eta nutrizio osasungarriari, elikagaien zientzia eta teknologiari (elikagaiak nola fabrikatzen diren), elikagaien jasangarritasunari, etxeko elikagaien hondakinen kudeaketari eta elikagaien xahuketari buruz, tresna berritzaile, arin eta gamifikatuen bitartez.

TITAN Horizon Europe proiektu bat da, elikadura sistema eraldatzeko gardentasun soluzioak garatzeko.

Azpikontrazioaren xedea WP6 Pilots for Health ekimenean kokatzen da, Europar Batasunak finantzaturako TITAN proiektuaren barruan (**European Union 's Horizon Europe research and innovation programme under grant agreement No 101060739**).

**Azpikontrazioaren helburua da gamifikazio soluzio bat garatea osagai digitalekin, TITAN proiektuko sentsibilizazio ekintzei laguntzeko.** Adin talde horri gai dibertigarri bat emango dioten erronkekin jolastea bilatzen da, ikasketa hori bizitza errealean txertatzeko eta, horrela, bizitza estilo osasungarriago bat eragingo duen ezagutza aplikatua sustatzeko.

Eskatutako proposamena izango da web plataforma baten barruan dagoen gamifikazio modulu bat garatea, TITAN proiektuan laguntzeko.

## 2. ENTREGATZEA ETA ABIARAZTEA

Ekipoa entregatzea eta martxan jartzea **gehienez ere 28 asteko epean** kudeatuko dira, kontratua sinatzen den egunetik zenbatzen hasita.





MEMBER OF  
BASQUE RESEARCH  
& TECHNOLOGY ALLIANCE

### 3. ESKAINTZA EKONOMIKOA

Lizitazio honetarako onartuko den gehieneko eskaintza ekonomikoa da **hogeita mila euro (20.000,00€)**, zergak barne hartu gabe.

Fakturazioa ekipoa behar bezala entregatzean egingo da, eta faktura jaulkitze-dataren ondorengo 60 egunetan ordainduko da.

### 4. PROPOSAMENAK BALORATZEKO IRIZPIDEAK

Jasotako proposamenak irizpide hauen arabera baloratuko dira:

Eskaintza ekonomikoa	%50
Doitasun teknikoa	%35
Hobekuntzak	%10
Gizarte Erantzukizun Korporatiboko Politikak	%5

### 5. PROPOSAMENAK AURKEZTEA

Lizitatuzaileek Tania Gonzalezi aurkeztu ahal izango dizkiote proposamenak [tgonzalez@azti.es](mailto:tgonzalez@azti.es) helbide elektronikoan eta AZTIren edozein zentrotan, iragarki hau AZTI Fundazioaren webgunean argitaratzen denetik **2023ko otsaiaren 27ko 12:00ak arte**.

Lizitatuzaileek helbide honetara jo ahal izango dute **informazio tekniko** gehigarria jasotzeko:

AZTI

Norentzat: Elena Santa Cruz/Patricia Rioja

Tel. 34 607 698 551/ 34 671 720 128

Mail: [esantacruz@azti.es](mailto:esantacruz@azti.es) // [prioja@azti.es](mailto:prioja@azti.es)

## 6. ESLEIPENA

Eskaintzak aurkezteko adierazitako egunean jaso ondoren, 15 laneguneko epean, AZTI Fundazioaren webgunean argitaratuko da lizitazioaren emaitza.

## 7. KONTRATAZIORAKO BALDINTZAK

- Hautatutako erakundea, AZTIrekiko zerbitzuak dirauen bitartean, lan, Gizarte Segurantza eta Laneko Segurtasun eta Osasunaren arloan indarrean dagoen araudia bete beharko du, eta, dagokionean, enpresa jarduerak koordinatu beharko ditu, 171/2004 Errege Dekretuaren arabera, ezarritako prozedura eta espezifikazioei jarraituz (hemen eskuratu daitezke <http://www.azti.es/es/coordinacion-de-actividades-empresariales/>)
- Hautatutako erakundeak, beste edozein agiri alde batera utzita, zerga betebeharrak eta Gizarte Segurantzarekikoak egunean dituela egiaztatzen duen ziurtagiria aurkeztu beharko du kontratua formalizatu aurretik.
- Hautatutako erakundeak kontratua formalizatzeko behar den dokumentazioa aurkeztu beharko du gehienez 20 eguneko epean, esleipena egiten denetik zenbatzen hasita. Dokumentaziorako, hautatutako erakundeak, [www.azti.es](http://www.azti.es) webgunean argitaratutako Kontratazioari buruzko Barne-Araudia bete beharko du.
- Baldintza teknikoez eta administratiboez gain, AZTIk positibo baloratuko ditu Kalitate, Segurtasun eta Osasun, Ingurumen, Mugikortasun Jasangarri eta Gizarte Erantzukizun Korporatiboko politikei eusten dietela frogatzen duten hornitzaileei.  
Hornitzaileak politika horiek egiaztatzeko aukera ematen duten dokumentuak edo erregistroak sartuko ditu bere proposamenean (kalitate ziurtagiriak, ingurumenekoak, gizarte erantzukizuneko gaietako jardueri buruzko dokumentazioa, etab.).
- Ekipoak edo makinak legeria aplikagarrian ezarritako baldintzak bete beharko ditu, eta honako hauek hartu beharko ditu erreferentziatzat:
  - ✓ 1644/2008 Errege Dekretua, urriaren 10ekoa, makinak merkaturatzeko eta zerbitzuan jartzeko arauak ezartzen dituena.
  - ✓ 1215/1997 Errege Dekretua, uztailaren 18koa, langileek lan-ekipoak erabiltzeko gutxieneko segurtasun- eta osasun-xedapenak ezartzen dituena.



MEMBER OF  
BASQUE RESEARCH  
& TECHNOLOGY ALLIANCE

## **1644/2008 ERREGE DEKRETUA NAHITAEZ BETE BEHARREKO BALDINTZAK**

Hornitutako ekipoa/makinak Laneko Arriskuen Prebentzioari buruzko Legearen 41. artikuluan eta 1644/2008 Errege Dekretuan makinei buruzko estatu kideen legeriak hurbiltzeari buruz adierazitako baldintzak bete behar ditu. Honako hau eduki behar du:

- CE marka.
- CE adostasun-adierazpena.
- Fabrikatzailearen izena eta helbidea
- Makinaren identifikazioa
- Makina zer xedapenetara egokitzen den
- Hala badagokio, jakinarazitako erakundea eta gaztelaniaz idatzitako CE motako azterketa
- Argibide-liburua gaztelaniaz.
- Instalazioa
- Zerbitzuan jartzea
- Erabilera
- Mantentze-lanak, etab.
- Gaztelaniaz idatzita

Ekipoa/makina dagokion dokumentaziorik gabe jasotzen bada, ekipoa baztertu eta itzuli egingo da, eta Industriako dagokion Lurralde Bulegoari jakinarazi beharko zaio.

Ezarritako legezko baldintzak betetzen ez badira, eskaera eta egindako eskurapenak baliogabetu ahal izango dira.

## **8. DATUAK BABESTEKO ERREGELAMENDU OROKORRA**

Arduraduna: Izena: AZTI FUNDAZIOA - IFK: G48939508 Posta helbidea: TXATXARRAMENDI UGARTEA Z.G. SUKARRIETA (BIZKAIA) Telefonoa: 946574000 Helbide elektronikoa: [lopd@azti.es](mailto:lopd@azti.es).

"AZTI FUNDAZIOAn ematen diguzun informazioa tratatzen dugu, zure eskaera egiteko, zerbitzuak fakturatzeko eta merkataritza harremanak mantentzeko. Zure datu pertsonalen tratamenduaren oinarri juridikoa merkataritza harremanak izateko eta zerbitzuak emateko dugun interes legitimoa da, eta behar-beharrezkoak dira helburu horretarako. Emandako datuak gorde egingo dira merkataritza harremanak dirauen bitartean edo legezko



MEMBER OF  
BASQUE RESEARCH  
& TECHNOLOGY ALLIANCE

betebeharrak betetzeko behar diren urteetan, eta, harremana amaitu ondoren, erantzukizunak sor daitezkeen neurrian. Datuak ez zaizkie hirugarrenei lagako, legezko betebeharren bat dagoenean izan ezik, ezta zerbitzu tekniko eta informatikoen eta auditoretzaren hornitzaileei ere. Halaber, ez du inola ere zure datu pertsonalen nazioarteko transferentziarik egingo. Eskubidea duzu AZTI FUNDAZIOAn zure datu pertsonalak tratatzen ari garen jakiteko; ondorioz, eskubidea duzu zure datu pertsonaletan sartzeko, datu okerrak zuzentzeko edo ezabatzeke eskatzeko, datuak jada beharrezkoak ez direnean, baita ere aurkaratzeko, mugatzeko eta lekualdatzeko eskubidea ere, datuen babesari buruz aplikatu beharreko araudian xedatutako terminoetan, goian adierazitako helbidera idatziz jakinaraziz. Halaber, erreklamazioa aurkeztu ahal izango dute kontrolerako agintaritzak eskumendunaren aurrean.

## 9. BALDINTZA TEKNIKOAK

Lizitazio honen helburua da **hezkuntza esperientzia gamifikatu** baterako modulu bat hornitzea, **web plataforma batean sartuta egongo dena, eta nutrizio osasungarriari eta elikadura jasangarriari buruzko gaiak landuko dituena.**

Heziketarako gamifikazio hori izango da TITAN proiektuaren web plataforman dagoen aldeetako bat. Web plataforma horrek adimen artifiziala (AA) erabiliz hobetutako hainbat aplikazio izango ditu. Horietako bat, eta nagusia, erabiltzailea nutrizio eta jasangarritasun arloan trebatzeko diseinatutako laguntzaile adimentsu edo chatbot bat da. Laguntzailea gai izango da erabiltzailearekin testu edo ahots bidez interakzioan aritzeko, planteatzen diren gaiei buruzko interesa bereganatuz eta haren elikadurari buruzko erabakietan aldaketa lortzen lagunduko dion informazio garrantzitsua emanez. Chatbot hori AAKo beste tresna batzuekin integratuko da, horien artean elikagaiak ezagutzeko irudien erabilera, zeinak kontsultatu beharreko informazioa lortzeko edo erabiltzaileari aurkeztutako erronka moduan erabil daitezkeen.

Hezkuntzako gamifikazioa eta horren atzean dagoen AA herrialde desberdinetako haurren garapen etapa bakoitzera egokituko direla eta edukia egoki ematea bermatzeko, guraso, zaintzaile eta beste alde interesdunei egingo zaie kontsulta, baita hurrei beraiei ere, Finlandian, Polonian, Norvegian eta Espainian, soluziorik onena elkarrekin sortzeko.

Lizitazioaren proposamena web plataforma baten barruan dagoen gamifikazio modulu baten inguruan antolatzen da. Beraz, proiektuak gutxieneko baldintza batzuk bete behar ditu, proiektuan hasieran aurreikusitako ekintza eta jarduera guztien zein ondoren txertatu daitezkeen euskarria izan dadin. Halaber, datuen tratamenduaren eta zibersegurtasunaren arloan indarrean dagoen lege araudi osoa ere bete behar du.



MEMBER OF  
BASQUE RESEARCH  
& TECHNOLOGY ALLIANCE

Aurkeztutako proposamenek zehatz-mehatz eta labur deskribatu beharko dute nola txertatu eta garatuko dituzten jarraian zerrendatutako osagaiak eta baldintzak, baita aplikatzeko adibideak eta egoerak ere.

### **9.1. Hauek dira baloratu daitezkeen baldintza teknikoak:**

Lizitazioa esleitzen zaion enpresa joko mekanika osoa editatzeaz eta aplikazioa gamifikatzeaz arduratuko da, alderdi hauek barne:

**9.1.1. Edukiak** Aplikazioak funtzionatzeko beharrezkoak diren eduki guztiak editatu. Eduki horiek gutxienez 5 hizkuntzatan editatu ahal izango dira: - Gaztelania, - Ingelesa, - Norvegiera, - Finlandiera eta Poloniera, hau da, proiektuaren kasu pilotuan parte hartzen dutenen hizkuntzak.

**9.1.2. Erabiltzaileen sarbidea eta baimenak kudeatzea.** 10-12 urteko haurrei zuzenduta. Beharrezko gutxienerako erabiltzaile profil hauekin: - Jokalariak, - Tutoreak, - Administratzaileak. Erabiltzaile anitzeko eta multiplataforma egitura izan behar du, erabiltzaile profilen arabera sarbidea diskriminatze gaitasunarekin. Administratzaile rola duten erabiltzaileek jokoan kudeatutako datuak eskuratu beharko dituzte, informazioa ateratzeko, helburu estatistikoekin. AZTIko barne langileek zein kanpokoek eskuratu ahal izango dituzte datuak, AZTIk parte hartzeko eta/edo gidatzeko dituen proiektuen arabera.

Gamifikazioak aukera eman behar die administratzaile rola duten erabiltzaileei estatistikak sortzeko. Informazio fluxu guztia eta aplikazioaren erabilera administratzailearen barruan auditatuta eta eskuragarri egongo da. Horrez gain, denbora errealean eguneratutako txosten estatistikoak izango ditu, formatu fisikoetan deskargatu daitezkeenak.

Gamifikazio tresnak aukera eman behar die administratzaile rola duten erabiltzaileei edukiak editatzeko. Plataformak edukien kudeaketa propioa izan beharko du, AZTIko sistemen arduradunek enpresa hornitzailearen esku hartzerik gabe parte hartzea ahalbidetzeko.

**9.1.3. Edukiaren diskriminazioa:** Esperientziak bi sarbide mota ahalbidetzeko gaitasuna izan behar du: bat publiko guztientzat eta bestea eskola erabilerara mugatua.

Planteatzen da gamifikazioak joko esperientzia mugatua izatea, ezartzen den ikastetxeekin loturarik ez duten erabiltzaile orokorrentzat, eta esperientzia osoa eskaintzea, ikastetxe horiei atxikitako erabiltzaileentzat.

### **9.1.4. Funtzionalitateak**

- Esperientzia online webgune irigarri batean txertatu ahal izan behar da, ordenagailu bidez sartzeko, edo bestela, software bat instalatzea eskatzen duen eta Google play eta Apple store bidez deskargatzen den aplikazio bat izan behar da, telefono eta tabletetan erabiltzeko.



MEMBER OF  
BASQUE RESEARCH  
& TECHNOLOGY ALLIANCE

- Arin exekutatu ahal izan behar da gailu zaharretan (adibidez: iPhone 6 eta goi mailakoak) eta eguneratu gabeko sistema eragileetan (Android > = 5.1, iOS > = 11), baita Errealitate Areagotuarekin bateragarriak ez diren gailuetan ere.
- Esperientziak **ez du identifikatzaile pertsonalik jaso behar** eta LOPDk ezarritako guztia bete behar du.
- Kanpoko APIekin konektatzeko gai izan behar da, TITAN proiektuaren barruan garatutako beste elementu batzuekin integratzeko edo interakzioan aritzeko, hala nola chatbotarekin edo elikagaiak identifikatzeko irudia ezagutzeko oinarrizko sistemarekin.
- Zerbitzua, oro har, eta, horrekin batera, sare/backend azpiegitura guztia operatibo egon behar da jarduera gauzatzen den bitartean, eta EBren aurrean erabat justifikatzeko behar den epean, zeina mantentzeari buruzko atalean jasota dagoen.
- Esperientzia malgua, eskalagarria, lokalizagarria (itzulpena) eta erraz eguneratu daitekeena izan behar da, parametroak egokitu, ezaugarri berriak txertatu edo beste herrialde batzuetan hedapena planteatu ahal izateko. Egokitzapen hori aurreikusi beharko da.

#### 9.1.5. Programazioa

Lengoaia estandarrak eta seguruak erabili behar dira, irudiak ezagutzeko lehen aipaturako softwarearekin eta chatbotarekin integratu ahal izateko, hirugarrenen softwarearen mende egon gabe.

Gamifikazio tresnaren kalitatea ordenagailu pertsonaletatik eta gailu mugikorretatik behar bezala ikusi ahal izateko behar bestekoa izan behar da.

#### 9.1.6. Framework, CRM (Customer Relationship Management) eta datu baseak

Frameworkak edo garapen inguruneak aukera eman beharkoa du oinarrizko funtzionaltasunak gehitzeko, aldatzeko edo zabaltzeko, betiere lehendik dauden eta lizitazio honen irismenean aldez aurretik sartuta dauden elementuen gainean. Beraz, funtzionalitatea AZTIren edo hirugarren enpresen eskura egon behar da, jokoaren iraunkortasuna eta eskalagarritasuna ziurtatzeko. Halakorik ezean, enpresa lizitatzailerak AZTIko lantaldea prestatuko du, kodeari dagokionez, gai izan dadin aldaketa garrantzitsurik behar ez duten egokitzapenak egiteko.

Gamifikazio tresna teknologia irekietan garatuta egon behar da. Plataforma lizentzia errepikariak ordaintzea eskatzen ez duen kode libre baten gainean garatuta egongo da.

Gamifikazio tresnak aukera eman behar du erabiltzaile altak eta bajak kudeatzeko, edukia aldatzeko, dinamizazio berriak egiteko, proba eta erronkak aldatzeko, txostenetarako sarbidea sortzeko eta ahalbidetzeko, jakinarazpenak bidaltzeko, etab.

#### 9.1.7. Irisgarritasuna



MEMBER OF  
BASQUE RESEARCH  
& TECHNOLOGY ALLIANCE

Baloratuko da tresna gamifikatuaren zatiak proiektuan jasotako web elementu guztientzako irisgarritasun digitaleko araudia betetzea, 1112/2018 Errege Dekretuaren arabera, eta gutxienez WCAG 2.1 jarraibideak betetzea, A mailan (WCAG-Web Edukirako Irisgarritasun Jarraibideak).

**9.1.8. Mantentzea** Proiektuak iraupen jakina duenez (4 urte), mantentzeko ahalik eta kostu gutxien dituen tresna bat bilatzen da, proiektuaren indarraldi osoan funtzionatuko duela ziurtatuko diguna, gehi gutxienez 12 hilabeteko tarte gehigarri bat. Gamifikazio tresnak ez du mantentze lanik behar edo hori ahalik eta txikiena izan behar da.

#### **9.1.9 Proposamenaren eta gamifikatutako jardueren koherentzia**

- Gamifikazioari lagunduko dion eta zentzua emango dion historia narratibo ebolutiboa izan beharko du, proposamenaren xedearekin bat datorrena, eta gutxienez gai hauek hartu beharko ditu: a) elikadura eta nutrizio osasungarria, b) elikagaien zientzia eta teknologia (elikagaiak nola fabrikatu edo ekoizten diren), c) elikagaien jasangarritasuna, d) etxeko elikagaien hondakinen kudeaketa eta e) elikagaiak alferrik galtzea. Gai bakoitza gamifikazioan ordezkatuta egongo da. Proposamenak ez badu joko esperientziarik aurreikusten istorio jarraitu batean oinarrituta, eta, aldiz, gai bakoitzeko joko desberdinak planteatzen badira, gai bakoitzak gutxienez joko 1 izango du eta joko bakoitzak gutxienez 5 erronka edo desafio. Baina hari gidari bat eta esperientzia integratu bat egon behar da.
- Helburuko publikoari egokituta egon beharko da (10 – 12 urteko haurrak)
- Estetika erakargarri eta helburuko publikoari lotutako batekin.
- Misiok eta lorpenak izango dituen sistema batean oinarrituta (ekintzak, erronkak eta desafioak).
- Puntuazio eta ranking sistema batekin, lehiatu edo emaitza gainerako jokalariekin konparatu ahal izateko.
- TITAN proiektuaren estetika orokorraren araberrako abatar galeria bat sortzen utziko du, eta abatarrak pertsonalizatzeko aukerak izango ditu.
- Plataformaren eta baliabide digitalen erabilera eta errealitate areagotuaren erabilera konbinatzea positiboki baloratuko da, mundu errealean kolaborazioak egin ahal izateko, jokalaria mugitu eta erronkei aktiboki hel diezaieten, eta ez soilik jokoaren barruan.
- TITAN proiektuak edukiak elkarrekin sortzeko hainbat tresna ditu. Eduki horiek jaso ahal izan beharko dira, eta balio leku bat izan beharko dute gamifikazio proposamenean.

#### **9.1.10. Lan eta ezarpen metodologia.**

- Proposamenaren garapenaren eta mugarren egutegia, aurreikusitako konfigurazio eta abiarazte prozesua adieraziz, gutxienez ekintza hauek barne:

- Kosorkuntza faseko lankidetzak





MEMBER OF  
BASQUE RESEARCH  
& TECHNOLOGY ALLIANCE

- Erabiltzaile profilen definizioa (Jokalariak, Tutoreak, Administratzaileak)
- Gamifikatutako istorioa eta jokoaren mekanika definitzea eta diseinatzea.
- Estetika eta diseinua definitzea.
- Gamifikazioaren garapena.
- Proba fasea eta abian jartzea definitzea.
- Proiektuaren web plataforman esperientzia gamifikatua abian jarri eta hedatzea.
- Autogestiorako eta plazaratzeko prestakuntza.

- Erabilerari buruzko dokumentazioa sortu beharko da.

#### **9.1.11. Berrikuntza**

**- Plataformaren edukiak eguneratzea, hobekuntzak eta aldaketak.**

Enpresak agiri honetan eskatzen diren zerbitzuetan arintasunez aurrera egin ahal izateko lan metodologia bat ezarrita edukitzea baloratuko da, eta hori bere proposamenean ondo azalduta geratuko da,

**- Erabiltzailearen esperientzia hobetzea.**

Tresnak gamifikazio tresnaren erabilgarritasuna eta erabiltzaile esperientzia hobetzeko metodologia bat sartzeari baloratuko da, eta hori proposamenean ondo azalduta geratuko da.

#### **9.1.12. Ebaluazioa eta jarraipen eta erregistro sistema.**

##### **Segurtasuna**

- Datuen segurtasuna eta osotasuna bermatzeko erabiliko diren bitartekoak diseinatu eta informatu beharko dira, gutxienez hauek, eta aplikatzekotan bakarrik: inplikaturako sistemen segurtasun logikoa eta fisikoa.
- Instalazioaren Firewall sistemei aplikatu beharreko kudeaketa eta arauak.
- Datuak ezabatzearen edo ustelkeriaren aurkako segurtasuna. Informazioaren osotasuna bermatzeko lanak identifikatu eta gomendatuko ditu.



MEMBER OF  
BASQUE RESEARCH  
& TECHNOLOGY ALLIANCE

### **Hornidurarako baliabideak.**

Horniduraz arduratzen den enpresak kontratua gauzatzeko gaitasun metodologiko eta tekniko egokia egiaztatu beharko du. Betekizun horren zati gisa, informazio hau sartuko da proposamenean:

- Nola emango zaie irtenbidea proiektuaren premia desberdinei (baldintzak betetzea).
- Zer aldaketa eta pertsonalizazio egingo diren deskribatutako funtzio orokorren atalean adierazitako beharrei euskarria emateko.
- Zein izango den garapen metodologia eta lanen planifikazioa, adieraziz mugarriak, lortu beharreko emaitzak (txostenak entregatzea, dokumentazioa, softwarea), beharrezko baliabideak, etab.
- Zer mekanismo erabiliko diren proiektua kudeatzeko eta jarraipena egiteko.
- Zein izango den erabilerari buruzko prestakuntza plana.

Atal espezifiko bat sartu beharko da, abian jarri ondoren gorabeherak konpontzeko aukerak zein izango diren jakiteko.

### **Eskatutako dokumentazioa eta entregagarriak**

Proiektuaren fase desberdinak garatu ahala, horien jarduna ebaluatu ahal izateko hainbat dokumentu eman beharko dira (espainieraz). Gutxienez:

- a. Game Design Document (GDD), historiaren diseinua, jolasaren mekanika eta arte kontzeptualak jasoko dituena.
- b. Gamifikazioa integratzeko web plataforma konfiguratzeko baldintzak.
- c. Aplikazioaren datuak eta sasikodea.
- d. Proiektuaren faseei jarraipena egiteko txostenak.
- e. Erabiltzailearen eskuliburuak.

AZTIk baliozkotu beharko ditu dokumentu horiek behin betikotzat jo aurretik.

#### **9.1.13. Garapenerako Talde Teknikoa**

Enpresak arduradun bat izendatuko du proposamena zuzentzeko, gamifikazioaren eta proiektuen kudeaketaren garapenean egiaztatutako esperientziarekin.

Talde tekniko nahikoa izango du proiektua garatzeko, eta elementu hauek aurkeztuko ditu: izena, titulazioa, kargua enpresan eta funtzioa proiektuan.



MEMBER OF  
BASQUE RESEARCH  
& TECHNOLOGY ALLIANCE

## 10. HOBEKUNTZAK

Baloratuko da aurkeztutako proposamenek hurrengo zerrendan jasotako hobekuntzak sartzea. Hobekuntza horietakoren bat dakarten proposamenak zehatz-mehatz eta proiektu honetara egokituta deskribatu beharko dira.

### 10.1. Bloke bakoitzeko joko kopurua hobetzea.

Proposatutako 5 blokeen barruan joko kopuruan proposatutako igoera baloratuko da.

### 10.2. Joko bakoitzeko erronka kopurua hobetzea.

Joko bakoitzeko erronka kopurua igotzea positibotzat joko da.

### 10.3. Erabiltzailearen esperientzia hobetzea.

Gamifikazioak kosorkuntza saioetan TITAN proiektuan sortutako materialen biltegi bat gordetzeko ahalmena izatea baloratuko da.

### 10.4. Kalitate planaren proposamena.

Baloratuko da enpresak proiektuan zehar aplika daitekeen jarraipen eta kalitate kontrol sistema espezifiko bat ematea, mugarriak, uneak, adierazleak eta elkartutako produktuak zehaztuta.

#### a. Irismenaren hobekuntza.

Baloratuko da tresna gamifikatuaren zatiak proiektuan jasotako web elementu guztientzako irisgarritasun digitaleko araudia betetzea, 1112/2018 Errege Dekretuaren arabera, eta gutxienez WCAG 2.1 jarraibideak, AA mailan.

## 11. GEK POLITIKA edo GIZARTE PROIEKTUAK

GEK politika edo gizarte proiektutzat hartzen dira enpresak garatzen edo betetzen dituen jarraibide, arau edo ekintzak, besteak beste, ongizate sozialeko politikak, berdintasun politikak, kalitate politikak, arrisku sozial eta laboreko politikak, ingurumen politikak, finantza politikak, legezketasun eta betetze politikak, jasangarritasun politikak, aniztasun politikak, giza eskubideen politikak eta arlo horietan ekintzak edo proiektuak gauzatzea.



MEMBER OF  
BASQUE RESEARCH  
& TECHNOLOGY ALLIANCE

---

**This project has received funding from the European Union 's Horizon Europe research and innovation**