

{/} **Kaixo**  
**mundua**  
**.eus**

**Oinarriak**

---



## 1. Helburua

- Webguneak sortzen ikasiz, gaitasun digitalen ezagutza sustatzea eskola-komunitatean.
- Eduki digitalak euskaraz sortzea sustatzea.
- Ikasleek webgune erreal bat sortzea praktikan oinarritutako lan motibatzaile baten bidez
- Ikasleak kontsumitzaile digital izatetik sortzaile digital izatera pasatzea.
- Trebakuntza teknologikoa eskaintzea irakasleen prestakuntza indartzeko.

## 2. Gaia

Webgunearen gaia librea da. Ikasleek edo irakasleak proposa dezakete gaia.

## 3. Proiektu motak

Lehiaketara aurkeztutako proiektuak lehiaketarako berriaz sortutako webgune berriak izango dira.

## 4. Edukia

- Lehiaketara aurkezten diren webgune guztietako edukia (testua, irudiak, animazioak, musika eta audioa) ikasleek sortua izan behar da, edo, beste norbaitena erreproduzitzen gero, egilearen baimena izan behar da, eta iturria aipatu.
- Webguneko eduki publikoa bakarrik ebaluatuko da.
- Sortzen den webguneak Creative Commons lizentzia (lizentzia librea) izan behar du, eta aukeratutako Creative Commons logotipoa erakutsi.
- Webgunearen edukiak euskaraz egon behar du. Webgunearen zuzentasun ortografiko eta sintaktikoari (link xuxen.eus) ere balioa emango zaio.
- Sortutako webgunearen orri nagusian, kaixomundua.eus lehiaketaren logotipoak eta haren webgunerako estekak (<http://www.kaixomundua.eus>) agertu behar dute, bai eta erregistratzailearen logotipoa eta haren webgunerako esteka ere. Kaixomundua.eus webguneko baliabideen atalean dituzue logotipoak.
- Ez da onartuko gorrotoa, indarkeria edo diskriminazioa bultzatzen duen edukirik, ez eta indarrean den legedia hausten duenik ere.
- Doako baliabide lagungarriak daude kaixomundua.eus webguneko baliabideen atalean.

Webguneak ez baditu betetzen lehiaketaren arauak, antolatzaileek deskalifikatu egin dezakete, eta lehiaketatik kanpo utzi, eta/edo ostatatze-zerbitzua eten eta zerbitzu hori erabiltzen ari den lehiaketako taldea kanporatu.

## 5. Ezaugarri teknikoak

kaixomundua.eus lehiaketan parte hartzen duen erregistratzaileak zerbitzu hauek eskainiko dizkie doan erabiltzaileei gutxienez proiektu bakoitzarentzat:

- EUS domeinu-izen bat
- 5 GB-ko web-ostatatzea
- 50 GB-ko hileko transferentzia
- PHP5
- MySQL datu-base bat
- DNS zerbitzaria
- DNSaren kudeaketa
- Posta elektronikoko 3 kontu, 100 MB-koa bakoitza
- FTP zerbitzari batean sartzeko kontu bat

Webguneak .eus domeinua erakutsi behar du nabigatzailean, baina ez du egon behar nahitaez ostatatua erregistratzaileak horretarako prestatutako espazioan. Edozein aukera egiten dela ere, erregistratzailearen logotipoak agertu behar du beti webgunean.

## 6. Lehiaketan izena ematea

**Lehiaketan izena emateko epea irailaren 16an hasiko da, eta 2020ko martxoaren 29an amaituko da, eguerdiko 12:00etan.**

Lehiaketan izena emateko epea irailaren 17an hasiko da, eta 2018ko urriaren 31an amaituko da, eguerdiko 12etan. Lehiaketaren izen-ematea helbidean egin behar du talde bakoitzak. Horretarako honako informazioa bete beharko da:

- Ikastetxearen izena
- Lurraldea
- Taldearen izena
- Ikasturtea (DBH1, DBH2, DBH3, DBH4, Batxi1, Batxi2)
- Irakaslearen izen-abizenak
- Irakaslearen helbide elektronikoa
- Harremanetarako helbide elektronikoa



Behin lehiaketan izena emanda, parte-hartzaileek posta elektronikoz jasoko dituzte erregistratzailearen domeinua erregistratzeko behar dituzten jarraibideak.

## 7. Lanak aurkeztea

Lehiaketa izena eman duten taldeek, martxoaren 29ko 23:59ak arte izango dute beraien lanak aurkezteko.

Lanak aurkeztea kaixomundua.eus/login helbidean egin behar du talde bakoitzak, horretarako sortu duen erabiltzailea erabiliz. Honako informazioa bete beharko da:

- Proiektuaren izena
- Web gunearen domeinua
- Kategoria (webgune berria, berritua)
- Proiektuaren azalpen laburra

Une horretatik aurrera, epaimahaiaren esku geldituko dira webguneak.

## 8. Ebazpena eta sari-banaketa

Ikasturte amaieran egingo da sari-banaketa jardunaldia eta bertan, talde finalistek beren proiektuak aurkeztuko dituzte.

## 9. Parte-hartzaileak

- Kaixomundua.eus lehiaketa Euskal Herriko eskola guztietako DBH eta Batxilergoko ikasleei zuzenduta dago.
- Ikasleek sortu behar dituzte proiektuak, 2-5 laguneko taldetan, eta irakasle baten tutoretzapean. Proiektuak irakasleek inskribatu behar dituzte lehiaketan, ikasleen izenean.
- Irakasle bat talde baten baino gehiagoren tutore izan daiteke.
- Irakasleek ezin dituzte sortu proiektu digitaleko edukiak, baina, tutore gisa dituzten funtzioak bete behar dituzte, eta taldeari lagundu proiektua garatzen. Halaber, lehiaketari buruzko jarraibideak eman eta azaldu behar dizkiete ikasleei.
- Taldeak lehiaketako arauak betetzen dituela egiaztatu behar du tutoreak, bera baita haren arduradun.
- Talde bakoitzak proiektu bat aurkez dezake gehienez.

## 10. Kategoriak

Hiru kategoria egongo dira bi multzotan banatuta:

- DBH1-2ko webgune berri onena
- DBH3-4ko webgune berri onena
- Batxilergoko webgune berri onena
- Lanbide Heziketako webgune berri onena

## 11. Sariak

Proiektu irabazleek jasotako sariak parte-hartzaile eta ikastetxeentzat izango dira:

### **Irabazleentzat:**

- Garaikurra kategoria bakoitzeko ikasle, irakasle eta ikastetxe irabazleentzat.

### **Parte-hartzaile guztientzat:**

- Diploma parte hartzen duten ikasle, irakasle eta ikastetxe bakoitzarentzat.

## 12. Epaimahaia

PuntuEUS Fundazioak erabakiko du epaimahaiaren osaera, eta Ingurune digitalaren esparruko profesionalak osatuko dute hau. Aurkeztutako lanak baloratu ahal izateko batzordekideek izan dezaketen gaitasuna hartuko da aintzat batzorde hori eratzerakoan. Era berean, emakume eta gizonen parekotasun irizpidea hartuko da kontuan epaimahaiaren osaeran.

Webgune honen bidez jakinaraziko da nortzuk osatuko duten baloraziorako epaimahaia. Lanak aurkezteko epea amaitzen denean bilduko da epaimahaia.

## 13. Ebaluatzeko irizpideak

### **1. Erakargarritasuna**

- Proiektuaren edukia erakargarria da haren xede-audientziarentzat.
- Erabilitako baliabideen aniztasuna balioetsiko da: testua, audioa, bideoa, eta abar.
- Eduki eguneratua.
- Interakziorako aukera.
- Webgune dinamikoa.



- Testuaren irakurgarritasun-maila egokia.
- Zuzen eta estilo arinean idatzitako testuak.

## 2. Erabilgarritasuna

- Domeinu-izena erraz eta aise gogoratzekoa.
- Webgune ordenatu eta ondo egituratua. Garrantziaren arabera ordenatutako informazioa.
- Erabilitako hizkuntzaren zuzentasun ortografiko eta sintaktikoa.
- Edukian barrena erraz nabigatzeko modukoa izatea. Nabigatzeko jarraibide argiak. Erabiltzaileak erraz aurkitzeko moduan antolatutako informazioa.
- Orri osatuak; informazio faltarik ez.
- Irudi ondo konprimatuak eta azkar deskargatzeko modukoak.
- Estekek ondo funtzionatzen dute.
- Gidoia, testua eta irudiak ondo egokitzen zaizkie webgunearen bisitariari.
- Webgunearen xede-audientziak bere ama-hizkuntzan aurki dezake edukia.
- Webgunea ondo dabil nabigatzaile guztiekin.
- Gailu-mota guztietara egokitzen da webgunea.
- Edukiaren ikuspegi bateratua eskaintzen du webguneak.

## 3. Fidagarritasuna

- Eduki fidagarria.
- Erraz identifikatzen da nork ekoitzi duen.
- Dagokion herrialdeko legedia betetzen du edukiak.
- Webgunearen administratzaileak egiaztatu du edukiak ez dituela urratzen beste pertsona edo erakunde batzuen jabetza intelektualeko eskubideak.
- Webgunera sartzan diren bisitariak era seguruan erabil dezakete edukia.
- Webguneak ez du adingabeentzat iraingarri izan daitekeen edo haien garapenari larriki eragin diezaiokeen edukirik.
- Webguneak datu pertsonalak biltzen baditu, justifikatu egiten da: horretarako arrazoia ematen da, eta datuen pribatutasunari eusteko politikaren berri ematen da.
- Edukiak datu pertsonalen konfidentziasunari buruzko informazio gardena ematen du, eta datuon pribatutasunari eusteko politikaren berri ematen du webguneak.
- Harremanetan jartzeko datuak ematen ditu webguneak.
- Irudietarako testu alternatiboak erabiltzen dira (etiketak eta hitz gakoak).

## 4. Internet: gaitasuna eta ulermena

- Proiektuak erakusten du ikasleek badakitela nola funtzionatzen duen webgune batek.
- Webguneak ikus-entzunezko materiala du (irudiak, bideoak, audioa)

- Ikus-entzunezko materiala eta edukia modu koherentean daude erabilia, eta ikus-entzunezkoak behar bezala konprimatuta daude (azkar deskargatzen dira).
- Estekek ondo funtzionatzen dute.
- Webgunea ondo dabil nabigatzaile guztiekin
- Webgunearen tamaina egokia da
- Ondo funtzionatzen dute webgunean barrena bertikalean eta horizontalean mugitzeko aukerek.
- Webgunearen goiko logotipoak hasiera-orrira darama erabiltzailea.
- Webgunean tarte bat dago publizitatea sartzeko erreserbatua —nahiz eta ez benetan funtzionatu—, proiektuak behar izanez gero erabiltzeko.

## 5. Proiektu soziala

- Herriko edo auzoko proiektu bat ikustarazten eta sareratzen laguntzen du
- Webgunearen iraunkortasuna bermatzen du
- Eskola kanpoko agente batekin elkarlanaren emaitza da

## 6. Garapen teknologikoa

- Proiektuaren garapenen erabilitako teknologiak eta erakutsitako gaitasun teknikoak

## 14. Aldatu edo bertan behera uzteko eskubidea

PuntuEUS Fundazioak lehiaketaren epeak luzatu, aldatu edo bertan behera uzteko eskubidea gordetzen du hala behar izanez gero.

## 15. Oinarriak onartzea

Lehiaketa honetan parte hartzeak esan nahi du lehiatzaile guztiek badutela oinarrien berri eta oso-osorik onartzen dituztela.

# 14. Aldatu edo bertan behera uzteko eskubidea

PuntuEUS Fundazioak lehiaketaren epeak luzatu, aldatu edo bertan behera uzteko eskubidea gordetzen du hala behar izanez gero.

# 15. Oinarriak onartzea

Lehiaketa honetan parte hartzeak esan nahi du lehiatzaile guztiek badutela oinarrien berri eta oso-osorik onartzen dituztela.

