

aktibatek



Izena emateko
wJellk App-ean



GIPUZKOA KIROLAK



SARIAK Informazio gehiago
wJellk aplikazioan

Nintendo Switch + Ring Fit



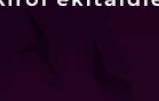
Izotz jauregirako sarrerak



Kiroldegietarako abonuak



Kirol ekitaldietarako sarrerak



Antolatzailea:

GIPUZKOA KIROLAK




GIPUZKOA
ETORKIZUNA
ORAIN

Kolaboratzaileak:

athlon 
bizi modu
osasun garrien
sustapena

wJellk 

BPXport 

murua:  active people : active places

ORE AGENCY 

Aktibatek es un proceso de reflexión para el diseño de un servicio de actividades físicas y deportivas basado en tecnología.

¿QUIÉN LO IMPULSA?

Gipuzkoako Foru Aldundiko Kirol Zerbitzuak

¿POR QUÉ?

La experiencia de ocio digital crece de manera notable entre las y jóvenes vascos en los últimos años. El uso de redes sociales, la práctica de videojuegos a través de internet, la producción y consumo de contenidos digitales..., van calando entre la población joven y transformando las relaciones y las experiencias en el tiempo libre. La extensión de las posibilidades de acceso a la inteligencia artificial, realidad virtual y realidad aumentada, entre otras áreas de desarrollo tecnológico, hacen prever un acercamiento aun mayor a entornos virtuales en el que las posibilidades se multiplicarán.

En este entorno deberá desenvolverse el reto del fomento de la actividad física y el deporte entre la población, en concreto en nuestro territorio de Gipuzkoa. De esta manera, la Dirección de Deportes de la Diputación Foral de Gipuzkoa, analiza las oportunidades que la incorporación de nuevas tecnologías y el uso de entornos digitales pueden generar para el impulso de la actividad física entre la juventud. Ya en el caso de los videojuegos activos o exergames, la investigación científica ha constatado que pueden generar incremento de la práctica de ejercicio físico entre los y las jóvenes.

La Diputación ha liderado un equipo integrado por empresas guipuzcoanas líderes en el sector de servicios deportivos en el territorio y empresas de sector tecnológico, con el apoyo de una secretaría técnica coordinada por el experto, también guipuzcoano, Juanma Murua. El objetivo del proyecto es el diseño y prototipado de un servicio deportivo nuevo, basado en tecnología y dirigido a los jóvenes guipuzcoanos, en este caso en el tramo de edad entre los 16 y los 18 años. Se trata de una iniciativa que podría permitir generar nuevas líneas de oferta deportiva desde los servicios deportivos municipales, empresas de servicios deportivos u otros agentes interesados dirigidos a este tramo de edad que, por otra parte, no suele ser un grupo poblacional con especial atención desde este tipo de servicios deportivos.

En el proceso desarrollado han participado los auténticos protagonistas de la iniciativa, las y los propios jóvenes, que han aportado su conocimiento desde la experiencia, y también los servicios técnicos de la Diputación Foral de Gipuzkoa. Una vez desarrollado el proceso de trabajo, se ha diseñado de manera colaborativa un servicio que combina la práctica de videojuegos con la práctica regular de ejercicio físico. La propuesta trata así de vincular el interés de las y los jóvenes por los videojuegos, con el fomento de la actividad física, de manera que no será competitivo participar únicamente en el videojuego propuesto y resultará necesario para la clasificación incrementar la práctica de ejercicio físico con carácter regular.

Se trata de una iniciativa experimental, con la involucración de empresas de servicios deportivos que gestionan instalaciones deportivas de titularidad pública del territorio y empresas tecnológicas y del ámbito de los videojuegos que colaborarán con la misión conjunta de incrementar la práctica de ejercicio físico de la población joven de Gipuzkoa. La experiencia será evaluada posteriormente y a esta evaluación se incorporarán posteriormente los aprendizajes obtenidos durante el proceso de diseño del servicio. Estos resultados podrán inspirar nuevas intervenciones y colaboraciones con la finalidad de innovación en la oferta deportiva del territorio para el fomento de la actividad física y el deporte.

Diversos estudios científicos han puesto de manifiesto que los exergamings o videojuegos activos pueden ser eficaces para fomentar la actividad física en los jóvenes y crear un vínculo más firme que las prácticas habituales. Por otro lado, hasta ahora han sido limitadas las experiencias de integración de alternativas a los servicios deportivos basados en la tecnología en las campañas de las entidades deportivas que ofrecen los municipios y empresas del sector. Es necesario conocer no sólo la capacidad de atracción de nuevos contenidos, sino también las vías y códigos de acceso a la población sujeto en cada caso.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DEL SERVICIO

- Está dirigido principalmente a jóvenes de 16 y 18 años, pero no sólo a ellos.
- Orientación para reforzar la activación de la actividad física y deportiva, especialmente dirigida a personas no activas.
- Basado en diferentes tecnologías y cultura digital.
- Formato de un mes con una o más sesiones semanales.

PROCESO

Se trata de un proceso de colaboración entre diferentes agentes relacionados con el objeto: empresas, técnicos deportivos, jóvenes, etc. Realizaremos una reunión previa de presentación, resolveremos dudas y llevaremos a cabo los ajustes que se puedan realizar en el proceso.



Será en la semana del 23 al 27 de mayo y en ella participarán los agentes detallados.

Contenidos:

- Presentación
- Contraste de procesos y elaboración de la siguiente sesión
- Ampliar la base de datos para incluirla en la próxima convocatoria



I. Encuentro

Será el 11 de junio y participarán, además de todos los agentes, un grupo de jóvenes.

Contenidos:

- Presentación
- Identificación y conversaciones sobre temas clave
- Experimentación con tecnología. Laboratorio
- Recuperación de aprendizajes para el diseño posterior
- Identificación de los principales retos



II. Encuentro

1 de julio. El equipo de agentes participantes reflexionará sobre las tensiones, retos y dificultades a superar en la puesta en marcha de este servicio.



III. Encuentro

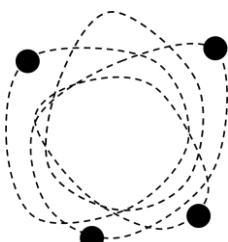
16 de septiembre. Sesión para mirar todo lo aprendido y crear la programación a desarrollar.

Puesta en marcha del servicio piloto: Marzo 2023



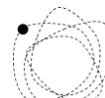
Reunión de evaluación

Mirar todo lo aprendido en el proceso, análisis cualitativo y cuantitativo de los datos y evaluación del proyecto piloto.



AGENTES PARTICIPANTES

Empresas de servicios deportivos

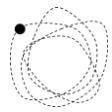


Aportaciones

Conocer el diseño de los servicios deportivos y su experiencia en su puesta en marcha.

Recepción

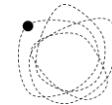
Conocer las dinámicas y posibilidades tecnológicas para implantarlas en sus negocios.



AKTIBATEK CAMPEONATO FÍSICO-DIGITAL

Fecha inicio: 6 de marzo del 2023 / Fecha fin: 2 de abril del 2023.

¿Podrás demostrar que dominas los videojuegos, y además eres una persona activa?



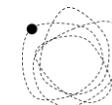
Empresas o klubes e-sports

Aportaciones

Conocer la comunicación y dinamización de contenidos tecnológicos para adolescentes y jóvenes.

Recepción

Conocimiento sobre nuevas posibilidades de desarrollo de videojuegos activos y fórmulas de implantación.



Empresas tecnológicas

Aportaciones

Visión de las tendencias tecnológicas para ver sus posibilidades de actividad física deportiva.

Recepción

Conocimiento del sector deportivo y posibles nuevas aplicaciones para sus productos/servicios.

Agentes sociales y culturales

Aportaciones

Experiencia en la activación de grupos en el uso o conducción responsable de tecnologías digitales.

Recepción

Conocer un nuevo espacio de trabajo o nuevas posibilidades para este ámbito.

El funcionamiento de los dos retos es el siguiente:

RETO DE ACTIVIDAD FÍSICA

Cada semana deberás cumplir unos retos de actividad física con un mínimo de 100 puntos. Para ello, tienes dos formas:

- Por cada kilómetro que realices, registrada mediante GPS =10 puntos
- 1 acceso a los polideportivos de Orio-Tolosa-Irun-Ordizia-Legazpia-Aretxabaleta = 75 puntos.

* Nota: Los kilómetros se registrarán a travénes de la aplicación Wellk, por tanto, tienes que descargarla y registrarte. La aplicación deberá de estar abierta al realizar la actividad.

* Por la práctica de actividad física, un máximo de 250 puntos semanales.

RETO DE VIDEO JUEGOS

Se organizarán los campeonatos de **Clash Royale** cada domingo a las 17:00. La persona ganadora recibirá 100 puntos, la segunda 95 puntos, la tercera 90 puntos, y así, a partir de la vigésima, se obtendrán 5 puntos.

* Nota: Las instrucciones y los datos para jugar las partidas se recibirán a través de la aplicación de Discord, por tanto, es imprescindible descargarla y registrarse para participar en el campeonato. La aplicación de Clash Royale también tendréis que tenerla descargada y tener un rey de nivel 7 o superior.

Los puntos de competición y los accesos a los polideportivos se actualizarán semanalmente.

PREMIOS

El sorteo de los premios se realizará con todas las personas que obtengan al menos 105 puntos (100 en el reto de actividad física + 5 puntos en un campeonato Clash Royale).

- Nintendo Switch + Ring Fit
- Entradas para eventos deportivos y la pista de hielo y abonos polideportivos.

INSCRIPCION

Escanea el código QR, descarga y regístrate en las aplicaciones de Wellk y Discord. Una vez registrado;



- En Wellk busca el reto de Aktibatek en la pestaña de “competiciones”, “equipos” y pulsa sobre “únete a un equipo” e introduce el código AKTIBATEK.
- En Discord, simplemente acepta la invitación.

En ambas aplicaciones recibirás todas las notificaciones y detalles sobre la competición.

EVENTOS

Semanas del reto de Actividad Física:

- Del 6 al 12 de marzo
- Del 13 al 19 de marzo
- Del 20 al 26 de marzo
- Del 27 de marzo al 2 de abril.

Días del Campeonato Digital:

- 12 de marzo a las 17:00
- 19 de marzo a las 17:00
- 26 de marzo a las 17:00
- 2 de abril a las 17:00



Gipuzkoako
Foru Aldundia
Departamento de Cultura,
Cooperación, Juventud y Deportes



ETORKIZUNA ORAIN
Es futuro