

SANTIXABELETAKO EGITARAUAREN DISEINUA EGITEKO LEHIAKETAREN OINARRIAK



Antolatzaileak:
Santixabeletako Jai Batzordea
eta
Usurbilgo Udala



Usurbilgo Udala

SANTIXABELETAKO EGITARAUAREN DISEINUA EGITEKO LEHIAKETAREN OINARRIAK

Usurbilgo Udalak Santixabeletako egitarauaren diseinua egiteko lehiaketa antolatu du, herritarren kultur sormena bultzatu asmoz.

NORI ZUZENDUA

Usurbildarrek parte har dezakete lehiaketan. Lana originala eta argitaratu gabea izango da, beste lehiaketetan parte hartu gabea, eta ez da izango beste lan batzuen kopia, ez guztiz, ez zati batean.

Lehiaketa honetara norbanakoak zein taldeak aurkez daitezke. Taldean aurkeztuz gero, taldekide bat izendatuko da lanaren arduradun. Nahi adina lan aurkez daitezke.

SARIA

Lehiaketa irabazten duenak 500 euroko saria jasoko du.

LANA NOIZ ETA NON AURKEZTU

Lana maiatzaren 25a baino lehenago erregistratu behar da Usurbilgo Udaleko erregistroan edo posta bidali beharko dira. Hona hemen helbidea:

Usurbilgo Udala
Kultura Saila
Jose Martin Sagardia Plaza z.g.
20170 Usurbil

Proposamenak postaz bidaltzen direnean, posta-bulegoan bidaltzen deneko data justifikatu beharko da, eta egun berean e-maila bat bidaliko da udalari kultura@usurbil.eus helbidera.

LANA NOLA EGIN ETA NOLA AURKEZTU

Egitarauaren diseinua egiteko, egitarauaren testua Potxoenea Kultur Etxean jaso behar da edo emailaz eskatu kultura@usurbil.eus helbidean, eta testu horretan oinarrituta egingo da diseinua. Horretaz gain, Usurbilgo Udaleko logoa ere eduki beharko du.

Jaietako egitaraua euskaraz egingo da. Lehiaketa irabazten duenak gaztelaniazko bertsio laburtua jasotzen duen tamaina txikiagoko eskuorria maketatu beharko du lehiaketa irabazi ondoren.

Lanaren neurria librea izango da.

Lanak euskarri digitalean eta paperean aurkeztu behar dira. Euskarri digitalean: CD edo pendrive batean, aurkeztu beharko da eta PDF formatuan egongo da.

Lan irabazlea aukeratzekoan, epaimahaiak kontuan izango du lana inprimatzeak izango duen kostua. Inprimaketa kostuak, beti ere, bat etorri behar du udalak aurreikusita duen aurrekontuarekin. Gehiegizko gastua lana baztertzeko arrazoia izan liteke.

Erabakia hartzeko orduan, garrantzi handia emango zaio, besteak beste, egitaraua erraz irakurtzeko modukoa izateari.

Proposamen bakoitzeko, bi kartazal aurkeztuko dira, –A eta B –, eta hauen kanpoaldean, ondoko datuok jasoko dira:

- Egilearen izengoitia
- A edo B kartazala den (kasuaren arabera).
- Santixabel egitarauaren lehiaketa.

A kartazala: aurkezleari buruzko datuak bilduko dira: izen-abizenak edo taldearen izena, IFZ/IFK, helbidea, telefonoa, helbide elektronikoa eta hura identifikatzeko behar den beste edozein datu.

B kartazalean: proposatzen den diseinua joango da, euskarri digitalean eta paperean.

Kartazalean eta B kartazaleko dokumentazioan izengoitia ez den beste izenik erabiltzen bada identifikatzeko, eta izen horrek parte-hartzailea zein den jakiteko bidea ematen badu, parte hartzaile hori lehiaketatik kanpo geldituko da.

EPAIMAHAIA

Epaimahaia Santixabeletako Jai Batzordeko bi kidek, diseinu arloan ezagutza duten bi kidek eta kultura zinegotziak osatuko dute.

OHARRAK

Aurkeztutako lanetan hizkuntza eta irudien erabilera ez sexista bermatu behar da. Pertsonen irudiak erabiltzekotan, emakumeen eta gizonen presentzia modu orekatuan eta ez estereotipatuan islatu behar da. Izan ere, emakumezkoak eta gizonezkoak neurri berean ekintzaile eta protagonista modura agertu behar dira, 4/2005 Emakumeen eta Gizonen berdintasunerako Legeak agintzen duen modura.

Saria eman gabe geratu ahal izango da, baldin eta aurkeztutako lanek ez badute behar besteko kalitaterik.

Lanaren jatorrizko diseinuak inprimatzerakoan, aldaketaren bat izan lezake. Irabazleak, egitarauko azken aldaketak egin beharko ditu inprentara eraman aurretik.

Hautatutako diseinuaren egileak Usurbilgo Udalarari lagatzen dizkio ustiapen eskubideak.

Lehiaketara aurkeztutako lanekin Udalak erakusketa bat egin lezake.

Lehiaketan parte hartzeak ezinbestean dakar oinarri hauek onartzea.

Argibide gehiagorako: 943 371999 / kultura@usurbil.eus.