**STEAM SARE ARAUTZEKO OINARRIAK**

[1. STEAM Sare. Testuingurua. 2](#_Toc51234101)

[2. Helburua. 3](#_Toc51234102)

[3. Indarraldia. 3](#_Toc51234103)

[4. STEAM Sareko kideak 3](#_Toc51234104)

[**4.1.** **Erakunde koordinatzailea.** 3](#_Toc51234105)

[**4.2.** **Entitate dinamizatzaileak.** 4](#_Toc51234106)

[**4.3.** **Entitate parte-hartzaileak: ikastetxeak eta eragile sozioekonomikoak** 6](#_Toc51234107)

[5. STEAM Saren sartzea. STEAM Sareko kide-izaera galtzea. 8](#_Toc51234108)

[**5.1.** **STEAM Saren sartzea.** 8](#_Toc51234109)

[**5.2.** **STEAM Sareko kide-izaera galtzea.** 8](#_Toc51234110)

[6. STEAM Sareren funtzionamendu-dinamika. 10](#_Toc51234111)

[**6.1.** **Jarduerak diseinatzea proba pilotuak egitearen bidez, eta jarduera horiek jardueren katalogoan sartzea.** 10](#_Toc51234112)

[**6.2.** **Jarduerak esleitzea, planifikatzea eta gauzatzea.** 11](#_Toc51234113)

[7. Datu pertsonalak babestea. 11](#_Toc51234114)

[8. Jabetza intelektuala eta industriala. 14](#_Toc51234115)

[9. STEAM Sareren publizitatea eta hedapena. 15](#_Toc51234116)

[10. Erantzukizuna 16](#_Toc51234117)

[11. Organo Eragilea eta Zuzendaritza Batzordea. 16](#_Toc51234118)

[**11.1.** **Organo Eragilea.** 16](#_Toc51234119)

[**11.2.** **Zuzendaritza Batzordea.** 17](#_Toc51234120)

[12. Oinarriak aldatzea. 17](#_Toc51234121)

[13. STEAM Sare desegitea. 18](#_Toc51234122)

[14. Izaera eta jurisdikzioa. 19](#_Toc51234123)

**STEAM SARE ARAUTZEKO OINARRIAK**

1. **STEAM Sare. Testuingurua.**

Zientzian eta teknologian gaitzea funtsezkoa da ekonomiaren eta gizartearen garapenerako. Horregatik, berrikuntzaren aldeko apustua egin duten herrialdeak eta eskualdeak, tartean Euskadi, haien agendetan STEAM Hezkuntzari lotutako estrategiak ari dira txertatzen. Akronimo bat da STEAM, eta ingelesezko Science, Tecnology, Engineering, Arts eta Maths hitzen lehen hizkiek osatzen dute.

STEAM Hezkuntza aipatutako bost diziplina horiek modu integratuan irakastean oinarritutako ikaskuntza-eredu berri bat da. Diziplinartekoa eta aplikatua du ikuspegia, eta trebezia horiek garatzen eta gazteak merkatu baterako prestatzen laguntzen du, kontuan hartuta, merkatuak, zientzian eta teknologian jakintza handiagoa izatea eskatzen duela, eta horrez gain, jakintza hori zentzuz, testuinguruan eta sormenez erabiltzeko gaitasuna ere eskatzen duela.

Testuinguru horretan, Eusko Jaurlaritzak STEAM Hezkuntzari lotutako proiektuak sustatu nahi ditu STEAM Sare erabilita. Elkarlanerako sare edo sistema bat da, nortasun juridikorik gabea, eta honako hauek ditu helburuak:

* Gazteei STEM arloen eta lanbideen inguruko irudi errealista, positiboa eta askotarikoa eskaintzea.
* STEM arloan bokazio eta asmo profesionalak piztea.

Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Saila da STEAM Sareren sustatzailea, eta Innobasque, Berrikuntzaren Euskal Agentzia, arduratuko da STEAM Sareren hedatze operatiboaz.

Aipatutako helburuak betetzeko, ikastetxeek eta eragile sozioekonomikoek, STEAM Sareren esparruan, STEAM hezkuntzako jarduerak garatzen dituzte elkarrekin (adibidez, bisitak enpresetara, erronka teknologikoei buruzko tailer didaktikoak, etab.), DBHko eta batxilergoko ikasgai zientifiko-teknologikoetako ikasleei zuzenduta.

1. **Helburua.**

Oinarri hauen helburua STEAM Sare gidatuko duten baldintzak ezartzea da.

1. **Indarraldia.**

Oinarri hauek 2020ko irailaren 1ean jarriko dira indarrean, eta mugagabeak izango dira funtsezko baldintzei eusten zaien heinean.

1. **STEAM Sareko kideak**

STEAM Sare erakunde hauek osatzen dute:

* 1. **Erakunde koordinatzailea.**

STEAM Sareren koordinatzailea Innobasque, Berrikuntzaren Euskal Agentzia da (aurrerantzean, Innobasque), eta hark hartu du bere gain hemen aipatuko ditugun lanak –zehazteko asmorik gabe, eta aipamen gisa baino ez– egiteko ardura:

STEAM Sare sarearen hedapen operatiboa diseinatzea Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailak ezarritako jarraibideak betez, eta entitate dinamizatzaileekin elkarlanean.

STEAM Sare eta hura osatzen duten kideen multzoa koordinatzea. Batez ere, entitate dinamizatzaileek garatutako ekintzak koordinatzea.

Entitate dinamizatzaileak erakartzea, STEAM Saren sar daitezen.

STEAM Sareren hedapen- eta komunikazio-ekintzak garatzea.

Proiektua garatzeko interesgarriak izan daitekeen informazioa eta gainerako baliabide materialak prestatzea, baliabide propioak erabilita edo kanpoko profesionalen laguntzarekin, eta informazio eta baliabide horiek STEAM Sareko kideei erabilgarri jartzea.

STEAM Sareko kideei zereginak behar bezala egin ahal izateko beharko dituzten tresnak ematea; adibidez, esparru metodologikoa eta hari dagozkion ereduzko jarduerak (jarduera bakoitzerako eskaletak; irakasleen eta profesionalen prestakuntza-faserako gidoia; aurretiko eta ondorengo lanerako jarraibideak irakasleentzat; interakziorako jarraibideak eta dinamikak biltzen dituen gida STEM profesionalentzat).

Erakunde dinamizatzaileek emandako informazioa erabilita, jardueren katalogoa prestatzea, eta hor biltzea STEAM Saren parte hartzen duten eragile sozioekonomikoen zerrenda eta eragile horiek ikastetxeetan garatzea eskaintzen dituzten jarduera zehatzak.

STEAM hezkuntzari lotutako gai zehatzei buruzko tailerrak antolatzea entitate dinamizatzaileentzat.

STEAM Sareren aurrekontua kudeatzea.

Horiez gain, 4.2 oinarrian entitate dinamizatzaileentzat aurrez ikusitako funtzioak ere bete ahal izango ditu.

* 1. **Entitate dinamizatzaileak.**

Entitate dinamizatzaileak irabazi-asmorik gabeko entitateak izango dira, STEAM hezkuntzan esperientzia dutenak eta inguruan dituzten eragile sozioekonomikoekin eta ikastetxeekin gertuko harremana dutenak. Erakundeek, STEAM Saren dinamizatzaile gisa sartzeko, aurrez, harreman juridiko bat formalizatu beharko dute Innobasquerekin, eta harreman horretan STEAM Sarera atxikiz gero izango lituzkeen eskubideak eta betebeharrak arautu beharko dira.

Entitate dinamizatzaileek hemen aipatuko ditugun jarduerak (zehaztu gabe eta aipamen gisa soilik) egiteko konpromisoa hartuko dute:

1. Innobasquek sarea diseinatzeko egiten dituen ekintzetan parte hartzea.

Horretarako, entitate dinamizatzaileek egiten dituzten edo egingo dituzten STEAM Hezkuntzako jarduerei buruzko informazioa eta jakintza helaraziko dizkiote Innobasqueri, STEAM Sareren diseinua, ahal bada, aberasteko.

1. Ikastetxeak eta eragile sozioekonomikoak erakartzea, eta haiek STEAM Saren sartzeko kudeaketa-lanak egitea.
2. Jardueren proba pilotuak garatzean eskuratutako informazioa Innobasqueri ematea, hark jardueren katalogoa presta dezan.
3. STEAM Sareren hedapen- eta komunikazio-ekintzak garatzea.

Horretarako, entitate dinamizatzaileek ekimenaren hedapena egiteko modu egokian erabiliko dituzte komunikazio-euskarriak, materialak eta logoen presentzia zuzen erabiliz, Innobasquek emandako jarraibideen arabera, eta Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Saila eta Innobasque izendatuko dituzte STEAM Sareren hedapena egiten duten bakoitzean, edozein dela ere komunikazio-euskarria.

1. Ikastetxeen eta eragile sozioekonomikoen harremana kudeatzea.
2. Egindako ekintzak ebaluatzea eta haiei jarraipena egitea, Innobasquerekin eta gainerako entitate dinamizatzaileekin partekatzeko.
3. STEAM Sareren esparruan eginiko jarduerak justifikatzeko memoria bat urtero prestatzea eta Innobasqueri entregatzea.

Jarduera horiek egiteko, entitate dinamizatzaileek esperientzia eta prestakuntza egokiko giza baliabideak bideratuko dituzte horietara.

Entitate dinamizatzaileek STEAM Sarerako atxikipen-aitorpena sinatuko dute (I. eranskinaren arabera), Innobasquerekin dagokion harreman juridikoa formalizatu ondoren.

Harreman juridiko horretan ezarritako indarraldia amaitzean, entitate dinamizatzaile bakoitzak STEAM Sareko kide izaten jarraitu ahal izango du Oinarri hauetan ezarritakoari jarraiki, ez badio, behintzat, 5.2.c) oinarrian ezarritakoa betez, sarean jarraitzeari uko egiten.

* 1. **Entitate parte-hartzaileak: ikastetxeak eta eragile sozioekonomikoak**

Parte hartuko duten entitateak, batetik, bigarren hezkuntzako ikastetxeak izango dira, eta arlo zientifiko-teknologikoko ikasleek hartuko dute parte. Bestetik, parte hartuko dute, baita ere, STEAM Sarerekin bat egin eta STEM profesionalak dituzten enpresek eta beste eragile batzuek (aurrerantzean, denak batera, eragile sozioekonomikoak), STEAM Sareren esparruan egiten diren jardueretan modu aktiboan parte-hartuko dutenak.

Horretarako, STEAM Saren sartzen diren entitate parte-hartzaileek hemen aipatuko ditugun jarduerak (zehaztu gabe eta aipamen gisa soilik) egiteko konpromisoa hartuko dute:

1. Innobasquek eta entitate dinamizatzaileek eskainitako prestakuntza-ekintzetan parte hartzea.
2. Hala dagokionean, jardueren diseinuan parte hartzea, 6.1. oinarrian adierazitako proba pilotuak eginez.
3. STEAM Sareren esparruan garatzen diren jardueretan parte hartzea.

Horretarako:

* + - * Ikastetxeek eta eragile ekonomikoek haurrak eta nerabeak babesteari lotuta, une bakoitzean, indarrean den legeriaren arabera, aplikagarri zaizkien xedapenak beteko dituzte.

Zehazki, eta beste edozein xedapenek ezarritakoari kalterik egin gabe, entitate horiek, STEAM hezkuntzako jardueretan esku hartzen duten eta haien kargura dituzten profesionalei dagokienez, Sexu Delitugileen Erregistro Zentralaren ziurtagiri negatiboak eskuratu eta gorde beharko dituzte. Ziurtagiri negatibo horiek ziurtatu behar dute, indarrean den legeriak ezarritakoaren arabera, profesional horiek ez dutela epai irmo bidezko kondenarik jaso sexu-askatasun eta sexu-ukigabetasunaren aurkako delituengatik.

* + - * Eragile sozioekonomikoek STEAM Sareren harira egiten diren jarduerak egiteko beharrezko diren segurtasun- eta osasun-neurriak eta bestelakoak hartu beharko dituzte.
			* Ikastetxeek eta eragile sozioekonomikoek arduratu beharko dute jarduerak egiteko izendatzen dituzten irakasleek eta profesionalek jokabide-kodea (2. eranskina) betetzen dutela zaintzeaz.

Horretarako, ikastetxeek eta eragile sozioekonomikoek haien gain hartu beharko dute erantzukizuna, jarduerak egiteko izendatzen dituzten irakasleek eta profesionalek jokabide-kodeari lotutako (2. eranskina) balizko arau-hausteak egiten badituzte. Ez entitate koordinatzailea, ez eta eragile dinamizatzaileak ere ez dira inolaz ere aipatutako irakasle eta profesional horiek jokabide-kodeari lotuta egindako balizko arau-hausteen erantzule izango.

1. STEAM Sareren hedapen- eta komunikazio-ekintzak garatzea 9. oinarriak ezarritakoa betez.

Entitate parte-hartzaileek STEAM Saren sartzeko dagokion adierazpena sinatuko dute (1. eranskinean adierazitako moduan). Ikastetxe jakin batek eragile sozioekonomiko jakin bati jarduera zehatzak egiteko egindako izendapenak (6.2 oinarriaren arabera), [www.steam.eus](http://www.steam.eus) webgunean argitaratuko dira, garatu beharreko jarduera zehatzei buruzko informazioarekin batera.

1. **STEAM Saren sartzea. STEAM Sareko kide-izaera galtzea.**
	1. **STEAM Saren sartzea.**

Entitate dinamizatzaileak Innobasquerekin formalizatutako harreman juridikoan ezarritako epean egongo dira STEAM Saren.

Entitate parte-hartzaileak STEAM Saren sartuko dira dagokion atxikitze-adierazpena sinatzen den egunean, eta atxikitze-adierazpen horretan adierazitako epean egongo dira sarean. Epe hori ez da izango hiru urte baino laburragoa atxikitze-datatik zenbatzen hasita.

Entitate dinamizatzaileen eta entitate parte-hartzaileen atxikitze-adierazpena 1. eranskinean ezarritakoaren arabera bete beharko da, eta Innobasqueri bidali beharko zaio posta elektronikoz.

* 1. **STEAM Sareko kide-izaera galtzea.**

STEAM Sareko kideek kide-izaera galduko dute honako kasu hauetan:

1. 13. oinarriaren arabera, STEAM Sare bera iraungitzen denean.
2. Dagokion atxikitze-adierazpenean ezarritako atxikitze-epea amaitzen denean.
3. Entitate dinamizatzaileak edo entitate parte-hartzaileak STEAM Sareko kide izaten jarraitzeari uko egiten dionean, hemen aipatuko dugunaren arabera.
	* + - Entitate dinamizatzaileek STEAM Sareko kide izaten jarraitzeari uko egin ahal izango diote, aldebakartasunez eta formalizatutako harreman juridikoan ezarritako epea amaitzean. Uko egite hori idatziz jakinarazi beharko zaio Innobasqueri, abian den epea amaitu baino, gutxienez, hiru hilabete lehenago, eta hurrengo aldiko lehen egunetik aurrera izango ditu ondorioak.
			- Entitate parte-hartzaileek aldebakartasunez eta oinarri hauen indarraldiaren edozein unetan egin ahal izango diote uko (baldin eta ez badituzte, behintzat, une horretan artean indarrean diren konpromisoak hartu) STEAM Sareko kide izaten jarraitzeari. Idatziz jakinarazi beharko diote Innobasqueri sarean jarraitzeari uko egiten diotela, eta Innobasquek uko egitearen jakinarazpena jasotzen duen unetik edo konpromiso guztiak betetzen dituen unetik aurrera izango du eragina.

STEAM Sareko kide batek sareko kide izateari uko egiteak sareak kide horrekin duen harremanari bakarrik eragingo dio, eta indarrean jarraituko du, erabat, gainerako kideekin dagoen harremanak.

1. Oinarrien aldaketa bat egiten bada 12. oinarriaren arabera adostuta, eta dagokion entitate dinamizatzaileak edo entitate parte-hartzaileak Innobasqueri jakinarazten badio uko egiten diola STEAM Sareko kide izaten jarraitzeari.
2. Zuzendaritza Batzordeak erabakitzen badu entitate dinamizatzaile edo entitate parte-hartzaile bat STEAM Saretik kanporatzea:

Kanporatze hori honako kasu hauetan egingo da:

* + - * Denbora-tarte jakin bat igaro eta gero, entitateak ez baditu STEAM Hezkuntzako bat ere jarduerarik garatu.
			* Entitateak STEAM Saren sartzearekin lotuta hartutako konpromisoak (erabat) bete ez baditu, edo entitatearen eta STEAM Sareren artean interes-gatazka sortzen bada.
			* Entitatea hartzekodunen konkurtsoan sartzen bada.
			* Entitateak, egiteagatik edo ez egiteagatik, STEAM Sareren interesei, izenari eta izen onari kalte egiteko moduan jokatzen badu.
			* Halabeharrez.
1. **STEAM Sareren funtzionamendu-dinamika.**

STEAM Sareren funtzionamendu-dinamikan bi fase daude:

* 1. **Jarduerak diseinatzea proba pilotuak egitearen bidez, eta jarduera horiek jardueren katalogoan sartzea.**

Jarduerak honako urrats hauei jarraituz diseinatuko dira:

Ikastetxeek STEAM hezkuntzan dituzten beharrak identifikatuko dituzte; hau da, lantzea gustatuko litzaizkiekeen irakasgaiak eta/edo edukiak.

Entitate dinamizatzaileek ikastetxeek STEAM hezkuntzak dituzten behar horien berri emango diete eragile sozioekonomikoei.

Eragile sozioekonomikoek aztertu egingo dituzte ikastetxeek STEAM hezkuntzari lotuta dituzten behar horiek, eta identifikatu egingo dituzte jarduera garatzeko jakintza eta giza baliabide zein materialak izango lituzketen arloak, jardueran parte hartuko luketen profesionalak identifikatuz.

Ikastetxeen eta eragile sozioekonomikoen eskutik jasotako informazio horretan oinarrituta, entitate dinamizatzaileek ikastetxe bat esleituko diote eragile sozioekonomiko bati, jarduera jakin baten proba pilotu bat egiteko.

Innobasquek gidak eta tresnak emango dizkie entitateei parte-hartzaileei jarduerak diseinatzeko eta proba pilotuak egiteko; gutxienez, esparru metodologikoa jarriko die entitate parte-hartzaileei, ereduzko jarduerekin.

Ereduzko jarduerak biltzen dituen esparru metodologiko hori –esparruaren bertsio eguneratua beti egongo da STEAM Sareren webgunean argitaratuta– orientagarria eta ez-loteslea izango da ikastetxeentzat eta eragile ekonomikoentzat, eta beraz, STEM irakasleentzat eta profesionalentzat.

Proba pilotuaren emaitza ona bada, jarduera hori jardueren katalogoan sartuko da.

Urrats horiek egingo dira planteatutako jarduera bakoitzarekin, jarduera jardueren katalogoan sartu baino lehen.

* 1. **Jarduerak esleitzea, planifikatzea eta gauzatzea.**
1. Ikasturte bakoitzaren hasieran jasoko dira eragile sozioekonomikoen jarduera-eskaintzak, eta [www.steam.eus](http://www.steam.eus) webgunean argitaratuko dira, garatu beharreko jarduerei buruzko informazioarekin batera.
2. Ikastetxeek, eragile sozioekonomikoek eskainitako jardueretatik, haien beharretara ondoen egokitzen direnak aukeratu eta garatu egingo dituzte. Eragile dinamizatzaileen aholkuak ere jaso ahal izango dituzte.
3. Jarduerak amaitzean, eragile sozioekonomikoek eta ikastetxeek ebaluatu egingo dituzte egindako jarduerak, eta ebaluazioaren emaitza dagokien eragile sozioekonomikoekin partekatuko dute.
4. **Datu pertsonalak babestea.**

STEAM Sareren esparruan datuei egiten zaizkien tratamenduak une bakoitzean STEAM Sareko kide diren guztiek elkarrekin eta erantzukidetasunez egin direla ulertuko da.

Datu pertsonalen tratamendurako erantzukidetasunezko harreman hori eta erantzukideek egiten dituzten datu pertsonalen tratamendu bakoitza honako arau hauen xedapen aplikagarriek arautuko dituzte: (i) Europako Parlamentuaren eta Kontseiluaren 2016/679 Erregelamendua (EB), 2016ko apirilaren 27koa, datu pertsonalen tratamenduari eta datu horien zirkulazio libreari dagokionez, pertsona fisikoak babesteari buruzkoa (aurrerantzean, DBEO); (ii) 3/2018 Lege Organikoa, abenduaren 5ekoa, datu pertsonalak babestekoa eta eskubide digitalak bermatzekoa (aurreratzean, DPBEDBLO); eta (iii) estatuko edo Europar Batasuneko gainerako araudi aplikagarria.

Horiez gain, honako xedapen partikular hauek ere ezartzen dira, DBEOren 26. artikuluan ezarritakoa betez ezarriak:

1. Datu pertsonalen xede bakarrak (i) STEAM Sareren esparruan programatzen diren jarduerak garatzea, gauzatzea eta hedatzea; eta (ii) interesdunek jarduera horietan parte hartzea kudeatzea izango dira.
2. Aipatutako xedeak betetzeko beharrezkoak diren datu pertsonalak bakarrik tratatuko dira, eta horretarako beharrezkoak diren datuen tratamendurako baliabideak bakarrik (automatizatuak edo ez) erabiliko dira.
3. Interesdunen datu pertsonalen tratamenduak adostasuna izango du legitimaziorako oinarri, eta interesdun horiekin zuzeneko harremana duten STEAM Sareko kideei dagokie adostasun hori eskuratu eta egiaztatzea, DBEOn, DPBEDBLOn eta hemen beheko d) atalean ezarritakoa betez.
4. STEAM Sareko kide bakoitzak, erantzukide den aldetik, bermatu egingo du sarearen esparruan datu pertsonalekin egiten duen tratamenduari aplikagarri zaizkion legezko betebeharrak betetzen direla; eta zehazki:
	* + - Interesdunei informazioa emateko eta haiengandik adostasuna eskuratzeko betebeharrak behar bezala beteko ditu, DBEOn, eta DPBEDBLOn ezarritakoa betez.
			- Ez du interesdunen datu pertsonalik lagako, Klausula honetako aurreikuspenetatik kanpora, baldin eta lagatze hori ez bada, behintzat, legezko betebeharra.
			- Ez du tratamenduaren xede diren datu pertsonalik nazioartera igorriko, baldin eta ez badago, behintzat, horretarako betebeharrik, Europar Batasunaren zuzenbidearen edo Espainiako legeriaren arabera.
			- STEAM Sareko gainerako kideei jakinaraziko dizkie bere kargura dituen datu pertsonaletan gertatu direla jakin duen segurtasun-urratzeak, eta izandako gorabehera dokumentatzeko eta komunikatzeko garrantzitsua den informazio guztia emango du. Horretarako, STEAM Sareko kide batek segurtasun-urratze bat izan dela jakiten duenean, Innobasqueri emango dio horren berri berandu baino lehen, eta beti, gehienez 24 orduan, eta Innobasquek koordinatuko ditu gertatutakoaren kudeaketa eta horretarako eskumena duten Kontrolerako agintariei eta/edo eraginpekoei egin beharreko komunikazioak.
			- Bere esku dituen datuen konfidentzialtasuna, osotasuna eta eskuragarritasuna bermatzeko neurri tekniko eta antolaketa-neurri egokiak aplikatuko ditu, egiten duen tratamendu-jarduera zehatza eta tratamendu horrek dituen eskubide eta askatasunentzako arriskuak aintzat hartuta.
5. Interesdunek datuak babestearen inguruan haien eskubideak gauzatzeko egiten dituzten eskaerak modu koordinatuan kudeatuko dira Innobasquek kudeatzen duen lopd@innobasque.eus helbide elektronikoaren bidez, eta Innobasquek hartuko ditu bere gain, eskaera horiek, erantzukide guztien izenean, koordinatzeko, izapidetzeko eta horiei erantzuteko funtzioak.
6. Erantzukideek komunikazio-kanal iraunkor bat ezarriko dute haien artean, datuak babesteari buruzko gaiak jorratzeko. Horretarako, haien arteko elkarrizketaz erantzukide bakoitzaren datuen babeserako ordezkaria arduratuko da halakorik balego, eta bestela, barneko arduradun bat izendatuko da komunikazio horietarako.
7. Azkenik, sareko edozein kidek, edozein arrazoi dela medio STEAM Sare uzten badu, kide horrek (i) ordura arte Oinarri hauetan ezarritakoaren arabera egindako datu pertsonalen tratamendua egiteari utzi beharko dio; (ii) Innobasqueri bere esku dituen interesdunen datuen kopia bat eman beharko dio; eta (iii) ezabatu egin beharko ditu bere sistema eta baliabideetan dituen datu pertsonalen kopiak.
8. **Jabetza intelektuala eta industriala.**

STEAM Sareko kide bakoitzaren erantzukizuna izango da bermatzea STEAM Sareri eta gainerako kideei erabilgarri jarritako edozein dokumentu, material, aktibo eta/edo baliabidek ez duela jabetza intelektualari eta/edo industrialari lotutako eskubiderik urratzen, eta ez dutela haiek erabilgarri jartzea eragozten duten inolako konpromisorik eta kargarik, eta beraz, hirugarrenek horri lotuta jar litzaketen erreklamazioen aurrean, erantzukizuna haien gain hartu beharko dute.

Era berean, beharrezkoa denean, sarera dokumentu, material, aktibo eta/edo baliabide horiek ekarri dituen STEAM Sareko kideak nahitaez eman edo eskuratu beharko ditu, iturri baimenduetatik eta sareko gainerako kideen mesedetan, doan, esklusibitatearekin eta besterendu ezinda, elementu horiek erabiltzearen eta ustiatzearen eskubideak, STEAM Sareko gainerako kideek haiek STEAM Sareren jarduera-eremu osoan eta legez baimendutako gehieneko epean erabiltzeko moduan. Eskubide horiek STEAM Sareren bidez garatutako jardueren esparruan emandako dokumentu, material, aktibo eta/edo baliabideen erabilerara egongo dira mugatuta.

Azkenik, 4.1 eta 4.2 oinarrietan STEAM Sareren hedapen- eta komunikazio-ekintzei eta Innobasquek eta/edo entitate dinamizatzaileek garatzen dituzten STEAM Sareren jarduerei buruz ezarritakoa betez, sarera sartzean, STEAM Sareko kide bakoitzak esklusibitaterik gabeko erabilera-lizentzia bat emango die horiei, doakoa eta besterenezina, haien titulartasuneko logotipo, marka eta izen komertzialei buruz, aipatu ditugun hedapen- eta komunikazio-ekintzetan erabil ditzaten. Nolanahi ere, aipatutako lizentzia hori ematen duen kidea STEAM Saren egongo den epera mugatuta egongo da (i); eta (ii) aktibo horiek STEAM Sareren hedapenean eta komunikazioan erabiltzera, eta ezingo dira aktibo horiek, aipatutako erabilerez gain, beste inolako erabileretarako erabili.

1. **STEAM Sareren publizitatea eta hedapena.**

4.1 eta 4.2 oinarrietan STEAM Sareren hedapen- eta komunikazio-ekintzei buruz eta Innobasquek eta/edo entitate dinamizatzaileek garatzen dituzten STEAM Sareren jarduerei buruz ezarritakoari kalterik egin gabe, STEAM Sareko gainerako kideek STEAM Sareko kide direla eta/edo STEAM Sareren esparruan jarduerak egiten dituztela zabaldu eta horri buruzko publizitatea egin ahal izango dute, STEAM Sareri lotutako logotipoak, markak eta izenak erabilita. Nolanahi ere, STEAM Sareko kide bakoitzak bermatu egin beharko du horretarako erabilitako komunikazio-euskarriak eta lehen aipatutako aktiboen erabilera ez direla moralaren, Legearen edo ordena publikoaren aurkakoak, eta ez dutela inolako modutan gutxiesten STEAM Sareren eta/edo bertako kideen izen ona eta/edo irudia, eta Innobasquek gai horretan emandako jarraibideak bete beharko dira.

Nolanahi ere, STEAM Sareko kide batek STEAM Sareren testuinguruan programatutako eta/edo gauzatutako jarduera bati lotutako hedapen edo argitaratzerik egin nahi badu, edozein dela ere euskarria, adierazi egin beharko du STEAM Sare Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailak sustatu eta Innobasquek koordinatzen duela.

STEAM hezkuntzako jardueretan parte-hartzaileen esku-hartzea argazki-euskarrian eta/edo ikus-entzunezkoan erregistratu nahi bada ondoren horiek hedatzeko helburuarekin, parte-hartzaileei eta/edo haien guraso/tutoreei aurretiko baimena eskatu beharko zaie. Berariazkoa eta idatzia izan behar du baimenak, eta behar bezala informatu beharko du irudi horiek zertarako erabiliko diren eta datu pertsonalak nola tratatuko diren.

Parte-hartzaileren batek uko egiten badio argazki edo ikus-entzunezko material horretan azaltzeari, erabaki hori errespetatu egin beharko da, eta ezingo dio erabaki horrek jardueran duen esku-hartzean kalterik ekarri. Gauza bera egin beharko da partaidearen gurasoen/tutoreen baimenik eskuratzen ez denean ere.

Nolanahi ere, baimen hori doan emana dagoela ulertuko da, eta ezingo da ordain ekonomikorik edo ondasunezkorik eman baimenaren truke, eta edozein unetan utzi ahal izango da baimena bertan behera. STEAM Sareko edozein kidek baimen horietakoren bat bertan behera utzi dutela jakiten badu, indarrean den legeriak ezarritakoa egin beharko du, eta utzi egin beharko dio irudi hori erabiltzeari, eta inguruabar horren berri eman beharko die irudi horietarako sarbidea izan duten STEAM Sareko gainerako kideei.

1. **Erantzukizuna**

STEAM Sareko kideen arteko harremanak pertsona independenteen artekoak eta hirugarrenen aurrean dituztenak izango dira. Beraz, (i) harreman horiek ezingo dira, inola ere, lan-harremantzat, mandatugile-mandatari harremantzat, agentzia, elkarte edo partaidetza bidezko enpresa gisa hartu; eta (ii) STEAM Sareko kide batek egindakoek edo egin gabekoek ezingo dute sortu gainerako kideei hirugarrenen aurrean betebeharrik sortzen dien loturarik.

Aipatu dugun horri lotuta, STEAM Sareko kide bakoitzak bere jardueraren funtzionamenduari eta ustiatzeari atxikitako betebeharrak betetzeko ardura izango du, bai legearen, lanaren, zergen arloetan, arlo administratiboan eta finantzetan, baita hirugarren aurrean ere, eta STEAM Sareko kide bakoitzak konpromisoa hartuko du, haiek egindakoagatik edo egin gabekoagatik edozein demanda, erreklamazio, prozedura edo erantzukizun etortzen bada, adierazteko, gainerako kideek eta haien administratzaile, gerente eta langileek ez dutela erantzukizunik.

1. **Organo Eragilea eta Zuzendaritza Batzordea.**

STEAM Sareren testuinguruan, bi organo osatuko dira: Organo Eragilea eta Zuzendaritza Batzordea.

* 1. **Organo Eragilea.**

STEAM Sareko kideek Oinarri hauek betetzen dituztela zainduko du Organo Eragileak; STEAM Sare kudeatuko du; entitate dinamizatzaileek eragile sozioekonomikoen eta ikastetxeen artean jarduera zehatzak gauzatzeko eginiko esleitzeak onartuko ditu 6.2.a) oinarria kontuan hartuta; STEAM Sareren funtzionamendurako dinamika eta jardueren emaitza aztertu eta ebaluatuko du; STEAM Sareko kideen lana eta hartutako konpromisoak nola betetzen dituzten ebaluatuko du; Zuzendaritza Batzordeari proposatuko dio partaide diren entitate jakin batzuk uzteko kanpoan 5.2 oinarriaren arabera; eta Oinarri hauetan aldaketak egingo ditu.

Organo Eragilea Innobasquek entitate dinamizatzaileetatik eta entitate parte-hartzaileetatik izendatutako kideek osatuko dute. Hala ere, Organo horrek jorratu beharreko gaien espezifikotasun mailaren arabera, Organoan sartu ahal izango dira –hitz egiteko aukerarekin, baina botoa emateko aukerarik gabe– dagokion gaian espezializatutako adituak eta profesionalak.

* 1. **Zuzendaritza Batzordea.**

Zuzendaritza Batzordeak zehaztuko ditu STEAM Sareren ildo estrategikoak, une bakoitzean indarrean den hezkuntza-politikan oinarrituta; hala dagokionean, erabakiko du entitate dinamizatzaile eta/edo entitate parte-hartzaileak, 5.2 oinarriaren arabera, kanpoan uztea; eta Oinarri hauen aldi baterako aldaketak egitea ere badagokio.

Zuzendaritza Batzordea Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailak eta Innobasquek izendatutako kideek osatuko dute. Hala ere, Batzorde horrek jorratu beharreko gaien espezifikotasun mailaren arabera, Organoan sartu ahal izango dira –hitz egiteko aukerarekin, baina botoa emateko aukerarik gabe– dagokion gaian espezializatutako adituak eta profesionalak.

1. **Oinarriak aldatzea.**

Innobasquek aldatu egin ahal izango ditu Oinarri hauek, justifikatuta, eta horrek ez die kalterik egingo indarrean diren harreman juridikoei eta akordioei, honako kasu hauetan:

1. STEAM Euskadi estrategia aldatzea eta aldaketa horrek STEAM Sare egokitzeko beharra sortzea.
2. STEAM Sareko kide mota berri bat egotea.
3. STEAM Sareko kideei esleitutako funtzioak aldatzea.
4. STEAM Sareren funtzionamendurako dinamika, oro har, aldatzea.

Aldaketa horiek STEAM Sareko kide guztiei jakinaraziko zaizkie eta, horretarako, atxikitze-adierazpenean adierazitako euskarrira jakinarazpen idatzia igorriko zaio kide bakoitzari. Jakinarazpen horretan adieraziko dira aldaketaren baldintza zehatzak eta aldaketaren arrazoiak.

STEAM Sareko kideek Oinarrien aldaketa onartu dutela ulertuko da, baldin eta lehen aipatutako jakinarazpena jaso eta hilabeteko epean, ez badiote Innobasqueri idatziz adierazten uko egiten diotela STEAM Sareko kide izaten jarraitzeari.

Jakinarazpen hori jaso eta hilabeteko epean STEAM Saren jarraitzeari uko egiten diotela adierazten duten kideek kide-izaera galduko dute.

1. **STEAM Sare desegitea.**

Honako hauek izango dira STEAM Sare desegiteko arrazoiak:

STEAM Sarek Oinarri hauetan ezarritako baldintzetan funtzionatzeko ezintasuna.

STEAM Sareko kide guztiak sarea desegiteko ados jartzea.

Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailak erabakitzea Innobasquek ez duela jarraituko STEAM Sare koordinatzen.

1. **Izaera eta jurisdikzioa.**

Oinarri hauek Espainiako Zuzenbide Pribatuarekin arautuko dira eta haren arabera interpretatuko dira.

Oinarri hauek eta Oinarri hauetatik etorritako ekintzak interpretatzetik, aplikatzetik edo gauzatzetik sor litekeen edozein eztabaida, zalantza edo gai argitzeko, atxikitako entitateak, haien arau propioei uko eginda, halakorik balute, Bilboko Epaitegi eta Auzitegien jurisdikziopean egongo dira.