Fundación Euskaltel

Cuentas Anuales abreviadas correspondientes al ejercicio anual terminado

el 31 de diciembre de 2024

FUNDACIÓN EUSKALTEL

Balance abreviado al 31 de diciembre de 2024

(Expresado en miles de euros)

ACTIVO	Notas	2024	2023
ACTIVO NO CORRIENTE		**393**	**459**
Inmovilizado material	**5**	390	456
Inversiones financieras a largo plazo		3	3
ACTIVO CORRIENTE		**752**	**267**
Deudores comerciales y otras cuentas a cobrar	**6**	61	-
Efectivo y otros activos líquidos equivalentes		691	267
TOTAL ACTIVO		**1.145**	**726**

PATRIMONIO NETO Y PASIVO	Notas	2024	2023
PATRIMONIO NETO		**1.125**	**680**
Fondos propios	**8**	**782**	**289**
Dotación fundacional		200	200
Excedentes de ejercicios anteriores		90	73
Excedente del ejercicio		492	16
Subvenciones, donaciones y legados recibidos	**9**	**343**	**391**
PASIVO CORRIENTE		**20**	**46**
Deudas a corto plazo	**5 y 6**	**2**	**-**
Otros pasivos financieros		2	-
Acreedores comerciales y otras cuentas a pagar	**7**	**18**	**46**
Proveedores		8	7
Otros acreedores		10	39
TOTAL PATRIMONIO NETO Y PASIVO		**1.145**	**726**

Las notas descritas en la memoria abreviada adjunta forman parte integrante de las cuentas anuales abreviadas de 2024.

FUNDACIÓN EUSKALTEL

Cuenta de resultados abreviada correspondiente al ejercicio anual terminado el 31 de diciembre de 2024

(Expresada en miles de euros)

	Notas	2024	2023
Ingresos de la actividad propia	**11**	**1.622**	**1.135**
Gastos de personal	**11**	**(138)**	**(154)**
Sueldos, salarios y asimilados		**(111)**	**(123)**
Cargas sociales		**(27)**	**(31)**
Otros gastos de la actividad	**11**	**(928)**	**(899)**
Amortización del inmovilizado	**5**	**(66)**	**(66)**
Otros resultados		**2**	**-**
EXCEDENTE DE LA ACTIVIDAD		**492**	**16**
EXCEDENTE ANTES DE IMPUESTOS		**492**	**16**
Impuesto sobre beneficios	**10**	-	-
EXCEDENTE DEL EJERCICIO		**492**	**16**
Variaciones de patrimonio neto por ingresos y gastos transferidos a la cuenta de resultados	**9**	**(48)**	**(48)**
RESULTADO TOTAL, VARIACIÓN DEL PATRIMONIO NETO EN EL EJERCICIO		**444**	**(32)**

Las notas descritas en la memoria abreviada adjunta forman parte integrante de las cuentas anuales abreviadas de 2024.

MEMORIA ABREVIADA

(Expresada en miles de euros)

EJERCICIO:2024

Fecha cierre: 31/12/2024

FUNDACIÓN EUSKALTEL - C.I.F.: G-95070421

DOMICILIO SOCIAL:	**Parque Tecnológico, Edificio 809**
LOCALIDAD:	**Derio**
PROVINCIA:	**Bizkaia**
CÓDIGO POSTAL:	**48160**
N.I.F.:	**G-95070421**
Nº DE REGISTRO:	**F-87**
TELEFONO:	**688615686**
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	**info@euskaltelfundazioa.eus**
PÁGINA WEB:	**www.euskaltelfundazioa.eus**

Fines de la entidad:

La finalidad fundacional es la de promover actividades de investigación, estudio y desarrollo tecnológico, el desarrollo de las posibilidades más amplias de acceso de todos los ciudadanos a la sociedad global de la comunicación y la información y la contribución al progreso y expansión de la formación cultural de la sociedad en general, preferentemente en los campos de las telecomunicaciones y audiovisual, así como el apoyo y fomento del deporte y sus valores.

La Fundación llevará a cabo estas finalidades, bien directamente, bien en colaboración con terceras personas que realicen actividades relacionadas con el objeto fundacional, a través del apoyo técnico e institucional preciso o mediante la financiación o subvención de proyectos que tengan como finalidad atender todos o alguno de aquellos objetivos. Asimismo, la Fundación podrá desarrollar, bien directamente, o a través de otras entidades, actividades económicas, empresariales o mercantiles relacionadas con los fines fundacionales o que sean complementarias o accesorias de las mismas, de acuerdo con lo establecido en el artículo 30.2 de la Ley 9/2016.

Memoria de Cuentas Anuales Abreviadas

31 de diciembre de 2024

INDICE

1) Actividad de la Fundación 7

2) Bases de presentación de las cuentas anuales 7

3) Excedente del ejercicio 8

4) Normas de registro y valoración 9

5) Inmovilizado material 12

6) Deudores comerciales y otras cuentas a cobrar 13

7) Beneficiarios-acreedores 13

8) Fondos propios 14

9) Subvenciones, donaciones y legados 14

10) Situación fiscal 15

11) Ingresos y gastos 16

12) Actividad de la entidad, aplicación de elementos patrimoniales a fines propios y gastos de administración 18

13) Operaciones con partes vinculadas 28

14) Otra información 30

15) Inventario 30

16) Honorarios de auditores de cuentas 31

17) Periodo Medio de Pago (PMP) 31

18) Hechos posteriores al cierre 31

1) Actividad de la Fundación

Fundación Euskaltel (en adelante la Fundación) es una entidad sin ánimo de lucro que se constituyó el 20 de diciembre de 1999, comenzando su actividad el 17 de octubre de 2000, fecha en la que el Consejero de Justicia, Trabajo y Seguridad Social del Gobierno Vasco resuelve inscribirla en el Registro de Fundaciones del País Vasco con número de registro F-87.

La constitución de la Fundación se llevó a cabo actuando como entidad fundadora Euskaltel, S.A cuya actividad principal es la prestación, gestión, implantación, explotación y comercialización de redes y servicios de telecomunicaciones, así como de los bienes necesarios para el desarrollo de dichos servicios.

Miembros del Patronato. Podrán ser miembros del Patronato las personas físicas que tengan plena capacidad de obrar y no estén inhabilitadas para el ejercicio de cargos públicos. Las personas jurídicas podrán formar parte del Patronato y deberán designar a la persona o personas físicas que las representen. Asimismo, serán miembros del Patronato, con voz pero sin voto, las personas físicas o jurídicas invitadas por los/las Patronos/as, con un número máximo de cuatro.

Su objeto social es la promoción de actividades de investigación, estudio y desarrollo tecnológico, el desarrollo de las posibilidades más amplias de acceso de todos los ciudadanos a la sociedad global de la comunicación y la información y la contribución al progreso y expansión de formación cultural de la misma, preferentemente en los campos de las telecomunicaciones y audiovisual, así como el apoyo y fomento del deporte y sus valores.

Para la realización de dicho objeto social, la Fundación recibe ingresos de su Patrono, así como patrocinios y colaboraciones de otras entidades, que le permiten desarrollar su misión y objetivos programáticos.

El domicilio social de la Fundación se encuentra en Derio (Bizkaia).

La Fundación se rige por sus estatutos y por las disposiciones legales que le sean de aplicación, en particular la Ley 9/2016, de 2 de junio, de Fundaciones del País Vasco.

2) Bases de presentación de las cuentas anuales abreviadas

2.1. Imagen fiel

Las Cuentas Anuales Abreviadas del ejercicio 2024 se han preparado a partir de los registros contables de la Fundación y se presentan de acuerdo con las normas establecidas en el Plan general de Contabilidad (en adelante PGC) y el contenido del Real Decreto 1491/2011, de 24 de octubre por el que se aprueban las normas de adaptación del Plan General de Contabilidad de las entidades sin fines lucrativos, con objeto de mostrar la imagen fiel del patrimonio, de la situación financiera y de los resultados de la Fundación.

Las Cuentas Anuales abreviadas correspondientes al ejercicio 2023 fueron aprobadas por la Junta del Patronato de la Fundación celebrada el 28 de junio de 2024.

2.2. Agrupación de partidas

A efectos de facilitar la comprensión del Balance y de la Cuenta de resultados Abreviados, determinada información incluida en estos estados financieros abreviados se presenta de forma agrupada. Aquellos detalles necesarios para su comprensión se recogen en las notas correspondientes de la Memoria abreviada.

2.3. Comparación de la información

Las cuentas anuales abreviadas presentan a efectos comparativos, con cada una de las partidas del balance abreviado, de la cuenta de resultados abreviada y de la memoria abreviada, además de las cifras del ejercicio 2024, las correspondientes al ejercicio anterior, que formaban parte de las cuentas anuales abreviadas del ejercicio 2023.

Los principios contables y las principales normas de valoración utilizadas por la Fundación para la elaboración de las cuentas anuales abreviadas del ejercicio son los mismos que los aplicados en las cuentas anuales abreviadas de la Fundación del ejercicio finalizado en el 31 de diciembre de 2023.

3) Excedente del ejercicio

En el ejercicio 2024 el resultado del ejercicio ha sido de 492 miles de euros, y la propuesta de distribución es como sigue:

Base de reparto	Importe
Excedente del ejercicio	491.512
Total	491.512

Aplicación	
A reserva para cumplimiento de fines	491.512
Total	491.512

La distribución del resultado del ejercicio 2023 aprobada por el Patronato el 28 de junio de 2024 ha sido la siguiente:

Base de reparto	Importe
Excedente del ejercicio	16.730,16
Total	16.730,16

Aplicación	
A reserva para cumplimiento de fines	16.730,16
Total	16.730,16

4) Normas de registro y valoración

4.1. Inmovilizado material

Los elementos del Inmovilizado material se reconocen por su precio de adquisición o coste de producción menos la amortización acumulada y el importe acumulado de las pérdidas por deterioro, en su caso.

Los gastos de mantenimiento recurrentes se cargan en la Cuenta de resultados abreviada durante el ejercicio en el que se incurren. Se considera gasto, asimismo, la adquisición de pequeño material cuyo uso está supeditado a la realización de una actividad concreta.

La amortización del Inmovilizado material se calcula sistemáticamente por el método lineal en función de su vida útil estimada, atendiendo a la depreciación efectivamente sufrida por su funcionamiento, uso y disfrute.

La amortización de los elementos se determina mediante la aplicación de los criterios que se mencionan a continuación:

	Años de vida útil estimada
Equipos para procesos informáticos	6 - 10
Otro inmovilizado material	10

4.2. Efectivo y otros activos líquidos equivalentes

El Efectivo y otros activos líquidos equivalentes incluye el efectivo en Caja, los depósitos a vista en entidades de crédito y otras inversiones a corto plazo de gran liquidez con un vencimiento original no superior a 3 meses.

4.3. Instrumentos financieros

La Fundación clasifica sus activos financieros según su categoría de valoración que se determina sobre la base del modelo de negocio y las características de los flujos de caja contractuales, y solo reclasifica los activos financieros cuando y solo cuando cambia su modelo de negocio para gestionar dichos activos.

Las adquisiciones y enajenaciones de inversiones se reconocen en la fecha de negociación, es decir, la fecha en que la Fundación se compromete a adquirir o vender el activo, clasificándose a la adquisición en las diferentes categorías.

En este sentido, la Fundación clasifica un activo financiero a coste amortizado, incluso cuando está admitido a negociación, si se mantiene en el marco de un modelo de negocio cuyo objetivo es mantener la inversión para percibir los flujos de efectivo derivados de la ejecución del contrato y las condiciones contractuales del activo financiero dan lugar, en fechas especificadas, a flujos de efectivo que son únicamente pagos de principal e intereses sobre el importe del principal pendiente (UPPI).

La Fundación clasifica sus pasivos financieros como pasivos financieros a coste amortizado.

Los activos y pasivos financieros a coste amortizado se reconocen inicialmente por su valor razonable, más o menos los costes de transacción incurridos y se valoran posteriormente al coste amortizado, utilizando el método del tipo de interés efectivo.

No obstante, los activos y pasivos financieros que no tengan un tipo de interés establecido, el importe venza o se espere recibir en el corto plazo y el efecto de actualizar no sea significativo, se valoran por su valor nominal.

La Fundación evalúa periódicamente si los activos financieros o grupo de activos financieros están deteriorados. Se efectúan las correcciones valorativas necesarias, siempre que exista evidencia objetiva de que el valor de un activo financiero, o grupo de activos financieros, contabilizados a coste amortizado, se haya deteriorado como resultado de uno o más eventos que hayan ocurrido después de su reconocimiento inicial y que ocasionen una reducción o retraso en los flujos de efectivo futuros estimados.

La pérdida por deterioro del valor de estos activos financieros es la diferencia entre su valor en libros y el valor actual de los flujos de efectivo futuros que se estima que se van a generar, descontados al tipo de interés efectivo utilizado para su reconocimiento inicial. Para los activos financieros a tipo de

interés variable, se emplea el tipo de interés efectivo que corresponda a la fecha de cierre de las cuentas anuales abreviadas de acuerdo con las condiciones contractuales.

Las correcciones valorativas por deterioro, así como su reversión, cuando el importe de dicha pérdida disminuyese por causas relacionadas con un evento posterior, se reconocen como un gasto o un ingreso, respectivamente, en la cuenta de resultados abreviada. La reversión del deterioro tiene como límite el valor en libros del crédito que estaría reconocido en la fecha de reversión si no se hubiese registrado el deterioro del valor.

4.4. Subvenciones, donaciones y legados

Las subvenciones, donaciones y legados no reintegrables se contabilizan, con carácter general, directamente en el patrimonio neto de la entidad para su posterior reclasificación al excedente del ejercicio como ingresos, sobre una base sistemática y racional de forma correlacionada con los gastos derivados de la subvención, donación o legado. Las subvenciones, donaciones y legados no reintegrables que se obtengan sin asignación a una finalidad específica se contabilizan directamente en el excedente del ejercicio en que se reconocen.

4.5. Reconocimiento de ingresos

Los ingresos procedentes de patrocinadores y de colaboraciones se reconocen en la fecha en la que tienen lugar las actividades para las que se producen dichos ingresos.

4.6. Impuesto sobre beneficios

El gasto o ingreso por Impuesto sobre beneficios se reconoce en la cuenta de resultados abreviada en cada ejercicio, calculándose en base al excedente antes de impuestos desglosado, corregido por las diferencias con los criterios fiscales de naturaleza permanente.

Los activos por impuesto diferido y los créditos fiscales por bases imponibles negativas pendientes de aplicación, sólo se reconocen en el balance abreviado en la medida en que su realización futura esté razonablemente asegurada.

4.7. Moneda

Las cuentas anuales abreviadas de la Fundación se presentan en miles de euros, siendo el euro su moneda funcional.

4.8. Clasificación de activos y pasivos entre corriente y no corriente

La Fundación presenta el balance abreviado clasificando sus activos y pasivos entre corriente y no corriente, atendiendo al plazo en el que tendrá lugar su cobro o pago esperado. En este sentido, los activos cuya realización esperada tendrá lugar en el periodo de doce meses contados desde la fecha del balance abreviado y los pasivos cuya liquidación prevista se producirá en el mencionado plazo, se clasifican como corrientes, registrándose como no corrientes en caso contrario.

5) Inmovilizado material

El detalle y movimiento de las partidas incluidas en Inmovilizado material, es el siguiente:

	Miles de euros		
	Equipos para procesos informáticos	**Otro inmovilizado**	**Total**
Coste al 31 de diciembre de 2023	569	33	602
Altas	-	-	-
Coste al 31 de diciembre de 2024	569	33	602
Amortización acumulada al 31 de diciembre de 2023	(136)	(10)	(146)
Amortizaciones	(63)	(3)	(66)
Amortización acumulada al 31 de diciembre de 2024	(199)	(13)	(212)
Valor neto contable al 31 de diciembre de 2024	370	20	390

	Miles de euros		
	Equipos para procesos informáticos	**Otro inmovilizado**	**Total**
Coste al 31 de diciembre de 2022	569	33	602
Altas	-	-	-
Coste al 31 de diciembre de 2023	569	33	602
Amortización acumulada al 31 de diciembre de 2022	(74)	(6)	(80)
Amortizaciones	(62)	(4)	(66)
Amortización acumulada al 31 de diciembre de 2023	(136)	(10)	(146)
Valor neto contable al 31 de diciembre de 2023	433	23	456

Durante los ejercicios 2024 y 2023 no se han producido altas de inmovilizado.

a) Perdidas por deterioros

Durante los ejercicios terminados el 31 de diciembre de 2024 y 2023 no se han reconocido ni revertido correcciones valorativas por deterioro significativas para ningún inmovilizado material individual.

b) Bienes totalmente amortizados

Al 31 de diciembre 2024y 2023 no existen elementos del inmovilizado material que están totalmente amortizados y en uso.

c) Seguros

La Fundación tiene contratadas varias pólizas de seguro para cubrir los riesgos a que están sujetos los bienes del inmovilizado material. La cobertura de estas pólizas se considera suficiente.

d) Compromisos

Al 31 de diciembre de 2024 y 2023 la Fundación no tiene compromisos de compra de inmovilizado.

6) Deudores comerciales y otras cuentas a cobrar

El detalle de deudores comerciales y otras cuentas a cobrar para los ejercicios 2024 y 2023 es como sigue:

	Miles de euros	
	2024	**2023**
Deudores varios	**61**	**-**
Total	**61**	**-**

El saldo del epígrafe Deudores Varios a 31 de diciembre de 2024 corresponde íntegramente a los importes pendientes de cobro con SPRI Agencia Vasca de Desarrollo derivado del acuerdo realizado por la colaboración en la organización del evento GAMEGUNE en 2024.

7) Beneficiarios-acreedores

Su detalle se muestra a continuación:

	Miles de euros	
	2024	**2023**
Proveedores	8	7
Otros acreedores		
Otras deudas con las Administraciones Públicas (nota 10)	10	39
Total	**18**	**46**

Los saldos mantenidos con proveedores corresponden a la categoría de pasivos financieros a coste amortizado no existiendo diferencias significativas entre su valor razonable y su valor contable.

8) Fondos propios

Los importes registrados en este epígrafe corresponden a la aportación dineraria desembolsada por EUSKALTEL, S.A.

La Fundación mantiene un adecuado equilibrio económico, disponiendo de ingresos suficientes para hacer frente a todos los gastos en los que se ha incurrido para llevar a cabo su actividad fundacional y alcanzado en el ejercicio un excedente positivo que aplicará a la atención de sus fines fundacionales en los próximos ejercicios. Los ingresos proceden de las aportaciones recibidas del Grupo en el que se integran sus Patronos, de otras aportaciones y de las subvenciones y convenios suscritos. El excedente (positivo o negativo) anual que pudiera surgir se emplea o compensa, según el caso, en los siguientes ejercicios.

En el ejercicio 2024 el excedente del ejercicio ha sido de 492 miles de euros (en el ejercicio 2023 fue 16 miles de euros).

El detalle y movimiento de los Fondos propios para los ejercicios 2024 y 2023 es el siguiente:

	Miles de euros			
	Dotación fundacional	**Excedentes de ejercicios anteriores**	**Excedente del ejercicio**	**TOTAL**
Saldo, final del año 2022	**200**	**38**	**35**	**273**
Total excedentes del ejercicio	**-**	**-**	**16**	**16**
Otros movimientos de patrimonio-Distribución del Excedente del ejercicio	**-**	**35**	**(35)**	**-**
Saldo, final del año 2023	**200**	**73**	**16**	**289**
Total excedentes del ejercicio	**-**	**-**	**492**	**492**
Otros movimientos de patrimonio-Distribución del Excedente del ejercicio	**-**	**16**	**(16)**	**-**
Saldo, final del año 2024	**200**	**90**	**492**	**782**

9) Subvenciones, donaciones y legados

La Fundación recibió una donación por parte de Euskaltel para la adquisición de inmovilizado a 31 de enero de 2021. La donación se va traspasando a la cuenta de resultados abreviada en función de la amortización del inmovilizado adquirido.

El movimiento de las subvenciones, donaciones y legados recibidos de carácter no reintegrable al 31 de diciembre de 2024 es como sigue:

	Miles de euros
Saldo al 31 de diciembre de 2022	439
Traspaso a la cuenta de resultados	(48)
Saldo al 31 de diciembre de 2023	391
Traspaso a la cuenta de resultados	(48)
Saldo al 31 de diciembre de 2024	343

10) Situación fiscal

El detalle de los saldos relativos a pasivos fiscales al 31 de diciembre de 2024 y 2023 es el siguiente:

	Miles de euros	
	2024	**2023**
Administraciones Públicas:		
Hacienda Pública acreedora por IVA	3	27
Organismos de la Seguridad Social acreedores	1	3
Hacienda Pública acreedora por retenciones practicadas	6	9
Total	**10**	**39**

La Fundación se encuentra acogida al régimen fiscal especial previsto en la Norma Foral 4/2019, del 20 de marzo de Régimen Fiscal de Entidades sin fines lucrativos y de los incentivos fiscales al mecenazgo, habiendo cumplido con las obligaciones fiscales que le han resultado aplicables al efecto. Acogiéndose a dicha normativa, la Fundación considera exentas la totalidad de las rentas que genera en base a lo dispuesto en los artículos 8 y 9 de dicha Norma Foral, siendo el tipo impositivo aplicable, en el caso de que alguna renta no quedara exenta, el 9% sobre la base imponible.

Durante los ejercicios 2024 y 2023 la Fundación no ha generado bases imponibles al considerar todas sus rentas exentas, por lo que no se ha devengado gasto alguno en concepto de Impuesto sobre Beneficios.

La Fundación no tiene pendientes de inspección fiscal los principales impuestos que le son aplicables para los ejercicios no prescritos.

11) Ingresos y gastos

11.1. Ingresos de la actividad propia

Los ingresos de la entidad por la actividad propia corresponden a los siguientes conceptos e importes:

	Miles de euros	
	2024	**2023**
Ingresos de promociones, patrocinadores y colaboraciones	**249**	**304**
Subvenciones, donaciones y legados imputados al excedente del ejercicio	**1.373**	**831**
Patrocinadores y colaboraciones	-	50
Imputación subvención capital (nota 9)	48	48
XFERA MÓVILES S.A.U. / Euskaltel, S.A. (nota 13)	1.325	733
Total	**1.622**	**1.135**

Las aportaciones recibidas de patrocinadores y colaboradores durante los ejercicios 2024 y 2023 corresponden, a convenios de colaboración suscritos con las entidades que se muestra a continuación:

Entidad	Actividad	2024	2023
SPRI	Euskal Encounter y Gamegune	155	155
XGN R Encounter XGN23 (Fundación Semana Verde de Galicia)	Galicia Encounter	-	55
PCBOX	Euskal Encounter	4	4
BBK	Euskal Encounter	15	15
Cámara Comercio Bilbao	Euskal Encounter	75	75
Total		**249**	**304**

Las subvenciones, donaciones y legados imputados al excedente del ejercicio corresponden a las aportaciones del Patrono y a las realizadas por determinadas Administraciones Públicas con el fin de financiar determinadas actividades desarrolladas por la Fundación:

Entidad	Actividad	2024	2023
XFERA MÓVILES S.A.U. / Euskaltel, S.A.	-	1.325	733
Imputación subvención capital		48	48
Diputación Foral de Álava	GameGune	-	50
Total		**1.373**	**831**

11.2. Gastos de personal

Su detalle se muestra a continuación:

	2024	2023
Sueldos, salarios y asimilados	111	123
Cargas sociales (otras cargas sociales)	27	31
Total	**138**	**154**

El número medio de empleados durante el ejercicio 2024 se ha mantenido en 2 empleados (2 empleados en 2023).

Al 31 de diciembre de 2024 la plantilla de la Fundación está compuesta por 1 empleado (2 empleados en 2023).

Al 31 de diciembre de 2024 el Patronato de la Fundación está representado por 6 hombres y 2 mujeres y en 2023 el Patronato de la Fundación está representado por 6 hombres y 1 mujer. Sin embargo, únicamente reciben sueldo los dos empleados. Ningún miembro del Patronato y/o representante recibe remuneración alguna.

11.3. Otros gastos de la actividad

El detalle de Otros gastos de la actividad al 31 de diciembre es como sigue:

	2024	2023
Servicios de profesionales independientes	696	710
Servicios del patrono (nota 13)	10	41
Servicios de otras empresas	686	669
Gastos comerciales y de marketing	203	162
Otros servicios exteriores	29	28
Arrendamientos y cánones	21	22
Otros	8	5
Total	**928**	**899**

12) Actividad de la entidad, aplicación de elementos patrimoniales a fines propios y gastos de administración

12.1. Actividad de la entidad

1) Actividades realizadas

Las actividades realizadas durante el ejercicio anual terminado el 2024 por la Fundación Euskaltel, con descripción de las condiciones y circunstancias en las que se ha desarrollado, e identificación y cuantificación de los fines que persiguen en cada una de ellas, indicando si se trata de actividades propias o mercantiles, así como los recursos humanos y beneficiarios se detallan a continuación:

En el Anexo I se detalla más información sobre las actividades realizadas.

Actividad 1

I) Identificación

Denominación de la actividad	GameGune
Tipo de actividad	Propia
Identificación de la actividad por sectores	Esports
Lugar de desarrollo de la actividad	Europa

Descripción detallada de la actividad realizada.

Gamegune, la competición de eSports más veterana del Estado.

El know-how de Euskaltel Fundazioa a la hora de organizar un evento de deportes electrónicos como es la Gamegune y los diferentes acuerdos a los que ha llegado con compañías desarrolladoras de juegos electrónicos, son algunos de los alicientes para los aficionados y jugadores amateurs que quieren acceder a esta competición.

En la edición de 2024, el viernes 29 de noviembre, contamos con el campeonato de FC25 para la agrupación Hazsten. Una oportunidad para reunirse alrededor de una actividad lúdica que tiene mucho seguimiento entre sus integrantes. Con el objetivo de dar visibilidad a este colectivo. También celebramos la final Counter Strike 2 -CS2 femenina. Esta final fue ofrecida online, con seguimiento presencial en el escenario montado al efecto. Muy interesante por ser un juego ya clásico, con muy buen nivel de las participantes y amplio seguimiento en redes. Las portuguesas SAW fueron las ganadoras en una muy reñida final.

El sábado 30, celebramos la final Valorant que se disputó entre dos grandes equipos del panorama internacional, Suzaku Esports y el Melilla Titans. En una muy disputada final se impuso finalmente Suzaku Esports, aun no siendo los favoritos.

El día 1 de diciembre se jugaron online las finales de Valorant y League of Legends del afamado Circuito Tormenta cuyo comienzo se dio el 22 de noviembre. Se inscribieron 180 equipos y los campeones en los distintos juegos fueron Monta Club en League of Legends y Limited Edition en Valorant

Objetivo: Potenciar el mundo Gaming en Euskadi con jugadores de todo Europa.

II) Recursos humanos empleados en la actividad

Tipo	Número		Nº horas/año	
	Previsto	**Realizado**	**Previsto**	**Realizado**
Personal asalariado	2	1	194	51
Personal con contrato de servicios	12	12		
Personal voluntario	24	11		

III) Beneficiarios o usuarios de la actividad

Tipo	Número	
	Previsto	**Realizado**
Personas físicas	1.150	1.316
Personas jurídicas		
Proyectos sin cuantificar beneficiarios		

Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos/Inversiones	General Importe	
	Previsto	**Realizado**
Gastos por ayudas y otros		
a) Ayudas monetarias		
b) Ayudas no monetarias		
c) Gastos por colaboraciones y órganos de gobierno		
Variación de existencias de productos terminados y en curso de fabricación		
Aprovisionamientos		
Gastos de personal	9.832,34	1.626,33
Otros gastos de la actividad	170.500,00	148.579,46
Amortización del inmovilizado		
Deterioro y resultado por enajenación del inmovilizado		
Gastos financieros		
Variaciones de valor razonable en instrumentos financieros		
Diferencias de cambio		
Deterioro y resultado por enajenaciones de instrumentos financieros		
Impuestos sobre beneficios		
Subtotal gastos	**180.332,34**	**150.205,79**
Adquisiciones de inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)		
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico		
Cancelación deuda no comercial		
Subtotal recursos		
TOTAL	**180.332,34**	**150.205,79**

Actividad 2

I) Identificación

Denominación de la actividad	Euskal Encounter
Tipo de actividad	Propia
Identificación de la actividad por sectores	Tecnologías de la Información
Lugar de desarrollo de la actividad	Bizkaia

Descripción detallada de la actividad realizada.

Euskal Encounter, la principal party del Estado y una de las mayores de Europa, cerro su edición número 32 con un balance muy positivo, con 5.000 participantes diarios y más de 10.000 visitantes durante cuatro días repletos de tecnología y diversión. Una altísima participación en las más de 150 actividades programadas, así como la enorme afluencia de público a la Opengune, la zona abierta al público en la que se desarrollaron talleres y conferencias.

Entre las zonas que más interés despertaron entre los visitantes destacamos los stands con las últimas novedades tecnológicas, además del área de impresión 3D, los espacios solidarios, las propuestas de tecnología educativa y las zonas centradas en la industria de los videojuegos.

La lanparty, organizada por Euskaltel Fundazioa y patrocinada por Euskaltel, Gobierno Vasco a través de SPRI, Diputación Foral de Bizkaia y BBK, tuvo como ejes principales la inteligencia artificial, el 5G y la gestión de talento.

Predomino el buen ambiente y la vocación de disfrutar y compartir conocimientos. A destacar, que la participación en todas las actividades de la party fue porcentualmente mayor que el incremento de participantes respecto a la pasada edición. De igual forma, a aplaudir la labor del equipo de voluntarios que preparan durante meses el evento y gestionan todas las actividades del programa.

Tras los 4000 puestos y 5000 participantes de este año, el objetivo es recuperar los 5000 puestos y 7000 participantes, el máximo histórico, en los próximos dos o tres años. Con el objetivo de seguir trabajando para aumentar el porcentaje femenino, una cifra que en esta edición ha registrado un pequeño aumento al haber llegado al 15% de mujeres inscritas.

Inteligencia Artificial

Sin duda, la inteligencia artificial fue una de las temáticas clave de la party, tanto por su protagonismo en las charlas y talleres como por el criterio aplicado en 2024 en los concursos de arte digital. Como reflejo del propio debate social, la organización decidió integrar la IA en sus competiciones de creatividad, como música, fotografía o videos digitales. En esta edición hubo pruebas exclusivas para IA, pero la decisión que se tomó fue que en las próximas ediciones se permitirá su uso en todas las actividades como una herramienta más para potenciar el talento.

En 2024 la Euskal Encounter apostó, además, por la gestión del talento con un Talent Corner en la Opengune, la zona abierta al público. Las personas que se acercaron a este punto conocieron de primera mano las posibilidades de utilizar la tecnología para desarrollar el talento personal y accedieron a distintas oportunidades de trabajo. De igual forma, durante el evento se analizaron las potencialidades del 5G tanto para las empresas como para los particulares.

Objetivo: Poner en contacto a aficionados y profesionales del sector de las TIC. Acercar las empresas a los emprendedores y formar a los colectivos asistentes. Dar visibilidad a nuevos formatos de entretenimiento y abrir nuevas oportunidades de negocio.

II) Recursos humanos empleados en la actividad

Tipo	Número		Nº horas/año	
	Previsto	**Realizado**	**Previsto**	**Realizado**
Personal asalariado	2	2	520	856
Personal con contrato de servicios	101	94	-	-
Personal voluntario	83	83	-	-

III) Beneficiarios o usuarios de la actividad

Tipo	Número	
	Previsto	**Realizado**
Personas físicas	3.824	4.000
Personas jurídicas	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-

IV) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos/Inversiones	General Importe	
	Previsto	**Realizado**
Gastos por ayudas y otros		
a) Ayudas monetarias		
b) Ayudas no monetarias		
c) Gastos por colaboraciones y órganos de gobierno		
Variación de existencias de productos terminados y en curso de fabricación		
Aprovisionamientos		
Gastos de personal	45.782,40	45.334,48
Otros gastos de la actividad	490.000,00	507.639,62
Amortización del inmovilizado		
Deterioro y resultado por enajenación del inmovilizado		
Gastos financieros		
Variaciones de valor razonable en instrumentos financieros		
Diferencias de cambio		
Deterioro y resultado por enajenaciones de instrumentos financieros		
Impuestos sobre beneficios		
Subtotal gastos	**535.782,40**	**552.974,10**
Adquisiciones de inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)		
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico		
Cancelación deuda no comercial		
Subtotal recursos		
TOTAL	**535.782,40**	**552.974,10**

Se presenta a continuación un resumen de otras actividades, así como los recursos económicos empleados:

Actividad		
Denominación	**Descripción**	**Recursos económicos empleados (Miles de euros)**
1. Promoción de actividades de investigación, estudio y desarrollo tecnológico.	Actividades y programas que van orientadas al cumplimiento de los fines sociales.	160
2. Acceso a la sociedad global de la comunicación y la información.	Impulso de proyectos basados en las nuevas tecnologías.	9
3. Contribución al progreso y expansión de la formación cultural en los campos de telecomunicaciones y audiovisual.	En ámbitos como la juventud, fomento de la igualdad real entre mujeres y hombres, la educación, el emprendimiento empresarial, diversidad lingüística y la difusión cultural.	165

Todos los bienes en uso, sin excepción, están vinculados directamente al desarrollo de la actividad fundacional, sin que haya bienes fuera de uso. No se han originado gastos por la administración de los bienes y derechos que integran el patrimonio de la Fundación.

Recursos económicos totales obtenidos por la entidad

1.) Ingresos obtenidos por la entidad

INGRESOS	Previsto	Realizado
Otros ingresos de gestión corriente	-	2
Aportaciones privadas	2.461	1.325
Otros tipos de ingresos (patrocinadores/colaboradores)	346	249
Donaciones y legados de capital percibidos	-	48
TOTAL RECURSOS OBTENIDOS	**2.807**	**1.624**

2.) Recursos económicos totales empleados por la entidad

Gastos/Inversiones	1.Promoción de actividades de investigación, estudio y desarrollo tecnológico	2.Acceso a la sociedad global de la comunicación y la información		3.Contribución de progreso y expansión de la formación cultural en los campos de telecomunicaciones y audiovisual	Total actividades	No imputados a las actividades	TOTAL
		Euskal Encounter	Otros proyectos				
Gastos por ayudas y otros	-	-	-	-	-	-	-
a) Ayudas monetarias	-	-	-	-	-	-	-
b) Ayudas no monetarias	-	-	-	-	-	-	-
c) Gastos por colaboraciones y órganos de gobierno	-	-	-	-	-	-	-
Variación de existencias de productos terminados y en curso de fabricación	-	-	-	-	-	-	-
Aprovisionamientos	-	-	-	-	-	-	-
Gastos de personal-2	28	45	3	2	77	61	138
Otros gastos de la actividad	133	508	6	149	795	133	928
Amortización del inmovilizado	-	48	-	15	63	3	66
Deterioro y resultado por enajenación de inmovilizado	-	-	-	-	-	-	-
Gastos financieros	-	-	-	-	-	-	-
Variaciones de valor razonable en instrumentos financieros	-	-	-	-	-	-	-
Diferencias de cambio	-	-	-	-	-	-	-
Deterioro y resultado por enajenaciones de instrumentos financieros	-	-	-	-	-	-	-
Impuestos sobre beneficios	-	-	-	-	-	-	-
Subtotal gastos	**161**	**601**	**9**	**166**	**935**	**197**	**1.132**
Adquisiciones de inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)	-	-	-	-	-	-	-
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico	-	-	-	-	-	-	-
Cancelación deuda no comercial	-	-	-	-	-	-	-
Subtotal inversiones	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**
TOTAL RECURSOS EMPLEADOS	**161**	**601**	**9**	**166**	**935**	**197**	**1.132**

3.) Desviaciones entre plan de actuación y datos realizados.

La liquidación del presupuesto de los ejercicios 2024 y 2023 es como sigue:

2024
OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO

	INGRESOS PRESUPUESTARIOS		
Epígrafes	**PRESUPUESTO**	**REALIZACIÓN**	**DESVIACIÓN**
1. Resultado de explotación de la actividad mercantil	296	249	47
2. Cuotas de usuarios y afiliados	-	-	-
3. Ingresos de promociones, patrocinadores y colaboraciones	-	-	-
4. Subvenciones, donaciones y legados imputados al resultado del ejercicio	2.511	1.373	1.138
5. Otros ingresos	-	2	(2)
6. Ingresos financieros	-	-	-
7. Ingresos extraordinarios	-	-	-
TOTAL INGRESOS OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO	**2.807**	**1.624**	**1.183**

2023
OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO

	INGRESOS PRESUPUESTARIOS		
Epígrafes	**PRESUPUESTO**	**REALIZACIÓN**	**DESVIACIÓN**
1. Resultado de explotación de la actividad mercantil	367	304	63
2. Cuotas de usuarios y afiliados	-	-	-
5. Ingresos de promociones, patrocinadores y colaboraciones	-	-	-
6. Subvenciones, donaciones y legados imputados al resultado del ejercicio	897	831	66
5. Otros ingresos	-	-	-
6. Ingresos financieros	-	-	-
7. Ingresos extraordinarios	-	-	-
TOTAL INGRESOS OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO	**1.264**	**1.135**	**129**

La variación de los ingresos de promociones, patrocinadores y colaboraciones se debe principalmente a que se ha firmado un nuevo convenio con la Diputación Foral de Bizkaia como nuevo Patrocinador.

2024	**GASTOS PRESUPUESTARIOS**		
Epígrafes	**PRESUPUESTO**	**REALIZACIÓN**	**DESVIACIÓN**
1. Ayudas monetarias	-	-	-
2. Gastos por colaboraciones y del Órgano de Gobierno	2.581	928	1.653
3. Consumos de explotación	-	-	-
4. Gastos de personal	160	138	22
5. Amortizaciones, provisiones y otros gastos	66	66	-
6. Gastos financieros y gastos asimilados	-	-	-
7. Gastos extraordinarios	-	-	-
TOTAL GASTOS OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO	**2.807**	**1.132**	**1.675**
SALDO OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO			

2023	**GASTOS PRESUPUESTARIOS**		
Epígrafes	**PRESUPUESTO**	**REALIZACIÓN**	**DESVIACIÓN**
1. Ayudas monetarias			
2. Gastos por colaboraciones y del Órgano de Gobierno	1.048	899	150
3. Consumos de explotación	-	-	-
4. Gastos de personal	150	154	(4)
5. Amortizaciones, provisiones y otros gastos	66	66	-
6. Gastos financieros y gastos asimilados	-	-	-
7. Gastos extraordinarios	-	-	-
TOTAL GASTOS OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO	**1.264**	**1.119**	**146**
SALDO OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO			

La variación de los gastos por colaboraciones y del Órgano de Gobierno se debe principalmente a que todos los ingresos adicionales derivados del nuevo convenio con la Diputación Foral de Bizkaia se destinan a gasto para los fines propios.

12.2 Aplicación de elementos patrimoniales a fines propios

El artículo 29 de la Ley 9/2016, de 2 de junio de Fundaciones del País Vasco, establece que la Fundación deberá destinar, al menos, el 70% de los ingresos de la cuenta de resultados abreviada de la Fundación, obtenidos por todos los conceptos, deducidos los gastos en los que hayan incurrido para la obtención de los ingresos, excepto los referentes al cumplimiento de los fines fundacionales. La Fundación tiene un plazo comprendido entre el inicio del ejercicio en el que se hayan obtenido los respectivos resultados e ingresos y los tres años siguientes al cierre de dicho ejercicio.

Las rentas e ingresos obtenidos por parte de la Fundación en los ejercicios 2024, 2023, 2022, 2021 y 2020, han ascendido a 1.624 miles de euros, 1.135 miles de euros, 1.364 miles de euros, 2.030 miles de euros Y 1.448 miles de euros respectivamente.

1) Grado de cumplimiento del destino de rentas e ingresos, se refleja en el siguiente anexo III.

Ejercicio	Total ingresos de la cuenta de resultados	(-) Ingresos no incluidos en base (beneficios reinvertidos)	(-) Gastos necesarios para la obtención de los ingresos (parte proporcional)	= Base de cálculo	Renta mínima a destinar		Recursos empleados en la realización de fines fundacionales (Gastos+ Inversiones)	APLICACIÓN DE LOS RECURSOS DESTINADOS EN CUMPLIMIENTO DE SUS FINES					
					Importe	%		2.020	2.021	2.022	2.023	2.024	Importe pend. aplicar
2020	1.448	-	-	1.448	1.014	70%	1.358	1.352	-	-	-	-	-
2021	2.030	-	-	2.030	1.421	70%	1.871	-	1.871	-	-	-	-
2022	1.364	40	-	1.324	926	70%	1.152	-	-	1.152	-	-	-
2023	1.135	48	-	1.086	760	70%	943	-	-	-	943	-	-
2024	1.624	48	-	1.575	1.103	70%	872	-	-	-	-	872	231

12.3 Detalle de los Gastos de Administración

DETALLE DE GASTOS DE ADMINISTRACIÓN				
Nº DE CUENTA	**PARTIDA DE LA CUENTA DE RESULTADOS**	**DETALLE DEL GASTO**	**CRITERIO DE IMPUTACIÓN A LA FUNCIÓN DE ADMINISTRACIÓN DEL PATRIMONIO**	**IMPORTE**
640	Sueldo Director	Tareas de dirección y gestión	5%	4
640	Sueldo Oficial administrativo	Tareas administrativas Fundación	75%	41
629	Servicios profesionales independientes	Asesoría contable, laboral y legal	100%	15
629	Servicios profesionales independientes	Auditoria	100%	8
629	Arrendamientos y cánones	Alquiler sede	40%	9
629	Otros gastos de la actividad	Telefonía	40%	11
626	Servicios bancarios	Gastos comisiones	100%	-
TOTAL GASTOS DE ADMINISTRACIÓN				**88**

GASTOS DE ADMINISTRACIÓN						
Ejercicio	**Límites alternativos (Art.31.1 Reglamento R.D. 115/2019)**		**Gastos directamente ocasionados por la administración del patrimonio (3)**	**Gastos resarcibles a los patronos (4)**	**TOTAL GASTOS ADMINIS. DEVENGADOS EN EL EJERCICIO (5) = (3) + (4)**	**Supera (+). No supera (-) el límite máximo (el mayor de 1 y 2) – (5)**
	5% de los fondos propios (1)	**20% de la base de cálculo del Art.29.4 Ley 9/2016 y art.31.1 Reglamento R.D. 115/2019 (2)**				
2021	12	406	58	-	58	348
2022	12	265	63	-	63	202
2023	14	217	65	-	65	152
2024	14	315	88	-	88	227

En relación con el importe máximo que puede destinarse a gastos de administración, se ha calculado tomando como base de cálculo, los ingresos por importe de 1.575 miles de euros, aplicando el porcentaje máximo del 20%.

13) Operaciones con partes vinculadas

A 31 de diciembre de 2024 y 2023 no hay saldos con partes vinculadas.

La información relativa a transacciones con partes vinculadas en 2024 y 2023 es la siguiente:

Transacciones con partes vinculadas

	Patrono	
	2024	**2023**
Ingresos de la actividad propia	1.325	733
Total ingresos	**1.325**	**733**
Otros gastos de la actividad	10	41
Total gastos	**10**	**41**

Adicionalmente, la Fundación recibió una donación por parte de Euskaltel para la adquisición de inmovilizado a 31 de enero de 2021 por importe de 479 miles de euros. A 31 de diciembre de 2024, se ha traspasado a la cuenta de resultados abreviada 48 miles de euros de dicha donación.

	AÑO 2024
Servicios de telefonía	3.820,44
Soporte para la EE32	5.700,65
TOTAL AÑO 2024	**9.521,09** IVA incluido

	AÑO 2023
Servicios de telefonía	3.662,51
Soporte y pequeño equipamiento para la EE31	37.822,60
TOTAL AÑO 2023	**41.485,11** IVA incluido

Ningún miembro del patronato y/o representante recibe remuneración alguna y el sueldo del Director (sueldos, salarios y asimilados además de las cargas sociales incluidas) es el siguiente:

Nº cuenta	Partida de la Cuenta de Resultados abreviada	Detalle del gasto
640	Sueldos y salarios	62
642	Seguridad social a cargo de la empresa	14
		76

14) Otra información

Los miembros del Patronato a 31 de diciembre de 2024 y 2023 eran los siguientes:

Miembros al 31 de diciembre de 2024	Miembros al 31 de diciembre de 2023
Sra. Dña. Luz Usamentiaga Ortiz	Sr. D. Xabier Iturbe Otaegi
Sr. D. Julio Gómez Cobos	Sr. D. Meinrad Spenger
Sr. D. Fernando Seco González	Sr. D. Josep María Echarri Torres
Sr. D. Jon Ander de las Fuentes	Sr. D. José Germán López Fernández
Sr. D. Meinrad Spenger	Sr. D. Iñaki Alzaga Etxeita.
Sra. Dña. Idoia Uriarte Letamendi	Sra. Dña. Beatriz Mato Otero
Sr. D. Ludovic Alain Pech	Sr. D. José Eulalio Poza Sanz.
Sr. D. Miguel Ángel Suárez García	

15) Inventario de inmovilizado material

El inventario a que se refiere el artículo 35 de la Ley 9/2016, de 2 de junio y que comprende los elementos patrimoniales integrantes del balance abreviado de la entidad, se detalla a continuación:

2024

Descripción	Fecha de Adquisición	Valor contable Fecha adquisición	Amortizaciones posteriores	Valor neto contable 31.12.2024
Pant1 165"	16/10/2020	45	26	19
Pant2 165"	30/10/2020	45	26	19
Carretilla elevadora	21/12/2020	33	13	20
Switches red y routers	13/12/2021	479	147	332
			Total	**390**

2023

Descripción	Fecha de Adquisición	Valor contable Fecha adquisición	Amortizaciones posteriores	Valor neto contable 31.12.2023
Pant1 165"	16/10/2020	45	24	21
Pant2 165"	30/10/2020	45	24	21
Carretilla elevadora	21/12/2020	33	10	23
Switches red y routers	13/12/2021	479	88	391
			Total	**456**

16) Honorarios de auditores de cuentas

Los honorarios devengados durante el ejercicio 2024 por KPMG Auditores, S.L. por los servicios de auditoría de cuentas ascendieron a 7 miles de euros (2023: 6 miles de euros), no habiendo importes adicionales por otros servicios de verificación.

Asimismo, no se han devengado honorarios durante los ejercicios 2024 y 2023 por otras sociedades de la red KPMG, por servicios prestados a la Fundación.

17) Periodo Medio de Pago (PMP)

La Fundación cumple con los plazos de pagos establecidos en la Ley 3/2004, de 29 de diciembre, por la que se establecen medidas de lucha contra la morosidad en las operaciones comerciales, abonando la totalidad de sus facturas en los plazos legalmente previstos y con un periodo medio de pago a proveedores de 13 días.

18) Hechos posteriores al cierre

Desde la fecha de cierre del ejercicio 2024 y hasta la fecha de formulación de estas cuentas anuales abreviadas, no se han puesto de manifiesto hechos posteriores que pudieran afectar significativamente a estas cuentas anuales abreviadas y que no estén reflejadas en las mismas.

ANEXO I

Las actividades realizadas durante el ejercicio anual terminado el 2024 por la Fundación Euskaltel, con descripción de las condiciones y circunstancias en las que se ha desarrollado, e identificación y cuantificación de los fines que persiguen en cada una de ellas, indicando si se trata de actividades propias o mercantiles, se encuentran detalladas a continuación:

ACTIVIDAD 01 – Colaboración universidades, FP y centros educativos

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Colaboración universidades, FP y centros educativos**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Educación
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

HETEL

Con la aceleración de la transformación digital, las redes de telecomunicaciones se han convertido en una herramienta fundamental tanto en el ámbito educativo como profesional. En teste contexto, se desarrolla el proyecto Share en el que alumnos de ciclos de Sistemas de Telecomunicaciones deben superar un reto: digitalizar algún aspecto de la empresa en la cual realizan su estancia de FP dual

En 2024 se celebró en la torre BAT de Bilbao una nueva edición para la presentación del proyecto Share 2024. Los 59 estudiantes del Ciclo de Telecomunicaciones participaron en el reto de desarrollar de una red corporativa. Para ello, en primer lugar, desarrollaron una red de área local en cada uno de los centros participantes o ubicaciones de la empresa simulada. Posteriormente, sobre esta red montaron diversos servicios, asegurando su accesibilidad desde las otras ubicaciones o centros participantes, bien simulando conexiones a servicios Internet o Intranet, o bien mediante accesos basados en redes privadas virtuales VPN.

Este proyecto permite al alumnado familiarizarse con diferentes herramientas TIC (email, mensajería, VoIP, videoconferencia, cloud computing, LMS). De este modo, los y las estudiantes asumen una mayor responsabilidad e implicación en el desarrollo de su trabajo de cara a crear un ambiente más similar al de un entorno laboral, ya que participan en equipos de trabajo con personas de diferentes centros que no conocen.

HETEL es una asociación sin ánimo de lucro que aglutina a varios centros de FP de Euskadi. Desde 1987, trabaja con el compromiso de mejorar la Formación Profesional Vasca, contribuyendo a la empleabilidad de los jóvenes y a la competitividad de las empresas.

Por su parte, Euskaltel Fundazioa a lo largo de todos estos años de colaboración se ha convertido en un aliado estratégico para HETEL. La FP es una cantera de personas con talento, que por su cualificación encajan perfectamente en las áreas que constituyen el corazón de las telecomunicaciones: despliegue de red, sistemas de información e innovación tecnológica. Para llevar a cabo el reto cuentan con el apoyo y experiencia de personal de Euskaltel.

Proyectos como SHARE demuestran cómo la cooperación entre entidades como HETEL y Euskaltel Fundazioa impulsa la calidad de la Formación Profesional en Euskadi, promoviendo el aprendizaje práctico y preparando a los estudiantes para afrontar los retos reales de un entorno digital.

Objetivo: El proyecto SHARE tiene como finalidad principal fomentar el aprendizaje práctico y preparar a las/los estudiantes para afrontar los desafíos de un entorno digitalizado. Entre los objetivos específicos del proyecto destacan:

1. Desarrollar competencias técnicas en entornos reales: Facilitar al alumnado del ciclo de Sistemas de Telecomunicaciones e informáticos (STI) la oportunidad de aplicar sus conocimientos en la instalación y configuración de servidores de aplicaciones, simulando escenarios empresariales cono múltiples ubicaciones.
2. Impulsar el trabajo en equipo y la colaboración. Promover habilidades colaborativas al organizar a los/las estudiantes en grupos para diseñar y desarrollar redes corporativas, simulando el funcionamiento real de una empresa
3. Potenciar la empleabilidad y las habilidades profesionales. Preparar a la juventud para las demandas del mercado laboral, proporcionándoles experiencia práctica y alineada con las necesidades actuales de las empresas, especialmente en el ámbito de las telecomunicaciones y la Transformación Digital.
4. Fomentar la innovación y el aprendizaje creativo: Estimular la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico a través de retos prácticos que requieren diseñar soluciones tecnológicas adaptadas a situaciones reales.
5. Establecer puentes entre educación y sector empresarial. Fortalecer la conexión entre FP y el mundo laboral mediante la colaboración con Euskaltel Fundazioa, que aporta su experiencia como operador de telecomunicaciones para guiar y respaldar a los estudiantes

https://www.hetel.eus/

EYPE

EYP (European Youth Parliament, en inglés) es una organización no gubernamental y sin ánimo de lucro presente en 40 países, y en cuyas sesiones (que son simulaciones de sesiones reales del Parlamento Europeo), jóvenes de toda Europa debaten acerca de temas de actualidad e interés general. Mediante estos debates en inglés y otras dinámicas y actividades, se promueven valores como el respeto a la diversidad y la multiculturalidad, el conocimiento acerca de la política internacional actual o las capacidades para hablar en público, entre otros.

Además, EYP ha contribuido de manera inigualable al desarrollo de la unidad europea. Hoy en día, es una de las plataformas europeas más grandes en cuanto a debate político, encuentros internacionales, aprendizaje e intercambio de ideas entre jóvenes.

Actualmente, cuenta con representación en más de 40 países europeos, de entre los cuales se forma una red de más de 5000 voluntarios. Estos voluntarios organizan más de 1500 días de eventos a lo largo del año, todos ellos llevados a cabo bajo el paraguas de la Schwarzkopf Foundation.

Las sesiones se celebraron en Bilbao, Donostia y Pamplona.

Bilbao RSC:

En febrero (8–11) 2024 se celebró en Bilbao una nueva sesión. Los dos primeros días sirvieron para presentaciones y conocerse organizadores y delegados, para ello se llevaron a cabo diferentes actividades de TeamBuilding y juegos

centrados en el debate. El tercer día los estudiantes junto con sus "chairperson" debatieron y justificaron con razonamiento las soluciones a los problemas y retos propuestos. Para finalizar la edición, el último día se presentaron todas las propuestas ante jurado y comités. Las soluciones presentadas obtuvieron una valoración excelente.

Desde sus orígenes, decenas de miles de jóvenes entusiastas han participado en sesiones regionales, nacionales e internacionales y han hecho amistades de toda Europa y contactos que traspasan fronteras.

Donostia RSC:

Donostia RSC 2024 tuvo lugar del 7 al 10 de marzo. Tras las presentaciones previas entre los equipos de voluntarios y participantes, tuvieron ocasión de ser recibidos por el Alcalde del Ayuntamiento de Donostia – San Sebastián donde se celebró la ceremonia de apertura de la sesión. Al igual que en Bilbao, el último día se destinó a la celebración de la Asamblea General, donde cada grupo presentó el trabajo ante el jurado y resto de los participantes. Con el principal objetivo de la sesión fue impulsar a los alumnos de Gipuzkoa a tener un pensamiento crítico y a preocuparse por problemas actuales, se impulsó un debate sobre los proyectos presentados. Este objetivo fue alcanzado con creces ya que todas las resoluciones fueron aprobadas en la asamblea general y el "feedback" de los participantes fue excelente.

Pamplona RSC:

La última sesión de esta edición se celebró por primera vez en Pamplona, del 21 al 24 de marzo de 2024. Aunque el desarrollo de la sesión fue similar al de Bilbao y Donostia, cabe destacar que, al ser la primera vez que se organizaba en Pamplona, resultó más desafiante de lo habitual. A pesar de estas dificultades, todos los objetivos se cumplieron con creces. Entre estos objetivos se incluía darse a conocer en las escuelas de Navarra para que más jóvenes pudieran aprender a debatir sobre temas de interés general, mejorar sus habilidades sociales y críticas, conocer a muchas personas y lograr un desarrollo personal significativo.

Las sesiones regionales de EYP son, sin duda alguna, una oportunidad de aprendizaje única para sus alumnos. Las actividades que se desarrollarán durante la sesión combinarán elementos académicos con elementos sociales de manera entretenida. Es decir, los alumnos desarrollarán competencias vitales para su futuro a la vez que se lo pasan bien.

Objetivo: Promover el intercambio de ideas y la formación tecnológica entre los jóvenes

https://eyp.org/

UNIVERSIDAD DE MONDRAGON
No se lograron identificar vías de colaboración con Mondragon Unibertsitatea.

Objetivo: Apoyar y promocionar los estudios con base tecnológica.

https://www.mondragon.edu/

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	1	1	104	64
Personal con contrato de servicios	-	-	-	-	-	-
Personal voluntario	-	-	25	45	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	-	-	117	108
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos a empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	5.235,34	3.192,22
Otros gastos de la actividad	40.000,00	8.157,18
TOTAL	**45.235,34**	**11.349,40**

ACTIVIDAD 02 – Colaboraciones STEM

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Colaboración STEM**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	STEM
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

STEM ESCOLARES
Talleres y jornadas que combinaron diversas disciplinas como las Artes Plásticas, la Literatura, la Historia y Memoria Histórica, el euskera y la cultura vasca.

En el marco de la educación STEM para niñas y niños en 2024, se realizaron talleres con escolares, tales como la construcción de una cámara estenopeica utilizando una caja de cartón. En este taller, se desarrollaron los principios de las cámaras fotográficas tradicionales, creando una cámara a partir de una simple caja de cartón y una lupa. Además, se concienció a los participantes sobre la importancia del reciclaje, dando una nueva vida a una caja de cartón al convertirla en una cámara estenopeica.

En la época navideña, los escolares crearon una postal navideña muy original utilizando la técnica de Stop Motion. Esta técnica cinematográfica consiste en animar un personaje u objeto, imagen por imagen, con pequeños movimientos que se fotografían para luego unir todas las imágenes y generar una secuencia de movimiento. Los participantes dieron vida al objeto más representativo de la Navidad, el árbol, y crearon adornos para formar parte de esta animación.

Asimismo, se realizó una felicitación navideña utilizando la técnica Pika Pika, una técnica de animación en la que se emplean linternas para crear dibujos en cada fotografía. Posteriormente, se unen esas imágenes para generar una película animada. El taller comenzaba con una breve explicación y pequeños ejercicios para entender las nociones básicas de esta técnica. Cada niño/a dibujaba en el aire con las luces de colores de las linternas, creando entre todos una animación conjunta. Para finalizar, se procedía al montaje de todas las fotografías, creando una animación conjunta donde podían ver el resultado de su trabajo.

Por último, se organizó un "Scape Room" inspirado en acontecimientos reales e históricos. Esta actividad pretendía convertirse en una manera diferente de hacer pedagogía, dando a conocer importantes acontecimientos de la historia a través del juego y el ocio. Las misiones tenían una duración de una hora, la edad mínima para participar era de 16 años y se podía participar en grupos de hasta seis personas.

Objetivo: Fortalecimiento del trabajo en equipo, colaboración, intercambio de conocimientos y reciclado de materiales que ya no se utilizan.

KAIXO MUNDUA

PUNTUEUS fundazioa es una entidad privada sin ánimo de lucro con la misión de promover y difundir la identidad digital en euskera, asegurando que la lengua y la cultura vasca tengan un lugar destacado en el ámbito digital.

Su principal cometido es garantizar la seguridad digital y trabajan para que el euskera tenga el lugar que merece en el ámbito digital

En colaboración con Euskaltel Fundazioa, PUNTUEUS organiza el proyecto Kaixo Mundua. Se trata de un proyecto educativo que tiene como objetivo fomentar y desarrollar competencias digitales en la comunidad escolar (a partir de 12 años) A través de este proyecto, los estudiantes aprenden a crear sus propias páginas web para proyectos reales, desarrollando habilidades tecnológicas, creativas y de relación con el mundo real.

La importancia de la ciberseguridad: A través de videotutoriales que explican cómo crear sitios web, esta pasada edición se incorporaron 3 nuevos videotutoriales en la sección para mejorar la seguridad de los sitios web. De forma que las y los participantes aprenden la importancia de incluir el aviso legal y la política de privacidad de un sitio web. En el segundo videotutorial, se explica cómo instalar un certificado SSL y el tercer video presenta instrucciones para instalar un gestor de cookies. De cara al futuro, se publicará un video para que los jóvenes reflexionen sobre sus actitudes en el entorno digital.

Además, los docentes tienen a su disposición Unidades Didácticas, ejercicios y directrices para realizar la Evaluación Técnica.

Objetivos:
Fomentar el aprendizaje de competencias digitales entre jóvenes estudiantes.
Promover la creación de contenidos digitales en euskera y fortalecer la identidad digital en euskera.
Impulsar la creatividad y la innovación en el ámbito educativo.
Facilitar el intercambio de ideas y experiencias entre los participantes.
Aprender a trabajar en equipo.
Fortalecer la identidad digital en euskera y garantizar un entorno seguro y confiable para todos nuestros usuarios.
Fomentar competencia STEAM entre jóvenes.
En línea con nuestro compromiso de promover actividades de investigación, estudio y desarrollo tecnológico, desde Euskaltel Fundazioa trabajamos estrechamente con diversas instituciones educativas y tecnológicas. Estas colaboraciones nos permiten crear un entorno propicio para el desarrollo de habilidades y conocimientos en tecnología educativa.

(*) No disponemos del dato real de desglose de hombres y mujeres.

Objetivo: Promover la creación de webs y capacitación digital en el público juvenil.

Web: https://www.domeinuak.eus/es/

JAKINDUN
Euskaltel Fundazioa y Laboral Kutxa se han unido como colaboradores al proyecto Jakindun, una iniciativa dedicada a la divulgación científica en euskera en el ámbito digital.

Esta alianza estratégica tiene como objetivo principal fomentar el acceso a la educación científica en euskera a través de la producción de contenidos digitales, que incluyen videos de matemáticas, física y química.
El compromiso de Euskaltel Fundazioa y Laboral Kutxa con el desarrollo cultural y educativo en el País Vasco se refleja en esta asociación con el proyecto Jakindun.

Juntos, hemos trabajado para fortalecer el vínculo entre la comunidad euskaldun y la ciencia, proporcionando recursos accesibles y de calidad en euskera para estudiantes, educadores y entusiastas de la ciencia en general.

Esta colaboración demuestra el compromiso compartido de todas las partes involucradas en el avance de la educación y la cultura en nuestra comunidad.

(*) No disponemos del dato real de desglose de hombres y mujeres.

Objetivo: Promover el conocimiento científico en euskera en todo el ámbito digital.

Web: https://www.jakindun.com/

TELEKO GAUA

Teleko Gaua es un evento organizado por el COITPV (colegio Oficial de ingenieros de telecomunicaciones del País Vasco) como punto de encuentro dentro del sector de las telecomunicaciones para favorecer las relaciones y la comunicación entre los profesionales, las empresas y las instituciones. El objetivo prioritario es el intercambio de ideas, promover la creación de nuevas iniciativas y tejer redes de colaboración entre los diferentes agentes vinculados a la transformación digital.

El 14 de marzo de 2024, se celebró una primera jornada de contenido más técnico en la que tuvimos ocasión de mostrar las capacidades y ventajas de la tecnología 5G y su aplicación en el entorno empresarial. Posteriormente, durante la gala celebrada, se hizo entrega de los siguientes premios de las Telecomunicaciones: Premio Personaje TIC Premio Transformación Digital Premio Innovación Social Premio Vocaciones TIC Premio START UP Premio Empresa TIC.

Objetivo: Potenciar y establecer lazos con asociaciones y fundaciones vinculadas a la Transformación Digital.

https://telekogaua.com/

STEAM Sare

https://steam.eus/ es una red de centros educativos de secundaria y agentes socioeconómicos (empresas, universidades, centros tecnológicos y otras entidades con profesionales STEM) que trabajan conjuntamente para:
Ofrecer a los y las jóvenes una imagen realista, positiva y diversa de las materias y profesiones STEM.
Inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en el ámbito STEM, con especial atención a las alumnas

Desde la Fundación Euskaltel ya participamos en el proyecto Kaixo Mundua promovido por la Fundación Puntueus, y que cumple precisamente los objetivos de impulsar la educación y formación científico – técnica en la etapa educativa y de inspirar las vocaciones en el ámbito STEAM tal y como promueve el proyecto STEAM Sare

https://steam.eus/

VIII Inspiring Women Leaders: Inspiring Women Leaders in the Digital Era

Los días 1 y 2 de febrero se celebró la VIII edición del Congreso 'Inspiring Women Leaders in the Digital Era' en la Universidad de Deusto, en Bilbao. Este evento internacional reunió a destacadas figuras institucionales, empresas y agentes del ecosistema emprendedor.

El comité de bienvenida estuvo presidido por el rector de la Universidad de Deusto, Juan José Etxeberría, y Teresa Alarcos, consejera independiente y fundadora de W Startup Community y del propio congreso. A este comité se sumaron personalidades del ámbito institucional, como el alcalde de Bilbao, Juan María Aburto; la viceconsejera de Tecnología, Innovación y Transformación Digital del Gobierno Vasco, Estíbaliz Hernáez; la diputada de Promoción Económica de Bilbao, Ainara Basurko; la eurodiputada Susana Solís, miembro de la Comisión de Derechos de la Mujer

e Igualdad de Género (FEMM) y de la Comisión de Desarrollo Regional (REGI); y la vicepresidenta de la Cámara de Comercio de Bilbao, Virginia Navarro.

Bajo el título 'Inspirando Mujeres Líderes en la Era Digital – Creando Valor Sostenible' (Inspiring Women Leaders In The Digital Era - Creating Sustainable Value), el congreso tuvo como objetivo visibilizar el talento disruptor femenino, tanto emprendedor como intraemprendedor, e inspirar a las siguientes generaciones. Este evento congregó a todos los agentes de la economía con el propósito de crear puentes entre los negocios tradicionales e industriales y los nuevos negocios, la academia, los centros tecnológicos y las asociaciones.

El congreso destacó por su compromiso en promover la presencia de la mujer en el ámbito profesional tecnológico, siendo un referente de apoyo al emprendimiento femenino y dando visibilidad a las iniciativas disruptivas en el País Vasco, conectándolas con proyectos y ecosistemas internacionales.

Cabe mencionar que, aunque este congreso no estaba inicialmente incluido en nuestro plan de actividades, hemos decidido integrarlo debido a su relevancia y alineación con nuestros objetivos estratégicos.

https://wstartupc.com/

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	1	1	208	229
Personal con contrato de servicios	-	-	-	-	-	-
Personal voluntario	-	-	9	10	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	-	-	2.609 (*)	3.365 (*)
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

(*) Para la actividades Jakindun y Kaixo Mundua, no disponemos del dato real de desglose de hombres y mujeres, por lo que se han repartido al 50%.

D) Recursos económicos a empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	10.662,56	11.500,13
Otros gastos de la actividad	52.260,00	44.573,31
TOTAL	**62.922,56**	**56.073,44**

ACTIVIDAD 03 – Colaboraciones tecnológicas

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Colaboraciones tecnológicas**
Tipo de actividad *	Actividad propia
Identificación de la actividad por sectores	Educación
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

ApplAI

Euskadi sigue tomando posiciones en el ámbito de la innovación tecnológica y, en concreto, de la IA, con la celebración de ApplAI, el primer congreso sobre Inteligencia Artificial Aplicada que se celebró en nuestro territorio. La cita fue el miércoles 15 de mayo en el Parque Tecnológico y Científico de Zamudio y en ella estuvo presente la Fundación Euskaltel.

ApplAI, organizado por Basque Artificial Intelligence Center (BAIC), contó con SEIDOR como patrocinador "Zilarra"y con el apoyo de patrocinadores "Urrea" como el Grupo SPRI, Versia, Lantek, Vicomtech, Ikerlan, LKS Next y, por nuestra parte, la Fundación Euskaltel.

Este congreso nació para convertirse en un punto de encuentro clave del mundo de la Inteligencia Artificial reuniendo a expertos, académicos y empresarios y consolidando la apuesta de Euskadi por el avance tecnológico y la innovación y nos consolide como un referente en IA.

Sobre la mesa del ApplAI, abordar las últimas tendencias en IA, ofreciendo una visión comprensiva de cómo la Inteligencia Artificial Aplicada está solucionando desafíos en distintos sectores industriales y, a través de ponencias y mesas redondas, fomentar la colaboración y el intercambio de ideas para propulsar la innovación y el desarrollo tecnológico en nuestro territorio.

Fundación Euskaltel no podía faltar en esta plataforma pionera para el intercambio de conocimientos, tendencias y experiencias en el campo de la Inteligencia Artificial, una tecnología disruptiva necesaria para llevar a la práctica con éxito en diferentes empresas y organizaciones de Euskadi.

(*) No disponemos del dato real de desglose de hombres y mujeres.

Objetivo: Difusión conocimiento de la IA.

Jornadas de difusión tecnológica

Semana de las tendencias TIC

Junto a expertos de empresas tecnológicas punteras a nivel mundial, el pasado mes de febrero se celebró una nueva edición de la Semana de las tendencias e infraestructuras TIC. Una manera de acercarnos a las principales tendencias, el futuro y los retos del sector en plena era de digitalización.

Especialistas de Fortinet, Aruba, Microsoft, Ozona y Commvault han ofrecierón su visión estratégica del actual escenario tecnológico sobre temas como la ciberseguridad, la conectividad, la Inteligencia Artificial, el teletrabajo y la seguridad de los datos en la nube, a través de sesiones digitales de 30 minutos a las que se podía acceder de manera gratuita online, previa inscripción, a través de la plataforma Microsoft Teams.

Objetivo: Mostrar las tendencias tecnológicas a través de fabricantes de referencia a las empresas y a la sociedad.

Evento Jornadas Tecnológicas

Más de 150 asistentes nos acompañaron el pasado mes de junio en unas Jornadas Tecnológicas consolidadas como un evento de referencia que reúne a la sociedad, instituciones y empresas de Euskadi y a destacados expertos en temas geopolíticos y tecnológicos para analizar y compartir ideas, tendencias y retos.

En esta ocasión, se abordó el tema de las "Inteligentziak" y su dualidad; es decir, la integración de las dos inteligencias, la humana y la artificial, lo cual supone un potencial sin precedentes para abordar los desafíos del futuro. La clave pasa por abordar el mañana disponiendo de la información necesaria para superar retos y construir una sociedad más avanzada, madura y preparada a todos los niveles. Para ello, contamos con dos ponentes de prestigio y reconocida solvencia como son Joaquín Almunia y Andrés Pedreño.

Joaquín Almunia: los desafíos de la agenda internacional

El exministro y exvicepresidente de la Comisión Europea valoró en su charla, titulada "Los cambios geopolíticos y económicos que se avecinan: Impacto en nuestras organizaciones", los retos que en un futuro cercano viviremos en el escenario económico y geopolítico global. En un mundo cada vez menos previsible, los desafíos marcarán la agenda internacional.

El conflicto entre Israel y Palestina, las próximas elecciones en EE.UU., la transición ecológica y el poder de las grandes tecnológicas son algunos de los temas sobre los que ha reflexionó Joaquín Almunia.

Andrés Pedreño: por qué la IA es decisiva para el futuro de las empresas

El catedrático de Economía Aplicada y experto en Inteligencia Artificial Andrés Pedreño, reflexionó sobre "Por qué la IA es decisiva para el futuro de las empresas".

Partiendo de que Europa sufre actualmente un gran déficit en IA, integrarla en todas las funciones empresariales supondrá una auténtica revolución, desde la automatización hasta el incremento de la productividad o la experiencia de cliente. Y representa una nueva manera de enfrentar los grandes retos de la humanidad en las empresas y en la sociedad.

Pedreño invitó a experimentar, a asumir riesgos y a erradicar el miedo a la IA, ya que esta nunca decide sobre un derecho fundamental; siempre contará con una supervisión y regulación humana.

También se refirió a los modelos conductuales y a los procesos de democratización de la IA que son necesarios para conseguir que sea accesible a todas las empresas y corporaciones.

Objetivo: Profundizar en tendencias tecnológicas y compartir una visión sobre la situación geopolítica actual que sirva como punto de referencia para las empresas.

Taller del dato

El 16 de mayo CEBEK organizó el taller de Inteligencia Artificial y la importancia de la gestión de datos en la empresa en colaboración con Euskaltel Fundazioa.

Sobre la Jornada: La gestión de datos en la empresa permite obtener información estructurada para mejorar la toma de decisiones. Recopilar, organizar y saber gestionar los datos de manera efectiva es una herramienta valiosa para la competitividad de las organizaciones.

Hay tantos entornos como empresas, por lo que cada proceso o máquina genera y almacena un tipo de datos diferente. La IA ayuda a organizarlos y sacarles el máximo partido, pero para ello, resulta fundamental definir el contexto, las necesidades y analizar la producción.

En este taller organizado por CEBEK en colaboración con Fundación Euskaltel, en el que el especialista en IA de Euskaltel Adrián Bertol explicó como la analítica del dato con la Inteligencia Artificial:

Permite anticiparse, detectar oportunidades de negocio y que su operativa sea más eficiente.
Ayuda a posicionarse en el mercado
Mejora la toma de decisiones

Desayunos de difusión tecnológica

Desayuno – taller

El 22 de febrero, la Fundación Euskaltel organizó un desayuno-taller práctico enfocado en el despliegue de proyectos de analítica e Inteligencia Artificial. Este evento tuvo como objetivo principal proporcionar conocimientos básicos que permitan una gestión y explotación ágil y exitosa de los datos en las empresas.
Durante el taller, se abordaron temas clave como las infraestructuras necesarias, las arquitecturas adecuadas y las estrategias más efectivas en entornos de cloud pública y privada. Los participantes tuvieron la oportunidad de aprender de expertos en la materia y de compartir experiencias y mejores prácticas, lo que les permitió adquirir una visión integral y práctica sobre cómo implementar y aprovechar al máximo las tecnologías de analítica e Inteligencia Artificial en sus organizaciones.

Objetivo: Acercar la IA a las empresas para que conozcan las ventajas que les aporta esta tecnología en los negocios.

Charlas tejido empresarial

La irrupción de la tecnología 5G representa un avance significativo en el ámbito de las telecomunicaciones, ofreciendo un potencial inmenso para transformar diversos sectores y espacios.

Con el objetivo de explorar y maximizar estas oportunidades, la Fundación Euskaltel, en colaboración con ADEGI, organizó un foro dedicado al análisis de nuevas oportunidades relacionadas con las redes 5G.

Este evento reunió a expertos de los sectores público y privado de Euskadi, quienes compartieron sus conocimientos y experiencias. Entre las entidades y empresas participantes se encontraban BasqueCCAM, Dbus, Vicomtech y la Fundación Euskaltel. La jornada permitió a los asistentes comprender mejor las aplicaciones prácticas de la tecnología 5G y su impacto potencial en la innovación y el desarrollo empresarial.

Objetivo: Analizar y explorar nuevas oportunidades relacionadas con las redes 5G

Presentaciones de soluciones tecnológicas

Webinar sobre servicios cloud

En un esfuerzo por fomentar el conocimiento y la adopción de tecnologías emergentes, el 12 de abril, la Fundación Euskaltel organizó un coloquio online con expertos en tecnología cloud. Este evento, dirigido a profesionales y empresas interesadas en la transformación digital, ofreció una plataforma para resolver dudas y profundizar en temas clave relacionados con la computación en la nube. Durante la mesa redonda, los expertos abordaron cuestiones fundamentales como la definición de los servicios cloud, las ventajas que estas soluciones aportan en el ámbito empresarial, la importancia de la ciberseguridad en la nube, y las diferencias entre la nube pública y privada. Este coloquio subrayó el compromiso de la Fundación Euskaltel con la educación tecnológica y su papel en la promoción de un entorno empresarial más innovador y seguro.

Webinar cloud
Coloquio online con expertos que respondieron a todas las dudas sobre la tecnología cloud (qué son los servicios cloud, la importancia de la ciberseguridad en la nube)

Objetivo: Conocimiento de las ventajas de la tecnología cloud.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			368	272
Personal con contrato de servicios	-	-			-	
Personal voluntario	-	-			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	-	-	720	274
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

(*) Para la actividad AppIAI de BAIC, no disponemos del dato real de desglose de hombres y mujeres, por lo que se han repartido al 50%.

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	18.835,01	13.087,23
Otros gastos de la actividad	125.840,00	79.867,70
TOTAL	**144.675,01**	**92.954,93**

2. Acceso a la sociedad global de la comunicación y la información

ACTIVIDAD 04 – EE32

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Euskal Encounter 32**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Tecnologías de la Información.
Lugar desarrollo de la actividad	Bizkaia.

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

Euskal Encounter, la principal party del Estado y una de las mayores de Europa, cerro su edición número 32 con un balance muy positivo, con 5.000 participantes diarios y más de 10.000 visitantes durante cuatro días repletos de tecnología y diversión. Una altísima participación en las más de 150 actividades programadas, así como la enorme afluencia de público a la Opengune, la zona abierta al público en la que se desarrollaron talleres y conferencias.

Entre las zonas que más interés despertaron entre los visitantes destacamos los stands con las últimas novedades tecnológicas, además del área de impresión 3D, los espacios solidarios, las propuestas de tecnología educativa y las zonas centradas en la industria de los videojuegos.

La lanparty, organizada por Euskaltel Fundazioa y patrocinada por Euskaltel, Gobierno Vasco a través de SPRI, Diputación Foral de Bizkaia y BBK, tuvo como ejes principales la inteligencia artificial, el 5G y la gestión de talento.

Predomino el buen ambiente y la vocación de disfrutar y compartir conocimientos. A destacar, que la participación en todas las actividades de la party fue porcentualmente mayor que el incremento de participantes respecto a la pasada edición. De igual forma, a aplaudir la labor del equipo de voluntarios que preparan durante meses el evento y gestionan todas las actividades del programa.

Tras los 4000 puestos y 5000 participantes de este año, el objetivo es recuperar los 5000 puestos y 7000 participantes, el máximo histórico, en los próximos dos o tres años. Con el objetivo de seguir trabajando para aumentar el porcentaje femenino, una cifra que en esta edición ha registrado un pequeño aumento al haber llegado al 15% de mujeres inscritas.

Inteligencia Artificial

Sin duda, la inteligencia artificial fue una de las temáticas clave de la party, tanto por su protagonismo en las charlas y talleres como por el criterio aplicado en 2024 en los concursos de arte digital. Como reflejo del propio debate social, la organización decidió integrar la IA en sus competiciones de creatividad, como música, fotografía o videos digitales. En esta edición hubo pruebas exclusivas para IA, pero la decisión que se tomó fue que en las próximas ediciones se permitirá su uso en todas las actividades como una herramienta más para potenciar el talento.

En 2024 la Euskal Encounter apostó, además, por la gestión del talento con un Talent Corner en la Opengune, la zona abierta al público. Las personas que se acercaron a este punto conocieron de primera mano las posibilidades de utilizar la tecnología para desarrollar el talento personal y accedieron a distintas oportunidades de trabajo. De igual forma, durante el evento se analizaron las potencialidades del 5G tanto para las empresas como para los particulares.

Objetivo: Poner en contacto a aficionados y profesionales del sector de las TIC. Acercar las empresas a los emprendedores y formar a los colectivos asistentes. Dar visibilidad a nuevos formatos de entretenimiento y abrir nuevas oportunidades de negocio.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	1	1	520	856
Personal con contrato de servicios	75	26	73	21	-	-
Personal voluntario	72	11	70	13	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	3344	480	3440	560

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	45.782,40	45.334,48
Otros gastos de la actividad	490.000,00	507.639,62
Amortización Inmoviliz. Material	38,880,00	48.204,80
TOTAL	**535.782,40**	**601.178,90**

Ingresos	Importe	
	Previsto	Realizado
Ingresos patrocinadores y/o colaboradores	235.950,00	199.132,23

Web
https://euskalencounter.org

ACTIVIDAD 05 – EuskalHack

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**EuskalHack**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Formación.
Lugar desarrollo de la actividad	Gipuzkoa.

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

EuskalHack Security Congress es un evento anual organizado por la primera asociación de Hacking Ético de Euskadi. Este congreso reúne a profesionales, estudiantes y entusiastas de la seguridad informática para compartir conocimientos, experiencias y las últimas tendencias en ciberseguridad. A través de ponencias, talleres y actividades de networking, los participantes tienen la oportunidad de aprender de expertos en la materia y colaborar en un entorno dinámico y enriquecedor.

La séptima edición de este congreso tuvo lugar en el Colegio Mayor Olarain de Donostia-San Sebastián (Gipuzkoa) los días 21 y 22 de junio de 2024 al que asistieron 217 personas.

El perfil de asistentes comprende empresas especializadas, FCSE, profesionales, aficionados e incluso estudiantes en el campo de la seguridad y Tecnologías de la Información (alumnado universitario como de diferentes ciclos formativos).

El programa del congreso se diseñó en base a diferentes propuestas recibidas. Como temáticas se abordaron las siguientes:

- Robótica, Drones, Consolas, Hardware Hacking, Gadgets, entornos móviles...
- Seguridad en infraestructuras críticas, entornos industriales, Smart City, financieros...
- In-seguridad en la nube, virtualización, contenedores, Hardening, DevOps, forense en la nube...
- Hacking de comunicaciones GSM, SDR, LTE, 4G/5G, Enlaces Satélite, VoIP...
- Criptografía, esteganografía, técnicas forenses y de evasión...
- IA, Redes neuronales, Minería de Datos, Modelos estadísticos...
- Malware en general, APTs, Bypassing, Sandboxing...
- Seguridad corporativa e inteligencia, Ingeniería Social, OPSEC, OSINT...
- Hacking Web, SQL y NoSQL Injection, LDAP injection, Hacking con buscadores...
- Hacktivismo, neutralidad de la red, Deep web, darknet, criptomonedas...
- Ingeniería inversa...

<u>Objetivos:</u>

Promover la cultura y la comunidad de la seguridad digital
Fomentar el intercambio de ideas y experiencias entre los participantes.
Impulsar la colaboración entre profesionales, estudiantes y empresas del sector.
Contribuir al desarrollo y la innovación en el ámbito de la ciberseguridad

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	1	1	32	48
Personal con contrato de servicios	0	0	0	0	-	-
Personal voluntario	13	1	12	2	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	163	19	173	19
Personas jurídicas	22		25	
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	0	0	0	0

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	1.404,22	2.490,11
Otros gastos de la actividad	3.000,00	3.250,00
TOTAL	**4.404,22**	**5.740,11**

Web
https://www.euskalhack.org

ACTIVIDAD 06 - GID13

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Global Innovation Day 13**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Innovación.
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi.

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

Global Innovation Day es un evento internacional que celebra la creatividad y la innovación en todos los sectores. Organizado por Innobasque (Centro Vasco de Innovación). Este evento reúne a líderes empresariales, académicos, emprendedores y entusiastas de la tecnología para explorar las últimas tendencias y avances en innovación. A través de conferencias, talleres y actividades de networking, los participantes tienen la oportunidad de compartir conocimientos, inspirarse y colaborar en proyectos innovadores que pueden transformar el futuro.

El 4 de noviembre de 2024 se celebró su 13 edición en colaboración con el Basque Artificial Intelligence Center, BAIC y el Basque Center for Applied Mathematics, BCAM.

Congregó a agentes del ecosistema vasco de innovación, estudiantes y asistentes de distintos ámbitos sociales, empresariales y de las administraciones públicas en Azkuna Zentroa – Alhóndiga Bilbao.

El "Diálogo del Global Innovation Day" entre los profesores de investigación Ikerbasque Nicola Molinaro y Román Orús expuso la importancia de los modelos de lenguaje y las múltiples vías de colaboración entre disciplinas que ha abierto la inteligencia artificial.

Manuel Salaverría, presidente de la Agencia Vasca de la Innovación, y anfitrión del evento dio paso a la intervención de Mikel Jauregi, Consejero de Industria, Transición Energética y Sostenibilidad del Gobierno Vasco. La clausura corrió a cargo de Leire Bilbao, directora general de la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque y de Juan Ignacio Pérez Iglesias, consejero de Ciencia, Universidades e Innovación del Gobierno Vasco.

(*) No disponemos del dato real de desglose de hombres y mujeres.

Objetivo: Dar a conocer el estado de la innovación de Euskadi.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			16	8
Personal con contrato de servicios	2	6			-	
Personal voluntario	-	-			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (asistentes)	217	200	203 (*)	202 (*)
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

(*) Para esta actividad, no disponemos del dato real de desglose de hombres y mujeres, se han repartido al 50%.

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	702,11	255,11
Otros gastos de la actividad	3.000,00	3.000,00
TOTAL	**3. 702,11**	**3.255,11**

Web: https://www.innobasque.eus/

ACTIVIDAD 07 – Fortinet Security Day

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Fortinet Security Day**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Ciberseguridad
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi.

Descripción detallada de la actividad.

Fortinet Security Day es un evento anual organizado por Fortinet, dirigido a todo tipo de sectores empresas. El fabricante de Soluciones de Ciberseguridad, aprovecha a presentar novedades en esta materia e invitan a patrocinadores a intervenir con un discurso. Es un road show que organizan en varias ciudades de España y al que invitan a proveedores, partners y empresas clientes de sus servicios.

Objetivo: Ciberseguridad.

Actividad no realizada.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	0	0	32	0
Personal con contrato de servicios						
Personal voluntario						

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	50	50	0	0
Personas jurídicas				
Proyectos sin cuantificar beneficiarios				

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	1.596,11	0,00
Otros gastos de la actividad	5.000,00	0,00
TOTAL	**6.596,11**	**0,00**

ACTIVIDAD 08 – Pienso, Luego Actúo

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Pienso, Luego Actúo**
Tipo de actividad *	Actividad Mercantil
Identificación de la actividad por sectores	Impulso a asociaciones sin ánimo de lucro
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi y Estado.

Descripción detallada de la actividad.

Pienso Luego Actúo" es una plataforma social dedicada a dar voz a iniciativas sociales, preferentemente de contenido tecnológico, que están cambiando el mundo con su actividad. Esta plataforma opera de dos maneras distintas:

1. Podcast: En cada episodio del podcast, se invita a una iniciativa experta en la temática correspondiente para que comparta su punto de vista y explique a la audiencia cómo pueden colaborar con su causa.
2. Buscador de Iniciativas: A través del buscador disponible en la web, los usuarios pueden encontrar iniciativas sociales con las que colaborar. El buscador permite filtrar por localización, categoría social y formas de colaboración, tales como donaciones, voluntariado o compra de productos.

Objetivo: Impulsar a asociaciones sin ánimo de lucro.

Actividad no realizada.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	**Número**				**Nº horas / año**	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	0	0	136	0
Personal con contrato de servicios	5	10	0	0	-	-
Personal voluntario	-	-	-	-	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	-	-	-	-
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	7.215,23	0,00
Otros gastos de la actividad	968.000,00	0,00
TOTAL	**975.215,23**	**0,00**

E) Otros objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación	
		Previsto	Realizado
Crecimiento comunidad RRSS	Nº de seguidores	+ 10%	-

ACTIVIDAD 09 - QVLP

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Que vivan los pueblos**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Startups
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi y Estado.

Descripción detallada de la actividad.

Programa de aceleración de startups con impacto social en zonas rurales. De todas las startups que se presenten a la convocatoria se elegirán las diez que mas encajen con los requisitos del programa.

- Impacto en zonas rurales: el negocio que desarrollen debe tener impacto en los pueblos para conseguir la revitalización de dichos pueblos.
- Para que puedan desarrollar su negocio la conectividad deberá ser esencial.
- Mentoring a las startups del programa de aceleración

Objetivo: Aceleración de startups.

Actividad no realizada.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	0	0	167	0
Personal con contrato de servicios	5	4	0	0	-	-
Personal voluntario	0	0	0	0	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	-	-	-	-
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	8.779,45	0,00
Otros gastos de la actividad	468.270,00	0,00
TOTAL	**477.049,45**	**0,00**

E) Otros objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación	
		Previsto	Realizado
Convocatoria startups	Nº de startups inscritas	+ 5%	-

3. Contribución al progreso y expansión de la formación cultural en los campos de telecomunicaciones y audiovisual

ACTIVIDAD 10 - GameGune

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**GameGune**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Esports.
Lugar desarrollo de la actividad	Europa.

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

Gamegune, la competición de eSports más veterana del Estado.

El know-how de Euskaltel Fundazioa a la hora de organizar un evento de deportes electrónicos como es la Gamegune y los diferentes acuerdos a los que ha llegado con compañías desarrolladoras de juegos electrónicos, son algunos de los alicientes para los aficionados y jugadores amateurs que quieren acceder a esta competición.

En la edición de 2024, el viernes 29 de noviembre, contamos con el campeonato de FC25 para la agrupación Hazsten. Una oportunidad para reunirse alrededor de una actividad lúdica que tiene mucho seguimiento entre sus integrantes. Con el objetivo de dar visibilidad a este colectivo. También celebramos la final Counter Strike 2 -CS2 femenina. Esta final fue ofrecida online, con seguimiento presencial en el escenario montado al efecto. Muy interesante por ser un juego ya clásico, con muy buen nivel de las participantes y amplio seguimiento en redes. Las portuguesas SAW fueron las ganadoras en una muy reñida final.

El sábado 30, celebramos la final Valorant que se disputó entre dos grandes equipos del panorama internacional, Suzaku Esports y el Melilla Titans. En una muy disputada final se impuso finalmente Suzaku Esports, aun no siendo los favoritos.

El día 1 de diciembre se jugaron online las finales de Valorant y League of Legends del afamado Circuito Tormenta cuyo comienzo se dio el 22 de noviembre. Se inscribiieron 180 equipos y los campeones en los distintos juegos fueron Monta Club en League of Legends y Limited Edition en Valorant

Objetivo: Potenciar el mundo Gaming en Euskadi con jugadores de todo Europa.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	0	1	194	51
Personal con contrato de servicios	8	4	8	4	-	-
Personal voluntario	18	6	10	1	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	1000	150	1116	200
Personas jurídicas	0	0	0	0
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	0	0	0	0

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	9.832,34	1.626,33
Otros gastos de la actividad	170.500,00	148.579,46
Amortización Inmoviliz. Material	24.256,16	14.931,36
TOTAL	**204.588,50**	**165.137,15**

Ingresos	Importe	
	Previsto	Realizado
Ingresos patrocinadores y/o colaboradores	110.500,00	50.000,00

Web: https://www.gamegune.org/

ACTIVIDAD 11 – Durangoko azoka

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Durangoko azoka**
Tipo de actividad *	Actividad Mercantil.
Identificación de la actividad por sectores	Cultura vasca y tecnología.
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi.

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

Apoyo a la asociación Gerediaga en la feria del libro y disco vasco en Landako, Durango.

La Durangoko Azoka celebrado entre el 5 y 8 de diciembre, es un evento clave para la promoción de la cultura vasca. En su 60ª edición, la feria ha contado con la participación de la Fundación Euskaltel como colaborador.

Euskaltel también colaboró proporcionando servicios de telecomunicaciones, instalando puntos de recarga para móviles y conexiones de alta velocidad para los organizadores y participantes y difundiendo el documental de la marea naranja.

Objetivo: Fomentar y concienciar la cultura vasca desde el punto de vista tecnológico.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	0	1	40	16
Personal con contrato de servicios	-	-			-	-
Personal voluntario	-	-			-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	-	-	indeterminado	
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	1.851,22	510,22
Otros gastos de la actividad	18.150,00	12.000,00
TOTAL	**20.001,22**	**12.510,22**

Web: https://www.durangokoazoka.eus/

ACTIVIDAD 12 – Ikastolen elkartea

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Ikastolen elkartea**
Tipo de actividad *	Actividad Mercantil.
Identificación de la actividad por sectores	Cultura vasca y tecnología.
Lugar desarrollo de la actividad	Getxo, Gasteiz, Azpeitia y Zangoza

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

Apoyo a Ikastolen Elkartea mediante el patrocinio de las fiestas anuales del euskera y las diferentes acciones que se desarrollaron alrededor de ellas.

Objetivo: Fomentar y concienciar la cultura vasca.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	1	1	88	64
Personal con contrato de servicios	0	0			-	-
Personal voluntario	0	0			-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	-	-	122.500	
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	3.573,78	2.232,77
Otros gastos de la actividad	65.340,00	24.000,00
TOTAL	**68.913,78**	**26.232,77**

ACTIVIDAD 13 – Korrika

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Korrika**
Tipo de actividad *	Actividad Mercantil.
Identificación de la actividad por sectores	Cultura vasca.
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi.

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

La Korrika, organizada por la Coordinadora de Euskaldunización Alfabetización (AEK), es la gigantesca marcha que a lo largo de toda Euskal Herria se realiza en favor del euskera.

Desde la primera edición de KORRIKA, que se celebró en 1980 y se desarrolló entre Oñati y Bilbao, KORRIKA se ha convertido en uno de los actos más importantes a favor del euskera, por el número de personas que logra aglutinar. Ya se han realizado 23 ediciones en los últimos 44 años. La última edición fue el 14 de marzo 2024 recorrió durante 11 días y 10 noches, más de 2.700 kilómetros en pro de nuestra lengua, sin detenerse en ningún momento y con la participación de cientos de miles de personas de toda edad y condición.

Durante la carrera, las personas participantes portan un testigo que va pasando de mano en mano, kilómetro a kilómetro. Dicho testigo lleva en su interior un mensaje escrito por algún/a figura relevante de nuestro idioma, que no se hace público hasta el último momento, cuando es leído al concluir el evento.

Objetivo: Fomentar y concienciar la cultura vasca.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	1	1	72	56
Personal con contrato de servicios	0	0	-	-	-	-
Personal voluntario	0	0	-	-	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	-	-	indeterminado	
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	2.871,66	2.553,33
Otros gastos de la actividad	43.560,00	36.300,00
TOTAL	**46.431,66**	**38.853,33**

ACTIVIDAD 14 – Bertso txapelketa

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Bertso txapelketa**
Tipo de actividad *	Actividad Mercantil.
Identificación de la actividad por sectores	Cultura vasca.
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi.

Descripción detallada de la actividad.

Apoyo a la Bertsolari txapelketa.

Objetivo: Fomentar y concienciar la cultura vasca.

Actividad no realizada.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	0	0	15	0
Personal con contrato de servicios	0	0			-	-
Personal voluntario	0	0			-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	-	-	-	-
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	646,24	0,00
Otros gastos de la actividad	12.100,00	0,00
TOTAL	**12.746,24**	**0,00**

ACTIVIDAD 15 – Adinberri

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Proyecto MPERS - Adinberri**
Tipo de actividad *	Actividad propia.
Identificación de la actividad por sectores	Socio-sanitario, telecomunicaciones, tecnología
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi.

Descripción detallada de la actividad.

Proyecto que actualmente se encuentra en fase de piloto para el desarrollo de un servicio del tipo MPERS (Mobile Personal Emergency Response Systems), en el que a través de un reloj inteligente autónomo los seniors tienen acceso a servicios de llamadas de emergencia, detección de caídas, geolocalización, llamadas, app usuario y cuidador, etc...

Objetivo: Utilizar la tecnología para ayudar a los mayores.

Actividad no realizada.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

TIPO	NÚMERO				Nº HORAS / AÑO	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1	0	0	48	0
Personal con contrato de servicios	0	0	0	0	-	-
Personal voluntario	0	0	0	0	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	-	-	-	-
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	2.490,11	0,00
Otros gastos de la actividad	50.820,00	0,00
TOTAL	**53.310,11**	**0,00**

Las cuentas anuales abreviadas de la FUNDACIÓN EUSKALTEL correspondientes al ejercicio económico finalizado el 31 de diciembre de 2024 han sido formuladas por los apoderados del Patronato de la Fundación con fecha 2 de junio 2025.

Firmado por ***2833** MARÍA LUZ USAMENTIAGA (R: ****7042*) el día 02/06/2025 con un certificado emitido por AC CAMERFIRMA FOR NATURAL PERSONS - 2016

EL SECRETARIO

Vº Bº EL PRESIDENTE

Firmado por: SERIALNUMBER=16047319N, SURNAME=SUSTACHA DUÑABEITIA, GIVENNAME=CRISTINA, CN=CRISTINA SUSTACHA DUÑABEITIA, OU=Herritar ziurtagiria - Certificado de ciudadano, C=ES
Fecha: 02/06/2025 17:18:30