Fundación Euskaltel

Cuentas Anuales abreviadas correspondientes al ejercicio anual terminado

el 31 de diciembre de 2022

EL SECRETARIO

Vº Bº EL PRESIDENTE

FUNDACIÓN EUSKALTEL

Balance abreviado al 31 de diciembre de 2022

(Expresado en miles de euros)

ACTIVO	Notas	2022	2021
ACTIVO NO CORRIENTE		**525**	**584**
Inmovilizado material	**5**	522	581
Inversiones financieras a largo plazo		3	3
ACTIVO CORRIENTE		**256**	**689**
Deudores comerciales y otras cuentas a cobrar	**6**	3	18
Efectivo y otros activos líquidos equivalentes		253	671
TOTAL ACTIVO		**781**	**1.273**

PATRIMONIO NETO Y PASIVO	Notas	2022	2021
PATRIMONIO NETO		**712**	**717**
Fondos propios	**8**	**273**	**238**
Dotación fundacional		200	200
Excedentes de ejercicios anteriores		38	36
Excedente del ejercicio		35	2
Subvenciones , donaciones y legados recibidos	**9**	**439**	**479**
PASIVO CORRIENTE		**69**	**556**
Deudas a corto plazo	**5 y 6**	**29**	**479**
Otros pasivos financieros		29	479
Acreedores comerciales y otras cuentas a pagar	**7**	**40**	**77**
Proveedores		14	48
Otros acreedores		26	29
TOTAL PATRIMONIO NETO Y PASIVO		**781**	**1.273**

Derio, 3 de julio de 2023

FUNDACIÓN EUSKALTEL

Cuenta de resultados abreviada correspondiente al ejercicio anual terminado el 31 de diciembre de 2022

(expresada en miles de euros)

	Notas	2022	2021
EXCEDENTE DEL EJERCICIO			
Ingresos de la actividad propia	**11**	**1.364**	**1.553**
Gastos de personal	**11**	**(142)**	**(130)**
Sueldos, salarios y asimilados		**(115)**	**(104)**
Cargas sociales		**(27)**	**(26)**
Otros gastos de la actividad	**11**	**(1.129)**	**(1.403)**
Amortización del inmovilizado	**5**	**(59)**	**(18)**
Otros resultados		**1**	**-**
EXCEDENTE DE LA ACTIVIDAD		**35**	**2**
EXCEDENTE ANTES DE IMPUESTOS		**35**	**2**
Impuesto sobre beneficios	**10**	-	-
Variación de patrimonio neto reconocida en el excedente del ejercicio(I)		**35**	**2**
Ingresos y gastos imputados directamente al patrimonio neto			
Subvenciones, donaciones y legados recibidos		**-**	**479**
Variaciones de patrimonio neto por ingresos y gastos imputados directamente al patrimonio neto (II)		**(40)**	**479**
RESULTADO TOTAL, VARIACIÓN DEL PATRIMONIO NETO EN EL EJERCICIO		**(5)**	**481**

MEMORIA ABREVIADA

(expresada en miles de euros)

EJERCICIO:2022

Fecha cierre: 31/12/2022

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.

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.

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 8
5) Inmovilizado material 11
6) Inversiones financieras y deudores comerciales ..... **¡Error! Marcador no definido.**
7) Beneficiarios-acreedores 12
8) Fondos propios 12
9) Subvenciones, donaciones y legados 13
10) Situación fiscal 13
11) Ingresos y gastos 14
12) Actividad de la entidad, aplicación de elementos patrimoniales a fines propios y gastos de administración 16
13) Operaciones con partes vinculadas 29
14) Otra información 30
15) Inventario 30
16) Honorarios de auditores de cuentas 31
17) Periodo Medio de Pago (PMP) 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.

De acuerdo con los estatutos de la Fundación, el Patronato de la misma está formado por los miembros que se estimen del Consejo de Administración de Euskaltel, S.A.

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.

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

2.1. Imagen fiel

Las Cuentas Anuales Abreviadas del ejercicio 2022 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 2021 fueron aprobadas por la Junta del Patronato de la Fundación celebrada el 28 de junio de 2022.

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 se presenta de forma agrupada. Aquellos detalles necesarios para su comprensión se recogen en las notas correspondientes de la Memoria.

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 pérdidas y ganancias abreviada y de la memoria abreviada, además de las cifras del ejercicio 2022, las correspondientes al ejercicio anterior, que formaban parte de las cuentas anuales abreviadas del ejercicio 2021.

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 2021

3) Excedente del ejercicio

La Junta de Patronato del 21 de diciembre de 2022 aprobó destinar el excedente positivo del ejercicio 2021 a reservas para cumplimiento de los fines que le son propios.

En el ejercicio 2022 el resultado del ejercicio ha sido de 35 miles de euros, y la propuesta de distribución es como sigue:

Base de reparto	Importe
Excedente del ejercicio	34.970,10
Total	34.970,10

Aplicación	
A reserva para cumplimiento de fines	34.970,10
Total	34.970,10

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 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.

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 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 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 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 2021	569	33	602
Altas	-	-	-
Coste al 31 de diciembre de 2022	569	33	602
Amortización acumulada al 31 de diciembre de 2021	(18)	(3)	(21)
Amortizaciones	(56)	(3)	(59)
Amortización acumulada al 31 de diciembre de 2022	(74)	(6)	(80)
Valor neto contable al 31 de diciembre de 2022	495	27	522

	Miles de euros		
	Equipos para procesos informáticos	**Otro inmovilizado**	**Total**
Coste al 31 de diciembre de 2020	90	33	123
Altas	479	-	479
Coste al 31 de diciembre de 2021	569	33	602
Amortización acumulada al 31 de diciembre de 2020	(3)	-	(3)
Amortizaciones	(15)	(3)	(18)
Amortización acumulada al 31 de diciembre de 2021	(18)	(3)	(21)
Valor neto contable al 31 de diciembre de 2021	551	30	581

En el ejercicio 2022, no se han dado altas de inmovilizado. Las altas del ejercicio 2021 por importe de 479 miles de euros, que se encontraban pendientes de pago a 31 de diciembre de 2021 bajo el epígrafe de otros pasivos financieros, se correspondían con la adquisición de switches de red y routers. A 31 de diciembre de 2022, quedan 29 miles de euros pendientes de pago registrados en otros pasivos financieros a largo plazo.

6) Deudores comerciales y otras cuentas a cobrar

El detalle de deudores comerciales y otras cuentas a cobrar para los ejercicios 2022 y 2021 es como sigue:

	Miles de euros	
	2022	**2021**
Deudores comerciales y otras cuentas a cobrar	**3**	**18**
Deudores varios	3	-
Otros créditos con las Administraciones Públicas	-	18
Total	**3**	**18**

El saldo del epígrafe Deudores Varios a 31 de diciembre de 2022 corresponde íntegramente a los importes pendientes de liquidar con Fundación Semana Verde Galicia. El saldo del epígrafe Otros créditos con las Administraciones Públicas a 31 de diciembre de 2021 correspondía íntegramente a los importes pendientes de liquidar relativos al impuesto sobre el valor añadido.

7) Beneficiarios-acreedores

Su detalle se muestra a continuación:

	Miles de euros	
	2022	**2021**
Proveedores	14	49
Otros acreedores		
Personal (remuneraciones pendientes de pago)	-	14
Otras deudas con las Administraciones Públicas	26	15
Total	**40**	**78**

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 equilibrados los gastos de su actividad con los ingresos, que pueden proceder de las aportaciones recibidas de su Patrono, 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 2022 el excedente del ejercicio ha sido de 35 miles de euros (en el ejercicio 2021 fue 2 miles de euros).

El detalle y movimiento de los Fondos propios para los ejercicios 2022 y 2021 es el siguiente:

	Miles de euros			
	Dotación fundacional	Excedentes de ejercicios anteriores	Excedente del ejercicio	TOTAL
Saldo, final del año 2020	**200**		**36**	**236**
Total excedentes del ejercicio	-	-	**2**	**2**
Otros movimientos de patrimonio-Aplicación del Excedente del ejercicio	-	**36**	**(36)**	**-**
Saldo, final del año 2021	**200**	**36**	**2**	**238**
Total excedentes del ejercicio	**-**	**-**	**35**	**35**
Otros movimientos de patrimonio-Aplicación del Excedente del ejercicio	**-**	**2**	**(2)**	**-**
Saldo, final del año 2022	**200**	**38**	**35**	**273**

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 pérdidas y ganancias 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 2022 es como sigue:

	Miles de euros
Saldo al 31 de diciembre de 2021	479
Traspaso a la cuenta de pérdidas y ganancias	(40)
Saldo al 31 de diciembre de 2022	439

10) Situación fiscal

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 2022 y 2021 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 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	
	2022	**2021**
Ingresos de promociones, patrocinadores y colaboraciones	**216**	**196**
Subvenciones, donaciones y legados imputados al excedente del ejercicio	**1.148**	**1.357**
Patrocinadores y colaboraciones	50	50
Imputación subvención capital	40	-
Euskaltel, S.A.	1.058	1.307
Total	**1.364**	**1.553**

Las aportaciones recibidas de patrocinadores y colaboradores durante los ejercicios 2022 y 2021 corresponden, a convenios de colaboración suscritos con las entidades que se muestra a continuación:

Entidad	Actividad	2022	2021
Diputación Foral de Gipuzkoa	Gipuzkoa Encounter	14	14
SPRI	Euskal Encounter, Gipuzkoa Encounter y Gamegune	155	155
Diputación Foral de Bizkaia	Euskal Encounter	15	-
XGN R Encounter XGN22 (Fundacion Semana Verde de Galicia)	Galicia Encounter	17	12
Otros patrocinadores (CEIA)	Araba Encounter	15	15
Total		**216**	**196**

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	2022	2021
Euskaltel	-	1.058	1.307
Imputación subvención capital		40	0
Diputación Foral de Álava	Araba Encounter	50	50
Total		**1.18**	**1.357**

11.2. Gastos de personal

Su detalle se muestra a continuación:

	2022	2021
Sueldos, salarios y asimilados	115	104
Cargas sociales (otras cargas sociales)	27	26
Total	**142**	**130**

El número de empleados durante el ejercicio 2022 se ha mantenido en 2 empleados (2 empleados en 2021).

Al 31 de diciembre de 2022 y 2021 la plantilla de la Fundación está compuesta por 2 empleados (1 hombre y 1 mujer).

Al 31 de diciembre de 2022 el Patronato de la Fundación está representado por 6 hombres y 1 mujer (Al 31 de diciembre de 2021: 8 hombres y 1 mujeres). 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:

	2022	2021
Servicios de profesionales independientes	946	1.102
Servicios del patrono	6	15
Servicios de otras empresas	940	1.087
Gastos comerciales y de marketing	156	276
Otros servicios exteriores	27	25
Arrendamientos y cánones	26	25
Otros	1	-
Total	**1.129**	**1.403**

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 2022 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	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.

Jornadas multitudinarias para el intercambio de conocimientos y actividades relacionadas con la informática, internet y la tecnología, celebradas en el territorio de Bizkaia y con proyección internacional.

II) Recursos humanos empleados en la actividad

Tipo	Número		Nº horas/año	
	Previsto	Realizado	Previsto	Realizado
Personal asalariado	2	2	512	520
Personal con contrato de servicios	100	101	-	-
Personal voluntario	85	83	-	-

III) Beneficiarios o usuarios de la actividad

Tipo	Número	
	Previsto	Realizado
Personas físicas	2.700	3.065
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	27	24
Otros gastos de la actividad	490	489
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	**517**	**513**
Adquisiciones de inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)	-	-
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico	-	-
Cancelación deuda no comercial	-	-
Subtotal recursos	-	-
TOTAL	**517**	**513**

IV) Objetivos e indicadores de la actividad

Objetivo	Indicador	Cuantificación	
		Previsto	Realizado
Ordenadores	Número de ordenadores previstos	2.700	3.065
Participantes	Número de participantes previstos	2.700	3.065

Actividad 2

I) Identificación

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

Descripción detallada de la actividad realizada.

Encuentro multitudinario de personas aficionadas y profesionales de la informática que buscan intercambiar conocimientos y realizar durante tres días actividades relacionadas con la informática, internet y tecnología.

II) Recursos humanos empleados en la actividad

Tipo	Número		Nº horas/año	
	Previsto	**Realizado**	**Previsto**	**Realizado**
Personal asalariado	2	2	256	240
Personal con contrato de servicios	15	16	-	-
Personal voluntario	35	39	-	-

III) Beneficiarios o usuarios de la actividad

Tipo	Número	
	Previsto	**Realizado**
Personas físicas	350	363
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	13	11
Otros gastos de la actividad	57	89
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	**70**	**100**
Adquisiciones de inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)	-	-
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico	-	-
Cancelación deuda no comercial	-	-
Subtotal recursos	-	-
TOTAL	**70**	**100**

Actividad 3

I) Identificación

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

Descripción detallada de la actividad realizada.

Party informática multitudinaria de aficionados y aficionadas y profesionales de la informática, enfocada a intercambiar conocimientos y realizar actividades en grupo con el ordenador como herramienta principal.

II) Recursos humanos empleados en la actividad

Tipo	Número		Nº horas/año	
	Previsto	Realizado	Previsto	Realizado
Personal asalariado	2	2	256	232
Personal con contrato de servicios	40	13	-	-
Personal voluntario	55	55	-	-

III) Beneficiarios o usuarios de la actividad

Tipo	Número	
	Previsto	Realizado
Personas físicas	450	456
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	13	11
Otros gastos de la actividad	57	58
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	**70**	**69**
Adquisiciones de inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)	-	-
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico	-	-
Cancelación deuda no comercial	-	-
Subtotal recursos	-	-
TOTAL	**70**	**69**

Actividad 4

I) Identificación

Denominación de la actividad	XGN
Tipo de actividad	Propia
Identificación de la actividad por sectores	Tecnologías de la Información
Lugar de desarrollo de la actividad	Galicia

Descripción detallada de la actividad realizada.

La XGN R Encounter está vinculada a la red de 'Encounters' de Fundación Euskaltel que viene desarrollándose en el País Vasco desde hace más de 25 años, y de la que forman parte la Euskal Encounter, la Gipuzkoa Encounter, y la Araba Encounter, y en la que también está integrada la Technium R Encounter (Ourense).

II) Recursos humanos empleados en la actividad

Tipo	Número		Nº horas/año	
	Previsto	**Realizado**	**Previsto**	**Realizado**
Personal asalariado	2	2	328	356
Personal con contrato de servicios	40	43	-	-
Personal voluntario	55	63	-	-

III) Beneficiarios o usuarios de la actividad

Tipo	Número	
	Previsto	**Realizado**
Personas físicas	845	854
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	16	17
Otros gastos de la actividad	111	127
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	**127**	**144**
Adquisiciones de inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)	-	-
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico	-	-
Cancelación deuda no comercial	-	-
Subtotal recursos	-	-
TOTAL	**127**	**144**

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.	62
2. Acceso a la sociedad global de la comunicación y la información.	Impulso de proyectos basados en las nuevas tecnologías.	43
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.	244

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
Rentas y otros ingresos derivados del patrimonio	-	-
Ventas y prestaciones de servicios de las actividades propias	-	-
Ventas y otros ingresos de las actividades mercantiles	-	-
Subvenciones y aportaciones del sector público	50	50
Aportaciones privadas	1.059	1.059
Otros tipos de ingresos (patrocinadores/colaboradores)	183	215
Donaciones y legados de capital percibidos	0	40
TOTAL RECURSOS OBTENIDOS	**1.292**	**1.364**

euskaltel FUNDAZIOA

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	Araba Encounter	Gipuzkoa Encounter	XGN	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	12	23	12	11	17	4	18	97	45	142
Otros gastos de la actividad	49	489	89	58	127	40	203	1.055	73	1.128
Amortización del inmovilizado	-	8	8	8	8	-	23	55	3	58
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	**61**	**520**	**109**	**77**	**152**	**44**	**244**	**1.207**	**121**	**1.328**
Adquisiciones de inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Cancelación deuda no comercial	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Subtotal inversiones	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**
TOTAL RECURSOS EMPLEADOS	**61**	**520**	**109**	**77**	**152**	**44**	**244**	**1.207**	**121**	**1.328**

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

La liquidación del presupuesto de los ejercicios 2022 y 2021 es como sigue:

2022

OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO

	INGRESOS PRESUPUESTARIOS		
Epígrafes	**PRESUPUESTO**	**REALIZACIÓN**	**DESVIACIÓN**
1. Resultado de explotación de la actividad mercantil	-	-	-
2. Cuotas de usuarios y afiliados	-	-	-
3. Ingresos de promociones, patrocinadores y colaboraciones	1.241	1.274	(33)
4. Subvenciones, donaciones y legados imputados al resultado del ejercicio	50	90	-
5. Otros ingresos	-	-	-
6. Ingresos financieros	-	-	-
7. Ingresos extraordinarios	-	-	-
TOTAL INGRESOS OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO	**1.291**	**1.364**	**(33)**

2021

OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO

	INGRESOS PRESUPUESTARIOS		
Epígrafes	**PRESUPUESTO**	**REALIZACIÓN**	**DESVIACIÓN**
1. Resultado de explotación de la actividad mercantil	-	-	-
2. Cuotas de usuarios y afiliados	-	-	-
5. Ingresos de promociones, patrocinadores y colaboraciones	2.489	1.503	986
6. Subvenciones, donaciones y legados imputados al resultado del ejercicio	50	50	-
5. Otros ingresos	-	-	-
6. Ingresos financieros	-	-	-
7. Ingresos extraordinarios	-	-	-
TOTAL INGRESOS OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO	**2.539**	**1.553**	**986**

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.

2022	**GASTOS PRESUPUESTARIOS**		
Epígrafes	**PRESUPUESTO**	**REALIZACIÓN**	**DESVIACIÓN**
1. Ayudas monetarias	-	-	-
2. Gastos por colaboraciones y del Órgano de Gobierno	1.083	1.128	(45)
3. Consumos de explotación	-	-	-
4. Gastos de personal	150	142	8
5. Amortizaciones, provisiones y otros gastos	58	58	-
6. Gastos financieros y gastos asimilados	-	-	-
7. Gastos extraordinarios	-	-	-
TOTAL GASTOS OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO	**1.291**	**1.328**	**(37)**
SALDO OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO	**-**	**36**	**(4)**

2021	**GASTOS PRESUPUESTARIOS**		
Epígrafes	**PRESUPUESTO**	**REALIZACIÓN**	**DESVIACIÓN**
1. Ayudas monetarias	-	-	-
2. Gastos por colaboraciones y del Órgano de Gobierno	2.345	1.403	942
3. Consumos de explotación	-	-	-
4. Gastos de personal	140	130	10
5. Amortizaciones, provisiones y otros gastos	54	18	36
6. Gastos financieros y gastos asimilados	-	-	-
7. Gastos extraordinarios	-	-	-
TOTAL GASTOS OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO	**2.539**	**1.551**	**988**
SALDO OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO	-	**2**	**(2)**

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 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 2022, 2021, 2020, 2019, 2018 y 2017 han ascendido a 1.364 miles de euros, 2.030 miles de euros, 1.448 miles de euros, 2.287 miles de euros y 1.946 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	%		2.018	2.019	2.020	2.021	2.022	Importe pend. aplicar
2018	1.946	-	-	1.946	1.362	70%	1.566	1.252	-	-	-	-	-
2019	2.287	-	-	2.287	1.601	70%	1.595	-	1.595	6	-	-	-
2020	1.448	-	-	1.448	1.014	70%	1.385	-	-	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	-

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	Gastos de personal	Gasto de personal en plantilla de la Fundación	5% del sueldo de un empleado +75% del sueldo de otro empleado	41
623	Otros gastos de la actividad	Gastos de asesoramiento de externos y auditorías	100%	18
629	Otros gastos de la actividad	Alquileres	40%	3
626	Otros gastos de la actividad	Servicios bancarios	100%	-
629	Otros gastos de la actividad	Servicios telecomunicaciones	40%	1
TOTAL GASTOS DE ADMINISTRACIÓN				**63**

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)

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 1.324 miles de euros, aplicando el porcentaje máximo del 20%.

13) Operaciones con partes vinculadas

A 31 de diciembre de 2022 y 2021 no hay saldos con partes vinculadas.

La información relativa a transacciones con partes vinculadas en 2022 y 2021 es la siguiente:

Transacciones con partes vinculadas

	Patrono	
	2022	**2021**
Ingresos de la actividad propia	1.057	1.307
Total ingresos	**1.057**	**1.307**
Otros gastos de la actividad	6	13
Total gastos	**6**	**13**

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 2022, se ha traspasado a la cuenta de resultados 40 miles de euros de dicha subvención.

	AÑO 2022	
Alquiler de espacios	2.372,01	
Servicios de telefonía	3.682,67	
TOTAL AÑO 2022	**6.054,68**	IVA incluido

	AÑO 2021	
Alquiler de espacios	9.488,08	
Servicios de telefonía	3.218,13	
TOTAL AÑO 2021	**12.706,21**	IVA incluido

Alquiler de espacios a la Fundación para su sede y desarrollo principal de actividad, así como servicios de telecomunicaciones, en ambos casos prestados por Euskaltel, S.A., considerando que se efectúan en interés de la Fundación, sin que exista conflicto de intereses, con valoración de mercado y proporcional y equilibrada respecto de las actividades realizadas y los fines perseguidos y, por supuesto, sin que suponga peligro alguno para la viabilidad de la Fundación la repercusión de los mencionados conceptos.

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	Detalle del gasto
640	Sueldo director	90

14) Otra información

Los miembros del Patronato a 31 de diciembre de 2022 y 2021 eran los siguientes:

Miembros al 31 de diciembre de 2022

Sr. D. Xabier Iturbe Otaegi
Sr. D. Meinrad Spenger
Sr. D. Josep María Echarri Torres
Sr. D. José Germán López Fernández
Sr. D. Iñaki Alzaga Etxeita.
Sra. Dña. Beatriz Mato Otero
D. José Eulalio Poza Sanz.

Miembros al 31 de diciembre de 2021

Sr. D. Xabier Iturbe Otaegi
Sr. D. Meinrad Spenger
Sr. D. Josep María Echarri Torres
Sr. D. Jose Germán López Fernández
Sr. D. Stefano Bosio
Sr. D. Miguel Juan Segura Martín
Sr. D. Jorge Lluch Pauner
Sr. D. Iñaki Alzaga Etxeita.
Sra. Dña. Beatriz Mato Otero

15) Inventario

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 de la entidad, se detalla a continuación:

2022

Descripción	Fecha de Adquisición	Valor contable Fecha adquisición	Amortizaciones posteriores	Valor neto contable 31.12.2022
Pant1 165"	16/10/2020	45	8	28
Pant2 165"	30/10/2020	45	8	28
Carretilla elevadora	21/12/2020	33	3	27
Switches red y routers	13/12/2021	479	40	439

		2021		
Descripción	Fecha de Adquisición	Valor contable Fecha adquisición	Amortizaciones posteriores	Valor neto contable 31.12.2021
Pant1 165"	16/10/2020	45	9	36
Pant2 165"	30/10/2020	45	9	36
Carretilla elevadora	21/12/2020	33	3	30
Switches red y routers	13/12/2021	479	-	479

16) Honorarios de auditores de cuentas

Los honorarios devengados durante el ejercicio 2022 por KPMG Auditores, S.L. por los servicios de auditoría de cuentas ascendieron a 3 miles de euros (2021: 2 miles de euros), no habiendo importes adicionales por otros servicios de verificación.

Asimismo, no se han devengado honorarios durante los ejercicios 2022 y 2021 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 pago 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, a través del Periodo Medio de Pago (PMP).

ANEXO I

Las actividades realizadas durante el ejercicio anual terminado el 2022 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

En 2022, la presentación de la nueva edición del proyecto Share al alumnado se realizó de forma virtual y contó con las intervenciones de Julen Elgeta, presidente de HETEL, Aitor Ibarguen (Elecnor), además de los exalumnos de STI Juan Ignacio García y Gorka López.

Eder Gómez, coordinador de SHARE presento el proyecto a los/as participantes, así como los emparejamientos de los equipos de trabajo constituidos por 2 o 3 personas de distintos centros de FP.

Se reunió a 38 estudiantes del Ciclo de Telecomunicaciones para desarrollar una red corporativa de una empresa ficticia.

En primer lugar, los estudiantes tenían que desarrollar 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 permitía al alumnado familiarizarse con diferentes herramientas TIC (email, mensajería, VoIP, videoconferencia, cloud computing, LMS) y se utilizaba la metodología basada en retos a la hora de abordar el proyecto. De este modo, los y las estudiantes tomaban una mayor responsabilidad e implicación en el desarrollo de su trabajo y se lograba crear un ambiente más similar al de un entorno laboral.

Objetivo: Apoyar a la difusión de las vocaciones científicas en la juventud.

https://www.hetel.eus/

KAIXO MUNDUA

Para la edición 2021/2022 ha contado con la participación de 34 centros escolares y un total participativo de 1.115 alumnas/os. Además, después de la experiencia en la primera edición y tras la emergencia sanitaria, se ha optimizado la utilización de recursos digitales y la entrega de premios se ha realizado vía Twitch desde nuestras instalaciones de Euskaltel en Azkoitia.

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

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

STEM CON ESCOLARES

Son talleres o jornadas que combinan diferentes disciplinas como las Artes Plásticas, Literatura, etc., con la Historia-Memoria Histórica, el euskera o la cultura vasca.

En 2022, una vez retomada la nueva normalidad hasta el 31 de octubre se han realizado talleres con 1.849 niñas y niños.

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

EYPE

El Parlamento Europeo de los Jóvenes (European Youth Parliament, en inglés) es una organización sin ánimo de lucro y apartidista con un espíritu educador encaminado a lidiar con las necesidades de la juventud europea. EYP anima a los jóvenes a tener un pensamiento crítico e independiente y les facilita el aprendizaje de habilidades sociales y políticas.

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.

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.

En 2022, entre las fechas del 10 y el 13 de marzo, Bilbao tuvo la oportunidad de acoger un año más uno de los eventos organizados por la asociación EYP España. En este evento, los jóvenes tuvieron la oportunidad de conocer a gente extraordinaria del resto de países europeos para debatir y proponer ideas a problemas a los que la Unión Europea se enfrenta actualmente. Desde los retos medioambientales que la industria textil suponía hasta la implementación de educación sexual, Bilbao acogió a todos y cada uno de sus integrantes con sus brazos abiertos, creando una experiencia y memoria inolvidable.

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

https://eyp.org/

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	120	112
Personal con contrato de servicios	-	-	8	7	-	
Personal voluntario	-	-	10	16	-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	-	-	1.695	1.364
Personas jurídicas	-		34	
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-		-	

D) Recursos económicos a empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	5.680,00	5.716,93
Otros gastos de la actividad	17.000,00	26.000,00
TOTAL	**22.680,00**	**31.716,93**

ACTIVIDAD 02 – Colaboraciones startups

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Colaboración startups**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Creación de contenido, streaming, influencers…
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

A través de la startup que organiza Omniscon hemos realizado una gala donde se otorgaban premios a creadores de contenido de habla hispana en diferentes categorías. Los «Oscars» de Twitch, Youtube y otras redes.

Es un festival dentro del BEC para poner en contacto a los creadores de contenido digital con sus seguidores. Se trata de visibilizar a los creadores de contenido y abrir nuevas oportunidades de negocio.

Objetivo: Potenciar y establecer lazos con startups de origen vasco.

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	120	129
Personal con contrato de servicios	-	-	10	4	-	-
Personal voluntario	-	-	-	-	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	-	-	311	94
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos a empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	5.680,00	6.613,87
Otros gastos de la actividad	38.000,00	23.300,00
TOTAL	**43.680,00**	**29.913,87**

Web
https://omnisclub.com/

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

ACTIVIDAD 03 – EE30

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Euskal Encounter 30**
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 es la lan party más multitudinaria y longeva del Estado.

Euskaltel Fundazioa se encarga de la organización de Euskal Encounter con el apoyo de Gobierno Vasco a través de SPRI. La misión de Euskaltel Fundazioa es fomentar la conexión entre personas, empresas e iniciativas en el contexto del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Por ello, organiza cada año estos encuentros tecnológicos en los tres territorios con el objetivo de compartir conocimientos, ideas y valores entre los aficionados y profesionales de la informática y la tecnología.

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.

Euskal Encounter cerró su edición número 30 con un notable éxito. Miles de aficionadas y aficionados a la tecnología han disfrutado de cuatro días cargados con más de 300 actividades, incluyendo conferencias, creatividad digital, streaming, videojuegos, software libre y hardware. Y además, 10.000 personas han visitado la Opengune. El objetivo era recuperar paulatinamente las cifras previas a la pandemia, pero la edición que hoy termina ha superado todas las expectativas y refuerza el optimismo de cara a nuevas citas.

Como balance final, el evento tecnológico contó con 3000 ordenadores, 5000 participantes y 10.000 personas que han visitado la zona Opengune de libre acceso, en la que han estado instaladas las áreas de conferencias y talleres, los stands de empresas, las zonas para experimentar la realidad virtual de forma totalmente inmersiva y la nueva área de streaming, entre otras propuestas lúdicas y formativas.

Cabe destacar que los participantes mostraron una extraordinaria actividad en todas las iniciativas propuestas en el programa, muy superior a la de los eventos previos a la pandemia, lo que demuestra las enormes ganas que existían de disfrutar de un evento de estas características sin restricciones.

Las decenas de charlas y conferencias desarrolladas durante los cuatro días de evento también han obtenido un gran seguimiento. Algunas, relacionadas con la computación cuántica, el coche eléctrico, la inteligencia artificial, la ciberseguridad, la realidad aumentada, los avatares o el metaverso fueron especialmente atractivas para el público que se ha acercado a la zona Opengune.

Durante el evento se desarrollaron charlas que despertaron un especial interés, como las impartidas por Ignacio de Blas, doctor en Veterinaria por la Universidad de Zaragoza y experto en Epidemiología, y por Alfredo Corell, inmunólogo y catedrático de la Universidad de Valladolid, que analizaron los éxitos y los fracasos en el uso de la tecnología para combatir la Covid-19. También cosecharon un gran seguimiento conferencias como las centradas en temáticas de ciberseguridad, videojuegos, criptomonedas, inteligencia artificial o creatividad digital.

De igual forma, la retransmisión de una selección de 28 conferencias a través de los canales de Twitch y YouTube de la Euskal Encounter permitieron que miles de personas desde sus casas pudieran seguir estas acciones formativas.

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	512	520
Personal con contrato de servicios	72	28	75	26	-	-
Personal voluntario	75	10	72	11	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	2450	250	2755	310

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	26.632,00	23.588,74
Otros gastos de la actividad	490.000,00	489.370,56
TOTAL	**516.632,00**	**512.959,30**

Web
https://euskalencounter.org

ACTIVIDAD 04 – AE09

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Araba Encounter 09.**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Tecnologías de la Información.
Lugar desarrollo de la actividad	Araba.

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

La Araba Encounter se trata de una party propia a imagen de la Euskal Encounter pero con carácter propio.

Encuentro multitudinario de personas aficionadas y profesionales de la informática que buscan intercambiar conocimientos y realizar durante tres días actividades relacionadas con la informática, internet y tecnología.

Euskaltel Fundazioa organiza y patrocina este encuentro informático y cuenta con la colaboración de Euskaltel, la Diputación Foral de Álava, y del Departamento de Desarrollo Económico, Sostenibilidad y Medio Ambiente del Gobierno Vasco a través de SPRI.

Araba Encounter forma parte de la red Encounter de parties informáticas, junto con los eventos vascos Gipuzkoa Encounter y Euskal Encounter, y con la gallega XGN R Encounter de Silleda (Pontevedra). Euskaltel Fundazioa, en su misión de fomentar la conexión entre personas, empresas e iniciativas en el contexto del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, organiza cada año estos encuentros en los tres territorios con el objetivo de compartir conocimientos, ideas y valores entre los aficionados y profesionales de la informática y la tecnología.

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.

La novena edición de la Araba Encounter, que se ha desarrollado en formato online, se cerró con un balance muy positivo, y con la buena noticia de que será el último evento de la familia Encounter que tenga que celebrarse de forma virtual.

Las más de 40 actividades programadas se han desarrollado según lo previsto, gracias a la colaboración de los participantes, que pese al formato online han vuelto a mostrar sus ganas de disfrutar y compartir conocimientos. De esta manera, la cita tecnológica alavesa ha vuelto a cumplir su objetivo de ser un punto de encuentro para los aficionados a la tecnología.

Ha sido muy destacable el espíritu colaborativo, el apoyo mutuo y la solidaridad entre los participantes, que forman parte del ADN de todas las citas Encounter organizadas por Euskaltel Fundazioa, cuya misión es contribuir a crear y fomentar la conexión entre personas, empresas e iniciativas en el contexto del uso de las TIC.

A destacar también el al alto interés de las 11 charlas y conferencias formativas, con temáticas tan variadas como la inteligencia artificial, las nuevas herramientas de marketing, la ciberseguridad o los videojuegos, que han contado con un importante seguimiento a través del streaming.

La organización de la Araba Encounter ha destacado también la participación en las decenas de competiciones de arte digital, software libre, hardware y juegos, que en líneas generales se han mantenido en los mismos parámetros que en una party presencial. Este hecho conviene destacarlo especialmente, ya que confirma la confianza y la fidelidad de los participantes hacia esta cita tecnológica. Su fidelidad es muy valorada por los organizadores, ya que ha permitido mantener una base de participantes durante la pandemia que ahora facilita la organización de las citas presenciales.

El evento, cuya unidad de control ha estado instalada en el Parque Tecnológico de Álava, ha sido organizado por Euskaltel Fundazioa, con la colaboración de Euskaltel, la Diputación Foral de Álava, y del Departamento de Desarrollo Económico, Sostenibilidad y Medio Ambiente del Gobierno Vasco a través de SPRI.

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	256	240
Personal con contrato de servicios	10	5	10	6	-	-
Personal voluntario	30	5	32	7	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	300	50	319	44

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	13.200,00	11.508,59
Otros gastos de la actividad	57.000,00	88.920,13
TOTAL	**70.200,00**	**100.428,72**

Web
https://arabaencounter.org

ACTIVIDAD 05 – GE16

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Gipuzkoa Encounter - GE16**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Tecnologías de la Información.
Lugar desarrollo de la actividad	Gipuzkoa

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

La Gipuzkoa Encounter es una reunión multitudinaria de aficionados y profesionales de la informática que de Tolosa, del Departamento de Promoción Económica, Medio Rural y Equilibrio Territorial de la Diputación Foral de Gipuzkoa, y del Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras del Gobierno Vasco a través de SPRI.

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.

Se realizaron, de manera online, 20 charlas y talleres y decenas de competiciones organizadas en campos como arte digital, programación, hardware, videojuegos o ciberseguridad, entre otros.

Tras dos años de restricciones y limitaciones para este tipo de eventos, sí se ha detectado entre los participantes un gran deseo de volver a los encuentros tal como se desarrollaban antes de la pandemia de COVID-19. De hecho, la organización ha comenzado ya a preparar la Euskal Encounter 30, que se celebrará en formato presencial del 22 al 25 de julio.

Con todo, durante esta Gipuzkoa Encounter 16 se ha registrado una gran actividad. El sistema establecido por la organización ha permitido la interacción continua entre las y los participantes, a través salas virtuales para desarrollar las actividades y mantener la interacción social. Y al mismo tiempo, las emisiones a través de Youtube y el programa Encounter TV desarrollado a través de Twitch han contado con un amplio seguimiento.

A través de conferencias, talleres técnicos para usuarios y usuarias avanzadas y charlas divulgativas, los expertos y expertas reunidas en Gipuzkoa Encounter han abordado temas en torno al mundo de los videojuegos, la programación, el arte o incluso la creación sencilla de medidores de CO2. Entre las cuestiones que más interés han despertado destacan el futuro de Instagram, la falta de regulación en torno a las NFTs, la problemática legal de Google Analytics o las aplicaciones tecnológicas que permiten ahorrar energía en casa.

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	256	232
Personal con contrato de servicios	30	10	11	2	-	-
Personal voluntario	50	5	51	4	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	400 (Presencial)	50 (Presencial)	397 (Virtual)	59 (Virtual)

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	13.200,00	11.086,50
Otros gastos de la actividad	57.000,00	57.859,56
TOTAL	**70.200,00**	**68.946,06**

Web
https://gipuzkoaencounter.org

ACTIVIDAD 06 – XGNR22

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**XGN R Encounter 22**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Tecnologías de la Información.
Lugar desarrollo de la actividad	Silleda. Galicia.

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

La XGN R Encounter en la segunda lan party más grande de España, por detrás de la Euskal Encounter.

La XGN R Encounter está vinculada a la red de 'Encounters' de Euskaltel Fundazioa que viene desarrollándose en el País Vasco desde hace más de 25 años, y de la que forman parte la Euskal Encounter, la Gipuzkoa Encounter, y la Araba Encounter, y en la que también está integrada la Technium R Encounter (Ourense). Los resultados de esta colaboración han sido muy positivos, y confirman que a futuro permitirá una vía de crecimiento de todos los eventos. De hecho, organizadores y voluntarios de los eventos gallegos acuden con asiduidad a otros eventos de la familia 'Encounter', para compartir experiencias e intercambiar conocimientos.

El evento cuenta con la colaboración y patrocinio oficial de R y con el apoyo de la Conselleria de Política Social de la Xunta de Galicia, impulsora de la party.

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.

Los cerca de 800 participantes han podido disfrutar, gracias a R, de una velocidad de conexión de 20 Gbps que, además de permitir una gran experiencia al usuario, sitúa al recinto como una de las instalaciones con mejor conectividad de Galicia

Las más de 50 actividades programadas registraron una alta participación y la satisfacción ha sido generalizada entre los inscritos

El evento contó, de nuevo, con el apoyo de la Consellería de Política Social e Xuventude de la Xunta de Galicia y con R como empresa colaboradora y patrocinadora oficial

La 22ª XGN R Encounter ha terminado tras tres días en que la informática y las nuevas tecnologías han sido las protagonistas en el recinto Feira Internacional de Galicia ABANCA, mostrado una gran fortaleza para recuperarse tras la pandemia y poder continuar así con su senda de crecimiento, con la que pretende convertirse tanto en el punto de encuentro de los aficionados a la tecnología en el noroeste de España como en la segunda mayor party a nivel nacional, tras la Euskal Encounter en el País Vasco.

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	328	356
Personal con contrato de servicios	30	10	35	8	-	-
Personal voluntario	50	5	55	8	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	750 (Presencial)	95 (Presencial)	655 (Presencial)	199 (Presencial)

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	16.144,00	16.763,29
Otros gastos de la actividad	111.000,00	127.173,35
TOTAL	**127.144,00**	**143.936,64**

Web
https://xgnrencounter.gal

ACTIVIDAD 07 – 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 una iniciativa de la primera asociación de Hacking Ético de Euskadi, organización sin ánimo de lucro constituida en Donostia y conformada por diferentes profesionales vinculados a la investigación de seguridad informática e informática forense.

Objetivo: Poner en contacto a aficionados y profesionales del sector de la ciberseguridad. Promover la comunidad y la cultura en materia de seguridad digital.

La quinta edición de este congreso tuvo lugar en el Colegio Mayor Olarain de Donostia-San Sebastián (Gipuzkoa) los días 24 y 25 de junio de 2022, acudiendo al mismo el máximo de los asistentes posibles (180 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).

Así mismo durante esta edición se llevó a cabo por segundo año una iniciativa de gran valor para la comunidad donde los asistentes pudieron acudir a un hackathon organizado fuera del horario del congreso, destinado a compartir experiencias y conocimientos. Esta actividad fue orientada a generar comunidad y acompañar a personas que desearan tener una base de conocimiento para dedicarse a la seguridad informática, e incluso dándoles la posibilidad de visibilizar a proyectos Open Source y encontrar colaboradores. La noche del viernes 24 de junio se celebró el hackathon en una serie de iniciativas relacionadas con el hacking.

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	24	19
Personal con contrato de servicios	0	0	0	0	-	-
Personal voluntario	10	2	11	1	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	180	20	164	14
Personas jurídicas	-	-	0	0
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	0	0

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	1.136,00	882,24
Otros gastos de la actividad	3.000,00	3.000,00
TOTAL	**4.136,00**	**3.882,24**

Web
https://www.euskalhack.org

ACTIVIDAD 08 – GID11

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Innobasque - Global Innovation Day 11**
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.

Evento en el que se da a conocer un avance del Informe Innobasque de Innovación y se muestran los proyectos innovadores de Euskadi.

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

El día 9 de noviembre se celebró en el Kursaal la undécima edición del Global Innovation Day.

Global Innovation Day es la gran cita de la innovación vasca organizada por la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque con el objetivo de poner en valor la innovación vasca ante toda la sociedad y posicionar Euskadi como territorio innovador.

La undécima edición del Global Innovation Day ha sido un evento 100% presencial y único que ha girado en torno al talento como motor de innovación.

Dos grandes talentos vascos, Pedro Miguel Etxenike y Miguel Zugaza, mantuvieron un diálogo que no dejó indiferente a nadie, se dieron a conocer 11 ilusionantes casos prácticos de innovación, y se debatió sobre el talento en Euskadi.

El Lehendakari Iñigo Urkullu Rentería clausuró el acto.

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	24	32
Personal con contrato de servicios	10	5	2	6	-	-
Personal voluntario	-	-	-	-	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (asistentes presenciales)	50	50	417	
Personas físicas (asistencia virtual)	-		-	
Personas jurídicas	-	-		
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-		

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	904,00	1.496,01
Otros gastos de la actividad	3.000,00	3.000,00
TOTAL	**3.904,00**	**4.496,01**

Web

https://www.innobasque.eus/

ACTIVIDAD 09 – Ingurune Digitaleko Hiztegia

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Ingurune Digitaleko Hiztegia**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Telecomunicaciones. Euskara.
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

Hablamos día a día sobre los conceptos que conforman el entorno digital, con normalidad y casi sin advertirlo.

Lo cual no quiere decir que conozcamos realmente esos conceptos que supuestamente nos son tan conocidos; tampoco quiere decir que conozcamos las compensaciones vascas adecuadas para denominarlos, ni que las utilicemos en nuestra actuación tanto oral como escrita.

Los nuevos términos surgen constantemente y a gran velocidad, y muchos, además, los adquirimos en la misma lengua de llegada; generalmente, en inglés.

Por ello, si queremos impulsar el uso de los términos en euskera, es imprescindible recoger, crear y difundir las denominaciones vascas de estos conceptos.

Ese es precisamente el objetivo de este diccionario: recoger los términos de estos conceptos en diferentes idiomas y ponerlos a disposición de usuarios tanto normales como avanzados.

Junto a ello, queremos hacer un esfuerzo por definir los conceptos más significativos en el ámbito del entorno digital, a través de su definición.

Objetivo: Referencia terminológica para profesionales y usuario del sector del entorno digital.

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	22
Personal con contrato de servicios	1	1	1	2	-	175
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	-	-	25.000	25.000

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	1.360,00	1.016,48
Otros gastos de la actividad	5.000,00	5.000,00
TOTAL	**6.360,00**	**6.016,48**

Web

http://ide.eus/

http://www.telekomunikaziohiztegia.org/

ACTIVIDAD 10 – MM.CC.

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Medios de Comunicación**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Comunicación
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi, Galicia y Madrid.

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

El objetivo de este apartado es el dar a conocer los proyectos de Euskaltel Fundazioa.

Objetivo: Dar a conocer los proyectos y marca de Fundación Euskaltel y captar fondos para eventos futuros.

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	14	10
Personal con contrato de servicios	0	0	0	0	-	
Personal voluntario	0	0	0	0	-	

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	595.00	479,52
Otros gastos de la actividad	27.000,00	28.420,00
TOTAL	**27.595,00**	**28.899,52**

E) Otros objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación	
		Previsto	Realizado
Maximizar el eco de la marca	Impacto Publicitario esperado	+ 5.000.000	3.455.350

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

ACTIVIDAD 11 – Gamegune - Presencial

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Gamegune - Presencial - esports**
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.

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

Este 2022, se ha puesto el foco en los jugadores de Valorant y LOL.

El domingo 15 de mayo se celebró conjuntamente con la AE09, Gamegune en el Parque Tecnológico de Álava. Si bien habitualmente hemos organizado torneos con los mejores equipos de España tanto de Valorant como CSGO (y otros en el pasado), esta vez celebramos un partido de exhibición de Valorant que sirvió como punto de encuentro para creadores de Euskadi. Fue un partido en formato presencial (BO3) con equipos formados por streamers de diferentes niveles. El objetivo es celebrar la Gamegune PRO el año que viene en esta misma sede.

Entre los días 11 y 13 de noviembre, se Llevaron a cabo en formato online los clasificatorios para la final que tuvieron lugar el día 25 de noviembre de manera presencial en la Torre Bizkaia.

Un día antes de la gran final de GAMEGUNE PRO se celebró también la final de la parada de GameGune del Circuito Tormenta.

El Circuito Tormenta es el mayor proyecto amateur a nivel estatal que vincula y aúna las mayores competiciones de League of Legends y VALORANT.

El 25 y 26 de noviembre se celebró GameGune PRO en la torre BAT (B Accelerator Tower).

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	184	212
Personal con contrato de servicios	5	2	8	4		
Personal voluntario	8	4	18	6		

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	1000	150	350	80
Personas jurídicas				
Proyectos sin cuantificar beneficiarios				

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	10.024,00	10.319,81
Otros gastos de la actividad	110.000,00	128.945,95
TOTAL	**120.024,00**	**139.265,76**

Web

https://www.gamegune.org/

ACTIVIDAD 12 – Gamegune Online

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Gamegune Online - esports**
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.

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

Del 5 al 26 de mayo organizamos un torneo de Forza horizon 5.

Y el 22 julio dentro de la Euskal Encounter organizamos la EE30, championship para los entusiastas de los fighting games (Street figther y Quake), en el BEC (Bilbao Exhibition Centre). El torneo de StreetFighter V con 2000€ en premios se celebró en la Opengune, zona abierta tanto para los asistentes a la party como al público general.

Además, se jugó también la fase final de Valorant.

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	170	156
Personal con contrato de servicios	5	2	6	1	-	-
Personal voluntario	8	4	10	3	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	1000	150	1150	125
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	9.400,00	7.942,25
Otros gastos de la actividad	75.000,00	73.847,41
TOTAL	**84.400,00**	**81.789,66**

Web

https://www.gamegune.org/