Fundación Euskaltel

Cuentas Anuales abreviadas correspondientes al ejercicio anual terminado

el 31 de diciembre de 2023

42870197Z ALBERTO CASTAÑEDA (R: B83811463)

Digitally signed by 42870197Z ALBERTO CASTAÑEDA (R: B83811463)
Date: 2024.06.28 15:00:40 +02'00'

EL SECRETARIO

15969737D XABIER GOTZON ITURBE

Firmado digitalmente por 15969737D XABIER GOTZON ITURBE
Fecha: 2024.06.28 14:19:25 +02'00'

Vº Bº EL PRESIDENTE

FUNDACIÓN EUSKALTEL

Balance abreviado al 31 de diciembre de 2023

(Expresado en miles de euros)

ACTIVO	Notas	2023	2022
ACTIVO NO CORRIENTE		**459**	**525**
Inmovilizado material	**5**	456	522
Inversiones financieras a largo plazo		3	3
ACTIVO CORRIENTE		**267**	**256**
Deudores comerciales y otras cuentas a cobrar	**6**	-	3
Efectivo y otros activos líquidos equivalentes		267	253
TOTAL ACTIVO		**726**	**781**

PATRIMONIO NETO Y PASIVO	Notas	2023	2022
PATRIMONIO NETO		**680**	**712**
Fondos propios	**8**	**289**	**273**
Dotación fundacional		200	200
Excedentes de ejercicios anteriores		73	38
Excedente del ejercicio		16	35
Subvenciones , donaciones y legados recibidos	**9**	**391**	**439**
PASIVO CORRIENTE		**46**	**69**
Deudas a corto plazo	**5 y 6**	**-**	**29**
Otros pasivos financieros		-	29
Acreedores comerciales y otras cuentas a pagar	**7**	**46**	**40**
Proveedores		7	14
Otros acreedores		39	26
TOTAL PATRIMONIO NETO Y PASIVO		**726**	**781**

Derio, 28 de junio de 2024

FUNDACIÓN EUSKALTEL

Cuenta de resultados abreviada correspondiente al ejercicio anual terminado el 31 de diciembre de 2023

(expresada en miles de euros)

	Notas	2023	2022
EXCEDENTE DEL EJERCICIO			
Ingresos de la actividad propia	**11**	**1.135**	**1.364**
Gastos de personal	**11**	**(154)**	**(142)**
Sueldos, salarios y asimilados		**(123)**	**(115)**
Cargas sociales		**(31)**	**(27)**
Otros gastos de la actividad	**11**	**(899)**	**(1.129)**
Amortización del inmovilizado	**5**	**(66)**	**(59)**
Otros resultados		**-**	**1**
EXCEDENTE DE LA ACTIVIDAD		**16**	**35**
EXCEDENTE ANTES DE IMPUESTOS		**16**	**35**
Impuesto sobre beneficios	**10**	-	-
Variaciones de patrimonio neto por ingresos y gastos transferidos a la cuenta de perdidas y ganancias (II)	**9**	**(48)**	**(40)**
RESULTADO TOTAL, VARIACIÓN DEL PATRIMONIO NETO EN EL EJERCICIO		**(32)**	**(5)**

MEMORIA ABREVIADA

(expresada en miles de euros)

EJERCICIO:2023

Fecha cierre: 31/12/2023

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.

Memoria de Cuentas Anuales Abreviadas

31 de diciembre de 2023

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..... 11

6) Deudores comerciales y otras cuentas a cobrar 12

7) Beneficiarios-acreedores..... 12

8) Fondos propios..... 13

9) Subvenciones, donaciones y legados 14

10) Situación fiscal..... 14

11) Ingresos y gastos 15

12) Actividad de la entidad, aplicación de elementos patrimoniales a fines propios y gastos de administración..... 17

13) Operaciones con partes vinculadas..... 30

14) Otra información 32

15) Inventario 32

16) Honorarios de auditores de cuentas..... 32

17) Periodo Medio de Pago (PMP) 33

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 abreviadas

2.1. Imagen fiel

Las Cuentas Anuales Abreviadas del ejercicio 2023 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 2022 fueron aprobadas por la Junta del Patronato de la Fundación celebrada el 23 de junio de 2023.

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 2023, las correspondientes al ejercicio anterior, que formaban parte de las cuentas anuales abreviadas del ejercicio 2022.

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 2022

3) Excedente del ejercicio

La Junta de Patronato del 21 de diciembre de 2023 aprobó destinar el excedente positivo del ejercicio 2021 a reservas para cumplimiento de los fines que le son propios.

En el ejercicio 2023 el resultado del ejercicio ha sido de 16 miles de euros, y la propuesta de distribución es como sigue:

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 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 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

	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

Durante los ejercicios 2023 y 2022 no se han producido altas de inmovilizado.

a) Perdidas por deterioros

Durante los ejercicios terminados el 31 de diciembre de 2023 y 2022 no se han reconocido ni revertido correcciones valorativas por deterioro significativas para ningún inmovilizado material individual.

b) Bienes totalmente amortizados

Al 31 de diciembre 2023 y 2022 no existen elementos del inmovilizado material que están totalmente amortizados y en uso.

c) Seguros

La Sociedad 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 2023 y 2022 la Sociedad 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 2023 y 2022 es como sigue:

	Miles de euros	
	2023	**2022**
Deudores comerciales y otras cuentas a cobrar	**-**	**3**
Deudores varios	-	3
Total	**-**	**3**

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.

7) Beneficiarios-acreedores

Su detalle se muestra a continuación:

	Miles de euros	
	2023	**2022**
Proveedores	7	14
Otros acreedores		
Otras deudas con las Administraciones Públicas	39	26
Total	**46**	**40**

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 2023 el excedente del ejercicio ha sido de 16 miles de euros (en el ejercicio 2022 fue 35 miles de euros).

El detalle y movimiento de los Fondos propios para los ejercicios 2023 y 2022 es el siguiente:

	Miles de euros			
	Dotación fundacional	**Excedentes de ejercicios anteriores**	**Excedente del ejercicio**	**TOTAL**
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**
Total excedentes del ejercicio	**-**	**-**	**16**	**16**
Otros movimientos de patrimonio-Aplicación del Excedente del ejercicio	**-**	**35**	**(35)**	**-**
Saldo, final del año 2023	**200**	**73**	**16**	**289**

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 2023 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
Traspaso a la cuenta de pérdidas y ganancias	(48)
Saldo al 31 de diciembre de 2023	391

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 2023 y 2022 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	
	2023	**2022**
Ingresos de promociones, patrocinadores y colaboraciones	**304**	**216**
Subvenciones, donaciones y legados imputados al excedente del ejercicio	**831**	**1.148**
Patrocinadores y colaboraciones	50	50
Imputación subvención capital (nota 9)	48	40
Euskaltel, S.A.	733	1.058
Total	**1.135**	**1.364**

Las aportaciones recibidas de patrocinadores y colaboradores durante los ejercicios 2023 y 2022 corresponden, a convenios de colaboración suscritos con las entidades que se muestra a continuación:

Entidad	Actividad	2023	2022
Diputación Foral de Gipuzkoa	Gipuzkoa Encounter	-	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	55	17
Otros patrocinadores (CEIA)	Araba Encounter	-	15
PCBOX	Euskal Encounter	4	-
BBK	Euskal Encounter	15	-
Cámara Comercio Bilbao	Euskal Encounter	75	
Total		**304**	**216**

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	2023	2022
Euskaltel	-	733	1.058
Imputación subvención capital		48	40
Diputación Foral de Álava	GameGune	50	50
Total		**831**	**1.118**

11.2. Gastos de personal

Su detalle se muestra a continuación:

	2023	2022
Sueldos, salarios y asimilados	124	115
Cargas sociales (otras cargas sociales)	31	27
Total	**155**	**142**

El número de empleados durante el ejercicio 2023 se ha mantenido en 2 empleados (2 empleados en 2022).

Al 31 de diciembre de 2023 y 2022 la plantilla de la Fundación está compuesta por 2 empleados (2 empleados en 2022).

Al 31 de diciembre de 2023 y 2022 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:

	2023	2022
Servicios de profesionales independientes	710	946
Servicios del patrono	41	6
Servicios de otras empresas	669	940
Gastos comerciales y de marketing	162	156
Otros servicios exteriores	28	27
Arrendamientos y cánones	22	26
Otros	6	1
Total	**900**	**1.129**

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 2023 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 2023, el campeonato vasco de esports más veterano del Estado, acogió tres torneos: Valorant femenino, CSGO PRO y Haszten, para personas con discapacidad.

Los días 5 y 6 de mayo se celebró Gamegune 2023, el evento de esports que tiene más de 20 años de recorrido y que tuvo lugar en el Edificio Central del Parque Tecnológico de Araba.

En esa edición, Gamegune organizó torneos de gran interés, con 15.000 euros en premios. Case Hydra y Mad Lions LAURË, dos de los equipos españoles más en forma, disputaron el viernes el campeonato de Valorant femenino, y Kazu's Store Bois y N00rg se enfrentaron el sábado en el campeonato profesional de CSGO.

Como novedad de esa edición, el viernes se disputó también el campeonato Haszten, para promover la inclusión de personas con discapacidad en los esports. En ese torneo, gracias al uso de tecnologías de accesibilidad, las personas participantes jugaron un partido de FIFA en consola.

Las partidas fueron emitidas también a través del canal de Twitch de Gamegune, y dadas las audiencias de anteriores ediciones, se esperaba un gran seguimiento a través del streaming.

El evento estuvo organizado por Euskaltel Fundazioa y contó con la colaboración de Euskaltel, del departamento de Desarrollo Económico, Sostenibilidad y Medio Ambiente del Gobierno vasco, a través de la SPRI, y de la Diputación Foral de Álava.

Gamegune, la competición de esports más veterana del Estado, organizada por Euskaltel Fundazioa, celebró ese fin de semana un espectacular evento que acogió las finales de tres torneos y repartió 15.000 euros en premios. Los días 5 y 6 de mayo, el Parque Tecnológico de Araba acogió una nueva edición de este evento, que en esa ocasión contó, como novedad, con un torneo para personas con discapacidad para favorecer la accesibilidad en la industria de los videojuegos.

El viernes, Case Hydra y MAD Lions LAURË, dos de los equipos españoles más en forma, se enfrentaron en un apasionante campeonato de Valorant femenino. Con la organización de ese torneo, Gamegune quiso seguir siendo uno de los referentes en la promoción de los esports entre las mujeres, un objetivo complejo ante los muchos desafíos que debieron afrontar las jugadoras y los equipos femeninos, como la discriminación y la falta de patrocinadores.

El mismo viernes, y como novedad de esa edición, se celebró también el campeonato Haszten, para promover la inclusión de personas con discapacidad en este sector. En ese torneo, gracias al uso de tecnologías de accesibilidad, las personas participantes disputaron un partido de FIFA en consola. Esta iniciativa nació de la colaboración con la asociación Haszten, que trabaja en el ámbito de la discapacidad y los deportes electrónicos. Gamegune esperaba aprender a través de esa experiencia sobre las necesidades y retos de este colectivo.

Ya el sábado, Kazu's Store Bois y N00rg se enfrentaron en el campeonato profesional de Counter-Strike: Global Offensive (CSGO). Ambos equipos estaban integrados por grandes figuras de este juego, por lo que se previó un duelo de alto voltaje.

La inauguración del evento tuvo lugar el propio viernes a mediodía, con la presencia Ramiro González Vicente, diputado general de Álava; Leyre Madariaga, directora de Transformación Digital y Emprendimiento del Grupo SPRI, y Ander de las Fuentes, director general de Euskaltel.

Retransmisión por streaming

Las partidas fueron emitidas también a través del canal de Twitch de Gamegune, y dadas las audiencias de anteriores ediciones, se esperaba un gran seguimiento a través del streaming.

Las partidas estuvieron comentadas en directo por casters tan reconocidos en la industria como Luis Herranz 'Pitu' y Sergio García-Moreno, dos leyendas de la narración. Además, las retransmisiones online incluyeron otras secciones relacionadas con la actualidad de los videojuegos y el análisis de las partidas.

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.

II) Recursos humanos empleados en la actividad

Tipo	Número		Nº horas/año	
	Previsto	**Realizado**	**Previsto**	**Realizado**
Personal asalariado	2	2	194	224
Personal con contrato de servicios	7	12		
Personal voluntario	12	24		

III) Beneficiarios o usuarios de la actividad

Tipo	Número	
	Previsto	**Realizado**
Personas físicas	1.150	430
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	10.387,20	11.752,98
Otros gastos de la actividad	170.500,00	170.373,12
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	**180.887,20**	**182.126,10**
Adquisiciones de inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)		
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico		
Cancelación deuda no comercial		
Subtotal recursos		
TOTAL	**180.887,20**	**182.126,10**

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.

La Euskal Encounter 31 se cierra con un balance altamente positivo, con más de 3.600 ordenadores conectados y más de 4300 participantes diarios. Entre los datos destacables de esta edición, ha sido notable la participación en las más de 150 actividades programadas y la asistencia de público a la Opengune, el espacio abierto que ha acogido stands de empresas tecnológicas, así como las más de 30 charlas, talleres y conferencias impartidas.

Durante cuatro días, desde el 22 al 25 de julio, los 35.000 metros cuadrados ocupados por la Euskal Encounter se han convertido en una vibrante aldea digital en la que se han desarrollado 150 actividades programadas, con un incremento notable de inscritos en los diferentes concursos y competiciones respecto a la pasada edición. El buen ambiente y el espíritu colaborativo, señas de identidad del evento, han vuelto a ser una constante que la organización quiere poner en valor, así como agradecer el civismo y la colaboración de los asistentes.

El acceso a Internet de la party proporcionado por Euskaltel, con una velocidad de 60 Gbps, ha ofrecido una conexión muy estable y sin incidencias que ha permitido que todas las actividades programadas, y especialmente las competiciones de videojuegos, se hayan desarrollado en unas condiciones óptimas.

Como novedad de esta edición, se ha inaugurado un nuevo sistema de control de accesos en tiempo real creado por ingenieros miembros de la propia organización del evento. Su implantación ha sido todo un éxito, ya que ha permitido gestionar los pasos entre las diferentes zonas del evento con gran rapidez y comodidad.

De igual forma, se ha puesto en marcha por primera vez un nuevo super core de red con una gran capacidad de crecimiento, que puede llegar a ofrecer una conectividad de hasta 800 Gbps. Su funcionamiento ha resultado altamente positivo, con una gran estabilidad, por lo que se confirma como una pieza clave para el crecimiento de las prestaciones de red en próximas ediciones.

Como dato, también se ha constatado un mayor porcentaje de familias con niños y niñas que acuden al evento, en su mayoría participantes veteranos que han optado por seguir acudiendo a la Euskal Encounter esta vez acompañados de su descendencia. Esta circunstancia, que ya avanzaba el proceso de inscripción, se ha tenido en cuenta a la hora de planificar actividades para todas las edades.

Euskaltel Fundazioa se encarga de la organización de Euskal Encounter con el apoyo de Gobierno Vasco a través de SPRI, la Diputación Foral de Bizkaia y BBK. 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 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.

II) Recursos humanos empleados en la actividad

Tipo	Número		Nº horas/año	
	Previsto	**Realizado**	**Previsto**	**Realizado**
Personal asalariado	2	2	520	912
Personal con contrato de servicios	101	101	-	-
Personal voluntario	83	83	-	-

III) Beneficiarios o usuarios de la actividad

Tipo	Número	
	Previsto	**Realizado**
Personas físicas	3.065	3.824
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	45.616,83
Otros gastos de la actividad	490.000,00	489.551,56
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**	**535.168,39**
Adquisiciones de inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)		
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico		
Cancelación deuda no comercial		
Subtotal recursos		
TOTAL	**535.782,40**	**535.168,39**

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.	61
2. Acceso a la sociedad global de la comunicación y la información.	Impulso de proyectos basados en las nuevas tecnologías.	23
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.	208

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
Subvenciones y aportaciones del sector público	50	50
Aportaciones privadas	847	733
Otros tipos de ingresos (patrocinadores/colaboradores)	367	304
Donaciones y legados de capital percibidos	-	48
TOTAL RECURSOS OBTENIDOS	**1.264**	**1.135**

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	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	11	46	31	3	13	104	50	154
Otros gastos de la actividad	50	490	110	20	170	840	58	898
Amortización del inmovilizado		30	10		24	64	3	67
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**	**566**	**151**	**23**	**207**	**1.008**	**111**	**1.118**
Adquisiciones de inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)	-	-	-	-	-	-	-	-
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico	-	-	-	-	-	-	-	-
Cancelación deuda no comercial	-	-	-	-	-	-	-	-
Subtotal inversiones	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**
TOTAL RECURSOS EMPLEADOS	**61**	**566**	**151**	**23**	**207**	**1.008**	**111**	**1.118**

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

La liquidación del presupuesto de los ejercicios 2023 y 2022 es como sigue:

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	-	-	-
3. Ingresos de promociones, patrocinadores y colaboraciones	847	733	114
4. Subvenciones, donaciones y legados imputados al resultado del ejercicio	50	98	(48)
5. Otros ingresos	-	-	-
6. Ingresos financieros	-	-	-
7. Ingresos extraordinarios	-	-	-
TOTAL INGRESOS OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO	**1.264**	**1.135**	**129**

2022
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	1.241	1.274	(33)
6. 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)**

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.

2023	**GASTOS PRESUPUESTARIOS**		
Epígrafes	**PRESUPUESTO**	**REALIZACIÓN**	**DESVIACIÓN**
1. Ayudas monetarias			
2. Gastos por colaboraciones y del Órgano de Gobierno	1.048	898	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**	**1.118**	**146**
SALDO OPERACIONES DE FUNCIONAMIENTO			

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**	**(36)**

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 2023, 2022, 2021, 2020, 2019 y 2028 han ascendido a 1.135 miles de euros, 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	2.023	Importe pend. aplicar
2018	1.946	-	-	1.946	1.362	70%	1.566	1.566	-	-	-	-	-	-
2019	2.287	-	-	2.287	1.601	70%	1.595	-	1.595	6	-	-	-	-
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	-

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%	5
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%	3
629	Arrendamientos y cánones	Alquiler sede	40%	-
629	Otros gastos de la actividad	Telefonía	40%	1
626	Servicios bancarios	Gastos comisiones	100%	-
TOTAL GASTOS DE ADMINISTRACIÓN				**65**

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)

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

13) Operaciones con partes vinculadas

A 31 de diciembre de 2023 y 2022 no hay saldos con partes vinculadas.

La información relativa a transacciones con partes vinculadas en 2023 y 2022 es la siguiente:

Transacciones con partes vinculadas

	Patrono	
	2023	**2022**
Ingresos de la actividad propia	733	1.057
Total ingresos	**733**	**1.057**
Otros gastos de la actividad	41	6
Total gastos	**41**	**6**

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 2023, se ha traspasado a la cuenta de resultados 48 miles de euros de dicha subvención.

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

	AÑO 2022
Alquiler de espacios	2.372,01
Servicios de telefonía	3.682,67
TOTAL AÑO 2022	**6.054,68** 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	Sueldos y salarios	77
642	Seguridad social a cargo de la empresa	17
		94

14) Otra información

Los miembros del Patronato a 31 de diciembre de 2023 y 2022 eran los siguientes:

Miembros al 31 de diciembre de 2023	Miembros al 31 de diciembre de 2022
Sr. D. Xabier Iturbe Otaegi	Sr. D. Xabier Iturbe Otaegi
Sr. D. Meinrad Spenger	Sr. D. Meinrad Spenger
Sr. D. Josep María Echarri Torres	Sr. D. Josep María Echarri Torres
Sr. D. José Germán López Fernández	Sr. D. José Germán López Fernández
Sr. D. Iñaki Alzaga Etxeita.	Sr. D. Iñaki Alzaga Etxeita.
Sra. Dña. Beatriz Mato Otero	Sra. Dña. Beatriz Mato Otero
D. José Eulalio Poza Sanz.	D. José Eulalio Poza Sanz.

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:

2023

Descripción	Fecha de Adquisición	Valor contable Fecha adquisición	Amortizaciones posteriores	Valor neto contable 31.12.2023
Pant1 165"	16/10/2020	45	7	21
Pant2 165"	30/10/2020	45	7	21
Carretilla elevadora	21/12/2020	33	2	23
Switches red y routers	13/12/2021	479	39	391

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

16) Honorarios de auditores de cuentas

Los honorarios devengados durante el ejercicio 2023 por KPMG Auditores, S.L. por los servicios de auditoría de cuentas ascendieron a 6 miles de euros (2022: 3 miles de euros), no habiendo importes adicionales por otros servicios de verificación.

Asimismo, no se han devengado honorarios durante los ejercicios 2023 y 2022 por otras sociedades de la red KPMG, por servicios prestados a la Fundación.

17) Periodo Medio de Pago (PMP)

El detalle de la información requerida en relación con el periodo medio de pago a proveedores es el siguiente:

	Días	
	31/12/2023	**31/12/2022**
Periodo medio de pago a proveedores	19	7
Ratio de operaciones pagadas	19	7
Ratio de operaciones pendientes de pago	1	9

	Miles de euros	
	31/12/2023	**31/12/2022**
Total pagos realizados	867	1075
Total pagos pendientes	5	43

El período medio de pago a proveedores se obtiene teniendo en cuenta el ratio de operaciones pagadas y el ratio de operaciones pendientes de pago. Dichas ratios expresan la media de días transcurridos en aquellos pagos realizados a proveedores en el presente ejercicio y la media de días pendientes de pago con aquellos proveedores con los que todavía no se ha regularizado su deuda.

ANEXO I

Las actividades realizadas durante el ejercicio anual terminado el 2023 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

El viernes 3 de febrero tuvo lugar la jornada de lanzamiento del Proyecto SHARE con 3 centros educativos (Egibide, Somorrostro y Zabalburu) del Ciclo Formativo de Grado Superior Sistemas de Telecomunicaciones e Informáticos [STI] y contó con las intervenciones de Leire Belar, responsable de HETEL, Aitor Ibarguen (Elecnor) y Eder Gómez responsable del proyecto además de exalumnos.

En 2023, por fin, se han podido volver a juntar tras 2 años en los que, por seguridad, la jornada se realizaba en formato on-line. Este año, la jornada ha tenido lugar en el edificio BAT (B Accelerator Tower) de Bilbao, que es donde se ubica la Fundación Euskaltel.

Se trata de una iniciativa promovida desde HETEL y Euskaltel Fundazioa, que se han unido para lanzar un reto en el que durante un mes unos 50 estudiantes de Sistemas de Telecomunicaciones e Informáticos procedentes de tres centros de HETEL. Deben trabajar en equipo para desarrollar la instalación de diferentes servidores de aplicaciones en sus centros, simulando una empresa con diferentes ubicaciones. Desarrollando la red corporativa de una empresa ficticia ubicada en diferentes sedes, contando para ello con el apoyo y experiencia de Euskaltel como operador de telecomunicaciones. Este reto les permitirá desarrollar competencias transversales como el trabajo en equipo, habilidades sociales y comunicativas, además de las técnicas asociadas al reto.

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

https://www.hetel.eus/

EYPE

En 2023, entre las fechas del 16 y el 19 de marzo, Donostia tuvo la oportunidad de acoger 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.

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.

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.

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/

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	147
Personal con contrato de servicios	-	-	0	0	-	
Personal voluntario	-	-	7	13	-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	-	-	135	71
Personas jurídicas	-		-	
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-		-	

D) Recursos económicos a empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	5.808,00	6.902,17
Otros gastos de la actividad	15.000,00	14.867,26
TOTAL	**20.808,00**	**21.769,43**

ACTIVIDAD 02 – Colaboraciones startups

A) Identificación.

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

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

OMNISCON

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.

El objetivo de los premios es reconocer el mérito de los mayores influencers del sector de los videojuegos y de la comunidad que le rodea, haciendo partícipe a su vez a todos los internautas que están al otro lado de la pantalla.

BAT

La B Accelerator Tower (BAT) abrió sus puertas en la Torre Bizkaia de Bilbao con un ecosistema compuesto por más de 220 entidades, incluyendo startups, corporaciones, firmas de venture capital, y centros tecnológicos y universidades.

El interés de la Fundación es claro ya que nos permite integrarnos en un ecosistema, teniendo la oportunidad de estar rodeada de startups, corporaciones innovadoras, inversores de venture capital y centros tecnológicos y universitarios. Este ambiente fomenta la innovación y podría proporcionar a la Fundación nuevas ideas y proyectos en los que colaborar y formar alianzas estratégicas con otros agentes del ecosistema. Esta proximidad a una gran cantidad de startups y entidades académicas nos da acceso a talento emergente y tecnologías de vanguardia que podrían aplicarse en nuestros proyectos actuales y futuros. Además, incrementa la visibilidad de la Fundación mejorando nuestro posicionamiento como actor clave en el sector de las Telecomunicaciones e innovación. La presencia de empresas con ánimo de invertir o apoyar proyectos nos proporciona más opciones para financiar nuestros proyectos presentes. BAT ofrece un entorno dinámico y conectado que puede ser beneficioso para nuestra organización enfocada en la tecnología y la innovación.

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	88
Personal con contrato de servicios	-	-	-	-	-	-
Personal voluntario	-	-	10	4	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	-	-	365	108
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos a empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	5.808,00	4.344,73
Otros gastos de la actividad	35.000,00	34.693,21
TOTAL	**40.808,00**	**39.037,94**

Web
https://omnisclub.com/

ACTIVIDAD 03 – EE31

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Euskal Encounter 31**
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.

La Euskal Encounter 31 se cierra con un balance altamente positivo, con más de 3600 ordenadores conectados y más de 4300 participantes diarios. Entre los datos destacables de esta edición, ha sido notable la participación en las más de 150 actividades programadas y la asistencia de público a la Opengune, el espacio abierto que ha acogido stands de empresas tecnológicas, así como las más de 30 charlas, talleres y conferencias impartidas.

Durante cuatro días, desde el 22 al 25 de julio, los 35.000 metros cuadrados ocupados por la Euskal Encounter se han convertido en una vibrante aldea digital en la que se han desarrollado 150 actividades programadas, con un incremento notable de inscritos en los diferentes concursos y competiciones respecto a la pasada edición. El buen ambiente y el espíritu colaborativo, señas de identidad del evento, han vuelto a ser una constante que la organización quiere poner en valor, así como agradecer el civismo y la colaboración de los asistentes.

El acceso a Internet de la party proporcionado por Euskaltel, con una velocidad de 60 Gbps, ha ofrecido una conexión muy estable y sin incidencias que ha permitido que todas las actividades programadas, y especialmente las competiciones de videojuegos, se hayan desarrollado en unas condiciones óptimas.

Como novedad de esta edición, se ha inaugurado un nuevo sistema de control de accesos en tiempo real creado por ingenieros miembros de la propia organización del evento. Su implantación ha sido todo un éxito, ya que ha permitido gestionar los pasos entre las diferentes zonas del evento con gran rapidez y comodidad.

De igual forma, se ha puesto en marcha por primera vez un nuevo super core de red con una gran capacidad de crecimiento, que puede llegar a ofrecer una conectividad de hasta 800 Gbps. Su funcionamiento ha resultado altamente positivo, con una gran estabilidad, por lo que se confirma como una pieza clave para el crecimiento de las prestaciones de red en próximas ediciones.

Como dato, también se ha constatado un mayor porcentaje de familias con niños y niñas que acuden al evento, en su mayoría participantes veteranos que han optado por seguir acudiendo a la Euskal Encounter esta vez acompañados de su descendencia. Esta circunstancia, que ya avanzaba el proceso de inscripción, se ha tenido en cuenta a la hora de planificar actividades para todas las edades.

Euskaltel Fundazioa se encarga de la organización de Euskal Encounter con el apoyo de Gobierno Vasco a través de SPRI, la Diputación Foral de Bizkaia y BBK. 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 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.

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	912
Personal con contrato de servicios	75	26	75	26	-	-
Personal voluntario	72	11	72	11	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	2755	310	3344	480

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	45.782,40	45.616,83
Otros gastos de la actividad	490.000,00	489.551,56
TOTAL	**535.782,40**	**535.168,39**

Web
https://euskalencounter.org

ACTIVIDAD 04 – Crea R

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Crea R.**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Educación.
Lugar desarrollo de la actividad	Galicia.

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

Actividad no realizada

Objetivo: Aprendizaje y emprendimiento.

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	56	0
Personal con contrato de servicios	1	1	0	0	-	-
Personal voluntario					-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Niños	Niñas	Niños	Niñas
Personas físicas (participantes)	250	250	0	0

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	2.779,20	0,00
Otros gastos de la actividad	36.300,00	0,00
TOTAL	**39.079,20**	**0,00**

ACTIVIDAD 05 – XGNR23

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**XGN R Encounter 23**
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 cerró su 23ª edición reforzada por sus buenos resultados y con ambición de seguir creciendo.

Participaron más de 800 personas y gracias a R de una velocidad de conexión de 20 Gbps, así como de un programa que ha superado el medio centenar de actividades.

El evento ha contado 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.

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	296	573
Personal con contrato de servicios	35	8	37	6	-	-
Personal voluntario	55	8	42	9	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	750	95	655	146

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	15.427,20	30.752,64
Otros gastos de la actividad	110.000,00	110.175,99
TOTAL	**125.427,20**	**140.928,63**

Web
https://xgnrencounter.gal

ACTIVIDAD 06 – 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.

La sexta edición de este congreso tuvo lugar en el Colegio Mayor Olarain de Donostia-San Sebastián (Gipuzkoa) los días 23 y 24 de junio de 2023, 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).

EuskalHack ha confeccionado el contenido al congreso en base a diferentes propuestas recibidas que debían cumplir temáticas como 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...

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.

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	32
Personal con contrato de servicios	0	0	0	0	-	-
Personal voluntario	11	1	13	1	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	164	14	163	19
Personas jurídicas	-		22	
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	0	0

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	1.411,20	1.406,49
Otros gastos de la actividad	3.000,00	3.000,00
TOTAL	**4.411,20**	**4.406,49**

Web
https://www.euskalhack.org

ACTIVIDAD 07 – GID12

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Innobasque - Global Innovation Day 12**
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Innovación.
Lugar desarrollo de la actividad	Durango. Bizkaia.

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.

El día 8 de noviembre se celebró en Landako Gunea de Durango la decimosegunda edición del Global Innovation Day.

La duodécima edición del Global Innovation Day, organizada por la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque en colaboración con el Basque Artificial Intelligence Center, BAIC e Ihobe, Sociedad Pública de Gestión Ambiental ha sido un evento presencial único que ha girado en torno a la inteligencia artificial y la sostenibilidad ambiental.

Con un innovador formato audiovisual, el acto ha reunido a los agentes del ecosistema vasco de innovación: empresas, pymes, unidades de I+D empresarial, universidades, centros escolares y de Formación Profesional, agencias comarcales, centros tecnológicos y de investigación, así como administraciones públicas de diversa índole.

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	1	1	16	16
Personal con contrato de servicios	2	6	2	7	-	-
Personal voluntario	-	-	-	-	-	-

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (asistentes presenciales)	217	200	227	140
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	705,60	703,24
Otros gastos de la actividad	3.000,00	3.000,00
TOTAL	**3.705,60**	**3. 703,24**

ACTIVIDAD 08 – RRSS

A) Identificación.

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

Descripción detallada de la actividad realizada. Objetivos alcanzados.

El objetivo de este apartado es el dar a conocer los proyectos de Euskaltel Fundazioa y aumentar la relevancia de los mismo haciendo foco en Euskadi.

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	19
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	617,40	870,87
Otros gastos de la actividad	25.000,00	14.176,29
TOTAL	**25.617,40**	**15.047,16**

E) Otros objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación	
		Previsto	Realizado
Maximizar el eco de la marca	Impacto Publicitario esperado	+ 3.000.000	3.702.499

ACTIVIDAD 09 – 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 2023, el campeonato vasco de esports más veterano del Estado, acogió tres torneos: Valorant femenino, CSGO PRO y Haszten, para personas con discapacidad.

Los días 5 y 6 de mayo se celebró Gamegune 2023, el evento de esports que tiene más de 20 años de recorrido y que tuvo lugar en el Edificio Central del Parque Tecnológico de Araba.

En esa edición, Gamegune organizó torneos de gran interés, con 15.000 euros en premios. Case Hydra y Mad Lions LAURË, dos de los equipos españoles más en forma, disputaron el viernes el campeonato de Valorant femenino, y Kazu's Store Bois y N00rg se enfrentaron el sábado en el campeonato profesional de CSGO.

Como novedad de esa edición, el viernes se disputó también el campeonato Haszten, para promover la inclusión de personas con discapacidad en los esports. En ese torneo, gracias al uso de tecnologías de accesibilidad, las personas participantes jugaron un partido de FIFA en consola.

Las partidas fueron emitidas también a través del canal de Twitch de Gamegune, y dadas las audiencias de anteriores ediciones, se esperaba un gran seguimiento a través del streaming.

El evento estuvo organizado por Euskaltel Fundazioa y contó con la colaboración de Euskaltel, del departamento de Desarrollo Económico, Sostenibilidad y Medio Ambiente del Gobierno vasco, a través de la SPRI, y de la Diputación Foral de Álava.

Gamegune, la competición de esports más veterana del Estado, organizada por Euskaltel Fundazioa, celebró ese fin de semana un espectacular evento que acogió las finales de tres torneos y repartió 15.000 euros en premios. Los días 5 y 6 de mayo, el Parque Tecnológico de Araba acogió una nueva edición de este evento, que en esa ocasión contó, como novedad, con un torneo para personas con discapacidad para favorecer la accesibilidad en la industria de los videojuegos.

El viernes, Case Hydra y MAD Lions LAURË, dos de los equipos españoles más en forma, se enfrentaron en un apasionante campeonato de Valorant femenino. Con la organización de ese torneo, Gamegune quiso seguir siendo uno de los referentes en la promoción de los esports entre las mujeres, un objetivo complejo ante los muchos desafíos que debieron afrontar las jugadoras y los equipos femeninos, como la discriminación y la falta de patrocinadores.

El mismo viernes, y como novedad de esa edición, se celebró también el campeonato Haszten, para promover la inclusión de personas con discapacidad en este sector. En ese torneo, gracias al uso de tecnologías de accesibilidad, las personas participantes disputaron un partido de FIFA en consola. Esta iniciativa nació de la colaboración con la asociación Haszten, que trabaja en el ámbito de la discapacidad y los deportes electrónicos. Gamegune esperaba aprender a través de esa experiencia sobre las necesidades y retos de este colectivo.

Ya el sábado, Kazu's Store Bois y N00rg se enfrentaron en el campeonato profesional de Counter-Strike: Global Offensive (CSGO). Ambos equipos estaban integrados por grandes figuras de este juego, por lo que se previó un duelo de alto voltaje.

La inauguración del evento tuvo lugar el propio viernes a mediodía, con la presencia Ramiro González Vicente, diputado general de Álava; Leyre Madariaga, directora de Transformación Digital y Emprendimiento del Grupo SPRI, y Ander de las Fuentes, director general de Euskaltel.

Retransmisión por streaming

Las partidas fueron emitidas también a través del canal de Twitch de Gamegune, y dadas las audiencias de anteriores ediciones, se esperaba un gran seguimiento a través del streaming.

Las partidas estuvieron comentadas en directo por casters tan reconocidos en la industria como Luis Herranz 'Pitu' y Sergio García-Moreno, dos leyendas de la narración. Además, las retransmisiones online incluyeron otras secciones relacionadas con la actualidad de los videojuegos y el análisis de las partidas.

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.

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	194	224
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	342	88
Personas jurídicas				
Proyectos sin cuantificar beneficiarios				

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	10.387,20	11.752,98
Otros gastos de la actividad	170.500,00	170.373,12
TOTAL	**180.887,20**	**182.126,10**

Web

https://www.gamegune.org/

ACTIVIDAD 10 – Bit Fesst

A) Identificación.

Denominación de la actividad	**Bit Fesst**
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.

Actividad no realizada

Objetivo: Tender un puente a las personas ajenas a estas nuevas maneras de comunicar.
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	0	0	672	29
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)	-	-	0	0
Personas jurídicas	-	-	-	-
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-	-	-

D) Recursos económicos empleados en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	34.795,20	1.501,15
Otros gastos de la actividad	100.000,00	0,00
TOTAL	**134.795,20**	**1.501,15**