

FUNDACIÓN EUSKALTEL

DOMICILIO SOCIAL:	Parque Tecnológico, Edificio 809
LOCALIDAD:	Derio
PROVINCIA:	Bizkaia
CÓDIGO POSTAL:	48160
N.I.F.:	G-95070421
Nº DE REGISTRO:	F-87
TELEFONO:	944044060
FAX:	944043388
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	info@euskaltelfundazioa.eus
PÁGINA WEB:	www.euskaltelfundazioa.eus

EL SECRETARIO

Vº Bº EL PRESIDENTE

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

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.

INDICE

ACTIVIDAD PREVISTA A REALIZAR POR FUNDACIÓN EUSKALTEL EN 2022	3
ACTIVIDADES	4
TOTAL RECURSOS ECONÓMICOS EMPLEADOS POR LA ENTIDAD	24
RECURSOS ECONÓMICOS TOTALES OBTENIDOS POR LA ENTIDAD	24

ACTIVIDAD PREVISTA A REALIZAR POR FUNDACIÓN EUSKALTEL EN 2022

1. Promoción de actividades de investigación, estudio y desarrollo tecnológico

01	Colaboración universidades, FP y centros educativos
02	Colaboraciones startups

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

03	Euskal Encounter 30
04	Araba Encounter 09 - online
05	Gipuzkoa Encounter 16 - online
06	XGN R Encounter 21
07	EuskalHack
08	Global Innovation Day
09	Ingurune Digitaleko Hiztegia
10	Medios Comunicación

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

11	Gamegune Presencial
12	Gamegune Online

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

ACTIVIDADES

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 a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar

Durante 2022, exploraremos nuevas vías de colaboración con los diferentes centros educativos sitos en Euskadi.

Objetivo: Apoyar y promocionar los estudios con base tecnológica.

B) Recursos humanos previstos a emplear en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			120	
Personal con contrato de servicios	-	-			-	
Personal voluntario	-	-			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

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

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	5.680,00	
Otros gastos de la actividad	17.000,00	
TOTAL	22.680,00	

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

ACTIVIDAD 02 – Colaboración startups

A) Identificación.

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

Descripción detallada de la actividad a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar

Identificar nuevas empresas de base tecnológica donde la Fundación Euskaltel pudiera tener un papel relevante.

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

B) Recursos humanos previstos a emplear en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			120	
Personal con contrato de servicios	-	-			-	
Personal voluntario	-	-			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

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

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	5.680,00	
Otros gastos de la actividad	38.000,00	
TOTAL	43.680,00	

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

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 a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar.

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.

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

B) Recursos humanos previstos a emplear en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			512	
Personal con contrato de servicios	72	28			-	
Personal voluntario	75	10			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	4450	650		
Personas jurídicas	-	-		
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-		

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	26.632,00	
Otros gastos de la actividad	490.000,00	
TOTAL	516.632,00	

Web

<https://euskalencounter.org>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

ACTIVIDAD 04 – Araba Encounter - online

A) Identificación.

Denominación de la actividad	Araba Encounter - online
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 a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar.

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 la Diputación Foral de Álava, el 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 los gallegos Technium R Encounter, de Ourense, y la 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.

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

B) Recursos humanos previstos a emplear en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			256	
Personal con contrato de servicios	10	5			-	
Personal voluntario	30	5			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

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

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	13.200,00	
Otros gastos de la actividad	57.000,00	
TOTAL	70.200,00	

Web

<https://arabaencounter.org>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

ACTIVIDAD 05 –Gipuzkoa Encounter - online

A) Identificación.

Denominación de la actividad	Gipuzkoa Araba Encounter - online
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 a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar.

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.

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

B) Recursos humanos previstos a emplear en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			256	
Personal con contrato de servicios	30	10			-	
Personal voluntario	50	5			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

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

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	13.200,00	
Otros gastos de la actividad	57.000,00	
TOTAL	70.200,00	

Web

<https://gipuzkoaencounter.org>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

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 a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar.

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.

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

B) Recursos humanos previstos a emplear en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			328	
Personal con contrato de servicios	30	10			-	
Personal voluntario	50	5			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	750 (Presencial)	95 (Presencial)		
Personas jurídicas	-	-		
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-		

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	16.144,00	
Otros gastos de la actividad	111.000,00	
TOTAL	127.144,00	

Web

<https://xgnrencounter.gal>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

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	Donostia.

Descripción detallada de la actividad a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar.

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 previstos a emplear en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			24	
Personal con contrato de servicios	0	0			-	
Personal voluntario	10	2			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

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

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

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

Web

<https://www.euskalhack.org>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

ACTIVIDAD 08 - GID11

A) Identificación.

Denominación de la actividad	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 a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar.

En 2021 se celebra la décima edición del Global Innovation Day que inaugurará la Semana de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación en Euskadi, y probablemente contará con la participación del Lehendakari Iñigo Urkullu y la asistencia del Consejo Vasco de Ciencia, Tecnología e Innovación.

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.

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

B) Recursos humanos previstos a emplear en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			24	
Personal con contrato de servicios	10	5			-	
Personal voluntario	-	-			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

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

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

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

Web

<https://www.innobasque.eus/>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

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 a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar.

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.

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

B) Recursos humanos previstos a emplear en la actividad.

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

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

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

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

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

Web

<http://www.telekomunikaziohiztegia.org/>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

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

Descripción detallada de la actividad a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar.

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 previstos a emplear en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			14	
Personal con contrato de servicios	0	0			-	
Personal voluntario	0	0			-	

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	595.00	
Otros gastos de la actividad	27.000,00	
TOTAL	27.595,00	

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	

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

ACTIVIDAD 11 - 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 a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar

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.

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

B) Recursos humanos previstos a emplear en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			184	
Personal con contrato de servicios	5	2			-	
Personal voluntario	8	4			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

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

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	10.024,00	
Otros gastos de la actividad	110.000,00	
TOTAL	120.024,00	

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 a realizar. Objetivos que se prevén alcanzar

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.

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

B) Recursos humanos previstos a emplear en la actividad.

Tipo	Número				Nº horas / año	
	Previsto		Realizado		Previsto	Realizado
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres		
Personal asalariado	1	1			170	
Personal con contrato de servicios	5	2			-	
Personal voluntario	8	4			-	

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

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

D) Previsión Recursos económicos a emplear en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	9.400,00	
Otros gastos de la actividad	75.000,00	
TOTAL	84.400,00	

Web

<https://www.gamegune.org/>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2022

TOTAL PREVISIÓN RECURSOS ECONÓMICOS A EMPLEAR POR LA ENTIDAD

GASTOS / INVERSIONES	Proyecto 1	Proyecto 2	Proyecto 3	Total actividades	No imputados a las actividades	TOTAL
Gastos de personal	11.360,00	73.171,00	19.424,00	103.955,00	46.045,00	150.000,00
Otros gastos de la actividad	55.000,00	753.000,00	185.000,00	993.000,00	90.000,00	1.083.000,00
TOTAL PREVISION RECURSOS A EMPLEAR	66.360,00	826.171,00	204.424,00	1.096.955,00	136.045,00	1.233.000,00

***Incluye previsión de los gastos de Administración*

PREVISIÓN RECURSOS ECONÓMICOS TOTALES A OBTENER POR LA ENTIDAD.

A. Previsión Ingresos a obtener por la entidad

INGRESOS	Previsto	Realizado
Otros tipos de ingresos (Subvenciones)	233.500,00	
TOTAL PREVISIÓN INGRESOS A OBTENER		

B. Otros recursos económicos obtenidos por la entidad

OTROS RECURSOS	Previsto	Realizado
Aportaciones a Dotación Fundacional (Aportación Patronato)	1.057.876,35	
TOTAL OTROS RECURSOS OBTENIDOS		

TOTAL GASTOS ESTIMADOS EN 2022	1.233.000,00
TOTAL AMORTIZACIONES ESTIMADAS 2022	58.376,35
TOTAL INGRESOS A OBTENER EN 2022	1.291.376,35