

## 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
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	<a href="mailto:info@euskaltelfundazioa.eus">info@euskaltelfundazioa.eus</a>
PÁGINA WEB:	<a href="http://www.euskaltelfundazioa.eus">www.euskaltelfundazioa.eus</a>



EL SECRETARIO



Vº Bº EL PRESIDENTE

## PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

### 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 2024	3
ACTIVIDADES	4
TOTAL RECURSOS ECONÓMICOS A EMPLEAR POR LA ENTIDAD	16
RECURSOS ECONÓMICOS TOTALES A OBTENER POR LA ENTIDAD	16

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**ACTIVIDAD PREVISTA A REALIZAR POR FUNDACIÓN EUSKALTEL EN 2024**

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

01	Colaboración universidades, FP y centros educativos
02	Colaboraciones STEM
03	Colaboraciones tecnológicas

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

04	Euskal Encounter 32
05	EuskalHack
06	Global Innovation Day
07	Fortinet Security Day
08	Pienso, Luego Actúo
09	Que vivan los pueblos

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

10	GameGune
11	Durangoko azoka
12	Ikastolen elkartea
13	Korrika
14	Bertso Txapelketa
15	Proyecto MPERS - Adinberri

**PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024**

**ACTIVIDADES**

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

**ACTIVIDAD 01 – Colaboración universidades, FP y centros educativos**

**A) Identificación.**

Denominación de la actividad	<b>Colaboración universidades, FP y centros educativos</b>
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 2024, seguiremos colaborando con HETEL y EYP y exploraremos nuevas vías de colaboración con los diferentes centros educativos sitios en Euskadi.

**HETEL**

En el proyecto Share, los estudiantes tendrán que desarrollar una red de área local en cada uno de los centros participantes o ubicaciones de la empresa simulada. Posteriormente, sobre esta red montarán diversos servicios, asegurando su accesibilidad desde las otras ubicaciones o centros participantes, bien simulando conexiones a servicios Internet o Intranet, o bien mediante accesos basados en redes privadas virtuales VPN.

Este proyecto permitirá al alumnado familiarizarse con diferentes herramientas TIC (email, mensajería, VoIP, videoconferencia, cloud computing, LMS) y se utilizará la metodología basada en retos a la hora de abordar el proyecto. De este modo, los y las estudiantes tomarán una mayor responsabilidad e implicación en el desarrollo de su trabajo y se logrará crear un ambiente más similar al de un entorno laboral.

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

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

**EYP**

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

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

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

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

**PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024**

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

<https://eyp.org/>

UNIVERSIDAD DE MONDRAGON

Exploraremos nuevas vías de colaboración con esta universidad.

Objetivo: Apoyar y promocionar los estudios con base tecnológica.

<https://www.mondragon.edu/>

**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			104	
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	5.235,34	
Otros gastos de la actividad	40.000,00	
<b>TOTAL</b>	<b>45.235,34</b>	

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**ACTIVIDAD 02 – Colaboraciones STEM**

**A) Identificación.**

Denominación de la actividad	<b>Colaboraciones STEM</b>
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	STEM
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi

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

**STEM ESCOLARES**

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

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

**KAIXO MUNDUA**

Kaixomundua.eus es una iniciativa de la Fundación PuntuEUS con la que formamos parte de su patronato. Se trata de un concurso de creación de webs y capacitación digital, orientado al público juvenil a partir de 12 años. El objetivo de Kaixomundua.eus es el desarrollo de las capacidades digitales en la comunidad escolar a través de un concurso de creación web. Este concurso está orientado a alumnas/os de ESO, Bachiller y Formación Profesional de la CAPV y Navarra.

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

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

**JAKINDUN**

Jakindun es la primera plataforma educativa en euskera y gratuita. Pone a disposición de los alumnos vídeos en euskera, con explicaciones fáciles, asignaturas que les resultan difíciles de entender.

Objetivo: Impulso STEM e intercambio de conocimientos.

<https://www.jakindun.com/>

**TELEKO GAUA**

Esta iniciativa se antoja imprescindible para generar un punto de encuentro dentro del sector de las telecomunicaciones de cara a favorecer las relaciones y la comunicación entre los profesionales, las empresas y las instituciones. El objetivo prioritario es promover el debate de ideas y la creación de iniciativas y redes de colaboración, de una forma lúdica y participativa.

## PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

Además, durante el evento se hace entrega de los Premios de las Telecomunicaciones. Estos galardones tienen como objetivo poner de relieve el valor del sector y reconocer las buenas prácticas tanto empresariales como profesionales y/o académicas, como factor motivador en la innovación y la mejora continua. Se pretende con estos premios distinguir a las corporaciones y/o personajes cuyo trabajo haya constituido un modelo para el mundo de las TICs. Son cinco las distintas modalidades de los Premios de las Telecomunicaciones:

Objetivo: Potenciar y establecer lazos con asociaciones y fundaciones.

<https://telekogaua.com/>

#### STEAM Sare

Nos adherimos a este proyecto de Steam Sare por estar alineados con sus objetivos de:

1. impulsar la educación y formación científico-técnica en todas las etapas educativas, implicando para ello a los agentes socio-económicos.
2. Inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en el ámbito STEM, con especial atención a las alumnas, para prepararles adecuadamente ante los retos de futuro.
3. Promocionar la divulgación y la cultura científico-tecnológica entre la ciudadanía vasca.

Web: <https://steam.eus/>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**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			208	
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	10.662,56	
Otros gastos de la actividad	52.260,00	
<b>TOTAL</b>	<b>62.922,56</b>	

**PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024**

**ACTIVIDAD 03 – Colaboraciones tecnológicas**

**A) Identificación.**

Denominación de la actividad	<b>Colaboraciones tecnológicas</b>
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 actividades con base tecnológica.

**Jornadas de difusión tecnológica**

Evento dirigido a grandes empresas donde se habla de tendencias y novedades tecnológicas con expertos que abordan el impacto de la tecnología en cuestiones geoestratégicas. Ponencias, mesas redondas y networking.

Un evento anual de referencia invitando a ponentes de prestigio para que aborden temas de relevancia nacional o internacional que puedan impactar en el empresariado vasco. Expertos tecnológicos aportan su visión sobre tecnologías del futuro. Difusión en abierto de las principales conclusiones al empresariado vasco y sociedad.

**Desayunos de difusión tecnológica**

Sesiones en formato desayuno para empresas, en formato presencial o webinar, donde trataremos diferentes temas de tecnología avanzada.

Encuentros en formato pequeño, donde abordamos diferentes temas como pueden ser la IA, la ciberseguridad, el Big Data, Cloud, etc.. difusión en abierto de las principales conclusiones al empresariado vasco y sociedad hablando de las ventajas que aporta cada una de estas tecnologías en el ámbito b2b y concienciamos a las empresas de que deben ir abordando su transformación digital para poder competir. Buscamos la interacción de los asistentes para poder orientarles sobre la solución más conveniente en cada caso.

**Charlas tejido empresarial**

Participación y asistencia a eventos organizados por asociaciones empresariales (CEBEK, Adegí, SEA y APD) como expertos en diferentes temas tecnológicos para difusión en abierto de las principales conclusiones al empresariado vasco y sociedad

**Presentaciones de soluciones tecnológicas**

Intercambio de conocimiento de diferentes soluciones tecnológicas existentes en el mercado.

**BAIC**

Congreso de IA aplicada en Euskadi organizado por BAIC. Congreso organizado por BAIC (Centro vasco de IA) sobre la inteligencia artificial aplicada.

Objetivo: Fomentar conocimiento tecnológico.

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**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			368	
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	18.835,01	
Otros gastos de la actividad	125.840,00	
<b>TOTAL</b>	<b>144.675,01</b>	

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

**ACTIVIDAD 04 - EE32**

**A) Identificación.**

Denominación de la actividad	<b>Euskal Encounter 32</b>
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, 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 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 2024

**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			520	
Personal con contrato de servicios	75	26			-	
Personal voluntario	72	11			-	

**C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.**

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas (participantes)	3344	480		
Personas jurídicas	-	-		
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-		

**D) Previsión recursos económicos a emplear en la actividad.**

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	28.095,58	
Otros gastos de la actividad	495.000,00	
<b>TOTAL</b>	<b>523.095,58</b>	

**Web**

<https://euskalencounter.org>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**ACTIVIDAD 05 - EuskalHack**

**A) Identificación.**

Denominación de la actividad	<b>EuskalHack</b>
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			32	
Personal con contrato de servicios	0	0			-	
Personal voluntario	13	1			-	

**C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.**

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

**D) Previsión recursos económicos a emplear en la actividad.**

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	1.404,22	
Otros gastos de la actividad	3.000,00	
<b>TOTAL</b>	<b>4.404,22</b>	

**Web**

<https://www.euskalhack.org>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

ACTIVIDAD 06 - GID13

A) Identificación.

Denominación de la actividad	<b>Global Innovation Day 13</b>
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 2024 se celebra la decimotercera 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.

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

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

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

D) Previsión recursos económicos a emplear en la actividad.

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	702,11	
Otros gastos de la actividad	3.000,00	
<b>TOTAL</b>	<b>3.702,11</b>	

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

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**ACTIVIDAD 07 – Fortinet Security Day**

**A) Identificación.**

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

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

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

Objetivo: Ciberseguridad.

**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						
Personal voluntario						

**C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.**

Tipo	Número			
	Previsto		Realizado	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Personas físicas	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	1.596,11	
Otros gastos de la actividad	5.000,00	
<b>TOTAL</b>	<b>6.596,11</b>	

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**ACTIVIDAD 08 – Pienso, Luego Actúo**

**A) Identificación.**

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

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

Es una plataforma social de da voz a iniciativas sociales preferiblemente de contenido tecnológico e inquietudes tecnológicas que con su actividad están cambiando el mundo y lo hace de dos maneras distintas:

- A través del Podcast se invita en cada uno de los episodios a una iniciativa experta en dicha temática para que muestre su punto de vista y cuenta a la audiencia como pueden colaborar con su iniciativa.

- A través del buscador de iniciativas que estará en la web los usuarios pueden buscar iniciativas sociales con las que poder colaborar. Pueden filtrar por localización, por categoría social o por maneras de actuar: donación, voluntariado, compra de un producto...

Objetivo: Impulsar a asociaciones sin ánimo de lucro.

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**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			136	
Personal con contrato de servicios	5	10			-	
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	7.215,23	
Otros gastos de la actividad	968.000,00	
<b>TOTAL</b>	<b>975.215,23</b>	

**E) Otros objetivos e indicadores de la actividad.**

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

**PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024**

**ACTIVIDAD 09 - QVLP**

**A) Identificación.**

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

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

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

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

Objetivo: Aceleración de startups.

**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			167	
Personal con contrato de servicios	5	4			-	
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	8.779,45	
Otros gastos de la actividad	468.270,00	
<b>TOTAL</b>	<b>477.049,45</b>	

**E) Otros objetivos e indicadores de la actividad.**

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



PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

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

**ACTIVIDAD 10 - GameGune**

**A) Identificación.**

Denominación de la actividad	<b>GameGune</b>
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.

**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			194	
Personal con contrato de servicios	8	4			-	
Personal voluntario	18	6			-	

**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	9.832,34	
Otros gastos de la actividad	170.500,00	
<b>TOTAL</b>	<b>180.332,34</b>	

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

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**ACTIVIDAD 11 – Durangoko azoka**

**A) Identificación.**

Denominación de la actividad	<b>Durangoko azoka</b>
Tipo de actividad *	Actividad Propia.
Identificación de la actividad por sectores	Cultura vasca y tecnología.
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi.

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

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

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

**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			40	
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)	-	-		
Personas jurídicas	-	-		
Proyectos sin cuantificar beneficiarios	-	-		

**D) Previsión recursos económicos a emplear en la actividad.**

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	1.851,22	
Otros gastos de la actividad	18.150,00	
<b>TOTAL</b>	<b>20.001,22</b>	

**Web:** <https://www.durangokoazoka.eus/>

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**ACTIVIDAD 12 – Ikastolen elkartea**

**A) Identificación.**

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

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

Apoyo a Ikastolen Elkartea mediante el patrocinio de las fiestas anuales del euskera y las diferentes acciones que se van a desarrollar alrededor de ellas aportando píldoras tecnológicas en las propias fiestas.

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

**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			88	
Personal con contrato de servicios	0	0			-	
Personal voluntario	0	0			-	

**C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.**

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

**D) Previsión recursos económicos a emplear en la actividad.**

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	3.573,78	
Otros gastos de la actividad	65.340,00	
<b>TOTAL</b>	<b>68.913,78</b>	

**PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024**

**ACTIVIDAD 13 – Korrika**

**A) Identificación.**

Denominación de la actividad	<b>Korrika</b>
Tipo de actividad *	Actividad propia
Identificación de la actividad por sectores	Cultura vasca y tecnología.
Lugar desarrollo de la actividad	Euskadi.

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

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

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

**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			72	
Personal con contrato de servicios	0	0			-	
Personal voluntario	0	0			-	

**C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.**

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

**D) Previsión recursos económicos a emplear en la actividad.**

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	2.871,66	
Otros gastos de la actividad	43.560,00	
<b>TOTAL</b>	<b>46.431,66</b>	

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**ACTIVIDAD 14 – Bertso txapelketa**

**A) Identificación.**

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

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

Apoyo a la Bertsolari txapelketa.

Objetivo: Fomentar y concienciar la cultura vasca.

**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			15	
Personal con contrato de servicios	0	0			-	
Personal voluntario	0	0			-	

**C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.**

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

**D) Previsión recursos económicos a emplear en la actividad.**

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	646,24	
Otros gastos de la actividad	12.100,00	
<b>TOTAL</b>	<b>12.746,24</b>	

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**ACTIVIDAD 15 – Adinberri**

**A) Identificación.**

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

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

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

Objetivo: Utilizar la tecnología para ayudar a los mayores.

**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			48	
Personal con contrato de servicios	0	0			-	
Personal voluntario	0	0			-	

**C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.**

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

**D) Previsión recursos económicos a emplear en la actividad.**

Gastos / Inversiones	Importe	
	Previsto	Realizado
Gastos de personal	2.490,11	
Otros gastos de la actividad	50.820,00	
<b>TOTAL</b>	<b>53.310,11</b>	

PLAN DE ACTIVIDADES DETALLADO EJERCICIO 2024

**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	34.732,91	47.792,70	21.265,35	<b>103.790,96</b>	56.209,04	<b>160.000,00</b>
Otros gastos de la actividad	218.100,00	1.942.270,00	360.470,00	<b>2.520.840,00</b>	60.000,00	<b>2.580.840,00</b>
<b>TOTAL PREVISION RECURSOS A EMPLEAR</b>	<b>252.832,91</b>	<b>1.990.062,70</b>	<b>381.735,35</b>	<b>2.624.630,96</b>	<b>116.209,04</b>	<b>2.740.840,00</b>

*\*\*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)	346.450,00	
<b>TOTAL PREVISIÓN INGRESOS A OBTENER</b>		

B. Otros recursos económicos obtenidos por la entidad

OTROS RECURSOS	Previsto	Realizado
Aportaciones a Dotación Fundacional (Aportación Patronato)	2.460.800,48	
<b>TOTAL OTROS RECURSOS OBTENIDOS</b>		

<b>TOTAL GASTOS ESTIMADOS EN 2024</b>	<b>2.740.840,00</b>
<b>TOTAL AMORTIZACIONES ESTIMADAS 2024</b>	<b>66.410,48</b>
<b>TOTAL INGRESOS A OBTENER EN 2024</b>	<b>2.807.250,48</b>