

# **PLAN DE ACTUACIÓN**

**FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA**

**C.I.F.: G-81326084**

**Nº REGISTRO: 289**

**EJERCICIO: 01/04/2021– 31/03/2022**

## La Fundación Vodafone España presenta su Plan de Actuación para el ejercicio 2021/22.

Este Plan de Actuación comprende del 1 de abril de 2021 al 31 de marzo de 2022 y destaca, fundamentalmente, las iniciativas que contribuyen tanto a los **objetivos** fundacionales de la **Fundación Vodafone España**, centrados en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en beneficio de los colectivos más vulnerables, como a la visión y el **plan estratégico de The Vodafone Foundation**, centrado en Europa en este periodo en el desarrollo de la competencia digital bajo el lema *“Connecting for Good”*.

Para la ejecución del Plan de Actuación la Fundación Vodafone España dispondrá de unos ingresos estimados de **3.029.305 €**, de acuerdo con el siguiente detalle:

- Ingresos Vodafone España: 2.110.000 €
- Ingresos Vodafone España (en especie) 203.502 €
- Ingresos The Vodafone Foundation: 715.803 €

Los ingresos al cierre están sujetos a variaciones debidas fundamentalmente a donaciones extraordinarias de Vodafone España destinadas a temas concretos (“finalistas”). Contablemente, estas acciones suponen un ingreso y un gasto por la misma cantidad y, por este motivo, no se incluyen en el presupuesto.

Vodafone España apoya a la Fundación prestándole los servicios de gestión de recursos humanos, asesoría jurídica (y, en particular, la secretaría del patronato), servicios generales (y, en particular, el soporte ofimático y telecomunicaciones) y otros. Todos ellos se contabilizan como donación en especie.

Los **principales objetivos** para este año son:

- **Consolidar** los programas educativos y de **formación en competencias digitales** promovidos por la Fundación en España.
- Propiciar (y liderar) **alianzas estratégicas nacionales e internacionales** con el objetivo de promover iniciativas singulares, de impacto y transformadoras del sistema educativo.
- Continuar siendo **referentes en innovación tecnológica e inclusión**, de la mano de colaboraciones con organizaciones clave.
- Maximizar el **impacto** de los programas alcanzando a un total de **700.000 de beneficiarios** (directos e indirectos)

El plan de actuación está organizado en **5 actividades** con impacto social:

- Educación para la Era Digital: **DigiCraft**,
- Educación para la Era Digital: **Youth 4 Good**,
- Educación para la Era Digital: **HAZ, Alianza por la Educación**,
- Formación TIC para personas con discapacidad: **v-Talent**,
- Participación en Patronatos y otras actuaciones

Adicionalmente se incluye la actividad “6” correspondiente a la administración y gestión de la fundación, que comprende las partidas no imputables a las actividades con impacto social. Siguiendo las indicaciones del Protectorado, en la presentación del Plan de Actuación, dichos gastos se repercutirán de forma proporcional en las actividades 1 a 4 de acuerdo con su peso en el presupuesto total.

## 1.- ACTIVIDADES DE LA ENTIDAD

### ACTIVIDAD 1

#### A) Identificación.

Denominación de la actividad	EDUCACIÓN PARA LA ERA DIGITAL: DIGICRAFT
Tipo de actividad	ACTIVIDAD PROPIA
Identificación de la actividad por sectores	
Lugar desarrollo de la actividad	ESPAÑA, en todo el territorio

#### Descripción detallada de la actividad realizada.

##### CONTEXTO

El bajo índice de **competencia digital de la ciudadanía** ha sido, en los últimos años, uno de los problemas estructurales de España que **ha condicionado** su **desarrollo económico y social** en un entorno en donde lo digital es “omnipresente”: el **DESI 2020** situaba a España en la **decimosexta posición** en el índice de capital humano, por debajo de la media de la UE; así entre otros indicadores, el 43% de los ciudadanos no tienen competencias digitales básicas y apenas el 1,1% del empleo femenino está en especialidades TIC. La **crisis** sociosanitaria derivada del **COVID-19** no ha hecho sino agravar aún más esta delicada situación.

Tal es así que, el Gobierno de España, y en el marco de los Planes de Recuperación, Transformación y Resiliencia, publicó el pasado 27 de enero de 2021 el **Plan Nacional de Competencias Digitales** con el objetivo de superar los retos y obstáculos previos y, en lo relativo a la educación, garantizar la **digitalización de la educación** y la **adquisición de competencias digitales** para la educación a **docentes y estudiantes** en todos los niveles del sistema educativo.

La **transformación digital de la educación** facilitará la incorporación de **nuevas metodologías**, recursos y contenidos en el aula, el desarrollo de **nuevas habilidades y competencias** por parte del alumnado... entre muchos otros. Es fundamental abordarlo, además, desde el sistema educativo para preservar el **acceso igualitario y universal** de todos los niños y niñas. Pero, al mismo tiempo, esta transformación supone toda una **revolución** en el **rol del docente** y de los equipos directivos de los centros escolares y en el **desarrollo de sus propias competencias**, además de la adaptación del currículo o la coordinación con la comunidad educativa. Desde el Ministerio de Educación y las CCAA se están articulando programas que promuevan esta transformación digital y que permitan iniciar la evolución del sistema educativo para adaptarlo a las necesidades del s. XXI.

Y, para ello, la **colaboración** entre entidades y la **colaboración público-privada** se han demostrado clave en el impulso y puesta en marcha de iniciativas, planes, medidas extraordinarias. También lo será en este ámbito.

##### OBJETIVO

En este contexto y con el objetivo de **promover la adopción de las competencias digitales** en la **enseñanza obligatoria** en nuestro país, la Fundación Vodafone España pone en marcha dos programas educativos: **DigiCraft** (6 a 12 años) y **Youth 4 Good** (13 a 18 años). Además, la Fundación impulsando **HAZ, Alianza por la Educación**, busca la colaboración con otras entidades

del ámbito corporativo para, a través de la acción, cooperación y experiencia, mejorar la educación en España y propiciar la evolución del sistema educativo en su proceso de transformación digital. Programas y alianzas que conforman su propuesta de **Educación para la Era Digital**.

#### PROGRAMA DIGICRAFT

DigiCraft es un **programa educativo en habilidades y competencias digitales** que, con una metodología propia basada en el DigComp 2.1 y centrada en el juego y la experimentación, acerca la tecnología de forma divertida a **docentes y alumnos de Educación Primaria** (6 a 12 años). A los primeros se les forma en metodologías, herramientas y tecnologías innovadoras, potenciando su competencia digital docente. A los segundos, se les permite adquirir unos conocimientos esenciales para su futuro mediante actividades que se insertan en su rutina el aula.

El programa consta de **tres modalidades**, que comparten la metodología “DigiCraft”, pero que se adaptan a diferentes necesidades y formatos:

- **Programa presencial.** Itinerarios formativos progresivos para su impartición en el aula, en colaboración con las Consejerías de Educación de las AAPP autonómicas. Se forma a los docentes (de forma síncrona y asíncrona) para que incorporen los contenidos del programa en horario lectivo a lo largo de todo el curso escolar (1 hora a la semana) y se facilita material didáctico necesario (contenidos digitales y kits tecnológicos).
- **Aulas de refuerzo escolar.** En colaboración con Save the Children y Cruz Roja Juventud, el programa se inserta semanalmente en las aulas de refuerzo escolar. Voluntarios y educadores sociales son formados en la impartición de los contenidos del programa. Todo el material didáctico necesario (contenidos digitales, kits tecnológicos) y dispositivos (tabletas, impresoras, etc) son proporcionados por la fundación Vodafone.
- **Programa Open.** Plataforma abierta de contenidos digitales “DigiCraft”, gratuitos y de alta calidad dirigidos a niños, familias y profesionales de la educación.

El lanzamiento del **Programa Presencial** y en las aulas de Refuerzo Escolar se realizó en septiembre de 2019, coincidiendo con el inicio del curso escolar 19/20, y la huella de centros, docentes y menores formados crece de forma progresiva año tras año, curso escolar tras curso escolar, tanto ampliando los acuerdos con CCAA como incorporando nuevos centros de la mano de las ONGs. El **Programa Open** está disponible a través de una plataforma web abierta desde Enero de 2020, y, a lo largo de este año 2021, **reforzará su propuesta de contenidos** disponibles.

#### B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	4	4.048
Personal con contrato de servicios	0	0
Personal voluntario	0	0
Becarios	0	0

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

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	125.180

Personas jurídicas	8
--------------------	---

**D) Objetivos e indicadores de la actividad.**

<b>Objetivo</b>	<b>Indicador</b>	<b>Cuantificación</b>
Innovación	Contenidos educativos desarrollados (actividades y recursos)	74
Impacto: Alumnos	Niños y niñas formados en itinerarios presenciales	43.400
Impacto: Docentes	Docentes formados	1.780
Impacto: Plataforma Open	Usuarios únicos Plataforma Open	80.000
Impacto: Eventos	Participantes en eventos	20.000

## ACTIVIDAD 2

### A) Identificación.

Denominación de la actividad	EDUCACIÓN PARA LA ERA DIGITAL: YOUTH 4 GOOD
Tipo de actividad	ACTIVIDAD PROPIA
Identificación de la actividad por sectores	
Lugar desarrollo de la actividad	ESPAÑA, en todo el territorio

### Descripción detallada de la actividad realizada.

#### CONTEXTO

El bajo índice de **competencia digital de la ciudadanía** ha sido, en los últimos años, uno de los problemas estructurales de España que **ha condicionado** su **desarrollo económico y social** en un entorno en donde lo digital es “omnipresente”: el **DESI 2020** situaba a España en la **decimosexta posición** en el índice de capital humano, por debajo de la media de la UE; así entre otros indicadores, el 43% de los ciudadanos no tienen competencias digitales básicas y apenas el 1,1% del empleo femenino está en especialidades TIC. La **crisis** sociosanitaria derivada del **COVID-19** no ha hecho sino agravar aún más esta delicada situación.

Tal es así que, el Gobierno de España, y en el marco de los Planes de Recuperación, Transformación y Resiliencia, publicó el pasado 27 de enero de 2021 el **Plan Nacional de Competencias Digitales** con el objetivo de superar los retos y obstáculos previos y, en lo relativo a la educación, garantizar la **digitalización de la educación** y la **adquisición de competencias digitales** para la educación a **docentes y estudiantes** en todos los niveles del sistema educativo.

La **transformación digital de la educación** facilitará la incorporación de **nuevas metodologías**, recursos y contenidos en el aula, el desarrollo de **nuevas habilidades y competencias** por parte del alumnado... entre muchos otros. Es fundamental abordarlo, además, desde el sistema educativo para preservar el **acceso igualitario y universal** de todos los niños y niñas. Pero, al mismo tiempo, esta transformación supone toda una **revolución** en el **rol del docente** y de los equipos directivos de los centros escolares y en el **desarrollo de sus propias competencias**, además de la adaptación del currículo o la coordinación con la comunidad educativa. Desde el Ministerio de Educación y las CCAA se están articulando programas que promuevan esta transformación digital y que permitan iniciar la evolución del sistema educativo para adaptarlo a las necesidades del s. XXI.

Y, para ello, la **colaboración** entre entidades y la **colaboración público-privada** se han demostrado clave en el impulso y puesta en marcha de iniciativas, planes, medidas extraordinarias. También lo será en este ámbito.

#### OBJETIVO

En este contexto y con el objetivo de **promover la adopción de las competencias digitales** en la **enseñanza obligatoria** en nuestro país, la Fundación Vodafone España pone en marcha dos programas educativos: **DigiCraft** (6 a 12 años) y **Youth 4 Good** (13 a 18 años). Además, la Fundación impulsando **HAZ, Alianza por la Educación**, busca la colaboración con otras entidades del ámbito corporativo para, a través de la acción, cooperación y experiencia, mejorar la educación en España y propiciar la evolución del sistema educativo en su proceso de

transformación digital. Programas y alianzas que conforman su propuesta de **Educación para la Era Digital**.

PROGRAMA YOUTH 4 GOOD

Youth 4 Good es una comunidad de jóvenes que quieren cambiar el mundo a través de la acción social. La comunidad les permite conectarse, proponer iniciativas y formarse en las competencias de la era digital, certificándose como agentes de cambio.

Dentro de la comunidad, toma especial relevancia el **Project LAB Youth 4 Good**. Programa educativo dirigido a alumnos de Educación Secundaria, Bachillerato y FP Básica, con una metodología de **aprendizaje basado en retos** (a la que se incorporan herramientas del ámbito laboral), en el que los jóvenes trabajan las **competencias digitales** (conforme el DigComp 2.1) y las **4C's del marco de competencias del s.XXI de la OCDE** (Comunicación, pensamiento Crítico, Colaboración y Creatividad), al tiempo que reflexionan y proponen una solución a un reto de carácter social de su entorno (que añade la "c" del Compromiso). El programa se lleva a cabo en una plataforma Moodle y es tutorizado permanentemente por mentores profesionales, proporcionando, al final de cada itinerario, un **certificado blockchain**, que acredita las competencias desarrolladas. Los mejores proyectos y equipos reciben el **apoyo de la Fundación y de la comunidad para su puesta en marcha**.

**45 entidades educativas** forman parte de la comunidad Youth 4 Good y, a lo largo de 2021, queremos extender el programa en los **centros de secundaria y de FP públicos** de la mano de las CCAA (llegando a acuerdos con una o dos CCAA para el curso 21/22).

**B) Recursos humanos empleados en la actividad.**

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	2	2.288
Personal con contrato de servicios	0	0
Personal voluntario	0	0

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

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	6300
Personas jurídicas	20

**D) Objetivos e indicadores de la actividad.**

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Innovación	Desarrollo de nuevos contenidos y dinamización de la comunidad	5
Impacto: Alumnos	Jóvenes formados como agentes de cambio	3300
Impacto: Docentes	Profesores formados como facilitadores	250



### ACTIVIDAD 3

#### A) Identificación.

Denominación de la actividad	EDUCACIÓN PARA LA ERA DIGITAL: HAZ, ALIANZA POR LA EDUCACIÓN
Tipo de actividad	ACTIVIDAD PROPIA
Identificación de la actividad por sectores	
Lugar desarrollo de la actividad	ESPAÑA, en todo el territorio

#### Descripción detallada de la actividad realizada.

##### CONTEXTO

El bajo índice de **competencia digital de la ciudadanía** ha sido, en los últimos años, uno de los problemas estructurales de España que **ha condicionado** su **desarrollo económico y social** en un entorno en donde lo digital es “omnipresente”: el **DESI 2020** situaba a España en la **decimosexta posición** en el índice de capital humano, por debajo de la media de la UE; así entre otros indicadores, el 43% de los ciudadanos no tienen competencias digitales básicas y apenas el 1,1% del empleo femenino está en especialidades TIC. La **crisis** sociosanitaria derivada del **COVID-19** no ha hecho sino agravar aún más esta delicada situación.

Tal es así que, el Gobierno de España, y en el marco de los Planes de Recuperación, Transformación y Resiliencia, publicó el pasado 27 de enero de 2021 el **Plan Nacional de Competencias Digitales** con el objetivo de superar los retos y obstáculos previos y, en lo relativo a la educación, garantizar la **digitalización de la educación** y la **adquisición de competencias digitales** para la educación a **docentes y estudiantes** en todos los niveles del sistema educativo.

La **transformación digital de la educación** facilitará la incorporación de **nuevas metodologías**, recursos y contenidos en el aula, el desarrollo de **nuevas habilidades y competencias** por parte del alumnado... entre muchos otros. Es fundamental abordarlo, además, desde el sistema educativo para preservar el **acceso igualitario y universal** de todos los niños y niñas. Pero, al mismo tiempo, esta transformación supone toda una **revolución** en el **rol del docente** y de los equipos directivos de los centros escolares y en el **desarrollo de sus propias competencias**, además de la adaptación del currículo o la coordinación con la comunidad educativa. Desde el Ministerio de Educación y las CCAA se están articulando programas que promuevan esta transformación digital y que permitan iniciar la evolución del sistema educativo para adaptarlo a las necesidades del s. XXI.

Y, para ello, la **colaboración** entre entidades y la **colaboración público-privada** se han demostrado clave en el impulso y puesta en marcha de iniciativas, planes, medidas extraordinarias. También lo será en este ámbito.

##### OBJETIVO

En este contexto y con el objetivo de **promover la adopción de las competencias digitales** en la **enseñanza obligatoria** en nuestro país, la Fundación Vodafone España pone en marcha dos programas educativos: **DigiCraft** (6 a 12 años) y **Youth 4 Good** (13 a 18 años). Además, la Fundación impulsando **HAZ, Alianza por la Educación**, busca la colaboración con otras entidades del ámbito corporativo para, a través de la acción, cooperación y experiencia, mejorar la educación en España y propiciar la evolución del sistema educativo en su proceso de

transformación digital. Programas y alianzas que conforman su propuesta de **Educación para la Era Digital**.

INICIATIVA HAZ, ALIANZA POR LA EDUCACION

La Fundación Vodafone España ha promovido la creación de una alianza de fundaciones corporativas, instituciones y empresas con **dilatada experiencia en el ámbito educativo** y que apuestan por **unir fuerzas**, compartir su aprendizaje para afrontar el desafío que supone la transformación del sistema educativo.

La alianza identifica sus líneas de actuación en **tres pilares: digitalización** del sistema educativo, revisión y fortalecimiento del **rol del docente** y la incorporación de nuevas **metodologías**, habilidades, **competencias** y **conocimientos** imprescindibles en la sociedad actual y la del mañana.

Así, de forma propositiva, la alianza organizará **grupos de trabajo** y **foros** de debate con la **comunidad educativa**, y articulará **propuestas** e iniciativas en colaboración con otras entidades y las administraciones públicas en un modelo de **colaboración público-privada**.

**B) Recursos humanos empleados en la actividad.**

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	3	2288
Personal con contrato de servicios	0	0
Personal voluntario	0	0

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

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	20.454
Personas jurídicas	19

**D) Objetivos e indicadores de la actividad.**

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Impacto: Institucional	Reuniones con Administraciones Públicas, presencia institucional en foros, Alianzas o grupos de trabajo dirigidos por las AAPP	21
Impacto: Comunidad educativa	Miembros de la comunidad educativa participantes en foros, grupos de trabajo, acciones y proyectos específicos	539
Impacto: Audiencia	Miembros de la sociedad civil alcanzados por los proyectos, iniciativas, participantes en foros, campañas, asistentes a webinars, foros o reuniones de trabajo abiertas al público, usuarios únicos en web HAZ de recursos educativos, impacto en medio (audiencia/lectores), etc.	20.000

## ACTIVIDAD 4

### A) Identificación.

Denominación de la actividad	FORMACIÓN TIC PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD: v-Talent
Tipo de actividad	ACTIVIDAD PROPIA
Identificación de la actividad por sectores	
Lugar desarrollo de la actividad	ESPAÑA, en todo el territorio

### Descripción detallada de la actividad realizada.

#### CONTEXTO:

El 15% de la población mundial tiene algún tipo de **discapacidad reconocida**. En España, este porcentaje supone el **8,5 % de la población**. Según el observatorio Odismet, en España hay alrededor de 1.800.000 personas con discapacidad en edad entre 16-44 años, con una tasa de actividad del 33,9% frente al 78,1% respecto a las personas sin discapacidad.

El trabajo constituye uno de los pilares fundamentales que todos valoramos a la hora de sentirnos bien. Los informes sociológicos, como el promovido por el Instituto Nacional de Estadística, incluyen el **trabajo** como uno de los valores que mide el **nivel de calidad de vida** del que disfrutamos. Y es labor de la sociedad en su conjunto que esté al alcance de todos los ciudadanos, independientemente de sus características personales, siendo la tecnología una herramienta muy potente para que esto sea posible. El **trabajo** también se puede considerar un **factor** importante de **integración y socialización** con otros individuos y permite alcanzar posibilidades de realización profesional y personal, así como la adquisición y actualización de conocimientos a lo largo de la vida laboral.

#### OBJETIVO

La Fundación Vodafone España promueve **v-Talent**, programa de formación en TIC con el objetivo de mejorar la empleabilidad de las personas con discapacidad. La formación y el conocimiento de la tecnología es clave para que las personas con discapacidad mejoren sus posibilidades de **inserción social y laboral**, ayudándolas en su acceso a servicios que **fomenten la igualdad de oportunidades**.

#### PROGRAMA v-TALENT

Con el objetivo de contribuir a la mejora de la empleabilidad de las personas con discapacidad en España, y en colaboración con distintas organizaciones y entidades del ámbito de la discapacidad, se realizarán **4 programas de formación** en las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Los cuatro colaboradores serán: la Asociación Española de Expertos en la Relación con Clientes (AEERC) para el proyecto DISCATEL, Down España con el programa YOMEPREPARO, Fundación ONCE para el programa POR TALENTO DIGITAL y Plena inclusión España con el programa LÍDERES DIGITALES. Los programas formativos estarán diseñados para **fomentar la inserción laboral de personas con discapacidad** en empresas ordinarias. Para su elección, se valorará especialmente la capacidad de innovación, escala y sostenibilidad de estos, así como su alcance e impacto dentro del territorio nacional.

### B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	2	945
Personal con contrato de servicios		
Personal voluntario		
Becarios		

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

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	2.000
Personas jurídicas	4

**D) Objetivos e indicadores de la actividad.**

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Innovación:	Programas formativos basados en el conocimiento de las TIC	4
Impacto: personas con discapacidad	Número de personas con discapacidad beneficiarias de la formación	2.000
Impacto: empleo	Realización de prácticas en empresa y acceso al empleo	10% alumnado

## ACTIVIDAD 5

### A) Identificación.

Denominación de la actividad	PARTICIPACIÓN EN PATRONATOS Y OTRAS ACTUACIONES
Tipo de actividad	ACTIVIDAD PROPIA
Identificación de la actividad por sectores	
Lugar desarrollo de la actividad	ESPAÑA, en todo el territorio

### Descripción detallada de la actividad realizada.

La Fundación Vodafone España cuenta entre sus objetivos con la promoción y apoyo de iniciativas y programas de **innovación con impacto social** basada especialmente en el conocimiento y uso de la tecnología ("Connecting for Good"). Dentro de esta línea cabe destacar la participación en los Patronatos de:

- **FUNDACIÓN TECSOS (Tecnologías Sociales):** creada en el año 2002, a través del impulso conjunto de la Cruz Roja Española y la Fundación Vodafone España, su objetivo es "Construir una sociedad para todas las personas con tecnología adaptada para cada una de ellas".
- **FUNDACION COTEC:** cuya misión es promover la innovación como motor de desarrollo económico y social. Cotec cuenta con cerca de 90 patronos, entre empresas privadas y administraciones de los ámbitos regional y local.

Adicionalmente, durante el año, se imputan a esta línea **otras donaciones no relacionadas con las líneas de actuación "Connecting for good"**. Entre ellas se encuentran la colaboración con la Asociación Española de Fundaciones y otros patrocinios y mecenazgos culturales (Teatro Real y Museo del Prado).

### B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	2	616
Personal con contrato de servicios	0	0
Personal voluntario	0	0

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

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	
Personas jurídicas	5

### D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Mantener el esfuerzo menor que:	Porcentaje de gasto de proyectos no alineados con "Connecting for Good" sobre el gasto en proyectos.	Menor de 10%

## **ACTIVIDAD 6**

### **A) Identificación.**

Denominación de la actividad	MANTENIMIENTO GENERAL DE LA FUNDACIÓN
Tipo de actividad	ACTIVIDAD PROPIA
Identificación de la actividad por sectores	VARIOS
Lugar desarrollo de la actividad	ESPAÑA, en todo el territorio

### **Descripción detallada de la actividad realizada.**

Comprende los gastos de personal asociados a la dirección, administración y comunicación general, así como los gastos necesarios para el funcionamiento de la Fundación (alquiler, suministros, servicios, etc.).

### **B) Recursos humanos empleados en la actividad.**

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	2	1914
Personal con contrato de servicios	0	0
Personal voluntario	0	0

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

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	0
Personas jurídicas	0

### **D) Objetivos e indicadores de la actividad.**

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Costes operativos menores que	Ingresos en metálico	12,5%

**PREVISIÓN DE RECURSOS ECONÓMICOS A EMPLEAR POR LA ENTIDAD**

<b>GASTOS/INVERSIONES</b>	<b>Actividad 1</b>	<b>Actividad 2</b>	<b>Actividad 3</b>	<b>Actividad 4</b>	<b>Actividad 5</b>	<b>Actividad 6</b>	<b>TOTAL</b>
Gastos por ayudas y otros	1.730.000	320.000	60.000	410.000	250.000		2.770.000
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						320.000	320.000
Otros gastos de explotación						273.502	273.502
Amortización del Inmovilizado							
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							
	<b>1.730.000</b>	<b>320.000</b>	<b>60.000</b>	<b>410.000</b>	<b>250.000</b>	<b>593.502</b>	<b>3.363.502</b>
Adquisiciones de Inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)							
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico							
Cancelación de deuda no comercial							
<b>Subtotal inversiones</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL RECURSOS EMPLEADOS</b>	<b>1.730.000</b>	<b>320.000</b>	<b>60.000</b>	<b>410.000</b>	<b>250.000</b>	<b>593.502</b>	<b>3.363.502</b>



### 3. PREVISIÓN DE RECURSOS ECONÓMICOS A OBTENER POR LA ENTIDAD

#### 3.1) Previsión de Ingresos a obtener por la entidad.

<b>INGRESOS</b>	<b>Importe total</b>
Rentas y otros ingresos derivados del patrimonio	
Ventas y prestaciones de servicios de las actividades propias	
Ingresos ordinarios de las actividades mercantiles	
Subvenciones del sector público	0
Aportaciones privadas	3.029.305
Otros tipos de ingresos	
<b>TOTAL INGRESOS PREVISTOS</b>	<b>3.029.305</b>

#### 3.2) Previsión de otros recursos económicos a obtener por la entidad.

<b>OTROS RECURSOS</b>	<b>Importe total</b>
Deudas contraídas	
Otras obligaciones financieras asumidas	
<b>TOTAL OTROS RECURSOS PREVISTOS</b>	