

PLAN DE ACTUACIÓN

FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA

C.I.F.: G-81326084

Nº REGISTRO: 289

EJERCICIO: 01/04/2019– 31/03/2020

La Fundación Vodafone España presenta su Plan de Actuación para el ejercicio 2019/20.

Este Plan de Actuación comprende del 1 de abril de 2019 al 31 de marzo de 2020 y destaca principalmente las actividades que contribuyen 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 y su alineamiento con la visión de The Vodafone Foundation recogida bajo el lema *“Connecting for Good”*.

Para la ejecución del Plan de Actuación la Fundación Vodafone España dispondrá de unos ingresos estimados de **4.465.502 €**, de acuerdo con el siguiente detalle:

• Ingresos Vodafone España:	2.110.000 €
• Ingresos Vodafone España (en especie)	203.502 €
• Ingresos The Vodafone Foundation:	2.000.000 €
• Otros Ingresos:	152.000 €

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. Se contabilizan por tanto como donación en especie.

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

- Consolidar a la Fundación Vodafone como **referente en innovación social**, extendiendo su ámbito de actuación a niños y jóvenes
- Maximizar el **impacto** de sus programas alcanzando a un total de **2.000.000 de beneficiarios** (directos e indirectos)
- Ejecutar un **plan de comunicación** que contribuya a un mayor conocimiento y reconocimiento de las actividades en los principales grupos de interés y en el público en general.

El plan de actuación está organizado en **4 actividades** con impacto social:

- Innovación Social en la Sociedad Digital
- Impulso de las Habilidades Digitales desde la Infancia
- Jóvenes Conectados al Futuro Digital
- Otras Actuaciones

Adicionalmente se incluye la actividad “5” 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.

Para llevar a cabo este ambicioso plan la Fundación Vodafone ha reorganizado el equipo creando dos unidades operativas:

- **INNOVACIÓN E IMPACTO SOCIAL** bajo la dirección de D^a Gloria Placer
Desarrollo de programas innovadores, escalables y sostenibles que contribuyan a fomentar las competencias digitales y mejorar la experiencia digital de colectivos vulnerables, especialmente niños y jóvenes en riesgo de exclusión, y contribuir a mejorar sus oportunidades en la Sociedad Digital. Los programas serán inclusivos y se llevarán a cabo en distintos ámbitos: educación, empleo, voluntariado, incorporando desde su diseño un plan de comunicación adecuado para maximizar su impacto.
- **INNOVACIÓN DIGITAL** bajo la dirección de D. Tomás de Andrés
Desarrollo de proyectos tecnológicos para la innovación social. Creación de un Ecosistema con partners estratégicos que constituya un marco de referencia para descubrir nuevas soluciones tecnológicas, su aplicación y validación en contextos sociales. Transferencia del conocimiento adquirido para el desarrollo de programas escalables y sostenibles dentro y fuera de la organización.

Desde el 3 de julio de 2018, la dirección general de la Fundación corresponde a D^a María Saturnina Calero.

1.- ACTIVIDADES DE LA ENTIDAD

ACTIVIDAD 1

A) Identificación.

Denominación de la actividad	INNOVACIÓN SOCIAL EN LA SOCIEDAD DIGITAL
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

La Comisión Europea, dentro de su **Estrategia Europa 2020**, lanzó en el año 2010 la iniciativa emblemática “**Unión por la Innovación**”, en la que se realizaba una “**Apuesta por la Innovación Social**” como un **elemento clave**. Dicha iniciativa define el concepto de Innovación Social de la siguiente manera:

*“La Innovación Social consiste en encontrar **nuevas formas de satisfacer las necesidades sociales**, que no están adecuadamente cubiertas por el mercado o el sector público... o en producir **los cambios de comportamiento necesarios** para resolver los grandes retos de la sociedad... **capacitando a la ciudadanía y generando nuevas relaciones sociales y nuevos modelos de colaboración**. Son, por tanto, al mismo tiempo innovadoras en sí mismas y **útiles para capacitar a la sociedad a innovar...**”.*

Para lograrlo la Comisión desarrolla la Estrategia de Innovación Digital Europea basada en cuatro pilares.



Una de ellos “**Digital Innovation for all, Digital Innovation Hubs**” plantea la necesidad de desarrollar centros (HUBs) capaces de diseñar y soportar proyectos de innovación tecnológica con una apuesta decida por la transferencia tecnológica, como un elemento clave para que las organizaciones pequeñas y medianas puedan afrontar sus retos de innovación digital.

OBJETIVO

La Fundación Vodafone España plantea desarrollar la misma estrategia dentro del tercer sector español, formado por unas 30.000 organizaciones (85 % de ellas de ámbito local), atendiendo a una demanda del sector (80% declaran la necesidad de realizar proyectos en colaboración para afrontar sus retos de transformación digital) para afrontar su transformación digital (sólo el 8% dispone de un plan de transformación digital).

El nuevo **Vodafone Social Innovation Digital Hub** se construirá en torno a tres espacios:

Observatorio: Liderado por la iniciativa **OrientaTech de la Fundación TECSOS**, el observatorio se centrará en el análisis de productos tecnológicos con aplicación social, así como la identificación de nuevas necesidades sociales que puedan ser atendidas por soluciones de innovación tecnológica.

Factoría: Enfocada al desarrollo de proyectos de innovación tecnológica que ataquen a retos identificados por el tercer sector, con el objetivo de demostrar e incorporar como las nuevas tecnologías pueden ayudar a resolverlos. Dentro de este año se plantea realizar los siguientes proyectos.

Blockchain: Gestión y registro de evidencias. Se desarrollará un mostrador de esta tecnología basado en el entorno de la red Alastria que se pondrá a disposición de entidades del tercer sector para la realización de pruebas piloto que les permitan valorar su uso.

Tecnologías inmersitas (Realidad Virtual): Medición Impacto. Se plantea el uso de la realidad virtual para la generación de entornos virtuales que permitan comprobar y medir el éxito de los distintos programas mediante la medición de las decisiones que los usuarios irán realizando dentro de dichos entornos.

Smart TV: Nuevas vías de comunicación. Desarrollo de un canal de comunicación para las Smart TV, con el objetivo de experimentar las posibilidades que este canal ofrece y la mejor forma de explotarla.

IoT, 5G, Open HW: Domótica Accesible de bajo coste: Dentro de la estrategia de desarrollo de un entorno IoT se diseñará un entorno domótica accesible que integre las distintas tecnologías de accesibilidad actuales con otras como los asistentes de voz (Google Voice, Alexa, etc.)

Accesibilidad. Conectados por la Accesibilidad: Durante este año se realizará la transición entre los programas actuales realizados dentro del programa de Conectados por la Accesibilidad y las nuevas líneas del Hub.

Los proyectos realizados, así como los resultados alcanzados serán transferidos al sector mediante una plataforma cuya primera versión estará disponible a lo largo de este año.

Premios de Innovación: la Fundación Vodafone España convocará sus premios anuales con el objetivo de promover y desarrollar proyectos de innovación en TIC para mejorar la calidad de vida de sectores de la población que se encuentren en una situación de vulnerabilidad o en una posición de riesgo de caer en la exclusión social. La finalidad de la convocatoria en su XIII Edición, será apoyar la aparición de servicios innovadores, especialmente dirigidos al beneficio de dichos grupos, que puedan tener una amplia repercusión por su interés, novedad y potencialidad en la promoción de la Transformación Digital, así como su contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de Naciones Unidas.

Adicionalmente la Fundación Vodafone España participará dentro de consorcios europeos en la realización de iniciativas y proyectos que permitan avanzar en el objetivo del Hub.

Durante este año la Fundación participará en dos proyectos europeos.

El proyecto ACTIVAGE (ACTivating InnoVative IoT smart living environments for AGEing well) está financiado con 20 M€ y enmarcado en el programa H2020 de la Comisión Europea, 'Activage' es una iniciativa que tiene como objetivo hacer frente al reto que supone el envejecimiento de la población, con soluciones que plantean el uso del Internet de las Cosas.

LeTITBE (Learning Through Innovative Technologies Boosting Equality) es un proyecto Erasmus + realizado en cinco países europeos (Irlanda, Polonia, Alemania, Austria, Portugal) además de España. El proyecto desarrolla 9 programas de e-learning para formación de personas adultas con discapacidad intelectual en distintas áreas (3 en capacidades laborales, 3 en capacidades sociales y 3 en derechos y su defensa) soportados enteramente por las soluciones del ecosistema de Conectados por la Accesibilidad.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	8	7.417
Personal con contrato de servicios		
Personal voluntario		
Becarios		

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	
Personas físicas	
Personas jurídicas	30

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Innovación	Desarrollo de proyectos de innovación tecnológica que ataquen a retos identificados por el tercer sector	4
Impacto: Organizaciones	Organizaciones involucradas	100
Impacto: Profesionales	Profesionales involucrados	500
Impacto: Usuarios	Usuarios directos	100.000
Impacto: Eventos	Participantes en Encuentro anual <i>Vodafone Social Innovation Digital Hub</i>	150

ACTIVIDAD 2

A) Identificación.

Denominación de la actividad	IMPULSO DE HABILIDADES DIGITALES DESDE LA INFANCIA
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

Diversos estudios e indicadores internacionales en relación a las habilidades digitales (o “digital skills”) revelan una falta de conocimientos básicos de los ciudadanos españoles que los sitúan en **desventaja**, no sólo en su **capacidad de competir en un entorno profesional** cada vez más digitalizado sino y, con especial incidencia, en su **desarrollo en una sociedad** donde “lo digital” es ya omnipresente: acceso a la información, acceso a bienes y servicios, uso de los datos o posibles sesgos en productos, servicios, información,... etc. están presentes en el debate público y destacan entre las principales preocupaciones de los ciudadanos de nuestro país.

El **ámbito educativo** no es ajeno a este movimiento, ya que se le plantea un doble reto: por un lado, es preciso atajar la brecha digital, asegurando un **acceso igualitario** de todos los niños y niñas a una formación y conocimiento que será clave para su desarrollo en una sociedad digital futura; y, por otra parte, el **fomento de las llamadas vocaciones STEM**, con especial atención en las niñas (donde la brecha de género se agranda), vocaciones en retroceso en nuestro país y que son determinantes para su futuro profesional (y, por ende, su futuro socio-económico).

OBJETIVO

En este contexto la Fundación Vodafone España pone en marcha **DigiCraft**, un **programa educativo en habilidades y competencias digitales** que, con una metodología propia, acercará de forma divertida (a través del juego y de lo “manual”) la última tecnología a **niños y niñas de entre 6 y 12 años** (con especial foco en la **infancia vulnerable**), permitiéndoles adquirir unos conocimientos necesarios para que afronten de forma positiva los retos de su futuro.

El programa tiene un fuerte componente educativo recogido en la **metodología DigiCraft** (elaborada en colaboración con la Universidad de Salamanca) que, siguiendo los objetivos marcados por la **Comisión Europea, DigComp 2.1**, los adapta y define las actividades para niños y niñas de estas edades, en los entornos en los que se desarrollará el programa.

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

- **Programa Premium.** Programa presencial de refuerzo escolar en habilidades digitales, en colaboración con **Save the Children, Cruz Roja Juventud y Xunta de Galicia** (en las dos primeras especial foco en infancia vulnerable). Se formará a los profesionales que impartirán los itinerarios formativos a lo largo de todo el curso escolar (1 hora a la semana) y se facilitará material didáctico necesario (contenidos digitales, tablets y ordenadores y kits tecnológicos).
- **Programa Open.** Plataforma abierta de contenidos digitales “DigiCraft”, gratuitos y de alta calidad dirigidos a niños, familias y profesionales de la educación. La presencia online se verá reforzada con talleres presenciales, summer camps y eventos presenciales en los que poner en práctica la metodología.

El lanzamiento del **Programa Premium** está previsto se realice en **septiembre de 2019**, coincidiendo con el inicio del curso escolar 19/20 y el **Programa Open** estará disponible a través de una plataforma web abierta en **enero de 2020**.

A lo largo del año 2019 se estudiará la **adaptación** de la **metodología DigiCraft** para niños y niñas con discapacidad intelectual. Para ello, a priori, estableceremos un grupo de trabajo con Plena Inclusión, Down España y la Orden Hospitalaria de San Juan de Dios, y, sobre sus conclusiones, se diseñará una propuesta concreta.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	7	4.425
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	
Personas jurídicas	10

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Innovación	Desarrollo metodología y materiales educativos propios	1
Impacto: Infancia	Niños y niñas formados en el Programa Premium	4.100
Impacto: Profesionales	Profesionales formados en el Programa Premium	242
Impacto: Familias	Familias formados en el Programa Premium	250
Impacto: Plataforma Open	Usuarios únicos Plataforma Open: incluye a los tres colectivos anteriores en una aproximación 360º en torno a los menores	169.000
Impacto: Eventos	Participantes en eventos	44.250

ACTIVIDAD 3

A) Identificación.

Denominación de la actividad	JÓVENES CONECTADOS AL FUTURO DIGITAL
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:

La **revolución digital** en la que estamos inmersos (y que ya es considerada como la cuarta revolución) ha modificado sustancialmente las bases de la sociedad moderna, maximizando (como nunca antes) dos necesidades inherentes al ser humano: 1) desarrollo de sus **habilidades sociales** y un nuevo concepto de **comunidad**; y 2) **acceso** “sin límites” a las fuentes de **información** y de **conocimiento**.

Este contexto marca a las nuevas generaciones de jóvenes, la **Generación Z** (entre 13 y 23 años) y los **Milenials** (entre 24 y 35 años), que son “hijos e hijas” de este momento, **nativos digitales**, muy diferentes a generaciones anteriores, fundamentalmente, por su orientación al entorno digital -donde las redes sociales son su día a día-, y por su “conciencia socioeconómica”.

Así, diversos estudios y talleres desarrollados confirman que las causas que más les interesan y (activamente) movilizan son dos:

- el **compromiso en la transformación de la sociedad**: las tasas de voluntariado activo de estas generaciones son significativamente superiores a otras, destacando un voluntariado social, de cercanía, que aborda los problemas del entorno inmediato (inclusión social en su concepto más amplio, fundamentalmente).
- el **empleo en un futuro digital**: se percibe “cierto” distanciamiento entre la formación reglada y las oportunidades laborales reales (que provoca, entre otras causas, altas tasas de abandono escolar), además de una preferencia por roles “menos estándar”, otras formas de trabajar, más cercanos a ecosistemas emprendedores (sobre todo, en aquellos perfiles de mayor talento).

OBJETIVO

En este contexto la Fundación Vodafone España pone en marcha dos Programas:

- **Programa “Youth for Youth”**: programa de **voluntariado** en el mediante una comunidad online, jóvenes ayudarán a otros jóvenes en propuestas por ellos impulsadas, y donde la Fundación y la tecnología son el vehículo para dar soporte a esta “nueva comunidad” centrada en la **inclusión social** en todas sus derivadas (colectivos LGTBI, discriminación por género, inmigración, situaciones de vulnerabilidad económica, ...).
- **TechJobs**, programa de fomento de oportunidades laborales en el ámbito digital, bien facilitando la formación en habilidades/temas específicos, bien conectando demanda y oferta de empleo digital de calidad (aprovechando, entre otras, las ventajas de la iniciativa de *Vodafone Future Jobs Finder*). En el caso de las **personas con discapacidad**, este programa promoverá la formación en competencias digitales dirigidas al empleo en colaboración con diferentes entidades del ámbito de la discapacidad.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	6	3.457
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	12

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Innovación	Desarrollo del programa “ <i>Youth for Youth</i> ”	SI/NO
Impacto: <i>Youth for Youth</i>	Jóvenes participando activamente en el programa (bien ayudando, bien siendo ayudados)	360.000
Impacto: TechJobs	Participantes en acciones de fomento del empleo juvenil de calidad	5.000
Impacto: TechJobs – Personas con Discapacidad	Personas con discapacidad en cursos de formación en competencias digitales para su inserción laboral y programas de información y sensibilización	1.000

ACTIVIDAD 4

A) Identificación.

Denominación de la actividad	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.

Durante el año, se imputan a esta línea otras donaciones, adicionales al presupuesto, y no relacionadas con las líneas de actuación "Connecting for good". Entre ellas se encuentran la colaboración con la Asociación Española de Fundaciones, Fundación COTEC, y otros patrocinios y mecenazgos culturales.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	4	1.211
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	10

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Mantener el esfuerzo menor que:	Porcentaje de gasto sobre el gasto en proyectos.	10%
Transparencia	Ranking de transparencia de fundaciones corporativas	1er puesto

ACTIVIDAD 5

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	4	4.400
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

GASTOS/INVERSIONES	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4	Actividad 5	TOTAL
Gastos por ayudas y otros	950.000	1.400.000	1.050.000	200.000		3.600.000
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	180.000	110.000	90.000	31.000	166.000	577.000
Otros gastos de explotación					288.502	288.502
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						
	1.130.000	1.510.000	1.140.000	231.000	454.502	4.465.502
Adquisiciones de Inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)						
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico						
Cancelación de deuda no comercial						
Subtotal inversiones	0	0	0	0	0	0
TOTAL RECURSOS EMPLEADOS	1.130.000	1.510.000	1.140.000	231.000	454.502	4.465.502

3. PREVISIÓN DE RECURSOS ECONÓMICOS A OBTENER POR LA ENTIDAD

3.1) Previsión de Ingresos a obtener por la entidad.

INGRESOS	Importe total
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	81.000
Aportaciones privadas	4.384.502
Otros tipos de ingresos	
TOTAL INGRESOS PREVISTOS	4.465.502

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

OTROS RECURSOS	Importe total
Deudas contraídas	
Otras obligaciones financieras asumidas	
TOTAL OTROS RECURSOS PREVISTOS	