

Presupuesto 2025

FUNDACIÓ BARCELONA MOBILE WORLD CAPITAL FOUNDATION

INDICE

3. CUENTA DE RESULTADOS	7
3.1. Detalle de ingresos	8
3.2. Detalle de gastos	9
3.2.1. Gastos de Personal	9
3.2.2. Otros Gastos de Explotación	10
4. PREVISIÓN DE TESORERÍA PARA EL EJERCICIO 2025	14
5. BALANCE DE SITUACIÓN 2025	15
5.1. Activo no corriente	15
5.2. Activo corriente	16
5.3. Patrimonio neto	16
5.4. Pasivo corriente	16
Anexo I: PLAN ACTUACIONES 2025	17

1. INTRODUCCIÓN

Fundada en Barcelona en 2012, la Fundació Barcelona Mobile World Capital Foundation (MWCcapital) es una iniciativa conjunta impulsada por el Estado, la Generalidad de Cataluña, el Ayuntamiento de Barcelona, Fira de Barcelona y GSMA Ltd., contando también con el apoyo de las operadoras Telefónica, Vodafone y Orange, así como Grupo Damm y CaixaBank, como miembros de su Patronato.

Desde su constitución impulsa el desarrollo digital de la sociedad para mejorar la vida de las personas a nivel global, estableciendo sus objetivos anualmente en su plan de actuaciones (Anexo I) y trasladando dichos objetivos al presupuesto.

MWCcapital actualmente centra su actividad en cuatro áreas:

Innovación:

Promoción de la transformación tecnológica-digital de la industria y otros sectores productivos, conectando la inteligencia operativa para el desarrollo y la implementación de servicios y los sectores productivos a las oportunidades de las últimas innovaciones y soluciones tecnológicas.

Tech4Good:

La tecnología tiene un papel fundamental en la transformación de la sociedad, no sólo a nivel económico sino también en términos de impacto social y medioambiental. Tech4Good busca utilizar la innovación tecnológica para abordar desafíos sociales, promover la inclusión y mejorar la calidad de vida de las personas a través de la transformación digital sostenible.

Talento Digital:

El desarrollo del talento digital es esencial para sostener la competitividad y la innovación en una economía global cada vez más digitalizada. Talento Digital se centra en la formación y el reciclaje profesional para satisfacer la creciente demanda de habilidades tecnológicas. Esto incluye programas educativos para jóvenes, formación continua para profesionales y medidas específicas para aumentar la participación de colectivos subrepresentados en el sector tecnológico, así como la conexión del talento digital con el mercado.

Transferencia de Tecnología:

Se centra en la optimización y viabilidad de las ideas para el desarrollo de programas de conexión entre inversores, grandes corporaciones, startups y centros de investigación universitarios, científicos y laboratorios de experimentación. El principal objetivo es generar sinergias que fomenten el crecimiento de una red de nuevas compañías y emprendedores capaces de dar respuesta a múltiples necesidades de desarrollo técnico digital de diferentes sectores. En esta área se integra el programa The Collider que utiliza la fórmula investigador-emprendedor para conectar el conocimiento científico con el talento emprendedor y crear así *Startups* tecnológicas altamente innovadoras.

El presupuesto para el próximo ejercicio se presenta como una proyección del Balance de Situación y de la Cuenta de Explotación previstos para el año 2025 de forma comparada con la proyección de cierre del ejercicio 2024.

2. LINEAS GENERALES DEL PRESUPUESTO 2025

Ingresos:

Para 2025 se prevén unos ingresos de 32.301 k€ muy por encima de los previstos para 2024 que se proyectan en 22.564 k€. En términos porcentuales el incremento es de un +43% que representa 9.738 k€ más de los previstos en 2024.

La causa principal de este aumento son las aportaciones institucionales para dar cumplimiento al Host City Parties Agreement a partir de 2025, pero también la firma prevista de un nuevo convenio con la Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial (SEDIA) y Red.es (recordemos que el convenio del programa Digital Future Society finalizó en julio de 2024). A todo ello también se une una previsión de mayores ingresos en patrocinios y donaciones fruto de la nueva propuesta de valor planteada en el plan estratégico de la fundación y del trabajo de la nueva área de partners. Destacamos el acuerdo con GSMA para la comercialización del evento Talent Arena y su colaboración para realización de este con una aportación de 800k€.

La única partida de ingresos que prevemos que disminuirá será la de prestación de servicios por la finalización a 31 de diciembre de 2024 del contrato de venture building con el European Innovation Council, que prevemos que se renovará para 2025, pero por un importe inferior.

Gastos:

Una parte del incremento previsto de ingresos se prevé destinarlo a financiar un incremento de la plantilla de la fundación para dar respuesta al gran incremento de actividad previsto. En todo caso, no es voluntad del equipo directivo de la Mobile World Capital el dotarse de una estructura sobredimensionada, pero sí se requieren recursos suficientes para poder cumplir con los ambiciosos objetivos marcados.

Se han previsto 7 nuevos puestos de trabajo que podrán hacer posibles las nuevas actividades que se desarrollarán en los siguientes ámbitos:

- **Talent Arena:** Después de la prueba piloto de este evento en 2024 y dado su comprobado potencial, se ha decidido entre la fundación, GSMA y las tres administraciones convertirlo en el mayor evento de Talento Digital de Europa, celebrado en las mismas fechas del MWC como un co-located event del mismo.
- **Tech transfer:** crecimiento del programa de Tech Transfer con el objetivo de acompañar a más de 50 proyectos al año, frente a los 15-17 que se acompañan actualmente.
- **Programa de Sostenibilidad** dirigido al sector tecnológico que actualmente está en fase de desarrollo y la organización de los **premios anuales de sostenibilidad**.
- **Congreso Internacional de Derechos Digitales.** Ambiciosa iniciativa de un consorcio liderado por Instituto Hermes según convenio con Red.es.
- **Extender el legado del MWC a la ciudadanía:** Mayor espacio expositivo permanente en Palau Robert que precisará mayor programación y elaboración de contenidos, y

nuevo proyecto de grandes dimensiones, juntamente con el Ajuntament de Barcelona y GSMA, para acercar la tecnología a la ciudadanía durante las mismas fechas del MWC.

- Refuerzo de las actividades de márketing y comunicación, y de las de representación de la fundación como consecuencia del incremento de actividades de ésta.

El incremento previsto de plantilla, junto con la **aplicación de un incremento salarial general de un 1%** (según instrucciones del Ajuntament de Barcelona para la elaboración del presupuesto 2025), elevan los **gastos de personal a 4.257 k€, situándose un 14% por encima de las previsiones de cierre de 2024 (+527 k€).**

A pesar del incremento previsto del gasto de personal, vemos que **baja su proporción respecto del total de gastos de explotación que en 2024 se prevé sea de un 17% y de un 13% en 2025.**

En cuanto a la plantilla, se prevé que a lo largo del año 2025 se lleguen a cubrir 64 de los 65 puestos de trabajo previstos en la relación de puestos que se presentará a la aprobación del Patronato de la fundación. La actual relación de puestos de trabajo asciende a 58 posiciones.

Los costes de explotación son los que absorben la mayor parte del incremento de ingresos, situándose en 27.939 k€, que representan un aumento de un 49% (+9.216 k€) respecto a la previsión de cierre de 2024.

Este incremento cubrirá las mayores necesidades de gasto derivado del impulso del Talent Arena, del crecimiento del programa Tech Transfer, el nuevo programa de Sostenibilidad y sus premios anuales, el inicio de las actividades para la organización del Congreso Internacional de Derechos Digitales y las nuevas actividades destinadas a extender el legado del MWC a la ciudadanía. Junto a todo ello, y como se ha comentado en el apartado de ingresos, una parte importante del incremento se destinará al cumplimiento del Host City Parties Agreement a partir de 2025.

En la elaboración del presupuesto 2025 hemos previsto que la filial Barcelona Mobile Ventures, SL (BMV) cierre el ejercicio con pérdidas como consecuencia principalmente de la depreciación de sus activos financieros. La reducción del valor de la cartera de la Mobile World Capital se prevé sea de -199 k€ y el impacto en sus resultados se prevé que será de -34 k€ gracias a su compensación con el traspaso de subvenciones de capital al resultado del ejercicio.

En todo caso, estas previsiones cumplen el principio de prudencia financiera, pero el equipo está gestionando la cartera para conseguir nuevas ventas de las participaciones, tal y como se ha logrado en 2023 y 2024.

Con la información de que disponemos en el momento de elaboración de este informe, para 2024 también esperamos pérdidas en la BMV. En este caso, el impacto en la cuenta de explotación de la fundación se ha estimado en sólo -19 k€.

Resultados

Con todo ello, la previsión de resultados positivos para 2025 de 8 k€ frente a los 20 k€ proyectados para 2024.

Balance se situación

El Balance de Situación previsto tanto para 2024 como para 2025 presenta una situación patrimonial equilibrada. Además, no se prevén problemas de tesorería.

A continuación, se presenta la propuesta de presupuesto para el ejercicio 2025 para, en su caso, su aprobación por el Patronato en la sesión del 13 de noviembre de 2024.

3. CUENTA DE RESULTADOS

	Proyección 2024	Presupuesto 2025	Variación	%
Ingresos por las actividades	22.562.844	32.300.720	9.737.876	43%
Prestación de servicios, promociones, patrocinadores	2.090.957	680.000	-1.410.957	-67%
Ingresos de promociones, patrocinadores i colaboraciones	1.746.883	2.095.000	348.117	20%
Subvenciones, donaciones y legados a la explotación	17.905.005	28.605.720	10.700.716	60%
Otras subvenciones, donaciones y legados	820.000	920.000	100.000	12%
Gastos de personal	-3.729.639	-4.257.009	-527.370	14%
Otros gastos de explotación	-18.722.824	-27.938.955	-9.216.131	49%
Servicios exteriores	-18.722.192	-27.938.475	-9.216.283	49%
Alquileres y cánones	-706.709	-572.338	134.370	-19%
Reparaciones y conservación	-92.357	-62.800	29.557	-32%
Servicios profesionales independientes	-12.887.652	-24.030.275	-11.142.623	86%
Transportes	-30.037	-10.000	20.037	-67%
Primas de seguros	-15.632	-16.500	-868	6%
Servicios bancarios	-5.397	-6.000	-603	11%
Publicidad, propaganda y relaciones públicas	-3.896.335	-2.215.580	1.680.754	-43%
Suministros	-120.219	-80.637	39.582	-33%
Otros servicios	-967.855	-944.345	23.510	-2%
Tributos	-632	-480	152	-24%
Amortización del inmovilizado	-72.162	-62.244	9.918	-14%
Amortización del inmovilizado material	-3.282	-3.444	-162	5%
Amortización del inmovilizado inmaterial	-68.880	-58.800	10.080	-15%
Subvenciones capital traspasadas a resultado	152.047	164.660	12.612	8%
RESULTADO DE EXPLOTACIÓN	190.267	207.172	16.905	9%
Otros resultados	-169.876	-198.660	-27.550	1014%
Ingresos excepcionales	1.234	0	-1.234	-100%
Depreciación activos financieros (BMV)	-171.110	-198.660	-27.500	16%
Gastos financieros/Diferencias de cambio	7	0	-7	-100%
RESULTADO FINANCIERO	7	0	-7	-100%
RESULTADO DEL EJERCICIO	20.397	8.512	-11.885	-58%

3.1. Detalle de ingresos

	Proyección 2024	Presupuesto 2025	Variación	%
Ingresos por las actividades	22.562.844	32.300.720	9.737.876	43%
Prestación de servicios, promociones, patrocinadores	2.090.957	680.000	-1.410.957	-67%
Ingresos de promociones, patrocinadores i colaboraciones	1.746.883	2.095.000	348.117	20%
Subvenciones, donaciones y legados a la explotación	17.905.005	28.605.720	10.700.716	60%
Otras subvenciones, donaciones y legados	820.000	920.000	100.000	12%

Para 2025 se prevén unos ingresos de 32.301 k€, muy por encima de los previstos para 2024 que se proyectan en 22.564 k€. En términos porcentuales el incremento es de un +43% que representa 9.738 k€ más de los previstos en 2024.

La causa principal de este aumento son las aportaciones institucionales para dar cumplimiento al Host City Parties Agreement a partir de 2025, que pasan de los 15.000 k€ en 2024 a los 24.000 k€ en 2025 (+9.000 k€). Las transferencias corrientes procedentes del Ayuntamiento de Barcelona se han consignado por un importe de 8.057.500€ en la partida “Subvenciones, donaciones y legados a la explotación”.

Además, se ha previsto la firma de un nuevo convenio con la Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial (SEDIA) y Red.es que en 2025 podría representar una aportación a favor de la fundación de 2.300 k€ frente a los 657 k€ que se prevé se aportarán este 2024 a través del convenio del programa DFS que finalizó el pasado mes de julio.

A todo ello también se une una previsión de mayores ingresos en patrocinios y donaciones fruto de la nueva propuesta de valor planteada en el plan estratégico de la fundación y del trabajo de la nueva área de partners. Destacamos en patrocinios el acuerdo con GSMA para la comercialización del evento Talent Arena que hemos previsto que representará, en su primer año de actividad, 300 k€ de ingresos netos a la Mobile World Capital.

La única partida de ingresos que prevemos que disminuirá será la de prestación de servicios por la finalización a 31 de diciembre de 2024 del contrato de venture building con el European Innovation Council (EIC), que prevemos que se renovará para 2025, pero por un importe inferior.

La distribución entre ingresos públicos y privados es la siguiente:

INGRESOS	Proyección cierre 2024		Presupuesto 2025	
	Importe	%	Importe	%
Subvención HCPA actividad MWCcapital	5.500.000		6.000.000	
Otras subvenciones Estado, GdC, AjuntBCN y PE	2.905.004		4.605.721	
Total Financiación pública actividades MWCcapital	8.405.004	64%	10.605.721	74%
Patrocinios, donaciones y servicios	1.848.298		1.930.000	
EIC	1.966.977		600.000	
Inventario MWC	843.806		865.000	
Inventario Talent Arena	0		300.000	
Total financiación privada actividades MWCcapital	4.659.081	36%	3.695.000	26%
Total ingresos destinados a actividades y estructura	13.064.085	100%	14.300.721	100%

El incremento de subvenciones y la disminución de los ingresos del tender de l'EIC llevan a que disminuya la proporción de los ingresos privados previstos.

3.2.Detalle de gastos

Presentamos a continuación el informe detallado de los recursos a utilizar por la Fundación para la ejecución de sus actividades durante el ejercicio 2024. Los gastos se desglosan en cada uno de los capítulos de la cuenta de explotación:

1. Gastos de personal
2. Otros gastos de explotación (servicios exteriores):
 - Alquileres y cánones
 - Reparaciones y conservación
 - Servicios profesionales independientes
 - Publicidad, propaganda y relaciones públicas
 - Suministros
 - Otros Servicios

3.2.1. Gastos de Personal

	Proyección 2024	Presupuesto 2025	Variación	%
Gastos de personal	-3.729.639	-4.257.009	-527.370	14%
Sueldos, salarios i similares	-2.826.390	-3.320.289	-493.899	17%
Indemnizaciones	-10.389	0	10.389	-100%
Cargas sociales	-799.343	-936.720	-137.377	17%
Retribución flexible	-93.516	0	93.516	-100%

Una parte del incremento previsto de ingresos se prevé destinarlo a financiar un incremento de la plantilla de la fundación para dar respuesta al gran incremento de actividad previsto. En todo caso, no es voluntad del equipo directivo de la Mobile World Capital el dotarse de una estructura sobredimensionada, pero sí se requieren recursos suficientes para poder cumplir con los ambiciosos objetivos marcados.

Se han previsto 7 nuevos puestos de trabajo que podrán hacer posibles las nuevas actividades que se desarrollarán en los siguientes ámbitos:

- **Talent Arena:** Después de la prueba piloto de este evento en 2024 y dado su comprobado potencial, se ha decidido entre la fundación, GSMA y las tres administraciones convertirlo en el mayor evento de Talento Digital de Europa, celebrado en las mismas fechas del MWC como un co-located event del mismo.
- **Tech transfer:** crecimiento del programa de Tech Transfer con el objetivo de acompañar a más de 50 proyectos al año, frente a los 15-17 que se acompañan actualmente.
- **Programa de Sostenibilidad** dirigido al sector tecnológico que actualmente está en fase de desarrollo y la organización de los **premios anuales de sostenibilidad**.

- **Congreso Internacional de Derechos Digitales.** Ambiciosa iniciativa de un consorcio liderado por Instituto Hermes según convenio con Red.es.
- **Extender el legado del MWC a la ciudadanía:** Mayor espacio expositivo permanente en Palau Robert que precisará mayor programación y elaboración de contenidos, y nuevo proyecto de grandes dimensiones, juntamente con el Ajuntament de Barcelona y GSMA, para acercar la tecnología a la ciudadanía durante las mismas fechas del MWC.
- Refuerzo de las actividades de márketing y comunicación, y de las de representación de la fundación como consecuencia del incremento de actividades de ésta.

El incremento previsto de plantilla, junto con la **aplicación de un incremento salarial general de un 1%** (según instrucciones del Ajuntament de Barcelona para la elaboración del presupuesto 2025), elevan los **gastos de personal a 4.257 k€, situándose un 14% por encima de las previsiones de cierre de 2024 (+527 k€).**

A pesar del incremento previsto del gasto de personal, vemos que **baja su proporción respecto del total de gastos de explotación que en 2024 se prevé sea de un 17% y de un 13% en 2025.**

En cuanto a plantilla, se prevé que a lo largo del año 2025 se lleguen a cubrir 64 de los 65 puestos de trabajo previstos en la relación de puestos que se presentará a la aprobación del Patronato de la fundación. La actual relación de puestos de trabajo asciende a 58 posiciones.

3.2.2.Otros Gastos de Explotación

	Proyección 2024	Presupuesto 2025	Variación	%
Otros gastos de explotación	-18.722.824	-27.938.955	-9.216.131	49%
Servicios exteriores	-18.722.192	-27.938.475	-9.216.283	49%
Alquileres y cánones	-706.709	-572.338	134.370	-19%
Reparaciones y conservación	-92.357	-62.800	29.557	-32%
Servicios profesionales independientes	-12.887.652	-24.030.275	-11.142.623	86%
Transportes	-30.037	-10.000	20.037	-67%
Primas de seguros	-15.632	-16.500	-868	6%
Servicios bancarios	-5.397	-6.000	-603	11%
Publicidad, propaganda y relaciones públicas	-3.896.335	-2.215.580	1.680.754	-43%
Suministros	-120.219	-80.637	39.582	-33%
Otros servicios	-967.855	-944.345	23.510	-2%
Tributos	-632	-480	152	-24%

Recordemos que a partir de 2025 tanto los ingresos como las obligaciones que asume MWCcapital relacionadas con la celebración del MWC Barcelona derivadas ambas del Host City Parties Agreement varían respecto las de ejercicios anteriores la cual cosa justifica el incremento del gasto en servicios exteriores.

El resto de gasto en Servicios Exteriores se destina principalmente a:

- Los programas de Innovación donde quedan enmarcados el Observatorio de Innovación y los Laboratorios tecnológico y social.
- El programa Digital Talent.
- Los programas de sostenibilidad y ciudadanía
- Transferencia de Tecnología a través del programa The Collider y de las actividades de venture building para el Consejo Europeo de Innovación (EIC) y para el Instituto Europeo de Innovación y Tecnología (EIT).
- Los grandes eventos previstos para 2024:
 - Participación de la Fundación en el MWC y el 4YFN
 - Organización del Talent Arena
 - Organización del Beat Barcelona
 - Organización del Beyond MWC (nombre provisional)
 - Organización del Mobile Lunch
 - Inicio de actividades para la organización del congreso de derechos digitales,
 - Exposición permanente a Palau Robert
 - Premios de sostenibilidad
- Marketing Corporativo
- Servicios corporativos para dar respuesta a todas las necesidades de los programas (incluye servicios jurídicos, RRHH, alquileres, etc).

En 2024 se prevé un incremento de los gastos de explotación del 2,8% (+545 k€). Este incremento está relacionado con la cantidad de ingresos que se esperan recibir durante el año y se activa gasto en consonancia con el objetivo fundacional de resultado más próximo al punto de equilibrio, es decir lo más próximo a cero.

A continuación, se detallarán principales partidas de gastos de explotación comparando previsión de cierre 2024 con el presupuesto 2025:

Alquileres y cánones

	Proyección 2024	Presupuesto 2025	Variación	%
Alquileres y cánones	-706.709	-572.338	134.370	-19%

Debido a la finalización del contrato de alquiler de las oficinas de la fundación, se ha previsto un incremento del gasto en este concepto en 43 k€ pero ese incremento queda compensado con el descenso de previsión de gastos por alquileres de espacios, mobiliario o equipos técnicos de los diferentes eventos que organiza la fundación. No se trata de un descenso de su coste si no de una reclasificación del gasto en servicios profesionales independientes ya que en el momento de confeccionar el presupuesto se ha previsto incluir muchos esos alquileres en las diferentes licitaciones de servicios para los eventos. Ello explica la disminución de esta partida en 134 k€.

Servicios Profesionales Independientes

	Proyección 2024	Presupuesto 2025	Variación	%
Servicios profesionales independientes	-12.887.652	-24.030.275	-11.142.623	86%

En esta partida se incluye la contribución anual que se satisface a GSMA de acuerdo con el Host City Parties Agreement (HCPA). Hasta 2024 la aportación era de 9.500 k€ a partir de 2025 pasa a ser de 18.000 k€.

El resto de los gastos que se contabilizan en esta partida se corresponden principalmente con los servicios que nos proporcionan diversas empresas en la organización y promoción de eventos, consultoras para la realización de estudios, mentores para el programa The Collider o relacionados con el servicio de venture builder para el EIC i para otros proyectos europeos, consultorías estratégicas, servicios IT, asesorías y auditorías, servicios jurídicos fiscales y laborales.

A parte del incremento del gasto como consecuencia del HCPA podemos ver que también incrementa el gasto en los programas propios de la fundación. Ello viene explicado por el aumento previsto de las actividades de la MWcapital en los diferentes proyectos que se han ido enumerando a lo largo de este informe y también por una reclasificación del gasto de publicidad y propaganda hacia servicios exteriores.

Publicidad y relaciones públicas

	Proyección 2024	Presupuesto 2025	Variación	%
Publicidad, propaganda y relaciones públicas	-3.896.335	-2.215.580	1.680.754	-43%

Como se ha comentado en el apartado anterior, se han reclasificado gastos de publicidad y propaganda a la partida de servicios profesionales independientes ya que en el momento de realizar este informe se desconoce la dimensión de los acuerdos de colaboración que podrá formalizar la fundación para el desarrollo de sus actividades ello lleva a clasificar mayor gasto en contrataciones de servicios de terceros y menos gastos de promoción relacionados con los convenios. Todo ello explica el descenso de esta partida a pesar del incremento de las actividades de la fundación.

Otros servicios

	Proyección 2024	Presupuesto 2025	Variación	%
Otros servicios	-967.855	-944.345	23.510	-2%

Esta partida contempla los costes de viajes, servicio de recepción, catering, traducciones, gastos en formación, y los consumibles de oficina. Además, incluye los costes relacionados para sufragar actividades de soporte en MWC Barcelona, comprometidas en el contrato del Host City Parties Agreement como es el transporte público de los congresistas o la transmisión televisiva del evento.

Se ha previsto un aumento de un 2% de IPC sobre los costes soportados en 2024.

Impacto depreciación BMV en la cuenta de resultados

	Proyección 2024	Presupuesto 2025	Variación	%
Subvenciones capital traspasadas a resultado	152.047	164.660	12.612	8%
Depreciación activos financieros (BMV)	-171.110	-198.660	-27.550	16%
Impacto depreciación BMV	-19.063	-34.000	-14.937	

En la elaboración del presupuesto 2025 hemos previsto que la filial Barcelona Mobile Ventures, SL (BMV) cierre el ejercicio con pérdidas como consecuencia principalmente de la depreciación de sus activos financieros. La reducción del valor de la cartera de la Mobile World Capital se prevé sea de -199 k€ y el impacto en sus resultados se prevé que será de -34 k€ gracias a su compensación con el traspaso de subvenciones de capital al resultado del ejercicio.

En todo caso, estas previsiones cumplen el principio de prudencia financiera, pero el equipo está gestionando la cartera para conseguir nuevas ventas de las participaciones, tal y como se ha logrado en 2023 y 2024.

Con la información de que disponemos en el momento de elaboración de este informe, para 2024 también esperamos pérdidas en la BMV. En este caso, el impacto en la cuenta de explotación de la fundación se ha estimado en sólo -19 k€.

4. PREVISIÓN DE TESORERÍA PARA EL EJERCICIO 2025

La previsión de tesorería que se presenta para el ejercicio 2025 no muestra tensiones ya que se dispone de un excedente de caja acumulado que, a 31 de diciembre de 2025 se prevé que ascenderá a 2.461 k€.

	ene-25	feb-25	mar-25	abr-25	may-25	jun-25	jul-25	ago-25	sep-25	oct-25	nov-25	dic-25
SALDO INICIAL	3.593.550,00	3.528.348,21	1.812.947,80	1.132.247,85	900.306,52	9.878.164,17	5.604.185,71	6.215.401,73	5.590.265,01	7.487.095,00	3.698.770,05	6.785.458,69
Variación de saldo	-65.201,79	-1.715.400,41	-680.699,95	-231.941,33	8.977.857,65	-4.273.978,46	611.216,02	-625.136,71	1.896.829,99	-3.788.324,95	3.086.688,64	-4.324.022,35
SALDO FINAL	3.528.348,21	1.812.947,80	1.132.247,85	900.306,52	9.878.164,17	5.604.185,71	6.215.401,73	5.590.265,01	7.487.095,00	3.698.770,05	6.785.458,69	2.461.436,34

5. BALANCE DE SITUACIÓN 2025

	Proyección 2024	Presupuesto 2025	Variación	%
Inmovilizado material	60.128	16.400	-43.728	-73%
Inversiones empresas grupo y asociadas lp	3.124.375	2.938.617	-185.759	-6%
Inversiones financieras a largo plazo	48.965	48.965	0	0%
Activo no corriente	3.233.468	3.003.982	-229.487	-7%
Deudores	1.735.256	972.192	-763.064	-44%
Administraciones Públicas	2.585.874	5.194.470	2.608.595	101%
Efectivo y otros activos líquidos	3.593.550	2.461.436	-1.132.113	-32%
Activo corriente	7.914.680	8.628.098	713.418	9%
TOTAL ACTIVO	11.148.148	11.632.079	483.931	4%
Fondos dotacionales	60.000	60.000	0	0%
Resultados ejercicios anteriores	3.855.287	3.875.685	20.398	1%
Subvenciones, donaciones y legados recibidos	2.242.527	2.073.516	-169.011	-8%
Resultado del ejercicio	20.397	8.512	-11.885	-58%
Patrimonio Neto	6.178.211	6.017.713	-160.498	-3%
Administraciones públicas	148.062	323.737	175.676	119%
Proveedores y otras cuentas a pagar	2.390.238	2.248.648	-141.590	-6%
Deudas a corto plazo	2.431.637	3.041.980	610.343	25%
Pasivo Corriente	4.969.937	5.614.366	644.429	13%
TOTAL PASIVO Y PATRIMONIO NETO	11.148.148	11.632.079	483.931	4%

5.1. Activo no corriente

1. Inmovilizado Material

En 2025, las amortizaciones se prevén superiores a las compras de inmovilizado. Solo se prevén pequeñas compras de inmovilizado por importe de 18 k€.

2. Inversiones en empresas del grupo y asociadas a largo plazo

Las inversiones financieras en Entidades del Grupo corresponden a la inversión realizada en la entidad 100% participada por la Fundación, la sociedad Barcelona Mobile Ventures, S.L. (BMV) desde su inicio. Las pérdidas previstas de la sociedad provocan el descenso en 186 k€ el valor de las inversiones de la fundación.

3. Inversiones Financieras a largo plazo

No se prevén variaciones en fianzas respecto al año 2024.

5.2. Activo corriente

1. Deudores

Esta partida recoge la deuda de clientes a previsión de cierre del ejercicio 2024. El principal deudor es Fira de Barcelona y el importe deudor es el habitual de cada final de ejercicio.

2. Administraciones Públicas deudoras

El incremento previsto en 2025 del saldo de esta partida son las subvenciones que prevemos estarán pendientes de recibir según convenios principalmente con Red.es. La práctica contable es la de activar todo el ingreso previsto en los nuevos convenios que se prevén firmar.

3. Tesorería

Atendiendo al presente presupuesto no se prevén tensiones de tesorería durante el ejercicio 2025 (ver cuadro de previsión de tesorería para más información).

5.3. Patrimonio neto

El Patrimonio neto presenta una situación equilibrada, con un saldo positivo que al finalizar el año 2025 se espera que sea por importe de 6.018 k€.

5.4. Pasivo corriente

1. Administraciones Públicas acreedoras

El saldo corresponde a deudas con las Administraciones Públicas por Seguridad Social e IRPF. Hay un incremento respecto a la previsión de cierre 2024, ya que en 2025 se prevé incremento de ingresos y gastos que provoca que las retenciones de impuestos correspondientes al último trimestre que se liquida a principios de 2025 sean mayores.

2. Proveedores y otras cuentas a pagar

En este caso disminuye de acuerdo con la previsión de pagos realizada.

3. Deudas a corto plazo

El saldo de esta partida hace referencia a todas las subvenciones concedidas y dadas de alta en contabilidad de las cuales aún no se ha activado el ingreso, ya que, el gasto aún no se ha ejecutado. El incremento previsto de subvenciones en 2025 hace que esta partida aumente.

Francesc Fajula
Director General

ANEXO 1

PLAN ACTUACIONES 2025

1. INNOVACIÓN - Tech4Good

1.1 Tech Lab

La transferencia real de la tecnología que emerge de la revolución digital hacia los sistemas de producción plantea una oportunidad sin precedentes que promueve cambios de gran relevancia social, económica y cultural.

Fomentamos la creación de productos y servicios innovadores que utilizan tecnologías digitales para generar beneficios económicos y un valor significativo para la sociedad. Nuestro objetivo es maximizar el impacto de las tecnologías más avanzadas y facilitar su rápida incorporación en la economía productiva.

Objetivos:

- Promoción del ecosistema. Trabajar colaborativamente con la industria, la sociedad, la academia y la administración facilitando sinergias e impulsando alianzas público-privadas generadoras de una nueva economía.
- Impulso tecnológico. Identificar, diseñar y liderar la implementación de proyectos transformacionales validadores de nuevas tecnologías.
- Impacto sostenible. Escalar aquellos proyectos que sean perdurables en el tiempo, que generen impacto económico y un valor real para la sociedad.
- Difusión del conocimiento. Promover el conocimiento de las tecnologías digitales, para que lleguen a todos de forma inclusiva y sin brechas, contribuyendo a consolidar Barcelona como ciudad referente en innovación.

1.1.1 Tech Lab: Proyectos

En 2025, TechLab seguirá avanzando con la ejecución de proyectos actuales y la implementación de nuevas iniciativas. Estos proyectos están orientados a validar la aplicabilidad de tecnologías disruptivas en contextos específicos y a garantizar su escalabilidad. Las iniciativas contarán con la participación de múltiples actores del ecosistema tecnológico, quienes colaborarán en la estructuración de los proyectos mediante metodologías basadas en la innovación abierta. Algunos de estos proyectos son:

Robot ARI-II

El piloto del robot social “ARI-II”, impulsado por MWCcapital y Ajuntament de Barcelona, tiene por objetivo validar el uso de un robot asistencial pensado para complementar la atención y los cuidados de las personas mayores, estimulándoles y acompañándoles en sus tareas diarias. El objetivo es escalar el proyecto iniciado en 2019 y extender el servicio a un centenar de

hogares durante un periodo de tres años. La iniciativa surge de la necesidad de combatir la soledad y el aislamiento en este grupo demográfico. Durante 2025, el proyecto avanza en su desarrollo con la implementación del robot en los hogares de los usuarios.

Open Challenge – Circular Economy

En 2024, MWCapital, en colaboración con Coca-Cola European Partners, lanzó una convocatoria de innovación abierta con el propósito de identificar soluciones tecnológicas avanzadas que optimicen la sostenibilidad en las cadenas de producción y promuevan la transición hacia una economía circular.

La convocatoria fue ganada por Myneral Labs, una empresa que ha desarrollado una solución que integra el grabado láser en botellas de plástico con un pasaporte digital de producto basado en tecnología blockchain. Esta tecnología permite el seguimiento y trazabilidad de las botellas a lo largo de toda la cadena de suministro.

En 2025, la tecnología de Myneral Labs se implementará en dos líneas de producción de la planta de Martorelles, permitiendo la trazabilidad de las botellas a lo largo de la cadena de suministro. Esto permitirá evaluar la reciclabilidad de las botellas en diferentes puntos de venta. Posteriormente, se estudiará la viabilidad de escalar este piloto al resto de las líneas de producción de Coca-Cola en Europa.

Open Challenge - Reparto logístico en superillas

Se impulsará un proyecto de innovación abierta, junto con DAMM, con el objetivo de encontrar soluciones tecnológicas para abordar los desafíos de la movilidad y el reparto logístico en las superillas de Barcelona. Estas áreas, diseñadas para reducir el tráfico rodado y aumentar los espacios peatonales y verdes, han planteado problemas significativos para la distribución de mercancías. La limitación del tráfico y la reducción del espacio para la carga y descarga han provocado congestiones en las calles adyacentes y dificultades para los servicios logísticos, especialmente en zonas altamente urbanizadas como el Eixample. Este proyecto buscará innovaciones que permitan mejorar la eficiencia y sostenibilidad de las entregas en estas áreas de circulación limitada, facilitando tanto el transporte de mercancías como la calidad de vida urbana. Se pretende que este proyecto aplique la guía "Sandbox: entender e implementar" del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con la intención de simplificar los procedimientos y trámites de autorización necesarios para realizar pruebas piloto en la ciudad de Barcelona, asegurando que se lleven a cabo en condiciones de seguridad.

Barcelona, puerto digital del Mediterráneo

En colaboración con Port de Barcelona, y en el marco del proyecto "Barcelona, puerto digital del Mediterráneo" se trabajará en la conceptualización, implementación y validación de un futuro servicio basado en tecnologías digitales.

1.1.2 Tech Lab: Àrees Digitals

El proyecto Àrees Digitals, en colaboración con Dirección General de Sociedad Digital de la Generalitat de Cataluña y la Fundación i2CAT, tiene por objetivo acelerar la transformación hacia una sociedad digital en toda Cataluña.

La principal actividad de este proyecto es el de conectar y acompañar a los diferentes actores activos en el territorio para que participen y lideren esta transformación de manera más justa y equitativa. Todo ello basándose en cuatro principios clave:

- Lograr una sociedad digital centrada en las personas.
- Defender un modelo de gobernanza ética, participativa y transparente.
- Fomentar el uso de infraestructuras digitales públicas.
- Reducir la brecha digital y avanzar hacia una inclusión socio-digital plena.

La Estrategia incluye proyectos que promueven la colaboración entre actores y comunidades de la cuádruple hélice (ciudadanía, empresa, administración pública y centros de investigación o universidades) para impulsar el progreso del país a través de la innovación social y digital.

El proyecto Àrees Digitals nació del interés en ampliar y consolidar el éxito de la iniciativa 5G Barcelona, extendiendo su alcance y actividad a todo el territorio catalán, y ampliando también sus objetivos en relación con el conjunto de tecnologías utilizadas, más allá de la propia tecnología 5G. Desde el año 2020 se ha trabajado para impulsar un total de 9 áreas digitales en el territorio de Cataluña:

- Alt Pirineu
- Aran
- Barcelona
- Camp de Tarragona
- Catalunya Central
- Girona
- Penedès
- Ponent
- Terres de l'Ebre

Las principales actividades asociadas a las Áreas Digitales son:

- Difusión y formación en multi-tecnología a través de jornadas y sesiones.
- Interacción con empresas, academia, administración y sociedad civil para analizar cómo la multi-tecnología puede resolver necesidades y retos reales, mediante workshops.
- Promoción del despliegue de tecnologías digitales a través de la implementación de proyectos piloto y pruebas de concepto.
- Creación de laboratorios con cobertura 5G para que el ecosistema tecnológico y empresarial pueda innovar en productos y servicios basados en esta tecnología.

En concreto, durante el transcurso del año 2025 se prevé la realización de las siguientes actividades:

Proyectos tecnológicos

Se tiene programado llevar a cabo al menos cuatro (4) iniciativas tecnológicas destinadas a la validación de aplicaciones y servicios emergente, fundamentados en tecnologías digitales de vanguardia y en redes de comunicación inteligente. Los fondos asignados pueden canalizarse hacia el desarrollo de soluciones tecnológicas específicas, abarcando sistemas de información diversos.

En concreto, se prevé ejecutar algunos de los proyectos descritos a continuación:

- **Enfermera conectada** (Penedès): La atención sociosanitaria de pacientes crónicos en la que una persona sanitaria no experta, utilizando tecnología de realidad aumentada con conexión 5G, podrá realizar las tareas de cuidado a pacientes crónicos con la asistencia remota de un experto en tiempo real, permitiendo la interacción entre el profesional y el asistente sanitario. Esta prueba piloto se llevará a cabo en dos residencias diferentes, una ubicada en Igualada y otra en el Penedès.
- **Residuos y limpieza – Fase 2** (Camp de Tarragona): El proyecto piloto en un entorno real, titulado "Inspector automático de apoyo a los Departamentos de Limpieza Viaria y Recogida de los municipios de Tarragona y Reus", consiste en un sistema capaz de detectar la presencia de objetos voluminosos (de diferentes tipos y volúmenes) junto a los contenedores y enviar la información al gestor.
- **Streaming 5G** (Terres de l'Ebre y Penedès): El proyecto piloto "Conectando Contenidos Locales con la tecnología móvil 5G: un Nuevo Horizonte en la TV Digital de proximidad" tiene como objetivos promover la colaboración territorial para aumentar la competitividad local, adaptar las televisiones locales al siglo de la globalización y crear nuevos contenidos gracias a la tecnología móvil 5G.
- **Hackathon** (Camp de Tarragona): El proyecto piloto surgirá del resultado de una hackathon que se llevará a cabo en el Camp de Tarragona.
- **Eficiencia del agua** (Ponent): Validación tecnológica en el ámbito agrícola sobre la eficiencia en la gestión del agua.

Sesiones formativas

Se prevé la ejecución de un mínimo de dos (2) actividades en diferentes formatos con el objetivo de ampliar el conocimiento sobre las tecnologías digitales y las redes de comunicaciones inteligentes en todo el territorio catalán. Se contemplan, entre otros, los siguientes formatos:

- Workshops y hackathons, en los que empresas, administraciones, sociedad civil y academia se reunirán para intercambiar conocimientos y aplicar metodologías de ideación colectiva (como "design thinking") con el fin de definir proyectos tecnológicos

y comprender las necesidades tecnológicas y los requisitos relacionados con procesos de digitalización y servicios basados en tecnologías digitales avanzadas.

- Acciones formativas relacionadas con la tecnología digital, dirigidas a todo tipo de públicos (formación para jóvenes, para profesionales, para el público en general, etc.), y en diferentes formatos (presencial, en línea, participativo, etc.). Esta formación también incluirá los recursos formativos necesarios, como contenidos web o en papel.
- Acciones formativas orientadas a jóvenes de entre 11 y 14 años y enfocadas en reforzar su aplicación en los nuevos servicios digitales.
- Presentación de experiencias tecnológicas participativas, con el objetivo de abrir el debate y fomentar la reflexión sobre el impacto de la tecnología digital en la sociedad.

Be Future!

BeFuture! se conceptualiza como una jornada abierta y gratuita, de uno o dos días de duración, diseñada para reflexionar sobre el papel de las tecnologías digitales en el desarrollo de nuevos servicios y productos disruptivos que generen valor real para la sociedad. Las actividades de BeFuture! están dirigidas a la ciudadanía, estudiantes, público infantil entre 7 y 12 años, investigadores, así como a empresas, pymes y startups interesadas en comprender cómo la tecnología puede mejorar sus procesos o su propuesta de valor.

Cada edición de BeFuture! se llevará a cabo en colaboración con una entidad local, la cual actuará como anfitriona de la jornada. Esta entidad será responsable de apoyar la definición de la temática, promover la jornada dentro de su ecosistema y liderar la convocatoria.

BeFuture! se define como una jornada de aprendizaje y práctica en proyectos de innovación digital. Los principales objetivos de BeFuture! son:

- Concienciar sobre la gran oportunidad que ofrecen las redes de comunicación inteligentes junto con las tecnologías digitales avanzadas para el desarrollo económico, social y cultural del territorio.
- Proporcionar una herramienta de pensamiento creativo para empresas, que ayude a identificar áreas de mejora y proyectos que contribuyan a digitalizar el ecosistema productivo local.
- Facilitar la transición digital de la ciudadanía para enfrentar los retos actuales.
- Concienciar a niños y niñas sobre los desafíos del futuro y el papel de las tecnologías digitales avanzadas para resolverlos.

Está previsto que en 2025 se realicen un mínimo de dos eventos BeFuture! en diferentes ubicaciones de Catalunya (a definir).

Actividades de promoción de las tecnologías digitales

Se prevé la ejecución de un conjunto de actividades en diversos formatos y contenidos con el objetivo de difundir las tecnologías digitales y su impacto en todo el territorio catalán. Entre las actividades previstas se incluyen, entre otras:

- Conferencias y jornadas, eventos.
- Mantenimiento y actualización de la página web con información detallada.
- Campañas en redes sociales y contenido online.
- Publicación de informes y/o artículos.
- Realización de presentaciones en eventos y conferencias.
- Producción de infografías y/o videos.
- Comunicados de prensa y envío a diferentes medios.
- Producción de kits de comunicación y su distribución a diferentes medios.
- Organización de ruedas de prensa y eventos.
- Participación en eventos y ferias tecnológicas.
- Ejecución de experiencias tecnológicas.

1.1.3 Tech Lab: MWC25

El enfoque principal de MWC Barcelona para el año 2025 es explorar cómo viven las personas en la sociedad digital actual. Más de la mitad de la población mundial reside actualmente en zonas urbanas, y se espera que esta proporción aumente hasta alcanzar casi el 70% para el año 2050. Dado este aumento, las ciudades representan el escenario ideal para abordar este tema.

En definitiva, bajo el concepto de "vivir digitalmente" se quiere describir cómo las personas realizan sus actividades diarias, usando un determinado tipo de tecnologías y en un entorno urbano. El uso y la integración de este tipo de tecnologías puede condicionar el desarrollo de actividades, la optimización de servicios o el consumo de un determinado tipo de contenidos, entre muchas otras, llegando incluso a generar una sociedad digital con herramientas capaces de modificar los comportamientos y las actuaciones cotidianas de las personas.

El objetivo también es explicar cómo las ciudades del siglo XXI son ciudades humanas, son ciudades que trabajan para que las personas vivan de la mejor manera posible, son ciudades sostenibles (desde el punto de vista del uso de la energía, de la gestión de los recursos naturales, etc.), son ciudades que apuestan por la economía circular, son ciudades capaces de crear nuevos espacios y de re-naturalizarse, ciudades donde las soluciones de movilidad general e intermodal fomentan la creación de nuevos ecosistemas urbanos.

Bajo el concepto de "ciudad amable" se quiere describir cómo las personas realizan sus actividades diarias en estas ciudades. Desde cómo se entretienen y se desplazan, hasta cómo acceden a servicios y realizan sus compras diarias. Así, todas estas actividades tienen en común el uso de la tecnología y su integración en el día a día de las personas, hasta el punto de generar una sociedad digital con nuevas herramientas capaces de modificar los comportamientos y las actuaciones cotidianas de las personas.

Con el fin de comunicar la temática anual y permitir a los visitantes experimentar y generar sensaciones y emociones mediante diferentes casos de uso de tecnologías digitales

avanzadas, así como fomentar la conciencia y el debate sobre el uso de estas tecnologías y servicios digitales, se trabajará en la conceptualización y producción de un mínimo de cuatro experiencias basadas en las siguientes sub-temáticas, que abordan cómo la tecnología facilita las actividades diarias de las personas, desde el entretenimiento y los desplazamientos hasta el acceso a servicios y la realización de compras. Específicamente, las sub-temáticas a cubrir son:

- La ciudad de la cultura y de las personas. Cómo las personas experimentan emociones en la ciudad y cómo la tecnología permite el acceso y fomenta nuevos servicios de cultura y ocio.
- La ciudad sostenible. Cómo las personas se desplazan en las ciudades, cómo la tecnología puede cambiar sus dinámicas y resolver desafíos como la logística de los servicios cotidianos o el acceso a servicios de movilidad intermodal.
- La ciudad a velocidad humana. Cómo las personas viven en barrios que evolucionan a un ritmo humano, y cómo la tecnología facilita la adaptación a las nuevas condiciones urbanas (gentrificación, condiciones climáticas, etc.).
- El sistema operativo de la ciudad. El rol del cerebro central de la ciudad, capaz de gestionar en tiempo real y coordinar diferentes subsistemas, aprovechando sus sinergias.

Las experiencias deben diseñarse para proporcionar una experiencia de usuario atractiva y accesible a una amplia variedad de públicos (visitantes del MWC Barcelona 2025, ciudadanos en general, adolescentes, jóvenes, mayores, etc.), generando sensaciones y emociones. Estas experiencias pueden materializarse mediante una pieza física o mediante la interacción del visitante con elementos de la infraestructura tecnológica del stand, como pantallas o videomarcadores.

Se trabajará en la conceptualización y producción de las siguientes experiencias:

Robot humanoide (en colaboración con INVELON)

Dentro de la sub-temática de “La ciudad de la cultura y de las personas”, se desarrollará una experiencia interactiva centrada en un robot humanoide. Esta experiencia tiene como objetivo demostrar cómo la tecnología puede enriquecer la cultura y el ocio urbano, proporcionando nuevas formas de entretenimiento y participación ciudadana.

El robot humanoide deberá permanecer operativo durante todos los días del evento y será capaz de realizar las siguientes funcionalidades, interactuando con los visitantes:

- Bailar. El robot realizará un conjunto de coreografías predefinidas, mostrando su capacidad para sincronizarse con la música y ejecutar movimientos precisos.
- Jugar al Fútbol. El robot será capaz de jugar al fútbol, al menos, chutando un penalty. Esto demostrará su capacidad para realizar movimientos deportivos y responder a interacciones en tiempo real.

Se requiere que esta experiencia utilice el robot humanoide Unitree H1. Este robot es conocido por su avanzado sistema de transmisión de potencia, que le proporciona un alto nivel de velocidad, maniobrabilidad y flexibilidad.

Movilidad sostenible (en colaboración con EIT Urban Mobility)

Dentro de la sub-temática de “Movilidad sostenible”, se desarrollará una experiencia interactiva que permitirá a los visitantes reflexionar sobre el futuro de la movilidad en las ciudades gracias al uso de la tecnología.

Esta experiencia destacará cómo las tecnologías avanzadas están transformando las dinámicas urbanas y promoviendo una movilidad más sostenible. Los aspectos clave a cubrir incluyen nuevos modelos de movilidad intermodal, eficiencia en los servicios de logística cotidiana y soluciones para el reparto en última milla.

Vivir a velocidad humana (en colaboración con CaixaBank)

Dentro de la sub-temática de “La ciudad a velocidad humana”, se desarrollará una experiencia que sirva de reflexión sobre cómo la tecnología ayuda a las personas a adaptarse a nuevas condiciones y a vivir a un ritmo más pausado, promoviendo el concepto de “ciudad amable”.

La experiencia pretende que los visitantes entiendan cuál es su impacto, entendido como huella, y de la importancia de incorporar pequeñas acciones en su día a día para reducir dicho impacto en el ecosistema de las ciudades, con el objetivo de conseguir una ciudad más amable.

La experiencia busca que los visitantes comprendan su impacto ambiental y la importancia de incorporar pequeñas acciones diarias para reducir dicho impacto. Esto contribuirá a crear un entorno urbano más sostenible y una ciudad más amable.

El digital twin de Barcelona (en colaboración con Barcelona Supercomputing Center)

Dentro de la sub-temática “El sistema operativo de la ciudad”, se deberá desarrollar una experiencia para reflexionar sobre el rol del cerebro central de la ciudad, que proporciona el equilibrio entre las diferentes redes entrelazadas que conforman una ciudad, y optimiza las conexiones invisibles entre factores como la calidad del aire, los servicios públicos o la eficiencia energética.

Esto es posible gracias a los gemelos digitales urbanos, replicas virtuales de ciudades reales basadas en datos, que permiten simular el efecto dominó de las políticas urbanas a lo largo del tiempo, haciendo que los grandes cambios sean fáciles de entender para todos y ayudando a predecir el impacto al tiempo que transformamos nuestras ciudades en lugares más amigables para vivir.

Esta experiencia se visualiza como una ventana al futuro de la ciudad de Barcelona. Al mirar a través de esta ventana, los visitantes ven cómo las decisiones que tomamos hoy conformarán la vida de la ciudad y el impacto que tendrán en su entorno. Este gemelo digital realiza una proyección al futuro, facilitando la toma de decisiones políticas con conocimiento de causa y ayudando a entender en qué razones se sustentan.

Algunas de las aplicaciones de este gemelo digital de la ciudad de Barcelona son movilidad urbana (evaluación de las repercusiones de la mejora de las redes de transporte), redes de bicicletas (planificación e implantación de una red eficaz de carriles bici), mejora de la calidad del aire (evaluación del impacto del aire en la calidad de vida de los ciudadanos), sostenibilidad (fomento de una economía circular para acelerar una transición ecológica), ciudad de proximidad (acercando los servicios públicos a los ciudadanos que lo necesitan).

Esta experiencia requiere el uso de datos reales de un gemelo digital, que serán facilitados por la MWCcapital. Estos datos deberán ser procesados y reinterpretados para ser presentados bajo una interfaz gráfica atractiva en diferentes formatos de infraestructuras audiovisuales.

1.2 Social Lab

El Social LAB es un laboratorio de innovación de triple impacto que pretende fomentar una transformación digital que no deje a nadie atrás. El Social Lab trabaja en tres direcciones:

- Identificar retos sociales, ambientales y de buen gobierno que pueden ser abordados mediante la tecnología, principalmente digital.
- Fomentar la innovación en sectores, áreas o ámbitos relevantes socialmente en los que el mercado no participa por falta de interés o retorno económico.
- Poner en valor la tecnología como palanca de sostenibilidad: ¿Cómo podemos promover una transformación digital sostenible que ponga a las personas y el planeta en el centro?

Los ámbitos de trabajo del Social Lab son:

- Inclusión Digital: ¿Cómo podemos fomentar un proceso de transformación digital en que todas las personas puedan contribuir y beneficiarse de la economía y la sociedad digital?
- Ética Digital: ¿Cómo podemos promover la ética en el diseño, uso y gobernanza de las tecnologías digitales?
- Bienestar Digital: ¿Cómo podemos garantizar un buen uso de las tecnologías digitales que no perjudiquen la salud física, mental y emocional de las personas?

1.2.1 Social Lab: Proyectos

Durante el 2025, está previsto trabajar en los siguientes proyectos, trabajando en toda la cadena de valor de la innovación:

- Ideación: Fomentar la ideación de soluciones innovadoras
- Prototipaje: Desarrollar y crear soluciones innovadoras

- Pilotaje y testeo: Desplegar y validar proyectos en entornos reales
- Evaluación del impacto: Social, ambiental y económico
- Escalado: mejorar y replicar los proyectos para mejorar el impacto
- Divulgación: Explicar, compartir y concienciar

mSchools Lab

Programa de innovación abierta lanzada conjuntamente entre mSchools y MWCcapital. Promueve la identificación, pilotaje y evaluación de soluciones digitales para contribuir a la mejora y transformación digital de la educación.

- 1ª convocatoria: Durante el 2025 se implementarán las 2 soluciones ganadoras de la primera convocatoria del mSchools Lab (Nexes y Annie). El reto de la 1ª convocatoria ha sido el de identificar y testear soluciones tecnológicas innovadoras que puedan contribuir a la mejora de la motivación, la personalización del aprendizaje y del éxito escolar (centrado en Educación Secundaria Obligatoria). Estas 2 soluciones se implementarán en formato piloto en 9 centros educativos, tanto públicos como concertados, de Cataluña a lo largo del curso escolar 24/25, entre septiembre 24 y junio 25. Además, se cuenta con la figura de una entidad evaluadora externa (en este momento el grupo EduLab UOC) para ejecutar una evaluación conjunta de todos los pilotos y facilitar la generación de resultados, recomendaciones y otras cuestiones a toda la comunidad EdTech.
- 2ª Convocatoria: Está previsto que durante el último trimestre de 2024 se defina el reto y se lance la 2a edición del mSchools Lab, con alcance nacional. En este sentido, durante el 2025 se realizarán las siguientes actividades: scouting y outreach de soluciones, dinamización de las candidaturas, evaluación (2 rondas) de las propuestas, organización del Pitch Day y selección de las 2 soluciones ganadoras por parte de un jurado externo. Los proyectos ganadores se implementarán a partir de septiembre 2025. En paralelo se realizarán acciones de dinamización con centros educativos para que participen en esta segunda ronda de pilotos.

Escalado TICTruck

Debido a la experiencia de éxito del piloto TICTruck implementado en l'Hospitalet de Llobregat desde 2023, durante el 2025 se trabajará en el escalado del servicio de acompañamiento digital a otros municipios. Se está explorando el escalado a diferentes municipios de España en alianza con otras entidades como AGBAR, Fundación Orange, o BBK, entre otros. Adicionalmente, también se trabajará en la propuesta de valor de la plataforma de coordinación de todos los puntos de acompañamiento digital, con especial interés en la certificación de la formación del programa, la recogida y analítica de datos y la colaboración con entidades públicas y privadas para la generación de nuevos proyectos digitales y tecnológicos.

Proyecto MWCcapital Awards

Se iniciará la implementación del proyecto elegido en el marco de los MWCcapital Awards para ser implementado en la ciudad de Barcelona. Dicho proyecto recibirá una financiación de 50k.

Google FC Suite

Se empezará con el desarrollo y el testeo de la plataforma en un entorno real. El proyecto permitirá proporcionar de forma gratuita dos herramientas de IA aplicadas al proceso de Fact-Checking. La primera herramienta de “Claim Detection” dirigida a la detección de claims (frases sujetas de ser revisadas) de cualquier fuente de información (documentos, artículos, audios, videos, etc.), y la segunda es una herramienta de “Claim matching” que permite contrastar claims identificados con bases de datos de claims verificados. Ambas herramientas permitirán simplificar el proceso de fact-checking de la comunidad española y así mejorar el impacto de su trabajo.

L’Hospitalet de Llobregat 6.0

Se dará continuidad a la ejecución de proyectos iniciados previamente y, a la vez, se trabajará en la definición e implementación de futuros proyectos.

- Tech Sènior: En 2025 se seguirá coordinando la implementación de tecnologías y productos digitales para mejorar la calidad de vida de personas mayores de 75 años que viven solas en sus casas con algún grado de dependencia reconocido. Los proyectos pilotados serán Qvadis, Neki, Alysis, y se está explorando la implementación de Evondos.
- Digitalitza’t: Actualmente existe un servicio de acompañamiento digital a través de 5 puntos distintos distribuidos en la ciudad, y coordinado por un grupo de jóvenes de la propia comunidad en situación vulnerable a quienes se les forma y se les ofrece un primer trabajo. Durante el 2025 se pretende continuar con el proyecto, introduciendo mejoras en las áreas detectadas, trabajar en su escalado e integrar aspectos innovadores del proyecto en la ciudad.

Water Innovation Lab

Durante el 2025 se dará continuidad al Laboratorio de Innovación Abierta en Agua para municipios impulsado juntamente con el área de Innovación de Aigües de Barcelona. En esta anualidad, se seguirán coordinando los proyectos ganadores de Sant Joan Despí y de Sant Boi de Llobregat, centrados en como la tecnología puede mejorar la permeabilización de los suelos (en el caso de Sant Joan Despí) y como la tecnología puede optimizar la identificación y reparación de fugas de forma no invasiva (St. Boi de Llobregat). El piloto de Esplugues de Llobregat debería finalizar en el 2024. Además, se trabajará en acordar un convenio de colaboración marco con AGBAR.

Alianza B Lab

Durante el 2025 se desplegarán algunas de las actividades previstas en el marco de convenio de colaboración entre MWCcapital y B-Lab. Las actividades principales serán:

- Informe sobre Sostenibilidad en el sector Digital: Publicación anual a nivel nacional sobre el impacto del sector digital en España, que actúe como barómetro del estado de la sostenibilidad en el sector tecnológico.
- Programa Change makers: Programa para actuar como catalizadores de la sostenibilidad en el sector digital donde se pretende acompañar a 30 empresas del sector digital en la medición de su impacto y promover su camino hacia la sostenibilidad.

1.2.2 Social Lab: Plan de sostenibilidad

Se trabajará en construir el primer plan de sostenibilidad de MWCcapital para los próximos años, holístico a toda la organización, definir los objetivos, trazar un plan de acción y un cuadro de mandos de seguimiento. Dicho plan tendrá como punto de partida el informe de desempeño o resultados obtenidos por MWCcapital durante la realización del B Impact Assessment (BIA), realizado con apoyo de BLab Spain. Una vez implementado, hacer seguimiento sobre su desarrollo y reparar la publicación de la memoria anual sobre sostenibilidad e impacto de MWCcapital.

1.2.3 Social Lab: MWCcapital Awards

Durante 2025 se celebrará la primera edición de los premios de sostenibilidad de MWCcapital, que elegirá 15 finalistas que presentaran sus proyectos en Barcelona para elegir el ganador de cada una de las 5 categorías. Adicionalmente, el certamen elegirá uno de los proyectos finalistas para ser implementados en Barcelona. A lo largo de 2025 se esperan los grandes bloques de actuación:

- Scouting & Outreach de proyectos directo e indirecto (hasta el 18 de marzo)
- Tareas internas de comunicación y diseminación (Paid Mktgng, Hubspot, etc)
- Evaluación interna de candidaturas (equipo técnico MWCcapital + 21 gramos) para la selección de los 15 finalistas.
- Coordinación para la realización de los talleres de sostenibilidad e impacto con BLab para los 15 finalistas.
- Coordinación del jurado para la selección de los 6 ganadores.
- Organización de la gala de entrega de premios.

1.3. Actividad innovación para la ciudadanía

La misión de esta actividad es la de impulsar de actividades que impulsen el conocimiento por parte de toda la ciudadanía de las actividades de la Fundación, para materializar la función principal de ésta, que no es otra que la de extender el impacto del MWC al conjunto de la población promoviendo espacios de colaboración para prevenir las brechas digitales, el uso responsable de las tecnologías digitales y la inclusión de todo el mundo en los procesos acelerados de transformación digital.

Para ello, centrará sus esfuerzos en la extensión a todas las capas de la sociedad de las actividades de la Fundación, intentando llegar a toda la ciudadanía, adaptando las actividades que realiza la fundación a la diversidad de esta, teniendo en cuenta sus características específicas.

Estas actividades conectan las herramientas que ofrece la tecnología digital con las inquietudes y necesidades sociales, culturales, éticas y humanas de los miembros de una comunidad, para situar al ciudadano en el centro de la era digital.

Ofrecer una visión humanizada, accesible y entretenida de la innovación mediante actividades divulgativas, interactivas y experienciales. Así como la creación espacios para discutir y dar voz a las preocupaciones y perspectivas de la ciudadanía.

Crear sensibilización y espacios de discusión, así como potenciar el acceso a la información y el conocimiento para empoderar una ciudadanía crítica y con autonomía.

Objetivos:

- Empoderamiento e impulso de una ciudadanía digital
 - Desarrollar e impulsar una ciudadanía digital respetando y protegiendo sus derechos y obligaciones.
 - Contribuir a mejorar las habilidades y competencias digitales de la ciudadanía para su desarrollo como persona y trabajador
 - Potenciar la autonomía de los ciudadanos para la vida en sociedad, aumentando sus opciones de acceso a la información y el conocimiento.
- Dinamización y experimentación social
 - Realizar acciones de dinamización social sobre la comunidad en el ámbito digital.
 - Generar certidumbre a la sociedad en la nueva realidad digital, facilitar la comunicación con la ciudadanía y aumentar la confianza ciudadana ante los cambios y disrupciones que traen consigo las nuevas tecnologías.
 - Facilitar la experimentación ciudadana en el uso de las nuevas tecnologías.
- Impulso del capital social comunitario
 - Crear una comunidad y red de colaboración que facilita el trabajo compartido en iniciativas sociales y da voz, impulsa y da visibilidad.
 - Generando sinergias a través de colaboraciones con organizaciones de la sociedad civil, academia, la administración pública y el sector privado.
 - De esta forma se crea un capital social comunitario e interconectado.
- Participación ciudadana: acciones de difusión y divulgación

- Socializar el papel de la tecnología, subrayando su uso social, profundizando en los valores de la colaboración y el uso compartido de conocimiento.
- Organizar y participar en espacios de debate y reflexión para difundir los retos y oportunidades del uso de la tecnología al ciudadano garantizando la inclusión digital y disminución de brechas digitales
- Promover la participación ciudadana: fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de relación en contextos sociales: acciones de sensibilización, campañas de concienciación pública y creación de espacios para discutir y dar voz a las preocupaciones y perspectivas de la ciudadanía.

1.3.1 Actividad innovación para la ciudadanía: Proyectos

Los proyectos previstos para 2025 son los siguientes:

Programa de públicos y actividades educativas para la exposición “Viure la Tecnologia” en Palau Robert

Con el fin de maximizar el impacto de la exposición y la variedad de público de forma ordenada se diseña un programa de públicos y educativo. Tipología de actividades: Visitas guiadas, talleres educativos, conferencias y diálogos, actividades para familias y otros eventos especiales. En colaboración con Generalitat de Catalunya.

“Beyond MWC” (nombre provisional - proyecto en fase de diseño)

Proyecto para acercar soluciones, actividades, experiencias a la ciudadanía durante la semana de MWC, de una forma tangible y próxima, que se extienda por toda la ciudad, con énfasis en el impacto positivo que la tecnología puede tener en la vida de la ciudadanía. En colaboración con Ajuntament de Barcelona y GSMA.

Jornada Tech&Play “Family Day” en la “Festa de la Ciència”

Participación en la *Festa de la Ciència*, actividades divulgativas en los ámbitos de la ciencia y la tecnología. Family Day es una jornada impulsada por MWCcapital dirigida a familias con menores de entre 3 y 12 años y que acoge varios talleres y actividades orientadas al público infantil con el objetivo de acercar los avances tecnológicos de una manera comprensible y lúdica y, fomentar así, sus habilidades digitales. En colaboración con Ajuntament de Barcelona.

Congreso de derechos digitales: “Digital Rights Summit”

En el marco del plan de actuaciones del convenio del observatorio de derechos digitales y como entidad participante en la consecución del objetivo de organizar actividades destinadas a la difusión de los Derechos Digitales y aumentar la concienciación sobre los mismos.

Se propone organizar una jornada que refleje el estado de situación de los debates que acompañan el desarrollo de la cultura de los derechos digitales en el mundo. La dinámica de éste buscará provocar el mayor impacto posible de visibilidad internacional a parte de una

oferta de contenidos dinámica, selectiva y de alta calidad. En colaboración con Fundación Hermes y Red.es.

Durante 2025 se iniciarán las actividades relacionadas con su organización. El Congreso se celebrará finalmente en 2026.

Actividades y participación en eventos propios y de terceros para la divulgación y difusión para la ciudadanía de los derechos digitales

Con el objetivo de promover la participación ciudadana en el marco de los derechos digitales, se realizarán acciones de sensibilización, campañas de concienciación pública y creación de espacios para discutir y dar voz a las preocupaciones y perspectivas de la ciudadanía. En colaboración con Red.es.

1.4. Observatorio

El Observatorio identifica temáticas emergentes y relevantes en áreas como el humanismo digital, el talento digital, las telecomunicaciones avanzadas o las tecnologías Deep Tech. Forma equipos interdisciplinarios de académicos y especialistas de distintas disciplinas, en colaboración con otras entidades nacionales e internacionales.

Su objetivo es generar conocimiento y debate de referencia global para reflexionar sobre las implicaciones de la tecnología en la sociedad y desarrollar proyectos editoriales periódicos sobre el impacto de la digitalización en el crecimiento económico y el progreso social.

1.4.1 Observatorio: Informes

Durante el 2025, se pretende redactar los siguientes informes:

Convenio con Red.es

Dentro de los compromisos adquiridos en el nuevo convenio que entrará en vigor en el último trimestre de 2024 entre la Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial, la entidad pública empresarial Red.es y la Fundació Barcelona Mobile World Capital Foundation; se prevé la elaboración de algún informe durante 2025 dentro de los ámbitos del humanismo digital, el talento tecnológico, las telecomunicaciones avanzadas o las tecnologías Deep Tech.

Digital Talent Overview

En 2025 se presentará la séptima edición del estudio anual que realizamos con el objetivo de descubrir cuál es el impacto y la evolución de la brecha de talento digital, tendencias globales y el análisis de diferentes tecnologías emergentes en Cataluña.

Tech Hubs Overview

Realizaremos la tercera edición del estudio realizado con la colaboración de ACCIÓ -la agencia para la competitividad de la empresa de la Generalitat de Catalunya-, y la dirección de Promoción Económica Internacional del Ayuntamiento de Barcelona.

Desde la edición de 2024, el estudio contempla todos los hubs internacionales dedicados a hacer investigación básica, innovación y prototipado, así como los que desarrollan tecnología no solo para sus empresas sino también para clientes externos o internacionales.

En 2025, se monitorizarán y compararán información sobre:

- el contexto de los hubs tecnológicos en Barcelona (origen dels tech hubs, crecimiento, ciudades competidoras de Barcelona, factores atractivos de la ciudad y ubicación de los hubs)
- su actividad (impacto económico, sectores, rol y influencia etc...)
- el talento de los tech hubs (número de trabajadores y su perfil de edad, sexo, nacionalidades, trabajadores en remoto)

DeepTech Hubs

En la Fundación MWCcapital Barcelona, creamos durante varios años el informe “Startup Ecosystem Overview” que analizaba el ecosistema español de startups en general: <https://mobileworldcapital.com/report/startup-ecosystem-overview-2019/>

La primera edición está prevista que salga a la luz en noviembre de 2024 y estará enfocado en “Deep-Tech”. Nace con la intención de ser recurrente anualmente, por lo que tendrá continuidad en 2025.

Se mostrarán datos y evolución/crecimiento de diversos parámetros en los últimos años, como:

- número de startups Deep-Tech, distribución geográfica, sectores, centros de investigación de procedencia
- áreas y tecnologías
- cantidad de inversión, rondas, sectores, éxitos, valor global del ecosistema
- antigüedad de las startups Deep-Tech, para mostrar que requieren de mucho más tiempo que las startups digitales
- perfiles de los trabajadores en las startups: científicos, emprendedores, negocio, etc
- ratio de mujeres en ecosistema Deep-Tech
- fondos y organizaciones de inversión enfocadas en Deep-Tech, programas de soporte a techtransfer, organizaciones de soporte, venture builders, etc .

Sostenibilidad

Durante 2025, se prevé realizar una publicación conjunta de alcance nacional entre BLab y a Fundació Barcelona Mobile World Capital Foundation sobre el estado de la sostenibilidad en el ecosistema tecnológico y digital donde se identificará el status y recopilará buenas prácticas e indicará los próximos pasos recomendables para el sector. La intención es que sea una publicación recurrente de periodicidad anual.

1.4.2 Observatorio: Otros contenidos

Además, durante el año 2025, se trabajará en el diseño y producción de otros tipos de contenidos:

Contenidos para MWC Barcelona 2025

Presentación del programa liderado por la Fundació Mobile World Capital Barcelona “Vivir la tecnología” que se extenderá durante los seis meses posteriores al MWC25 y que busca explorar y analizar el impacto de la tecnología en las ciudades y cómo estas influirán en la vida cotidiana de las personas durante los próximos cinco años.

El programa reunirá a seis expertos de renombre en diferentes disciplinas para ofrecer una visión global y multidisciplinaria sobre cómo la tecnología transformará el día a día de los entornos urbanos a corto plazo y cómo las personas que vivimos y trabajamos en las ciudades tendremos que crear adaptaciones para vivir o liderar estos cambios en primera persona.

Juego digital interactivo sobre cómo los ciudadanos del futuro interactuarán en/con las ciudades. Estará disponible como un divertimento en MWC25 y se extenderá al resto de la ciudadanía junto con el programa “Vivir la tecnología”.

Contenidos para el programa de públicos y actividades educativas para la exposición “Viure la Tecnologia” en Palau Robert

Seis píldoras temáticas.

Bajo el programa “Vivir la tecnología”, el Observatorio generará seis píldoras temáticas que se presentarán a razón de una por mes, abarcando una duración total de seis meses durante los cuales se buscará:

- Crear un espacio de discusión y reflexión mediante diferentes encuentros conjuntos e individuales con los seis expertos para debatir sobre los cambios que la tecnología aportará a las ciudades.
- Inspirar a la innovación fomentando ideas y proyectos que puedan contribuir al desarrollo de ciudades más inteligentes y sostenibles.
- Educar y sensibilizar a la ciudadanía, proporcionando información y análisis para educar al público sobre las tendencias tecnológicas que impactarán la vida urbana.
- Construir una red que conecte a expertos, empresas e instituciones para colaborar en la creación de soluciones urbanas innovadoras.

2. TALENTO DIGITAL

Con el objetivo de posicionar Barcelona como capital de talento digital, esta área se focaliza en dos principales ejes de trabajo: fomentar la captación y atracción de talento no digital al sector y la atracción de talento internacional posicionando Barcelona y Cataluña como lugar donde desarrollar tu carrera digital.

Para ello, se desarrollan un conjunto de actividades a lo largo de todo el año para orientar, formar y conectar talento con centros de formación y empresas del sector digital.

Se trata de un proyecto en el cual se ven representados de forma transversal todos los actores del ecosistema para definir una estrategia y unos objetivos comunes que permitan sumar esfuerzos y ser más eficientes con todos los recursos e iniciativas en torno al desarrollo de talento digital.

Para ello cuenta con la participación de empresas y centros de formación Partners, principales interesados en la generación de nuevo talento digital. Son empresas como CaixaBank, Damm, Allianz, Agbar, Alexion, AXA, AWS, Bayer, Boehringer Ingelheim, Eurofirms, HP, IBM, Ingram Micro, Lufthansa Digital Hangar, MediaMarkt, Nestlé, NTT Data, Ocado Technology, Pepsico, Porsche Digital, Sanofi, SEAT CODE, Salesforce, Schneider Electric, Wolters Kluwer, Wordline, Zurich. Por otro lado, centros formativos como Ironhack, Nuclio, EAE Business School, IT Academy, ESIC y Cloud Coachers.

En lo que respecta a la distribución económica de MWCcapital, se segmentan en partidas relacionadas con Servicios a Ciudadanía y Eventos.

Servicios a ciudadanía:

Durante el año 2025 se van a realizar varios proyectos enmarcados bajo la segmentación de “servicios a ciudadanía” de acuerdo con los dos ejes de actuación (la reorientación profesional al sector digital y la captación de talento internacional) según la fase en la que se encuentren: orientación, formación o conexión.

- **Servicios de orientación:** a través de un nuevo apartado web se pondrá en marcha un directorio de los principales cursos de formación digital en las diferentes tipologías de centros de formación. También se creará una herramienta online que a través de un cuestionario te indicará tu perfil profesional digital.
- **Talleres:** a lo largo del 2025 se prevé realizar talleres con la colaboración de diferentes centros partner del proyecto. Estos talleres tienen como objetivo sensibilizar y orientar a personas que están pensando reenfocar su futuro profesional hacia el mundo digital.
- **Speed Datings:** se trata de un tipo de eventos en los que, a través de entrevistas rápidas, empresas puedan ver a candidatos afines a las vacantes que están ofreciendo. Habitualmente este tipo de evento se enmarca en algún tipo de feria profesional como, por ejemplo, 4YFN u otros eventos.
- **Hackathon for recruitment:** se trata de un tipo de evento en el que, a través de un reto, nuevo talento digital puede demostrar sus aptitudes hard y soft. En el mismo evento participan mentores (recruiters) para ayudarles en la resolución del reto y poder ver como se desenvuelven los participantes.
- **Monográficos especiales:** se trata de otra categoría de estudios, más acotados, que tratan de un tema concreto acerca del talento digital. Por ejemplo, el estado del talento digital en el sector en concreto o nuevas herramientas para la agilización de procesos digitales. Estos estudios sirven para ilustrar información extendida de un tema muy concreto.

Desde Digital Talent se dirige también los estudios anuales Digital Talent Overview y Tech Hubs Overview que ya se han comentado en el apartado del Observatorio de Innovación.

Eventos:

Durante el año 2025 se van a realizar los siguientes eventos:

- **Convocatorias de prensa:** consideramos que a lo largo de todo el año 2025 se van a realizar tres convocatorias de prensa para comunicar la publicación de dos estudios y/o actividades y noticias relacionadas con la alianza.
- **IT.nerary Day:** se trata de un proyecto en el que, a través de las principales universidades y centros formativos que reciben talento internacional en Barcelona, podamos organizar una jornada en el que estos alumnos visiten las principales empresas reclutadoras de talento digital en cada una de sus sedes para acabar con en un acto de encuentro entre talento y recruiters de todas ellas. Se prevé realizar un solo evento de este tipo.
- **Welcome IT Day:** evento orientado a dar la bienvenida al nuevo talento internacional que ha aterrizado en la ciudad para realizar sus estudios en alguna de nuestras universidades. El objetivo es retener este talento, conectándolos desde un primer momento, con empresas de nuestro ecosistema. Se prevé realizar un solo evento de este tipo.
- **Canal de contenido:** se trata de un canal digital en el que compartimos con nuestra audiencia curiosidades del sector digital, ponentes, empresas, centros de formación para que participen y compartan experiencias y conocimientos.

3. TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA

Durante 2025, se desarrollarán la novena y décima edición del programa The Collider, que seleccionará entre 50 y 60 proyectos de centros de investigación y universidades de todo el territorio español para ofrecerles apoyo en su transición desde el laboratorio al mercado. Estos servicios incluyen:

A) **Evaluación, valorización y selección de tecnologías:** La evaluación, valorización y selección de las tecnologías de los proyectos aplicantes procedentes de grupos de investigación de Universidades públicas y privadas y Centros de Investigación en base a seis ámbitos: disrupción de la tecnología, casos de uso, análisis de mercado, TRL o nivel de madurez de la tecnología, habilidades técnicas del equipo y plan de desarrollo. Asimismo, también se mide la motivación y cohesión del equipo científico junto con el grado de madurez del proceso de transferencia de tecnología y protección industrial.

Además, se maximizarán los proyectos científico-tecnológicos que aplican y son valorizados con el objetivo de convertirse en nuevas empresas *spin-off* al final del programa. Para ello está previsto:

- Aumentar la cantidad de organizaciones científicas que envían proyectos llegando a cubrir la totalidad del territorio español.
- Revisar las condiciones del programa para adaptarlas a la coyuntura del ecosistema.
- Realizar campañas de comunicación y presencia en eventos de transferencia de tecnología (Transfiere en Málaga, Science4Industry en Madrid, Barcelona Deep Tech Summit en Barcelona y otros).
- Participar en asociaciones y redes de oficinas de transferencia de tecnología.

- B) **Validación de oportunidad:** La validación tecnológica de cada proyecto científico en base a una serie de criterios: propuesta de valor, casos de uso, ventaja competitiva, nivel de madurez tecnológica, estrategia de protección de la propiedad intelectual, equipo, mapa competitivo, etc. Esta fase la llevan a cabo los participantes científicos apoyados por la unidad de innovación y transferencia de su institución junto con un mentor proporcionado por la fundación. Terminará con la entrega de un informe y la presentación del proyecto ante un comité de evaluación externo que determinará qué proyectos son lo suficientemente maduros para participar en la siguiente etapa.

En este sentido se añadirán servicios y actividades que maximicen la calidad y resultados de la fase, entre ellos:

- Sesión individual en materia de propiedad intelectual en la que se hará un “IP Check” con el objetivo de evaluar el nivel de protección y a la vez, ofrecer recomendaciones para mejorar la estrategia de protección de la tecnología. Aquellos proyectos que estén más cerca de mercado, se les ofrecerá una sesión de consultoría llamada “Team Roadmap” en la que se definirán los roles y visión del equipo científico respecto a una futura spinoff y “Tech Transfer” en la que se trabajará conjuntamente para alinear un primer acuerdo con las oficinas de transferencia involucradas.
- Dar soporte en la realización de estrategias de financiación público-privada.
- Organizar DemoDays para presentar los proyectos públicamente delante del ecosistema.
- Esta fase del programa culmina con la entrega de un informe en el que se recogen las evaluaciones y recomendaciones realizadas por todos los expertos involucrados que servirán como guía para ayudar a los proyectos a acercar su tecnología al mercado.

- C) **Creación de equipos de alto rendimiento:** Los participantes científicos provenientes de la fase anterior que requieran de la incorporación de un emprendedor con experiencia, conocerán a los candidatos de negocio previamente preseleccionados y asignados a cada proyecto para su aprobación mutua y la formación de equipos multidisciplinarios. Estos equipos se comprometen a llevar a cabo la identificación y validación de una oportunidad de negocio que permita idear un producto o servicio comercializable. La fase de creación de equipos concluye con la firma de las bases de participación por parte de todos los participantes.

Además de lo comentado anteriormente, se prevé:

- Buscar, filtrar y conseguir perfiles emprendedores deeptech que se ajusten a los proyectos del programa. Estar en contacto con hubs y espacios para el reclutamiento.
- Mejorar las condiciones para el talento emprendedor que se une a los proyecto científico-tecnológicos, pagando una residencia.

- D) **Validación de negocio:** Esta fase implica la identificación y validación de la oportunidad de negocio a través de un itinerario, orientado a definir un plan de acción viable y rentable. Concluye con la defensa de cada proyecto ante un comité de inversores externo que decidirá sobre el atractivo y el realismo de cada propuesta y, por lo tanto, su continuidad en el programa.

Además de lo descrito anteriormente, esta fase prevé lo siguiente:

- Dotar a los equipos participantes de servicios de consultoría de alto valor sobre: regulatoria, finanzas, vías de financiación pública y privada, “pitching”, y propiedad intelectual.
Además, se incluye un itinerario personalizado sobre “Team Roadmap” con el objetivo de facilitar la cohesión del equipo, así como de “Tech Transfer” para facilitar la negociación del pacto de socios, acuerdo de transferencia de tecnología y acuerdo de colaboración entre la futura spinoff y la universidad/es y centro/s de investigación propietarios de la tecnología a transferir.
- Realizar un estudio de libertad de operación en base a la protección de la tecnología para aquellos proyectos que lo requieran.
- **Constitución de spinoffs y portafolio:** Todos los proyectos que alcanzan con éxito esta etapa se convierten en una empresa constituida (en adelante spinoff). A fin de proporcionar servicios de valor añadido a las empresas *spin-off* generadas en el programa y en el ecosistema *deeptech* español en general, se prevé:
- Asesorar en áreas empresariales como legal, financiación, desarrollo de negocio y contacto con el ecosistema, mediante la presencia en los consejos de administración y el contacto permanente con los/las CEOs de las empresas.
- Realizar alianzas con inversores y fondos para atraer financiación privada en fases iniciales (pre-seed).
- Realizar un catálogo de ayudas públicas nacionales y europeas, y un listado de consultoras de soporte acreditadas.
- Organizar los eventos “Community Day” e “Investors Day” para la presentación de startups y conexión con inversores enfocados en *deeptech* de toda Europa.
- Participar en alianzas europeas de ecosistemas Deep Tech para la conexión de empresas spin-off, corporaciones e inversores.
- Promocionar el ecosistema Deep Tech mediante la exhibición y generación de contenido en eventos de innovación y startups como el 4YFN-MWC, Barcelona Deep Tech Summit, Invertir en Ciencia es rentable (Santiago de Compostela), Hello Tomorrow Global Summit (Paris), y otros eventos sectoriales.

Por otro lado, el área de transferencia tecnológica también considerará el desarrollo de los acuerdos comerciales con entidades e instituciones externas. En particular, la mayor oportunidad de colaboración se presenta con el programa T2M del Consejo Europeo de Innovación, en el que la Fundación MWCapital ha venido colaborando en el periodo 2023-24 y

para el que se abrirá un nuevo concurso de concurrencia competitiva al que la fundación se presentará dada la experiencia en haber operado el programa en la edición anterior.

4. GRANDES EVENTOS

Para 2025 se ha previsto la organización i/o participación de los siguientes grandes eventos:

- **Talent Arena:** Después de la prueba piloto de este evento en 2024 y dado su comprobado potencial, se ha decidido entre la fundación, GSMA y las tres administraciones convertirlo en el mayor evento de Talento Digital de Europa, celebrado en las mismas fechas del MWC como un co-located event del mismo.
- **Exposición Permanente en Palau Robert: “Viure la Tecnologia”:** Uno de los objetivos de la MWCcapital es extender el legado del MWC a la ciudadanía. En este sentido, junto con GSMA, el Ayuntamiento de Barcelona y la Generalitat de Catalunya la fundación está diseñando nuevas actuaciones que puedan hacer llegar a los ciudadanos la esencia del Congreso y las innovaciones que allí se presentan.

Este 2024, se ha realizado la primera exposición permanente en Palau Robert abierta a los ciudadanos para que disfruten de las experiencias tecnológicas que la MWCcapital presentó durante su celebración.

Esta primera edición tiene vocación de continuidad y de hacerse grande. Ya para el año 2025 se ha previsto que la exposición ocupe un espacio del triple que ha ocupado este año, pasando de 90 a 350m².

- **Mobile Lunch** previo a la celebración del MWC.
- Participación en el **MWC** a través de un stand de la Fundación donde para el año 2025 se explorará cómo viven las personas en la sociedad digital actual, tal y como se ha explicado en apartados anteriores.
- Participación en el **4YFN** también a través de un stand propio de la Fundación dando visibilidad a las start ups que participan en el programa The Collider.
- Producción del **BEAT** Barcelona en el MWC en colaboración con el Ajuntament de la ciudad.
- Participación en la semana de la ciencia organizando un **“Family Day”** de nuestro festival **Tech&Play**.
- Inicio de las actividades para la organización del primer **Congreso de Derechos Digitales** en colaboración con la fundación Hermes y Red.es.
- Gala de entrega de los premios MWCcapital de sostenibilidad

5. PARTNERS

El nuevo plan estratégico prevé ampliar el alcance de las iniciativas de MWCcapital y diversificar las fuentes de financiación y sostenibilidad. Por ello se ha creado una nueva área de Partners, cuyos objetivos son incorporar nuevos partners de naturaleza privada a la Fundación así como fidelizar y maximizar el valor que la MWCcapital y los partners se aportan mutuamente y contribuir a la sostenibilidad financiera de las iniciativas de MWCcapital.

Los objetivos operativos de esta área para el ejercicio 2025 son:

- Aumentar la participación de partners privados (empresas e instituciones) en la MWCcapital
- Fidelizar a los actuales partners de la Fundación y aumentar su vinculación cuando sea posible
- Captar nuevos partners privados para la Fundación
- Contribuir a la sostenibilidad financiera de la Fundación
- Alcanzar acuerdos con instituciones nacionales e internacionales que aumenten el alcance y prestigio de nuestra actividad
- Captar financiación europea y hacer seguimiento de los proyectos europeos actuales

Las principales funciones que se desarrollarán desde esta área para lograr los objetivos operativos serán las siguientes:

- Gestionar y mantener relaciones sólidas con los partners actuales, comprendiendo sus necesidades y garantizando su satisfacción con las actividades desarrolladas junto a la MWCcapital.
- Realizar seguimientos periódicos e individualizados con los partners para maximizar su participación en las iniciativas objeto de los respectivos acuerdos.
- Identificar oportunidades de aumentar la vinculación con los partners actuales, promoviendo líneas de colaboración adicionales que agreguen valor tanto a la MWCcapital como a sus partners.
- Colaborar estrechamente con las áreas internas, como marketing, legal, servicios corporativos y los programas de la MWCcapital, para asegurar una experiencia fluida y coherente para los partners.
- Diseñar e impulsar una estrategia de captación de nuevos partners.
- Diseñar un cuadro de mando de seguimiento del status de los partners
- Realizar seguimiento de los (KPIs) para medir el éxito de las estrategias implementadas y realizar ajustes cuando sea necesario.

6. MARKETING Y COMUNICACIÓN CORPORATIVO

Desde el área de Márketing y Comunicación se dará servicio al resto de áreas, programas y eventos de la Fundación y se liderará la difusión de todas sus actividades.

A parte del servicio al resto de las actividades de la Fundación des de esta área se liderarán la:

Producción audiovisual de la serie Day One

Day One permitirá poner en valor el crecimiento del hub científico y tecnológico de Barcelona, mostrando no solo los activos tecnológicos de la ciudad y de toda España, sino también como estos se entrelazan con su patrimonio cultural.

La celebración del MWC en Barcelona como escenario y espacio temporal en el que sucede la acción, reforzará tanto al propio MWC como a la ciudad de Barcelona.

El acuerdo con Amazon Prime Video asegura un alcance global que potenciará Barcelona y a toda España, atrayendo inversiones, talento tecnológico y consolidando su estatus como capital tecnológica mundial.

Se trata de la mejor campaña de márketing para:

- Posicionar Barcelona como hub tecnológico y científico y capital del humanismo digital
- Proyectar la España Digital poniendo en valor el ecosistema de innovación de España.
- Generar debate alrededor del uso ético de las nuevas tecnologías
- Promocionar el MWC, principal evento de la industria de la conectividad

La primera temporada de la serie tendrá 6 capítulos de 45. Producida en colaboración con Amazon Prime Video y la productora audiovisual iZen se trat de un Thriller para audiencia adulta que se emitirá primero en Prime y que tendrá también una emisión nacional a través de la FORTA, para después lanzarse en el mercado internacional.