

**SOLICITUD PREMIOS VOLUNTARIADO +ORANGE****DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD**

---

**Nombre de la entidad** Fundacion Solidança  
**CIF** G61291894  
**Dirección** Carrer de les begudes 25  
**CP** 08970  
**Población** Sant Joan Despi  
**Provincia** Barcelona  
**Email**  
**Web** www.solidanca.cat

**Redes sociales**

**Instagram**  
**Linkedin** <https://www.linkedin.com/in/solidanca/>  
**Twitter** @Solidanca  
**Otra**

**Fecha de creación de la entidad:** 12/08/2014

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

---

### Nombre del proyecto:

Economía circular como herramienta para la inclusión digital

**Categoría a la que te presentas** Reducción de la brecha digital

---

### Descripción del proyecto (Misión)

El proyecto "Economía circular como herramienta para la inclusión digital" tiene la misión de promover modelos de negocios circulares en el sector de dispositivos informático -en particular de portátiles- así como la inclusión digital de personas con dificultades de acceso a herramientas tecnológicas.

El acceso a las telecomunicaciones y a Internet ha sido reclamado por diversos foros y coaliciones como un derecho humano, considerándose que es un facilitador de los derechos económicos sociales y culturales de la humanidad. La vulneración del derecho a estar conectado agrava las desigualdades sociales, económicas y de género en las poblaciones afectadas por la desigualdad digital. Durante la COVID, estar conectado o no pudo haber sido la diferencia entre estar vivo o no; mantener un trabajo o estar en el paro (por la imposibilidad de teletrabajar, especialmente entre las mujeres). También pudo haber mantenido a los niños conectados a su escuela o, por el contrario, desconectados totalmente de su futuro.

Brindar soluciones a esta problemática a través de un modelo de negocio circular es ir incluso un paso más allá. El proyecto tiene previsto trabajar con dispositivos en varias fases: recolección de dispositivos en desuso, en este caso portátiles, que de otra manera acabarían siendo residuo digital; reparación y reacondicionado de dispositivos; y por último la reutilización. Es importante aclarar que para la realización de todas estas tareas se brinda formación y capacitación a personas en situación de vulnerabilidad de acceso al empleo, de esta manera se contribuye tanto a la reducción de la cantidad de residuos tecnológicos (que ahora serán reparados y reacondicionados para su reutilización) y se crean empleos de calidad.

La inclusión digital que promueve el proyecto se basa en la reutilización de estos equipos informáticos reacondicionados para capacitar en habilidades técnicas en informática a personas sin acceso a dispositivos, colaborando con organizaciones sociales y gubernamentales en la inclusión digital. El proyecto busca capacitar a través de talleres y desarrollar habilidades en informática a dos principales grupos de personas: personas con barreras de acceso al empleo y con dificultades socioeconómicas, y adultos mayores, quienes recibirán como donación un portátil reacondicionado. Otro de los objetivos de máxima del proyecto es promover el sentido comunitario y combatir la soledad a través de estas herramientas tecnológicas, brindando capacitaciones para crear comunidades digitales.

El proyecto se ha desarrollado en siete ciudades españolas durante los meses de marzo a junio de 2024. Han participado 24 entidades sociales y más de 240 participantes directos.

### Beneficiarios de la entidad y del proyecto

Por un lado, hay beneficiarios del propio trabajo de la entidad que incluye:

- Empresas donantes de equipos electrónicos en desuso, quienes evitan tener que incurrir en gastos de reciclado de esos equipos.
- Gobiernos locales: se evita la gestión innecesaria de residuos electrónicos, ahorrando recursos.
- Trabajadores de Solidança: el proyecto busca garantizar el flujo de trabajo de la organización y continuar realizando capacitación en reparación y reacondicionado de equipos informáticos, garantizando mayor estabilidad laboral.

Por otro lado, el proyecto en sí mismo tiene como principales beneficiarios a las organizaciones sociales: se comenzará con entidades que ya participaron de proyectos similares en el pasado, y estas entidades son la Fundación Privada Bayt al-Thaqafa de Barcelona, así como The Social Circle (Cantabria), y ayuntamientos pequeños (en el pasado se hizo un acuerdo con el ayuntamiento de Pineda de Mar que se buscaría repetir o replicar).

La Fundación Bayt trabaja con personas migrantes, quienes tienen dificultades económicas para acceder a un portátil.

The Social Circle es una Escuela de Negocios Sociales que busca democratizar el acceso a una educación de calidad en emprendimiento e innovación ecosocial para formar agentes del cambio.

El ayuntamiento de Pineda de Mar tiene un programa de acompañamiento a personas mayores que busca combatir la soledad.

### **Justificación de impacto positivo del proyecto**

El proyecto busca promover el trabajo de Solidança que a través de su modelo de negocio circular da respuesta a retos socioambientales como: reducción de residuos electrónicos a través de su reparación y reacondicionado, dar capacitaciones y oportunidades laborales a jóvenes en situación de vulnerabilidad. Actualmente trabajan allí 7 personas en el sector de aparatos informáticos, muchos de origen extranjero con dificultades socioeconómicas.

Por otro lado, el proyecto busca reducir la brecha digital promoviendo el acceso a dispositivos electrónicos. Como agravante del hecho de no tener acceso a los dispositivos físicos, muchas personas no tienen la capacitación, habilidades y competencias TIC mínimas necesarias, lo que genera mayor exclusión social para los que ya están en esa situación, y una mochila más a sus espaldas. Por ello, en este proyecto hemos apostado por desarrollar acciones formativas, con las que poder acompañar y formar a las personas más vulnerables, en el ámbito tecnológico.

Brindaremos esta capacitación en habilidades de informática a través de talleres presenciales tanto a personas con barreras de acceso al empleo, así como a emprendedores sociales y adultos mayores. Estos talleres se realizan a través de acuerdos de colaboración con fundación Bayt, Social Circle y ayuntamientos pequeños.

Se espera que a través de este proyecto unas 250 personas en España logren tener acceso a un portátil y reciban capacitaciones en informática a lo largo de un año.

## **Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico**

El proyecto tiene como uno de sus principales objetivos promover e impulsar las capacidades digitales de la ciudadanía. Compartir aprendizajes técnicos, para el mantenimiento básico y la familiarización con nuestros dispositivos electrónicos.

Busca fomentar el mantenimiento y la reparación, con el fin de alargar la vida de los dispositivos electrónicos y reduciendo nuestro consumo tecnológico.

Además el proyecto se propone dar a conocer y poner en valor, la importancia de la reutilización como un elemento de valor tanto para la sociedad como para el ambiente, promoviendo un modelo de negocio circular low tech.

Finalmente, el proyecto busca dotar de conocimientos y herramientas a la ciudadanía sobre competencias digitales, creando espacios de reflexión y grupos de trabajo para potenciar la autonomía y mejorar su capacitación en el uso de las TICS.

## DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

---

**Número de empleados de la entidad** 300

**Ingresos 2023** 120.000 EUROS

### **Principal fuente de los ingresos**

Venta de equipos electrónicos reacondicionados , tanto como gama blanca como informática.

### **Ayudas públicas o privadas y alianzas actuales del proyecto que garantizan la estabilidad del proyecto**

La empresa cuenta con un componente mínimo de ayudas públicas y alianzas actuales del proyecto que garantizan la estabilidad financiera: Banc de Recursos , Ereuse, UPC , Migrano de arena y otras.

## SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

---

**En qué fase está el proyecto** Finalizado, ya se ha ejecutado, pero hay posibilidad de volverse a implementar

### Medición de impacto

? Reducir la brecha digital y social, impulsando las capacidades digitales de la ciudadanía. Compartir aprendizajes técnicos, para el mantenimiento básico y la familiarización con nuestros dispositivos electrónicos.

Objetivo: Mínimo de 10 talleres y 250 personas alcanzadas.

Número de talleres realizados, evaluación de la satisfacción de los participantes, porcentaje de personas que mejoran sus habilidades digitales

? Fomentar el mantenimiento y la reparación de equipos de informática, con el fin de alargar la vida de los dispositivos y reducir nuestro impacto tecnológico.

Número de dispositivos reparados (vinculado a la reducción del número de dispositivos desechados) 250 unidades; incremento en la vida útil de los dispositivos: seguimiento a través de plataforma ereuse.org

? Dar a conocer y poner en valor la importancia de la reutilización de dispositivos electrónicos con beneficios para la sociedad y el ambiente.

Número de campañas de sensibilización: 5 al año en empresas, organizaciones de la sociedad civil y gobiernos.

? Dotar de conocimientos y herramientas a la ciudadanía sobre competencias digitales, creando espacios de reflexión y grupos de trabajo para potenciar la autonomía y mejorar su capacitación en el uso de las TICs.

Porcentaje de participantes que reportan mayor autonomía digital: piso de 70% de los participantes.

Porcentaje de personas que adquieren nuevas competencias digitales: mínimo 80%

### ¿Cómo crees que el premio y reconocimiento de +O puede ayudar a tu proyecto social?

Creemos que el premio y reconocimiento de +O puede ayudarnos a lanzar una nueva edición de este proyecto y darle más visibilidad en el sector privado, lo cual nos parece fundamental para el objetivo que nos hemos propuesto de que sea financieramente viable. Es un proyecto que comenzó financiado por fondos públicos y trabajando mucho con organizaciones del tercer sector, pero que creemos tiene la capacidad de atravesar a muchos espectros de la sociedad tanto públicos como privados.

El objetivo que nos proponemos es ambicioso y creemos que el apoyo de +O puede ser determinante para lograr lo que nos proponemos, que es brindar acceso a la tecnología a personas en situación de vulnerabilidad, y haciéndolo a través de un modelo de negocio circular que brinda beneficios tanto para la sociedad como el ambiente, lo cual está alineado con los valores de +O.

## **Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas**

Creemos que este proyecto puede crecer y escalar de manera significativa, sobre todo si tenemos en cuenta los siguientes datos:

En España, un 35,8% de la población carece de competencias digitales básicas, mientras que el 17,4% de los hogares no tiene acceso a un ordenador?, según los últimos datos del Instituto Nacional de Estadística. Estos porcentajes traducidos en personas representan un total de 16,8 millones de personas y 8,2 millones respectivamente.

El sólo hecho de conocer estos datos nos da la muestra del potencial (y la necesidad) de un proyecto como el nuestro, ya que las habilidades digitales son una herramienta básica de supervivencia en la sociedad actual.

En cuanto a la monetización del proyecto, la mayor fuente de ingresos se dará a través del incremento de las ventas de equipos de informática reacondicionados. Creemos que el proyecto logrará dar visibilidad a la importancia de la economía circular en el sector de informática y eso derivará en mejoras del modelo de negocio de Solidanca.

Futuras alianzas: nos parece clave poder conectar con todas las partes que pueden beneficiarse de este proyecto, comenzando con el sector público que se ahorrará recursos destinados a la recolección y reciclado de residuos electrónicos, al que también nos interesa tener como aliado para el uso de dispositivos reacondicionados en sus dependencias. También buscamos alianzas con organizaciones sociales que se beneficiarán de las capacitaciones que haremos, sobre todo las que trabajan con personas en situaciones de vulnerabilidad y adultos mayores. Por último, la participación del sector privado como donantes de los equipos de informática que dejan de utilizar, a su vez que creemos que muchos de los equipos reacondicionados pueden ser de gran utilidad sobre todo para el sector Pyme.

## DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

---

**Nombre** Daniel  
\_\_\_\_\_  
**Apellido** Florín  
\_\_\_\_\_  
**Email** daniel.florin@solidanca.cat  
\_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil**  
\_\_\_\_\_

## DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

---

**Nombre** Felipe  
\_\_\_\_\_  
**Apellido** Soraires  
\_\_\_\_\_  
**Email**  
\_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil**  
\_\_\_\_\_

## DATOS PADRINO +O O DEL EMBAJADOR DE LA FUNDACIÓN/ASOCIACIÓN/PROYECTO

---

**Nombre** Felipe  
\_\_\_\_\_  
**Apellido** Soraires  
\_\_\_\_\_  
**Email**  
\_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil**  
\_\_\_\_\_

## DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

---

**Descárgate la plantilla y rellénala.**

proyectosolidanca2024.pptx  
\_\_\_\_\_

**Añadir logo de la entidad (opcional)**

logo\_solidanÇa.png  
\_\_\_\_\_

**Añadir imagen del proyecto (opcional)**

img-20240606-wa0017.jpg  
\_\_\_\_\_