

¿SOCIEDAD INTERACTIVA?



¿QUÉ, QUIÉN, CÓMO,
DÓNDE, POR QUÉ?

Asociación de telespectadores y consumidores de medios de Euskadi

Diputación 8, 6º, dpto.11 48008 Bilbao | Tfno.: 94 679 09 52
www.ateleus.com | facebook.com/Ateleus

**¿SOCIO DE
ATELEUS?**

**TE DAMOS
7 RAZONES**



Asociación de telespectadores y consumidores de medios de Euskadi

Diputación 8, 6º, dpto.11 48008 Bilbao | Tfno.: 94 679 09 52
www.ateleus.com | facebook.com/Ateleus

1 Porque crees que otra **televisión** es posible y apuestas por la calidad en sus contenidos.

2 Porque quieres que las televisiones cuenten contigo como audiencia en sus decisiones y protejan el **horario infantil**.

3 Porque **internet y las redes sociales** forman parte de tu vida y de los que te rodean, y quieres saber como enseñar a utilizarlas de una forma responsable.

4 Porque tu hij@ quiere jugar a la Wii y a la PlayStation y no sabes dónde encontrar información sobre los **videojuegos** más adecuados para su edad.

5 Porque tu hij@ pasa horas conectado al **móvil** "chateando" o "whatsapeando" y no sabes cómo solucionarlo.

6 Porque Ateleus enseña cada año a cientos de niños y adolescentes a utilizar las pantallas de un modo responsable a través del **Proyecto de Educación Audiovisual**.

7 Porque Ateleus te mantiene al día de todas **las novedades** del sector audiovisual (Cine, TV, videojuegos, internet, redes sociales).

¡QUIERO SER SOCIO DE ATELEUS!

Rellena la solicitud de inscripción adjunta y nos pondremos en contacto contigo lo antes posible. También puedes animar a otras personas a colaborar económicamente y que se hagan socios, o ingresar un donativo de modo puntual en la siguiente cuenta bancaria: **2095-0100-00-3830807123**

Nombre y Apellidos:

DNI:

Domicilio:

C.P.:

Población:

Mail:

Profesión:

Fecha de Nacimiento:

Teléfono:

Móvil:

Solicito ser socio con la siguiente cuota: 50,00 euros
 100,00 euros

Periodicidad del pago:

anual
 semestral

c/c para la domiciliación de recibos (20 dígitos):

□□□□ □□□□ □□ □□□□□□□□□□

Firma y fecha.