

Proyectos de emprendimiento desarrollados en Comunal

-Atarian (proyecto del ecosistema de Allo)

Atarian es una plataforma online de música grabada impulsada por un grupo de jóvenes profesionales. Su objetivo es colaborar con grupos locales para construir una alternativa a las grandes plataformas de distribución musical. El plató de grabación se encuentra en Arellano.

-Baku Barrikupel (proyecto del ecosistema de Allo)

Baku Barrikupel es un proyecto basado en el ecodiseño que nace en Zabal. Se dedica al diseño y fabricación de elementos decorativos a partir de materiales que han finalizado su vida útil y se desechan. Su primera serie de productos toma como principal material las barricas de vino para su reutilización. El proyecto surge con la filosofía de que la producción sea lo más limpia posible, trabajando de una forma artesanal y otorgando mucha importancia al diseño con el fin de buscar la exclusividad de cada pieza. Además, se trata de colaborar siempre con otras empresas y trabajadores de la zona.

-Contigo de la mano (proyecto del ecosistema de Allo)

‘Contigo de la mano’ surge de la necesidad de gestionar en Allo el apoyo y acompañamiento que necesitan las personas mayores en las distintas etapas de su envejecimiento. Su metodología se basa en unificar los servicios de todas las instituciones, colectivos o asociaciones y crear una red de cuidadoras a domicilio formadas, fomentando su inserción en el mundo laboral; reforzando el servicio de acompañamiento médico; ofreciendo una cartera de servicios dentro de dicha comunidad (lavandería, podología, peluquería, fisioterapia); así como una plataforma de alquiler de material geriátrico; asesoramiento y gestión de ayudas para adaptar las viviendas; o la promoción de actividades lúdico/deportivas e intelectuales en el Centro Polivalente de Allo.

-Rediseñarte (proyecto del ecosistema de Allo)

El proyecto trata de impulsar un concurso para convocar a estudiantes de diseño de producto para que, a partir de un mueble usado, se rediseñe con el fin de conseguir darle un nuevo uso. Se busca así minimizar el impacto medioambiental que los residuos voluminosos producen en nuestro ecosistema.

-Rural Home Staying (proyecto del ecosistema de Allo)

Este proyecto pretende trasladar el ‘Home Staging’ al mundo rural. Se trata de implementar una técnica de marketing mediante la cual se potencian las viviendas de los pueblos para que el potencial cliente quiera vivir en estas viviendas, bien a través de su alquiler o su compra. Se trata de arreglar y decorar casas vacías en el ámbito rural y realizar sesiones de fotos profesionales para promocionarlas y revalorizar la cartera inmobiliaria local.

-Biochar (proyecto del ecosistema de Falces)

Se trata de un proyecto de generación de fertilizantes naturales (compost) a partir de la recogida de residuos procedentes de la poda en la comarca. Basado en la economía circular que engarza con los valores de sostenibilidad ambiental, este proyecto promueve la producción, comercialización y uso local de compost de buena calidad y biochar.

-Otoño en Falces (proyecto del ecosistema de Falces)

‘Otoño en Falces’ surge en el marco del curso Navarra Rural Lab como una iniciativa para dar mayor visibilidad a los pueblos pequeños, organizando actividades de turismo diferentes a las que comúnmente se conocen. Bajo esta premisa se puso en marcha la

primera iniciativa en forma de escape room turístico al aire libre, adaptando esta oferta cultural a las restricciones imperantes durante la pandemia de COVID-19. Tras la buena acogida de la iniciativa, se continúa trabajando en un nuevo escape room.

-Asociación de Creativos de Sangüesa (proyecto del ecosistema de Sangüesa)

El proyecto propone rehabilitar alguno de los lugares emblemáticos hoy abandonados en Sangüesa (el antiguo matadero, San Salvador, la discoteca Géminis o la sede del Círculo Carlista, entre otros) y utilizarlo como espacio abierto de trabajo y reunión, para la convergencia de las distintas disciplinas creativas. El objetivo es motivar proyectos de innovación que generen un impacto positivo en la comunidad, por medio de talleres creativos, proyectos sociales, becas artísticas, festivales escénicos, etc.

-Mapa Interactivo de Actividades (proyecto del ecosistema de Sangüesa)

El proyecto consiste en la creación de un mapa interactivo, tanto físico como virtual, de actividades donde conocer lugares de paso obligatorio para cualquier turista o habitante de la Comarca de Sangüesa. Se pretende así contribuir a generar turismo para apoyar la economía del territorio.

-Parque de Economía Circular de Navarra (proyecto del ecosistema de Sangüesa)

El proyecto plantea la transformación de la finca Bordablanca, que ya se dedica al cultivo de plantas medicinales y trabaja en la reinserción laboral de personas vulnerables, en el primer parque de la economía circular visitable de Europa. Un lugar de encuentro 'living lab', o laboratorio viviente, abierto para todos aquellos centros educativos, agentes sociales, o visitantes en general que quieran conocer in situ esta filosofía respetuosa con el medioambiente sin renunciar a la producción. La iniciativa también prevé generar oportunidades de formación e inserción a las personas más vulnerables del entorno, así como a estudiantes y universitarios que quieran colaborar en el proyecto.

-Rurale (proyecto del ecosistema de Sangüesa)

Rurale es un proyecto ideado frente a la falta de acceso a bienes y servicios de primera necesidad para las personas mayores que viven en la Comarca del Pirineo. Rurale es una empresa social que se encarga de obtener los productos de comercios de la comarca y repartirlos a los distintos clientes por pueblos.

-El Camino del Valle del Aragón (proyecto del ecosistema del Valle del Aragón)

'El Camino del Valle del Aragón' se basa en la creación de un camino por el valle fomentando turismo rural y la economía local. Este camino incluye diferentes rutas para visitar los lugares más especiales de la zona, así como conocer sus gentes, sus establecimientos y alojamientos.

-Espacio para la recuperación del patrimonio (prototipo del ecosistema de Allo)

Se trata de un prototipo de negocio basado en la creación de un espacio intergeneracional que sirva para recuperar el patrimonio cultural, gastronómico y tradicional de la zona de Allo, a través de conciertos, publicaciones o documentales.

-Rehabilitación de vivienda (prototipo del ecosistema de Allo)

El objetivo de este prototipo es facilitar la rehabilitación de viviendas a través de una plataforma que pone en contacto a propietarios que deseen alquilar y/o vender viviendas, personas interesadas en acceder a las mismas y organismos que se encargan de la parte administrativa de la gestión y licencias de rehabilitación, a fin de facilitar el proceso y favorecer el acceso a viviendas rehabilitadas en la zona.

-Vivienda Canguro (prototipo del ecosistema de Allo)

Prototipo dirigido a paliar la falta de vivienda y la falta de asistencia a personas mayores. Se dirige por un lado a personas con movilidad reducida que residan en viviendas de varias plantas y que puedan estar interesadas en alquilar, a un precio más reducido, las plantas superiores; y por otro lado a jóvenes estudiantes o familias en busca de vivienda de alquiler. Se trata de que los propietarios puedan seguir viviendo en sus casas con la seguridad de tener compañía que pueda ayudarles o acompañarles.

-App de apoyo al emprendedor (prototipo del ecosistema de Falces)

El prototipo persigue la creación de una aplicación que acompañe en la fase inicial del emprendimiento a personas interesadas en poner en marcha sus propios modelos de negocio, de manera sencilla, fácil y segura, a fin de respaldar y evitar miedos e inseguridades habituales en este proceso.

-Argi Komuna (prototipo del ecosistema de Falces)

'Argi Komuna' se basa en un espacio físico intergeneracional en el que personas de cualquier edad establecen relaciones de apoyo y aprendizaje mutuo aumentando la sensación de utilidad y de seguridad. El espacio está concebido para albergar diferentes servicios y empresas para costear los gastos del mismo y servirá como generador de oportunidades y emprendimientos para personas.

-Turismo en Falces todo el año (prototipo del ecosistema de Falces)

El prototipo promueve el turismo en el municipio y alrededores de Falces como una herramienta para atraer población. Muestra actividades y experiencias turísticas que realizar en la zona según la estación del año en que se vaya a visitar el municipio.

-VivenFal - Oficina de la Vivienda en Falces (prototipo del ecosistema de Falces)

El objetivo de este prototipo es fomentar que la población joven de Falces pueda acceder a la vivienda del pueblo, y atraer a población de los alrededores e incluso de Pamplona. Por un lado, la oficina de vivienda mapeará las viviendas vacías disponibles para comprar o alquilar, así como otros terrenos, para tener un censo detallado; y por otro lado, informará sobre subvenciones disponibles, gestiones, normativas o ventajas fiscales a través de un acompañamiento en la gestión del acceso a la vivienda.

-El Patrimóvil, patrimonio móvil (prototipo del ecosistema de Sangüesa)

Prototipo basado en un camión laboratorio de elementos creativos para los más jóvenes de la Comarca de Sangüesa, a fin de que sirva como herramienta para la recuperación del patrimonio de la zona y difusión del mismo a través de un museo itinerante.