



# La Nave

**Conoce los proyectos y startups  
que forman parte de  
la comunidad de La Nave.**

Programación 2018/2019

# #ComunidadLN

La Nave es el **espacio de innovación urbana del Ayuntamiento de Madrid**, que pone a disposición de ciudadanos, empresas y del talento innovador todas las herramientas necesarias para que puedan formarse en las últimas tendencias en innovación, tecnología y metodologías; para que puedan acelerar su idea o proyecto y convertirlo en una startup consolidada y con posibilidades de escalado; o conectar con la red de colaboradores y partners, nacionales e internacionales, para acceder a nuevas oportunidades profesionales.

Durante 2018, se han organizado en La Nave **casi 600 actividades, con más de 89.000 asistentes**. A día de hoy, ya hay **73 startups y proyectos innovadores instalados en La Nave**, entre coworkers y residentes trabajando día a día en sus instalaciones; así como **9 comunidades de desarrolladores y makers**. Además, el ecosistema sigue creciendo, actualmente con 500 miembros, entre los que se incluyen corporates, centros tecnológicos, universidades, etc., 277 de ellos de carácter internacional.

El pasado 3 de octubre de 2018 se puso en marcha la convocatoria para el primer Programa de aceleración de La Nave. Un total de **139 ideas y proyectos presentaron su candidatura, dando respuesta a cuatro retos**:

- Smart City
- EdTech
- Salud y Biotech
- Sostenibilidad, bioeconomía y economía circular

Tras un riguroso análisis de los proyectos presentados, se seleccionaron 70 finalistas para formar parte del Programa de aceleración. Según el nivel de desarrollo del proyecto y de las necesidades, se dividieron en tres categorías:

- **Residentes.** Se unen a las startups que ya formaban parte de la comunidad de La Nave, instalándose de manera permanente en La Torre o en los Contenedores (habilitados como espacios de trabajo).
- **Coworkers.** Tienen acceso a todas las instalaciones de La Nave y pueden hacer uso del espacio de Coworking para trabajar, con un formato de mesa caliente.
- **Comunidades.** Además, se han unido a nuestro ecosistema 9 comunidades de desarrolladores y makers, para trabajar conjuntamente en la primera planta de La Nave.

# Comunidades de desarrolladores y makers

1. [AIDI](#)  
Plataforma de diseñadores especializada en el desarrollo de productos, servicios, experiencias y estrategias empleando el diseño industrial como herramienta para la resolución de problemas complejos. Coordinan equipos transdisciplinares que garantizan la generación de un valor añadido ya cerca a un modelo económico, social y medioambiental mucho más competitivo. AIDI se articula en tres áreas interconectadas: comunidad, diseño y cultura.
2. [Open Source Weekends](#)  
Comunidad de desarrolladores amantes del Open Source. Está abierta a cualquier persona, incluso sin conocimientos, que quiera promover y contribuir al Software Libre.
3. [T3chfest](#)  
Evento gratuito y sin ánimo de lucro con el objetivo de divulgar y compartir conocimiento tecnológico. Está organizado por estudiantes en la Universidad Carlos III de Madrid. En 7 años ha crecido hasta cerca de 2000 asistentes y más de 80 charlas en dos días.
4. [R-Ladies Madrid](#)  
Comunidad global de desarrolladoras que ayuda a aumentar la diversidad de género en trabajos en el campo STEM y en programación funcional R.
5. [Hack Madrid](#)  
Comunidad de hackers en torno a la cultura del hacking. Organizan charlas, talleres, CTF, cursos y campañas de concientización sobre la vida digital saludable.
6. [LAB-LOB](#)  
Estudio de arquitectura y laboratorio de fabricación digital que pertenece a la Fab Lab Network del MIT. Su trabajo está especializado en la visualización arquitectónica y fabricación digital de prototipos y maquetas.
7. **Madrid Makers**  
Esta asociación es un centro de aprendizaje, creación y colaboración maker que ofrece a los ciudadanos de todas las edades el conocimiento, los medios y el entorno que necesitan para imaginar, aprender y crear. Ya sea en 'alta tecnología', 'baja tecnología' o ambas. Pretenden ofrecer actividades de aprendizaje y fabricación que desarrollen el pensamiento creativo y las habilidades para encontrar soluciones a necesidades.

8. [ReutilizaK](#)  
Iniciativa basada en la economía circular de la Asociación Cultural La Kalle, procura la inclusión sociolaboral de jóvenes en vulnerabilidad social en la promoción de la reutilización como medio de reducción del consumo eléctrico y su contribución a la inclusión digital y a la sostenibilidad ambiental. Logran este objetivo con la reutilización y posterior reciclaje regulado de dispositivos electrónicos.
9. [Collisions Project](#)  
Comunidad de profesionales, talento y oportunidades. Trabajan para facilitar el encuentro y el desarrollo del ecosistema digital para hacer más fuertes los aprendizajes.

## Startups residentes

### Residentes en La Torre

1. [LetMePark](#)  
Aplicación móvil conectada con un sistema de acceso específico basada en el lector de matrícula, que permita a los clientes acceder a los aparcamientos públicos y privados más rápido y pagando a través de la app. Ofrece una nueva forma de aparcar: sin barreras, sin cajeros automáticos, sin reservas. Ahorra tiempo a los conductores y facilita el proceso de aparcamiento, reduce el tráfico y la contaminación en las ciudades.
2. [Runator](#)  
Red social de corredores en una aplicación móvil, donde los deportistas pueden compartir sus experiencias, conocer nuevos corredores y participar en carreras a nivel internacional.
3. [Talentoo](#)  
Plataforma web de empleo sin candidatos. El contratador publica su oferta que es recibida por multitud de empresas de selección y headhunters. Sólo aquellas especializadas en esos perfiles proponen a sus candidatos ya filtrados y entrevistados. Consiguen así ahorro de tiempo y multiplican las opciones de encontrar a los mejores candidatos. El contratador sólo paga si incorpora el perfil y decide el precio a abonar.
4. [Paythunder](#)  
Empresa tecnológica que, entre otras cosas, ha realizado el primer sistema de recarga de abono transporte del mundo virtualizando tarjetas de crédito/débito y tarjeta de transporte desde cualquier móvil, con y sin NFC. Además, tiene patentada la tecnología de ultrasonidos para pagos en Estados Unidos y Europa, y tecnología de

geolocalización que ha llenado tiendas en menos de 2 horas con ofertas geolocalizadas. Realiza sus propios módulos de inteligencia artificial, creando hologramas interactivos, chatbots inteligentes y robots.

5. **[CONTACTICA](#)**  
Emplean sus conocimientos y capacidades para guiar e impulsar proyectos innovadores, así como potenciar su crecimiento y desarrollo.
6. **[ADNblock](#)**  
Tienen un proyecto, HealthyKids, que nace como una solución de trazabilidad sobre tecnología Blockchain ante la necesidad de mayor transparencia y confianza en la cadena de suministro, mediante la cual se elaboran y son servidos para su consumo los menús de catering consumidos en los centros escolares.
7. **[Datatons](#)**  
Consultoría especializada en Big Data y Data Science, que además desarrolla proyectos de inteligencia artificial y Machine Learning. Colaboran con empresas públicas y privadas, nacionales e internacionales; dinamiza varias comunidades técnicas y realiza eventos para fomentar la vocación por las nuevas tecnologías. Actualmente se encuentra desarrollando su primer producto para la visualización de datos de varias fuentes, basado en la tecnología Big Data y con funcionales customizadas en función de la aplicación.
8. **[Retro Forge Games](#)**  
Estudio de videojuegos y gamificación que realiza proyectos propios.
9. **[TactiZity](#)**  
Esta idea nace de un proyecto de fin de master en Big Data y Visual Analytics. Hace uso de la analítica de datos de diferentes fuentes, así como de la sensorización inalámbrica de bajo coste para aportar valor a las ciudades en base a los eventos que tienen lugar en ellas.
10. **[6DLab](#)**  
Tienen como objetivo transformar digitalmente las grandes empresas y la sociedad, creando productos disruptivos y servicios innovadores empleando las últimas tendencias en VR/AR/MR. Su misión es co-crear productos innovadores que aporten valor de negocio. Desarrollan proyectos integrales, desde el proceso inicial de consultoría, pasando por la ideación ágil y storytelling junto con los clientes, así como el desarrollo de productos innovadores empleando nuevas realidades.
11. **[Cocopí](#)**  
Al igual que ha hecho Uber en el sector del transporte o Airbnb en el del alojamiento, esta empresa presenta una solución disruptiva al sector de la alimentación. Cocopí es el primer servicio delivery de comida peer to peer.

12. [Insulcloud](#)  
Insulclock es el primer producto de esta empresa, dedicada a desarrollos de I+D relacionados con la mejora de la adherencia al tratamiento de enfermos crónicos con diabetes. Resuelve los problemas de administración de la insulina con pautas médicas y mediante un sistema que trackea el uso de la pluma de insulina. Todo ello obteniendo un control en tiempo real del dato almacenado en la nube.
13. [Exploded View](#)  
Plactherm es un suelo radiante inteligente con la máxima zonificación del Mercado, dando la capacidad a cada trabajador de tener su propia temperatura de confort en el espacio de trabajo (que se traduce en incremento de rendimiento), a la vez que ahorra hasta un 30% en coste y energía consumida.
14. [Innitius](#)  
Su producto, Fine Birth, es un dispositivo de ultrasonido portátil no invasivo que permite al ginecólogo anticipar los partos con suficiente antelación y tiempo de respuesta para intervenir de manera efectiva en el proceso de toma de decisiones.
15. [Hardwarriors](#)  
Consultoría de hardware 360 (desde diseño hasta producción masiva) que además lanza al mercado una línea de productos propios basados en IoT. El primero es H-Locky, un sistema integrado de control de accesos para cerradura del domicilio, telefonillo y buzón, que no utiliza espacios comunitarios y con un montaje *plug and play* para todas las puertas, llaves y cerraduras.
16. [FuVex](#)  
Lleva aviones no tripulados al siguiente paso industrial. A través de vuelos de largo alcance, facilitando el acceso de la aeronáutica a grandes empresas e instituciones, reemplazando helicópteros tripulados por drones de largo alcance, que supone hasta un 78% de ahorro en costes de servicio.
17. [Up Devices](#)  
Desarrolla proyectos de innovación y dispositivos médicos en colaboración con hospitales. Actualmente está desarrollando OstoCutter, un producto para la mejora de la calidad de vida de las personas con ostomía, junto con médicos y enfermeros del Hospital Universitario La Paz.

## Residentes en los Contenedores

18. [Sepiia](#)  
La ingeniería textil ha evolucionado de manera espectacular en los últimos años, dando lugar a nuevos materiales. Tras años de investigación, esta empresa ha desarrollado un tejido único en el

mundo que reúne confort, diseño y fácil cuidado: sin manchas, arrugas ni malos olores.

19. **HybriTherN**

Empresa de I+D+i especializada en el desarrollo de tecnologías y servicios innovadores para la gestión inteligente de procesos industriales (llevar la Industria 4.0 a las empresas), Smart Cities, sostenibilidad, etc. Actualmente, sus tecnologías están orientadas a proveer energía renovable de forma intensiva, aumentando la eficiencia energética de forma significativa (un 40% en procesos industriales y un 60% en los entornos domésticos y públicos).

20. **Ludus**

Sistema de simulación mediante realidad virtual para la formación y el entrenamiento de profesionales en industria y emergencia. Recrean entornos realistas e inmersivos, hacen entrenamientos de situaciones de riesgo de forma segura y presentan una tecnología de fácil manejo e implementación.

21. **Healthy Light**

Primera farola saludable de la historia que cuida la salud de la ciudades y la de sus habitantes: pretende reducir el sedentarismo y contaminación de las ciudades. Toda la energía creada por las pedaladas de los usuarios se acumulan y así, cuando se ponga el sol, Healthy Light comience a dar luz limpia y ecológica a la ciudad. También da la posibilidad de que los usuarios carguen su móvil siempre y cuando pedaleen.

22. **Defcon8**

Proporciona feedback en tiempo real para generar ahorros hídricos y energéticos a través de concienciación e IoT en edificios y viviendas.

23. **Creática ONG**

Asociación con amplia trayectoria en la creación de talleres para acercar la innovación y la tecnología a niños y jóvenes en situación de vulnerabilidad y con problemas educativos.

24. **AMSAT EA**

Asociación de ingenieros y radioaficionados amateurs que divulga información y opera el servicio de satélites de radioaficionados. En colaboración con alumnos de varias universidades, participa además en un proyecto para el diseño, construcción y puesta en órbita de un pequeño pico satélite: será del tamaño aproximado de una lata de refresco y transportará un pequeño motor Stirling como experimento de a bordo.

25. **VR Zero**

Producen contenidos y aplicaciones de realidad virtual, realidad aumentada y mixta para los principales dispositivos del mercado: Samsung Gear, Google Daydream, HTC Vive y Oculus Rift.

26. **Smart Aerogenerador de alta eficiencia para uso doméstico**  
Desarrollo, fabricación y comercialización de un aerogenerador vertical de uso doméstico, con una eficiencia superior a la de los comercializados actualmente gracias a su específico diseño de los álabes.

## Coworkers

27. **Marsi Bionics**

Marsi Bionics es reconocida como una pyme de alto impacto social en el desarrollo de terapias innovadoras para el sector de la salud. Desarrolla y comercializa exoesqueletos biónicos de asistencia a la marcha humana, ortesis robotizadas que aportan la capacidad de caminar, y que constituyen una terapia multidisciplinar impactando en la calidad de vida de las personas afectadas por enfermedades neurológicas o debilidad muscular.

28. **GreyHounders**

Digital Native Brand de gafas graduadas de diseño, que nace con la misión de democratizar el acceso a las gafas graduadas y acelerar la digitalización del sector óptico tradicional. Con el proyecto, además, apoyan a las protectoras que luchan contra el maltrato y abandono de los galgos (GreyHound significa galgo en inglés).

29. **MedicSen**

Están desarrollando un sistema innovador de circuito cerrado para ofrecer una auto-gestión y personalización de tratamiento de la diabetes y otras enfermedades crónicas de forma cómoda, inteligente e indolora. Además, están desarrollando el primer páncreas artificial no invasivo mediante la combinación de un innovador dispositivo de administración automática de fármacos sin agujas (Smartpatch) con un software de alta personalización basado en AI predictiva y preventiva, y una aplicación de tipo chatbot gamificada.

30. **Jardines del aire**

Diseñan, realizan y venden jardines verticales. Por un lado, de planta preservada (que no está viva) y que sirve de aislamiento cústico y térmico para los edificios. Por otro, están ahora desarrollando jardines de plantas vivas, que además tienen la capacidad de absorber contaminantes del aire.

31. **Liigth**

App cuya misión es motivar a las personas a ser más sostenibles en su día a día. Recompensa acciones como usar el transporte público, montar en bici o reciclar. Verifica las acciones mediante algoritmos de Inteligencia Artificial y en función del GPS, el acelerómetro y otros sensores, cruzando datos con distintas fuentes tanto públicas como privadas.



### 32. **DudyFit**

Plataforma de asesorías personales 100% adaptadas a las necesidades del cliente, de la mano de entrenadores personales y nutricionistas online. La app permite un contacto directo y fluido gracias a la integración de funcionalidades con alta carga tecnológica, permitiendo la unión dentro de una misma plataforma de todos los canales tradicionales y medios necesarios para el desarrollo del servicio.

### 33. **Shippy House**

Arquitectura modular a base de contenedores marítimos para crear casas eficientes, confortables y asequibles.

### 34. **UMC Salud**

Intervenciones basadas en mindfulness, con trazabilidad y rigor clínico. Ofrecen asesoramiento clínico y técnico para realizar la intervención basada en mindfulness, más adaptada al Plan de humanización del centro hospitalario y su aplicación a entornos laborales y organizaciones.

### 35. **SpeakIm**

Plataforma online con la que poner a prueba la capacidad de improvisación y habilidades comunicativas. Ayuda superar el miedo escénico, mejorar la oratoria o la agilidad mental, y lo hace de la mejor forma posible: jugando. Los usuarios ganan confianza para realizar sus discursos, descubren qué aspectos necesitan mejorar para no cometer fallos y comprueban las habilidades del resto de participantes.

### 36. **Karpool**

Aplicación móvil que soluciona la complejidad y el costo de moverse por la ciudad de Madrid. Está diseñada especialmente para compartir los trayectos diarios y para planificarlos de forma muy sencilla. Ayuda a los conductores y pasajeros a tener más tiempo libre, reducir el tráfico y la huella de carbono personal.

### 37. **Modular Urban 4.0**

Desarrollo de Smart Cities con plataforma modular y mobiliario urbano modulable y conectado. Este proyecto busca trabajar en el desarrollo de una movilidad urbana más sostenible e inteligente, digitalizando todo el mobiliario.

### 38. **Booth**

Mobiliario urbano enfocado en facilitar al ciudadano varias de las necesidades cotidianas que pueden presentarse en una ciudad. Combinan la función de las antiguas cabinas telefónicas con las paradas de autobuses actuales, que dará lugar a un nuevo espacio de interacción donde los ciudadanos y turistas no solo contarán con tecnología que facilite su día a día sino que también se motivará a los usuarios a participar en campañas sociales de educación, creatividad, salud y el medio ambiente.

39. [Blue Zebra Labs](#)  
Espacio online donde los protagonistas son la educación y la tecnología, como medio para ayudarnos a mejorar conocimientos. Los usuarios pueden encontrar consejos para estudiar mejor en su aplicación móvil y tutoriales sobre uso de las TIC en su website.
40. [MovilDrive](#)  
Movilidad eléctrica que fomenta el uso eficiente y sostenible de furgonetas eléctricas entre pymes, autónomos y particulares en el centro de las ciudades. Actualmente tienen ya una app para empresas con un servicio de renting flexible, para que sus empleados no tengan problemas a la hora de atender a sus clientes en zonas del centro.
41. [PsiChat](#)  
Multiplataforma tecnológica para la atención psico-social de toda la sociedad. Los pacientes tienen acceso a través de una aplicación móvil o portal web, donde pueden interactuar con terapeutas y mantener comunicación vía chat, de forma anónima para el usuario. Tienen tres líneas de negocio: Alba 3.0, PsiChat Professional y PsiChat Corporate.
42. [Konglu](#)  
Herramienta sencilla de manejar para que las personas con diabetes puedan almacenar toda la información de su enfermedad. Gestiona los datos de glucosa, tensión, peso, citas médicas y un apartado de intereses.
43. [Global Shifter](#)  
Busca conectar talento universitario con el talento emergente y de las empresas innovadoras para inspirar, conectar y expandir los conocimientos a nivel global de jóvenes que se están formando en el mundo profesional.
44. **Caocus**  
Este proyecto, de economía circular y sostenibilidad, busca crear un material alternativo a la madera empleando cáscaras de cacao, un residuo del cultivo de cacao que prácticamente se desperdicia en su totalidad.
45. [ThinkingHat](#)  
Startup de edTech con una visión holística de la educación de primaria. Enseñan life-long skills que van más allá del currículo. Su misión es crear tecnología que acompañe, estimule y prepare a los niños para un mundo en cambio constante.
46. [RefugeUs](#)  
Proyecto de impacto social que tiene como fin implementar una propuesta de actuación terapéutica de carácter preventiva contra la violencia, orientado a víctimas de desplazamiento forzado – refugiados–, desde el campo de la salud mental en el España. Para esto, una metodología holística ha sido formulada por un equipo de

profesionales de distintos ámbitos, tomando el EMDR (Desensibilización y Reprocesamiento por Movimientos Oculares, por su sigla en inglés) como piedra angular, siendo esta una técnica recomendada por la OMS.

47. **[Loones](#)**

Plataforma de compra-venta online B2B orientada a los productores de alimentos y bebidas españoles. Un marketplace donde por primera vez en España podrán alojar de forma gratuita su stock con todas las herramientas necesarias para su venta sin necesidad de intermediarios. Productores y clientes podrán intercambiar mensajes, negociar operaciones, consultar precios de mercado y ser más visibles.

48. **Mobex – CarHome**

Alquiler de coches eléctricos con entrega y recogida en el domicilio. Está especialmente orientada a las periferias urbanas. Su misión es convencer a la sociedad de que no es necesario ‘tener un coche’ y todas las ventajas que ello conlleva: costes, disminución de la contaminación, etc.

49. **[Appcademos](#)**

Primer TripAdvisor de cursos presenciales en el que puedes comparar las valoraciones de otros alumnos que han ido a ese curso antes que tú, y reservar tu plaza directamente desde la web. Todos los centros son verificados y la información de los cursos ordenada para su fácil comparación. El objetivo de Appcademos: que el usuario encuentre su formación ideal.

50. **[Social Dinapp](#)**

Sistema digital para la simulación de sistemas sociales. La simulación identifica los patrones que dan lugar a conflictos como la violencia de género, el bullying entre niños y adolescentes y en entornos laborales. Este sistema, de predicción temprana de problemas sociales, tiene asociado un sistema de pautas de cara a evitar la aparición de las complicaciones.

51. **Tejados comunitarios**

Realizan proyectos para la generación de energía eléctrica de origen solar en tejados de edificios en entorno urbano, con objeto de cubrir el autoconsumo eléctrico de las áreas comunes y de los habitantes de los edificios. Esto permite un ahorro de hasta el 100% en el consumo eléctrico, disminución de emisiones de CO2 y un ahorro de hasta el 50% en el IBI.

52. **Smart Brake Bulb**

Dispositivo de alumbrado inteligente que monitoriza, mediante acelerómetros, las deceleraciones sufridas en automóviles, con el objetivo de mejorar los sistemas de indicación de frenada y emergencia.

**53. [HOOP](#)**

Startup que tiene como objetivo optimizar la ocupación de los coches mediante una plataforma que ponga en contacto a pasajeros y conductores para que puedan compartir su coche dentro de la ciudad en trayectos recurrentes. Centrado principalmente en trayectos al trabajo, ya que puede suponer un ahorro de hasta un 75% de emisiones debidos a la movilidad de los empleados a sus centros de trabajo.

**54. [Greemko](#)**

Ofrece un software que facilita la gestión ambiental de las empresas ya que captura, consolida y reporta los datos de forma automática, incluidas las emisiones de CO2.

**55. [MuniDigital](#)**

Empresa que desarrolla software y hardware (IoT) para incrementar la transparencia, la eficiencia y la participación en la gestión de las ciudades. Sus soluciones ayudan a capturar datos, analizarlos y gestionar más fácil lo que pasa en el municipio.

**56. [Digital Neighborhood Advertising](#)**

Proyecto que dota a las comunidades de vecinos de un sistema de información digital dinámico, impactante e interactivo, basado en pantallas planas de medio-gran formato, tipo LED. De esta manera, se consigue hacer llegar a las comunidades de residentes información clave en tiempo real (tráfico, meteorología, avisos de organismos oficiales, información interna propia de la comunidad, etc.) y, por otro lado, evitar la publicidad invasiva de los miles de folletos, panfletos, flyers, dípticos... que inundan los buzones sin solución de continuidad.

**57. [Watiofy](#)**

Comparador de tarifas y precios de energía cuya misión es el asesoramiento gratuito basado en la transparencia y en simplificar la información del mercado. Informar y asesorar al consumidor para que tome la decisión más inteligente y ventajosa sobre su factura energética.

**58. [Masturah JOB](#)**

Plataforma de empleo que busca solucionar los problemas de inclusión laboral de las mujeres musulmanas en España, normalmente rechazadas por prejuicios y estereotipos sin valorar sus capacidades. Tienen el objetivo de empezar en el mercado halal español y crecer a otros mercados internacionales, aportando diversidad en las empresas.

**59. [Roctar](#)**

Metodología que pone a disposición de chicas y chicos herramientas educativas STEM con las que aprender experimentando. Todos los cursos están guiados por instrucciones y demostraciones en vídeo.

60. **[AppDermis](#)**  
Aplicación móvil que ayuda en el día a día a los pacientes con dermatitis atópica. Facilita llevar el control de los factores que conlleva el cuidado del paciente (por sí mismo o por medio de familiares y/o cuidadores) y ofrece consejos prácticos para favorecer el buen estado de la piel.
61. **Inngenia Lab**  
Red internacional de co-educación, que permite generar proyectos conjuntos, investigación colaborativa y comunidades de aprendizaje en torno a la innovación. Esta red se desarrolla a través de una plataforma de colaboración, metodologías de innovación disruptivas, herramientas interactivas y el desarrollo de una comunidad para transformar el modelo educativo actual, todo en función de las diversidades locales, territoriales, funcionales y culturales.
62. **[B2Talent](#)**  
Partner de talento que reinventa la forma de hacer consultoría de recursos humanos. Ayudan a organizaciones y profesionales a detectar, desarrollar y dar visibilidad a su talento, diseñando estrategias y proyectos que combinan branding, marketing, comunicación, innovación y tecnología.
63. **Pandoras**  
Plataforma online para estudiantes universitarios que les ofrece apoyo y formación para mejorar su vida universitaria.
64. **[Jointalent Alto Rendimiento](#)**  
Mejora de los resultados de las compañías en transformación a través de 'alto rendimiento', tanto individual como de equipos, garantizando el desarrollo del liderazgo y la calidad directiva.
65. **Liga de Ciencias**  
Competición organizada por la Universidad Carlos III de Madrid, National Geographic y Bresser, integrada dentro del propio proyecto académico y vinculada a las asignaturas de Tecnología y Ciencias. A través de una plataforma online, buscan que los estudiantes de secundaria y bachillerato aprendan cómo hacer una investigación científica o un proyecto tecnológico promoviendo un aprendizaje práctico, la curiosidad y las vocaciones científicas y tecnológicas.
66. **TakaFull**  
Plataforma online que permite el intercambio colaborativo de servicios entre sus usuarios, usando el tiempo como moneda de cambio. Funciona mediante ofertas y demandas que se ajustan al perfil de los usuarios. Los servicios ofrecidos tienen asignada una relación hora-esfuerzo, de modo que el usuario siempre podrá aceptar, rechazar o negociar el intercambio de servicios dentro de la comunidad.
67. **[MindVR](#)**  
MindVR es un prototipo en realidad virtual desarrollado por

CoachMinds en el que, a modo de 'serious game', se brinda la oportunidad al usuario, por medio del juego, de tener un espacio donde desconectar su cerebro del ajetreo diario, al mismo tiempo que integra aprendizajes basados en Mindfulness para reducir su estrés.

68. **ExWifire**

Empresa con tecnología propia que aspira a mejorar las instalaciones contra incendios, haciéndolas más seguras y efectivas a través del IoT y la tokenización. Proporciona una solución que mejora cada una de las intervenciones obligatorias por ley mediante la tokenización que garantiza fácilmente su cumplimiento.

69. **Moodelica**

Innovación, analítica, tecnología, consumidor, mercado, data, publicidad, mobile, modelos de negocio, procesos, personas... Este proyecto se centra en la idea de ayudar a las organizaciones a (r)evolucionar su modelo de relación con el cliente, con el objetivo de hacerlas más resilientes, sostenibles y eficientes.

70. **Formanovus**

Empresa que se dedica al sector de la educación y formación, utilizando modelos pedagógicos adaptados a la sociedad actual. En el 2017 abrieron en Guadalajara un campus donde utilizan herramientas electrónicas y robots para poder trabajar con las nuevas generaciones, las competencias digitales y para desarrollar su pensamiento computacional.

71. **Thinkernautas**

Asociación sin ánimo de lucro cuyo objetivo es fomentar la creatividad y la innovación para cambiar el mundo. El origen de la propuesta es responder a la pregunta: ¿Qué podríamos hacer para que nuestras sesiones de ideación fuesen más ecológicas? La respuesta es EcoThinking, una iniciativa de emprendimiento social, que tiene un sistema de notas adhesivas con todas las funcionalidades de los sistemas clásicos, 100% reutilizable y ecológico.

72. **Carromate**

App de economía colaborativa asociada al transporte de pasajeros. Es una plataforma donde pasajeros pueden conocer a otros pasajeros, publicar su ruta y combinarla visualizándola en mapas para luego subirse juntos en un taxi o VTC y gestionar el pago.

73. **Excellenting**

Plataforma para la gestión de la innovación y la transferencia tecnológica. Excellenting agrupa soluciones y demandas de soluciones, facilitando las labores de identificación de él y su cualificación, mediante un sistema de recomendación automatizado.

**ILN**  
**LA NAVE**

---

 | **MADRID**

**[www.lanavemadrid.com](http://www.lanavemadrid.com)**