



"Goodlife Experiences"



GALP A Mariña - Ortegal



Promotor: **Goodlife Factory, S.L.**



Convocatoria: **2019** Estado: **Proyecto ejecutado**



Coste del proyecto: **112.108,05 €**



Ayuda pública: **44.699,12 €**



Ámbito de aplicación: **Valdoviño (A Coruña)**



CRITERIOS DE SELECCIÓN:

- ✓ Exitoso/ impacto positivo
- ✓ Sostenible, desde el punto de vista ambiental, económico y social.
- ✓ Sensible a colectivos desfavorecidos (mujeres, jóvenes, discapacitados, etc).
- ✓ Transferible
- Innovador
- ✓ Emprendimiento
- Resultado de un proceso participativo
- ✓ Durabilidad
- ✓ Creación de empleo

EI PROMOTOR

La empresa Goodlife Factory, S.L. fue creada en septiembre de 2017 y tiene su sede en Cedeira (A Coruña).

Cuenta con dos líneas de negocio diferenciadas, pero muy relacionadas entre sí y por lo tanto complementarias:

- Consultoría en turismo realizada bajo la marca Goodlife Consultores
- La segunda línea de negocio es Singular Traveler.

Este proyecto busca cubrir un hueco en el mercado para conseguir un mejor posicionamiento en los territorios y destinos turísticos mediante la realización de actuaciones en diferentes niveles de acción.

En relación con la consultoría en turismo (Goodlife), a nivel estratégico se realizan planes mediante el diagnósti-

co de los recursos y servicios turísticos de un territorio. A nivel operativo se desarrollan acciones relacionadas con las cuatro "P" del marketing mix: producto, precio, promoción y distribución ("place" en inglés). Esto deriva en la redacción de planes de desarrollo de productos y destinos turísticos, así como su promoción y comercialización. También realizan acciones de formación en el sector turístico.

"se crean y ofertan productos experienciales propios a promocionar y comercializar por venta directa"

El promotor tiene formación en Ciencias de la Actividad Física y Deporte, Doctorado en Didácticas Especiales y Master en Planificación y Gestión de Destinos y Nuevos Productos Turísticos.

En cuanto a la experiencia empresarial, es autónomo como consultor en turismo desde el año 2015 y fundador de la empresa Goodlife Factory.

PROYECTO

Este proyecto surge como una línea de diversificación de negocio de la empresa Goodlife Factory, S.L.,

La actividad principal de la empresa es la consultoría turística, ofreciendo diferentes tipos de servicios, uno de ellos, la creación y promoción/comercialización de productos turísticos para sus clientes, que está directamente relacionado con esta nueva propuesta de diversificación.

"valorización del medio ambiente y el patrimonio ligado al mar, así como el reconocimiento de los oficios del mar"

Con este nuevo proyecto crean y ofertan productos experienciales propios a promocionar y comercializar por venta

directa a través de su web y también a través de agencias mayoristas y tour operadores. Además de la creación de productos turísticos propios, también comercializan las experiencias creadas en el proyecto de cooperación "Mares de Experiencias" (llevado a cabo por los Grupos GALP A Mariña-Ortegal y GALP Golfo Ártabro Norte). Esta nueva oferta de experiencias y actividades tiene como eje común la valorización del medio ambiente y el patrimonio ligado al mar, así como el reconocimiento de los oficios del mar y de la calidad diferencial de los productos pesqueros y marisqueros del territorio de A Mariña-Ortegal.

Son experiencias que se pueden ligar a lo que se conoce como turismo marino, pero pretenden ir más allá





creando emociones a través de la inmersión en una experiencia única en la que confluya todo el patrimonio natural, el patrimonio material ligado al mar y también los oficios del mar y sus productos pesqueros y marisqueros. Son experiencias que incluyen, entre otras, actividades como:

- Visitas a faros para el conocimiento de su importancia para el sector pesquero.
- Visitas a acantilados y miradores para poder conocer los puntos de pesca, de extracción de percebe y de marisqueo.
- Visitas a castros y castillos.
- Visitas a lonjas y pescaderías.
- Degustación de productos del mar en restaurantes del territorio.
- Visitas a museos como el Barco

Museo Reina del Carmen, Mares de Cedeira, Museo del Mar de San Ciprián y Océano Surf Museo.

- Visitas a carpinterías de ribera.
- Visitas a cofradías, lonjas y naves de rederas.
- Visitas a empresas conserveras innovadoras como Conservas La Puzreza en Cariño.
- Participación en talleres de cocina con productos del mar.

También se busca la incorporación de actividades de participación activa en los oficios del mar.

Este tipo de experiencias están dirigidas a un público objetivo muy determinado, que está alejado del turista de sol y playa, y lo que pretende es una inmersión total en el destino y en la idiosincrasia local.

OBJETIVOS

Los principales objetivos que persigue el proyecto son:

- El Configurar una oferta de experiencias y actividades que pongan en valor el medio ambiente y el patrimonio ligado al mar, que incrementen la conciencia de la necesidad de la preservación del entorno natural y patrimonial, así como del reconocimiento de los oficios del mar y de la calidad diferencial de los productos pesqueros y marisqueros del territorio de A Mariña-Ortegal.
- Fomentar el crecimiento económico de forma directa e indirecta.
- Incidir en la inclusión social de diferentes colectivos que puedan participar en la creación de las experiencias, así como la diversificación de las actividades realizadas en el marco de la pesca.

CONTRIBUCIÓN AL DLP

Respecto al carácter integrado cabe mencionar que, la configuración de una oferta de experiencias y actividades que pongan en valor el medio

ambiente y el patrimonio ligado al mar, que incrementen la conciencia de la necesidad de la preservación del entorno natural y patrimonial, así como del reconocimiento de los oficios del mar y de la calidad diferencial de los productos pesqueros y marisqueros de nuestro territorio, refuerza el carácter diferencial del mismo. Esta

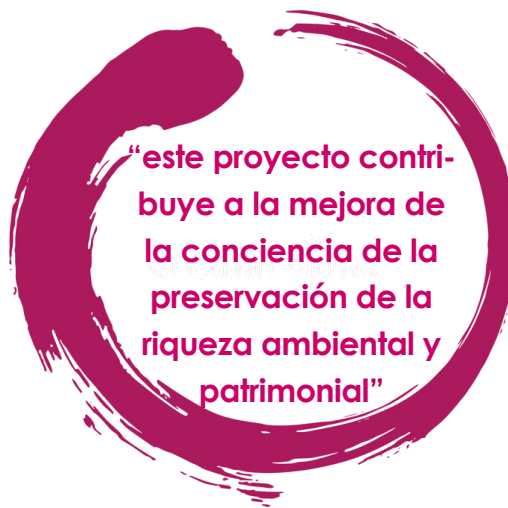
puesta en valor integra directamente dos sectores complementarios de gran relevancia en el PIB del territorio: el sector pesquero y el sector turístico.

Este proyecto crea un puesto de trabajo directo y generará otros puestos indirectos, ya que necesita de la

participación de otras entidades y personas para la creación de las experiencias turísticas.

Una de las experiencias a comercializar está dirigida a mostrar el relevante papel de las mujeres en el mundo del mar, conociendo actividades relacionadas con los oficios de mariscadora, redera, pescadera y otros; además en la propia ejecución del proyecto se desarrollan medidas que permiten materializar la igualdad de oportunidades.

En definitiva, la iniciativa contribuye a la mejora de la conciencia de la preservación de la riqueza ambiental así



como del patrimonio material e inmaterial y a disfrutar de un turismo sostenible y respetuoso con la zona costera, lo cual es la principal vía de diversificación de la economía local.

LECCIONES APRENDIDAS

Aún es pronto para valorar este punto, aunque, sí es cierto que durante la implementación del proyecto se han podido observar las enormes oportunidades de desarrollo local existentes a través de la valorización de la cultura marítima de este territorio. El mar tiene evidentemente una gran presencia en la zona, y no se refieren únicamente al sector de la pesca y el marisqueo, sino también a los deportes acuáticos como el remo o surf, y también al patrimonio cultural existente (y mayoritariamente abandonado) ligado a la marina de guerra.

Al diseñar el proyecto, las rutas y experiencias, el promotor ha estado en con-

tacto con muchas personas y ha observado que sí existe un acuerdo en la necesidad de poner el valor este patrimonio material e inmaterial que todavía sigue oculto. Y esto motiva al promotor a seguir apostando por desarrollar su proyecto profesional y vital en el territorio de A Mariña – Ortegal.

RESULTADOS OBTENIDOS

El inicio del proyecto, por causa de la crisis sanitaria por el Covid-19, se ha aplazado.

La previsión era que comenzaran con las actividades en Semana Santa, pero no se iniciarán hasta el 1 de julio, aunque ya se ha creado un puesto de trabajo tal y como estaba previsto.

Por lo tanto, a fecha de hoy no se ha obtenido todavía ningún resultado con respecto a las actividades previstas.

