
GROW TALE
El poder de crecer,
en la palma de tu mano
BELLAKO TECH.

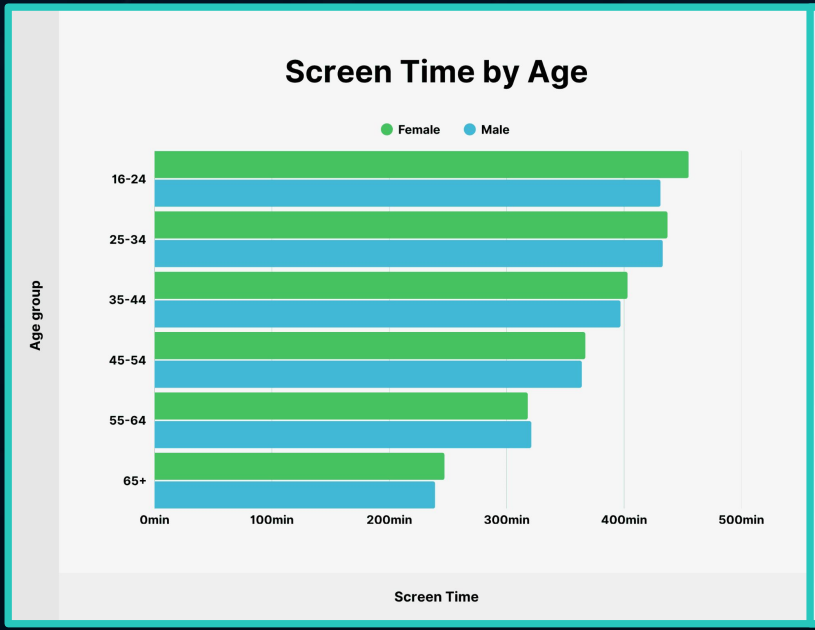
Problemas a resolver

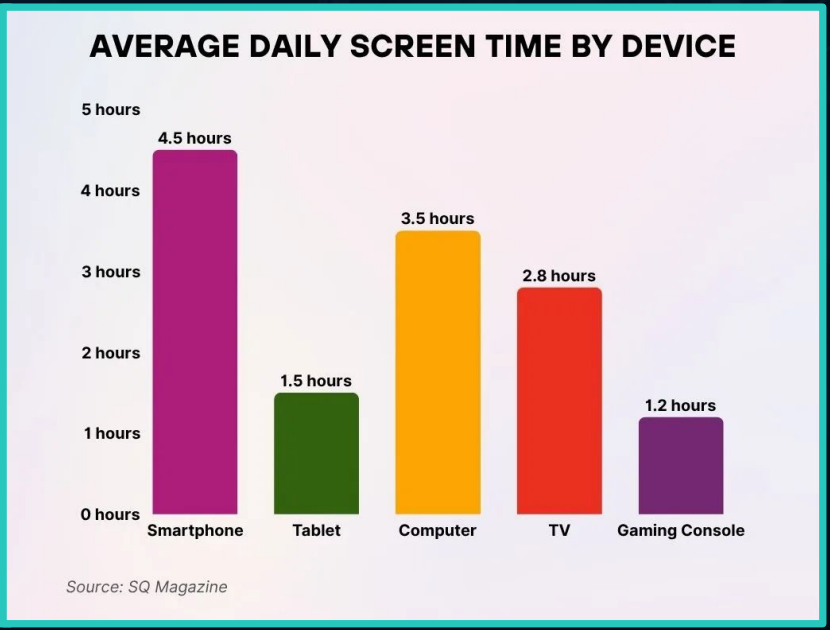
La adicción a estímulos digitales afecta productividad, bienestar y hábitos.

- **Saturación dopaminérgica**
- **Dificultad para enfoque profundo**
- **Baja productividad y motivación**



Problemas a resolver





¿Por qué ahora?

Tendencias:

- **Auge del *wellness* digital**
- **Saturación de apps de productividad clásicas**
- **Crecimiento *burnout* post-pandemia**
- **Mayor conciencia sobre dopamina**

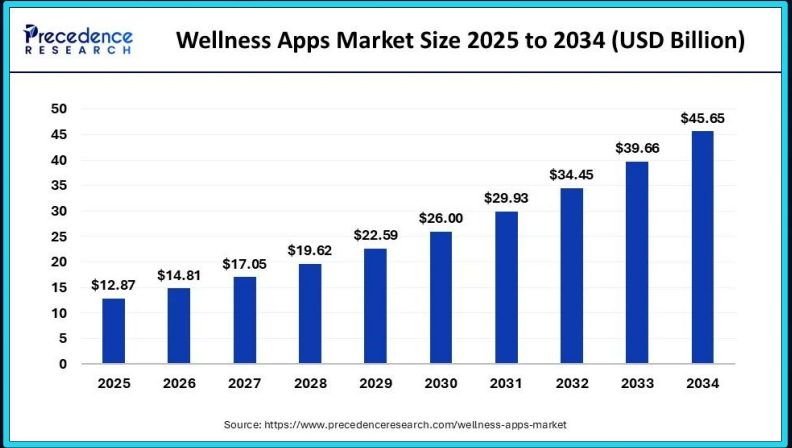
Solución

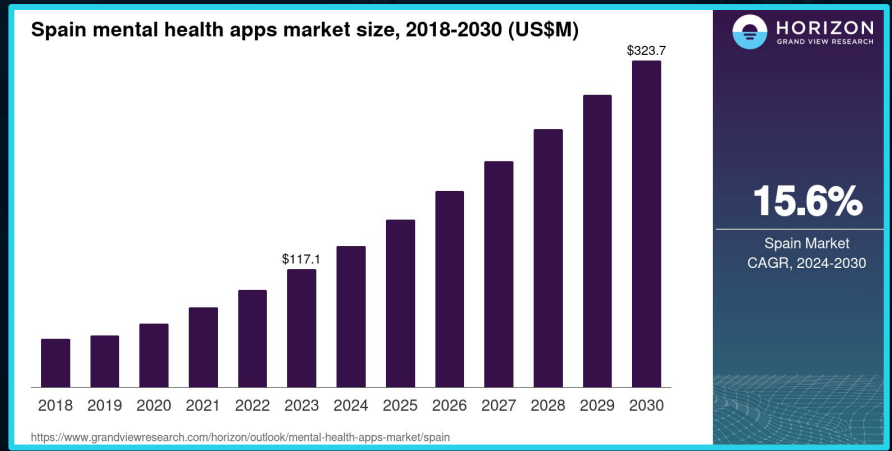
GrowTale: una app gamificada de desintoxicación de dopamina.



- **Sistema RPG de autocontrol**
- **Tres fases: Preparación, Refuerzo, Combate Activo**
- **Métricas, hábitos y recompensas**

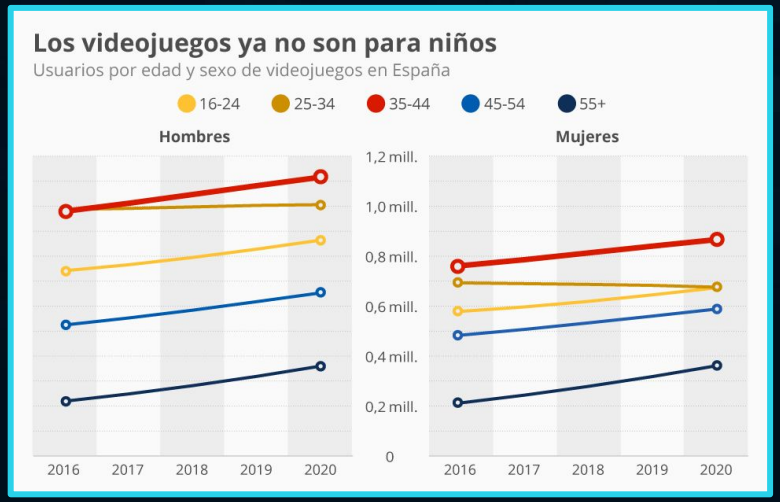
Mercado


Precedence RESEARCH
Wellness Apps Market Size 2025 to 2034 (USD Billion)
50
45
40
35
30
25
20
15
10
5
0
$12.87
$14.81
$17.05
$19.62
$22.59
$26.00
$29.93
$34.45
$39.66
$45.65
2025
2026
2027
2028
2029
2030
2031
2032
2033
2034
Source: https://www.precedenceresearch.com/wellness-apps-market


Spain mental health apps market size, 2018-2030 (US$M)
$117.1
$323.7
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025
2026
2027
2028
2029
2030
https://www.grandviewresearch.com/horizon/outlook/mental-health-apps-market/spain
HORIZON
GRAND VIEW RESEARCH
15.6%
Spain Market
CAGR, 2024-2030

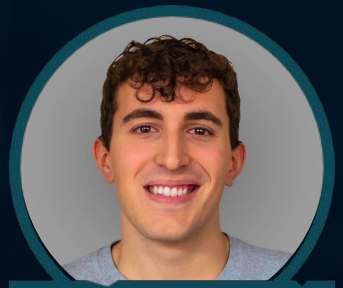
Mercado

Target: trabajadores jóvenes, estudiantes y profesionales tech





Miembros del equipo



Charlie Sánchez

Senior Game Designer en Gameloft Barcelona, profesor en U-Tad y fundador de Beast Arts

Gamificador con más de 7 años de experiencia, que ha trabajado para artistas y marcas internacionales como Hyundai



Daniel Robledo

Director de Producto en BrytSpace, y anterior Ingenierio de Producto en videojuegos

Ingeniero y gestor que combina su pasión por lo técnico y lo psicológico para mejorar la salud mental a través del software



Sergio Ruiz

A COMPLETAR
(respeta los márgenes y el formato por favor)

Miembros del equipo



Raquel Mas

Ex-desarrolladora de gameplay y sistemas en Pendulo Studios

Experta en motores (Unity, Unreal Engine) y en programación de interfaces



David Muñoz

Programador de rig e IT en Huhaa Studios

Graduado en Informática, posee un conocimiento extenso en sistemas y back-end



Roboo

Compositor de música para videojuegos (*Anti AII*, *Reborn As A Tree*)

Autor del libro *Crónicas de un Gamer: Guía Emocional de Videojuegos*



Ismael Ruiz

Concept Artist y Diseñador Gráfico

Graduado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño Gráfico, y Máster en Ilustración digital y Concept Art

Competencia y diferenciación



Headspace



Forest



Habitica

Producto

Link al
Prototipo





Sistema de monetización

- *Freemium + Premium*
- Suscripción mensual con incentivo
- Packs de contenido
- Programas corporativos o gubernamentales

Estado actual

- Programación
- Estudio de mercado
  - Gran escala
  - Colaboradores
- Diseño
- Inversores



Go-to-Market y Road-Map

- **Fase 1:** Lanzamiento MVP y beta cerrada (Q4 2025/Q1 2026)
- **Fase 2:** Lanzamiento oficial en Android y promoción (Q1 2026)
- **Fase 3:** Lanzamiento en iOS e internacionalización (Q2 2026)
- **Fase 4:** Implementación de asistente entrenado por IA (Q3 2026)


GROW TALE
BELLAKO TECH.
El poder de crecer,
en la palma de tu mano