



# RECURSOS CLAVE



M.ª LUISA BERGERUELO DOS SANTOS  
SOFIYAN BLANCO HERNÁNDEZ

# RECURSOS CLAVE

→ **Desarrollo y mantenimiento de la app.**

→ **Diseño y actualización de contenido educativo gamificado.**

→ **Gestión de microinversiones y carteras indexadas.**

→ **Análisis y protección de datos.**

→ **Marketing digital orientado a jóvenes.**

→ **Soporte al usuario.**

→ **Acuerdos con gestoras de fondos.**

- **EQUIPO DE DESARROLLO**

Se encarga de **crear, mantener y actualizar** la app, asegurando que los retos, **microinversiones**, perfiles de usuario y gamificación funcionen correctamente. Gestionan errores, nuevas funciones y estabilidad en iOS y Android.

- **DISEÑADORES UX/IX**

Responsables de que la interfaz sea visual, simple, gamificada y adaptada a jóvenes. Desarrollan pantallas, niveles, iconografía, flujos y todo el entorno “tipo Duolingo”.

- **EXPERTOS EN FINANZAS E INVERSIÓN**

Evalúan fondos indexados, optimizan las carteras, aseguran la transparencia de la inversión y revisan riesgos, comisiones y simulaciones. Imprescindibles para garantizar seguridad financiera.

- **EQUIPO DE MARKETING JUVENIL**

Crea contenido para Instagram, TikTok y YouTube; diseña campañas, colabora con influencers y comunica de forma atractiva para los segmentos 12–16, 17–22 y 23–30.

- **SOPORTE TÉCNICO Y ATENCIÓN AL CLIENTE**

Resuelven dudas dentro de la app, gestionan incidencias, refuerzan la educación financiera y mejoran la experiencia posventa.

- **SERVIDORES Y ALOJAMIENTO EN LA NUBE**

Infraestructura capaz de soportar miles de usuarios, almacenar datos, ejecutar algoritmos y procesar información de inversión.

- **BASE DE DATOS SEGURA**

Guarda perfiles, rachas, retos, niveles, configuraciones, histórico de ahorro y datos financieros protegidos.

- **MÓDULO DE MICROINVERSIONES**

Es el componente que permite automatizar aportes, enviar pequeñas cantidades a los fondos indexados y actualizar el valor de la cartera.

# Recursos tecnológicos

- **SISTEMA DE GAMIFICACIÓN**

Motor que gestiona retos diarios y semanales, niveles, insignias, puntos, recompensas y rachas.

Es clave porque diferencia Growly de apps como Goin o MyInvestor.

- **SEGURIDAD DIGITAL Y CIFRADO**

Previene riesgos y protege datos conforme a normativa europea (similar a PSD2 y GDPR), sobre todo en inversiones y movimiento de dinero.

# Recursos intelectuales

- **SISTEMA PROPIO DE GAMIFICACIÓN**

El conjunto de mecánicas, reglas, niveles, puntuaciones y motivadores que transforman el ahorro y la inversión en un juego.

- **ALGORITMO BÁSICO DE GAMIFICACIÓN**

Define cómo se automatizan las aportaciones, actualiza saldos, reparte carteras y adapta la experiencia según la edad o nivel del usuario

- **CONTENIDO EDUCATIVO**

Microlecciones, vídeos, quizzes, explicaciones básicas y avanzadas que forman parte del aprendizaje financiero dentro de la app.

# Recursos intelectuales

- **MARCA GROWLY**

Identidad visual, estilo juvenil, tono comunicativo y reputación.

Es un activo clave para captar usuarios jóvenes y diferenciarse de competidores.

- **DISEÑO DE LA APP Y EXPERIENCIA GAMIFICADA**

Toda la arquitectura visual, pantallas, niveles, rachas, logros, colores, personajes, retos y estructura lúdica.

Es un recurso único que representa nuestro enfoque educativo “tipo Duolingo”.

- **CAPITAL INICIAL**

Necesario para poner en marcha la app, pagar sueldos iniciales, hosting, seguridad, desarrollo y mantenimiento.

- **FONDOS GESTIONADOS POR LOS USUARIOS**

Aunque no son propiedad de la empresa, el volumen invertido determina la rentabilidad del modelo.

- **COSTES FIJOS Y VARIABLES PREVISTOS**

- Sueldos: 60.000 €
- Operativos: 36.000–72.000 €
- Costes administrativos: 15.000 €
- Comisiones de fondos: 0,1–0,2%