



HollyMontt, el primer ecosistema de gaming que lleva las finanzas a todo el mundo

Alberto Payo | 26 enero, 2022 | 0 comentarios



Actualmente hay 600 millones de usuarios de plataformas financieras a nivel mundial y se espera que en cinco años esta cifra se eleve a 1.300 millones.

El mundo de la inversión y los mercados es difícil de entender, tiene grandes barreras de entrada y puede resultar un poco elitista. Aun así, algunos opinan que las finanzas pueden ser divertidas y que solo es cuestión de saber acercárselas a la gente de una manera en la que las comprendan y las disfruten.

Esto es, precisamente, lo que persigue un proyecto llamado HollyMontt, cuyo objetivo es democratizar la inversión a todo el mundo usando para ello la gamificación.

En realidad se trata de una suerte de juego en el que los usuarios pueden hacer una simulación de tener una cartera de inversiones, en el cual “los fondos son reales, pero es todo ficticio”. Tienen que ir tomando decisiones cada cierto tiempo y, en base a ellas, podrán aumentar o reducir el valor de sus activos. Para arrancar hay que elegir cinco títulos.

Aunque según el párrafo anterior la propuesta pueda parecer más de lo mismo, lo cierto es que HollyMontt tiene un gran trabajo detrás en aspectos como los elementos de gamificación, el aprendizaje, el storytelling o la concepción de personajes. En el segundo apartado, se ha concebido para adaptarse a todos los estilos de aprendizaje: los reflexivos, los teóricos, los activos y los pragmáticos.



Los jugadores tratan de llegar a la cima de HollyMontt, la montaña de la abundancia, y para hacerlo van contando con el asesoramiento de varios personajes antropomorfos, quienes les llaman, escriben mensajes, mandan correos, etc.

Cada uno tiene su propia personalidad y habilidades y será tarea del usuario aprender a confiar en ellos o ignorar sus sugerencias. A medida que se va avanzando en el juego se van desbloqueando todos estos ‘hollymonters’.

En cada tanda, el jugador debe escoger qué hacer. Sus acciones repercuten en que gane o pierda dinero. Existen más de cien datos estadísticos por activo o compañía. También se consiguen medallas, stickers especiales o cromos con consejos útiles para moverse por el mundo del trading.

Igualmente, en cada fase podrá incrementar o reducir items como Decisión, Humildad, Control emocional, Proceso de aprendizaje, Rendimiento, o Habilidades inversoras en un gráfico.

Hollymontt también alberga minijuegos. Otra cosa que tiene la app es un apartado social en el que se puede competir con amigos o unirse a retos que hayan sido secundados por la comunidad. Además, hay otro modo distinto al del presente en el que se puede viajar el pasado y simular cosas que han sacudido los mercados, como la caída de Lehman Brothers, etc.

Por supuesto, tampoco podía faltar una tienda virtual en la que es posible adquirir cartas nuevas, consejos, etc.



Más de un año de trabajo intensivo

“HollyMontt es el primer ecosistema de gaming financiero“, ha explicado el CEO de la startup, José Luis Álvarez, en una presentación con inversores.

“Hasta el momento no existe nada similar a lo que hemos creado. Hay juegos muy centrados en el trading, pero carecen de un modelo de aprendizaje, de engagement, de motivación específica y de una narrativa. Además, tienen los gráficos muy pobres”, asegura el emprendedor.

La compañía cuenta con un equipo de 30 personas. Aunque Álvarez lleva años concibiendo el proyecto, el trabajo intensivo se viene realizando durante el último año. Sus planes son ambiciosos y en los próximos cinco años esperan llegar a una valoración de 50 millones de dólares.

HollyMontt ha desarrollado varias vías de monetización. Aunque la aplicación es freemium y gran parte de sus contenidos se pueden disfrutar sin pagar nada, habrá compras in-app y publicidad. Además, ofrecerán licencias a centros de negocios y sacarán ingresos de suscripciones, leads y la venta de datos.

La startup está en fase Go to Market y solo faltan la programación y el despliegue. HollyMontt se lanzará en redes sociales el próximo mes de marzo -donde cada uno de los personajes animalescos contará con su propia cuenta- y llegará en formato aplicación móvil en diciembre.



Acerca de Artículos recientes



Alberto Payo

Periodista especializado en tecnología y cultura. Co-fundador y responsable editorial de **Applicantes**. Colaborador de Muy Interesante, Forbes, la agencia SINC, Business Insider, Escudo Digital, Itespresso, Merca2 y laBerrea89. Amante de la fotografía, el cine, los comics, los viajes y el buen humor.

Seguir a @albertopayo

