PlantaDoce.

Empresa

Psious triplica su plantilla y apunta a Estados Unidos tras levantar ocho millones

La compañía, que emplea 40 personas, está especializada en el desarrollo de *software* para tratar enfermedades mentales. De momento, ha llegado a un acuerdo con la norteamericana Pico Interactive para ofrecer *kits* de gafas de realidad virtual.

Albert Cadanet
5 dic 2019 - 05:00

Psious prepara el terreno para subir una marcha en 2020. La compañía barcelonesa, especializada en el desarrollo de software para el tratamiento de enfermedades mentales, ha cerrado 2019 con una plantilla de 40 trabajadores, casi el triple respecto al ejercicio anterior. Gracias al crecimiento experimentado en el último año, la empresa tiene previsto destinar más recursos el mercado estadounidense con el objetivo de impulsar sus ingresos.

“Estados Unidos es nuestra gran apuesta; nuestras acciones en el país han sido más bien pasivas, pero ahora queremos ser más proactivos”, señala Xavier Palomer, consejero delegado de Psious, a PlantaDoce. De hecho, el grupo confía en abrir su primera sede

https://www.plantadoce.com/empresa/psious-triplica-su-plantilla-y-apunta-a-estados-unidos-tras-levantar-ocho-millones

El presente contenido es propiedad exclusiva de PLANTADOCE EDICIONES, SLU, sociedad editora de PlantaDoce (www.plantadoce.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

en el gigante norteamericano “más pronto que tarde”.

Aunque la *start up* prefiere no detallar datos de facturación, el directivo asegura que sus ingresos en 2019 se han triplicado respecto a 2018. De cara a 2020, la compañía también prevé crecimientos significativos, sobretodo en el área clínica. “Estamos en un momento dulce, pero ahora debemos afrontar una serie de retos desafiantes, a la vez que ilusionantes”, apunta Palomer.

Psious tiene previsto triplicar su facturación en 2019 y confía en incrementar sus ventas en 2020, sobretodo en el área clínica

Estos resultados llegan unos meses después de que la empresa anunciara el cierre de **una ronda de ocho millones de euros coliderada por Asabys Partners y Caixa Capital Risc**. En la operación también participaron Sabadell Venture Capital, BStartup10 y el vehículo de inversión de Carlos Gallardo Piqué, consejero de Almirall. “La inversión nos permitió crecer un número de profesionales e incrementar la evidencia clínica”, según el consejero delegado.

Por otra parte, la *start up* firmó recientemente un acuerdo con Pico Interactive, una compañía especializada en el desarrollo de *hardware* de realidad virtual. El contrato permite a la empresa disponer de un *partner* estratégico que desarrolle *kits* de gafas de realidad virtual con la tecnología de Psious incorporada. **“Esta alianza nos permite no depender de grandes socios y ofrecer una mejor experiencia al usuario”**, comenta.

La nueva solución desarrollada por la empresa catalana incluye más de cien escenas de realidad virtual y videos en 2D con visión de 360 grados, que se usan como herramienta de intervención en salud mental. Según datos facilitados por el directivo, Psious ha tratado a más de 15.000 pacientes en 25 países en áreas terapéuticas como la ansiedad, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (Tdah) o distintos trastornos alimentarios.

La compañía ha tratado a más de 15.000 pacientes en 25 países en áreas terapéuticas como la ansiedad o el Tdah

Fundada en 2013, Psious nació con la idea de desarrollar tecnologías para tratar

El presente contenido es propiedad exclusiva de PLANTADOCE EDICIONES, SLU, sociedad editora de PlantaDoce (www.plantadoce.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

enfermedades mentales a través de la realidad virtual. Para Palomer, “las técnicas usadas llevan años estudiándose y tienen una amplia validación científica; sin embargo, la transferencia era prácticamente inexistente”.

El sector tomó otra nueva dimensión en 2014, cuando Facebook pagó 2.000 millones de dólares (1.650 millones de euros) por Oculus, una *start up* de videojuegos a través de realidad virtual. Para Palomer, esta operación fue el principal catalizador de la industria, ya que consiguió que “las grandes empresas se fijaran en el sector”.

Según Zion Market Research, una empresa especializada en la elaboración de estudios de mercado, las compañías de realidad virtual centrada en salud generaron una facturación de 260 millones de dólares (227 millones de euros) en 2018. De cara a 2027, la consultora augura que **el volumen de negocio en el sector ascenderá a 3.441 millones de dólares (3.105 millones de euros)**, registrando crecimientos interanuales medios del 33,2%.

https://www.plantadoce.com/empresa/psious-triplica-su-plantilla-y-apunta-a-estados-unidos-tras-levantar-ocho-millones

El presente contenido es propiedad exclusiva de PLANTADOCE EDICIONES, SLU, sociedad editora de PlantaDoce (www.plantadoce.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.