The Virtual Raccoon Lab Project obtiene una financiación total de 150.000 €

The Virtual Raccoon Lab Project, Startup española de desarrollo de Realidad Virtual y que opera a nivel internacional, ha cerrado en octubre de 2017 una ronda de financiación por valor de 150.000 euros

The Virtual Raccoon Lab Project, Startup española de desarrollo de Realidad Virtual y que opera a nivel internacional, ha cerrado en octubre de 2017 una ronda de financiación por valor de 150.000 euros, mediante la plataforma de Equity Crowdfunding SociosInversores.com. A cambio de esta financiación, los inversores privados obtienen un 15 % de la compañía y podrán acogerse a los incentivos fiscales por inversión en empresas de reciente creación, pudiéndose beneficiar de un 20% en el tramo estatal. Los 21 inversores privados que han participado en la ronda han aportado un ticket medio de inversión de 7.000€, siendo el mínimo de 3.000€ y el máximo de 30.000€

Gracias a la financiación conseguida, The Virtual Raccoon Lab Project ampliará su equipo de trabajo para reforzar su presencia internacional, y destinará el grueso del capital obtenido a poner en marcha su estrategia de Marketing, para aumentar el número de usuarios en su plataforma de distribución de software.

El negocio de la empresa se basa en el desarrollo y posterior estandarización de software bajo demanda para entornos de Realidad Inmersiva (Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Realidad Mixta); además, posee la primera plataforma independiente de distribución digital, www.virtualraccoon.com, dedicada únicamente a software de Realidad Inmersiva para usuarios de PC.

La Realidad Inmersiva es actualmente uno de los mercados que más interés está suscitando en el ámbito de las inversiones internacionales, así como uno de los de mayor crecimiento en cuanto a número de usuarios, gracias a las variadas funciones y ámbitos donde esta tecnología se comienza a aplicar: desde juegos de entretenimiento, pasando por tratamientos de fobias, hasta la formación en ámbitos médicos, como la cirugía. Las previsiones estiman que, en un periodo de 36 meses, el número de usuarios que disfrutará de esta tecnología sobrepasará los 160 millones, lo que puede llegar a generar un mercado potencial de más de 30 billones de dólares.

Datos de contacto:

SociosInversores.com

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Finanzas](#) [Juegos](#) [Software](#)