



DOSSIER DE PRENSA

Seiku Tales

Cada lectura es una **nueva aventura.**

Seiku es una biblioteca de libros interactivos para móvil: historias no lineales en las que quien lee decide, y una plataforma para que cualquier autor cree y publique las suyas. Libros, juegos y tecnología en la misma app.

El problema

Leer amplía el vocabulario, la capacidad lingüística, la concentración y la imaginación, y es especialmente importante durante el desarrollo de los niños. Sin embargo la lectura ha perdido protagonismo: los jóvenes declaran que no leen por falta de motivación.

Desde los manuscritos hasta la era digital ha cambiado el formato en el que se representan las historias, pero no la forma en la que se narran. Una de las causas del declive es esa falta de interactividad: niños y adolescentes disfrutan hoy de un entretenimiento que responde, mientras el libro sigue siendo una línea recta del principio al fin.

La propuesta

Seiku recupera la idea del libro-juego —narrativa hipertextual, una lectura distinta cada vez— y le suma tecnología móvil, multiplicando las posibilidades: elecciones, mini juegos, azar, retos físicos y logros. El lector no acompaña la historia: la conduce.

Cómo funciona

01 • Abre la librería

En la app el lector encuentra una librería de libros interactivos. Al elegir uno aparece su ficha junto al mapa de la aventura y los logros conseguidos, que animan a seguir leyendo.

02 · La historia te pregunta

Durante la lectura la interactividad va desde la clásica pregunta «¿qué quieres hacer?» hasta una elección gráfica o un mini juego. Según lo que el lector decida —o consiga superar— la historia toma un camino distinto.

03 · El azar y el pulso

Las decisiones también pueden ser fruto del azar —lanzar una moneda o unos dados— o pequeños retos, como agitar el teléfono antes de cinco segundos para salvar al personaje. Ninguna lectura se repite.

Plataforma para autores

Seiku es también una plataforma para autores: les proporcionamos una herramienta para que cualquier mente creativa pueda crear sus libros interactivos —nodos, decisiones, retos y finales— y publicarlos en nuestra librería virtual, sin escribir código.

Público

Lectores que juegan y jugadores que leen; familias y jóvenes lectores; y autores que quieren escribir historias interactivas. Por su componente educativo, también centros escolares y docentes.

Datos rápidos

Dato	Detalle
Qué es	Biblioteca de libros interactivos y plataforma de publicación para autores
Formato	Aplicación móvil
Estado	Pre-lanzamiento
Origen	Startup Weekend Tenerife
Sede	Tenerife, Islas Canarias (España)

Dato**Detalle****Idea original**

Fran Cabrera — francabrera.es

Material gráfico

Marca principal · fondo claro



Versión clara · fondo verde

Logotipo en sus dos versiones. Paleta: verde #0E6A30, verde oscuro #06341A, coral #D6512E, crema #FAF6EC.

Vídeo de presentación

Seiku en dos minutos: el problema, la app y la herramienta de autores.

youtube.com/watch?v=Z9OJ0DgcLg0

Contacto de prensa

Creemos en una nueva forma de leer, más divertida, en la que tú eres el protagonista.
Queremos hacerla realidad —y contigo será más fácil.

team@seikutaes.com

Tenerife, Islas Canarias · seikutaes.com