

## 2- Segmentación de mercado.

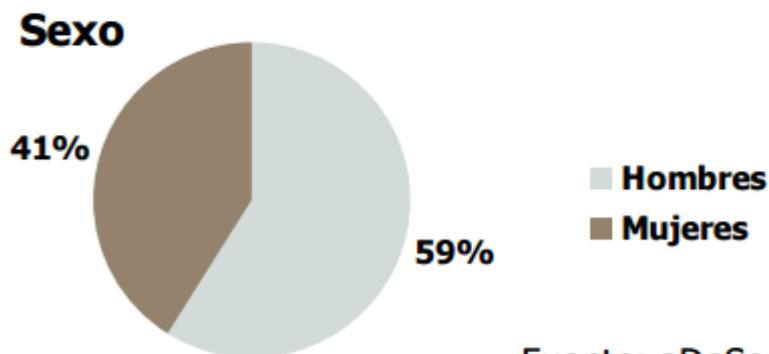
Nuestra idea de negocio va dirigida a todas esas personas que les gusten los videojuegos y quieran ir a un lugar a reunirse, quedar con los amigos y poder tomar algo.

A pesar de que nuestro local no este dirigido a un grupo de edad determinado, creemos que debido a la temática del local, es más probable que el rango de edad oscile entre 15-32 años, ya que es la edad en la que se empieza a utilizar la tecnología como medio de entretenimiento.

En este caso no hay segmentación por género, a pesar de eso, el porcentaje de hombre sobre mujeres que juegan a los eSports es mayor, por lo que posiblemente acudan al local más hombres que mujeres.

Según estudios realizados en España por AEVI (Asociación Española de Videojuegos), se puede observar que el 59% de los jugadores habituales son hombres frente a un 41% de jugadores que son mujeres.

(Fuente: [www.aevi.org.es](http://www.aevi.org.es))



Fuente: aDeSe- Gfk

Creemos que la afluencia del local será elevada debido a la creciente expansión del mundo electrónico. Como se pueden ver en los estudios de eDeSe (Asociación Española de Distribuidores de Software de Entretenimiento) ahora conocida como AEVI, desde 2006 a 2009 se ha incrementado en más de un millón y medio de usuarios. ( Fuente: [www.adese.es](http://www.adese.es))