

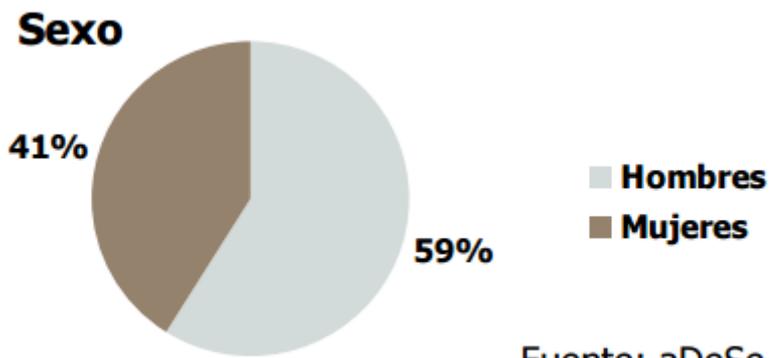
## **2. Segmentación de mercado.**

Nuestra idea de negocio va dirigida a todas esas personas que les gusten los videojuegos y busquen un lugar donde reunirse, poder disfrutar de buena compañía, tanto de sus amigos, como de otra gente con gustos afines, mientras prueban nuestras especialidades alimenticias.

A pesar de que, nuestro local no esté 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.

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

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.

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))