



Proyecto CANVAS elaborado por el equipo CIC I del Colegio Inmaculada Concepción de Gijón para STARTINNOVA IV (2016-2017).

1 Somos el grupo de FUT Snoken. Nuestro grupo está formado por Gonzalo Villar, Luis García, Pablo González Río, Pelayo De Arriba, Benjamín Simón y Diego Gredilla. Nuestro proyecto se basa en la organización y creación íntegra de un torneo amateur de FIFA 17. Nuestro principal objetivo es conseguir entretener y a la vez fomentar el fair play y el saber perder.

Esta idea surge como un proyecto de innovación con el fin de poder entretener utilizando un medio de entretenimiento que compartimos todos los miembros del grupo. Además queremos conseguir que los participantes tengan el objetivo de conseguir el premio económico.

Para obtener nuestros objetivos nuestro proyecto se basa en el respeto entre rivales y en la humildad para saber tanto ganar como perder.

Segmentación de mercado

- Nuestro "target" son todos los niños y niñas entre 12 y 17 años y que además estén interesados en los videojuegos y el fútbol. Por esta razón, hemos decidido realizar el torneo en un colegio y en un aula ya que aparte de reducir los costes de alquiler de local también conseguimos entrar directamente en el ambiente diario en el que se encuentran nuestros clientes.
- Nuestro proyecto se encuentra en un mercado masivo y en un mercado de nichos. Esto ocurre porque el tema fundamental del torneo, PlayStation, es una plataforma que se encuentra en un mercado muy amplio y con muchas necesidades. Sí es cierto que existen muchos torneos de FIFA, pero actualmente en el mercado tecnológico de torneos no existen torneos amateur. Por esto, también consideramos que nuestro proyecto se encuentra en un mercado de nichos, un mercado en el que un grupo muy específico de clientes que no están habituados a participar en torneos de gran escala, podrán experimentar la sensación de sentirse como los más grandes gracias a una pequeña aportación económica.
- A su vez, tras analizar los gustos de nuestros clientes y el mercado en el que queremos movernos, la edad de nuestros clientes está basada en los gustos actuales de la gran mayoría de jóvenes entre 12-17 años. Dentro de estos gustos nos llamaron la atención, los videojuegos y el fútbol y por ello tomamos la decisión de formar un proyecto basado en la fusión de ambos y así crear un torneo de FIFA.

