

## Segmentación del mercado



Después de la realización de un estudio de mercado sobre nuestra idea de negocio hemos llegado a la conclusión de que nuestros clientes objetivos son:

Jóvenes de entre 18-35 años que les guste jugar y disfrutar jugando de deportes virtuales, es decir, personas sean activos en el mundo de los videojuegos, grupos de amigos que quieran pasar un buen con videojuegos como hacen en casa, pero en grupo tomando algo.

Este es el rango de edades por el que nos queremos mover principalmente, pero no tenemos límite de edad en nuestras instalaciones.

En general todas las personas que disfruten con los deportes electrónicos con ganas de competir en sala local, frente a sus amigos o directamente online compartiendo sala con gente de todo el mundo.

