

Segmentación de mercado:

Nuestra empresa se centra en un mercado masivo.

Está centrada principalmente en un público de mayores de 16 años, es decir, un público de carácter joven el cual esté interesados en el mundo de los videojuegos, la realidad virtual y de los scape room ya que el mayor número de fans en estos hobbies son los jóvenes y para un público de edad más avanzada que comparta los gustos dichos anteriormente y para aquellos que vayan acompañados de sus hijos.

También nos centramos en un público sometido a estrés por su forma de vida ofreciéndole alternativas para combatir el estrés alejándose momentáneamente de la realidad. Esta oferta también está disponible a empresas o cualquier otra entidad que deseen utilizar nuestros servicios como medio para que sus trabajadores puedan desestresarse.