

Segmentación de Mercado

Los Gamers (+16) será el segmento al que nos dirigamos debido al auge de la popularidad de los videojuegos y plataformas de streaming como twitch en la que se emiten los E-sports principalmente.

Hemos decidido que el límite de edad sea a partir de los 16, ya que a esta edad generalmente los adolescentes ya son lo suficientemente maduros como para actuar de manera correcta en este tipo de establecimientos. Aunque se encuentren en el local, solo podrán consumir alcohol las personas mayores de 18. Personas que su hobby sea jugar a videojuegos y todo lo relacionado con ello. Les gusta el mundo de los esports. Prefieren socializar con los demás por medio de sus gustos, que son los videojuegos.

Repercusión de los e-sports

