

## 2. Segmentos de mercado

Nuestro proyecto se dirige principalmente a **adolescentes y adultos jóvenes** que buscan espacios donde compartir sus intereses culturales y de ocio. Atendemos a varios perfiles diferenciados, organizados en **cuatro segmentos principales**:

### 1. Aficionados a los videojuegos

Jóvenes que buscan ordenadores preparados para jugar, participar en torneos, interactuar con otros gamers y descubrir nuevos títulos.

### 2. Lectores y amantes de la literatura

Personas interesadas en leer, comprar libros, unirse a clubes de lectura y participar en actividades relacionadas con el mundo literario.

### 3. Fans del anime y la cultura japonesa

Jóvenes que disfrutan del anime, manga, cosplay y otros elementos de la cultura otaku, buscando un espacio social donde compartir estas aficiones.

### 4. Jugadores de juegos de mesa

Grupos o individuos que disfrutan de juegos de mesa modernos, cooperativos o competitivos, y valoran un espacio para jugar, aprender y participar en eventos.

Además, también somos atractivos para cualquier joven que simplemente busque un **espacio seguro y social** para conocer gente con gustos similares.