

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.