

本最大級の超大型店  
スパス日折



## SEGMENTACIÓN DE MERCADO

Jóvenes adultos (18-35 años) interesados en experiencias nuevas, cultura asiática o gaming.

Turistas (especialmente asiáticos y europeos) que buscan entretenimiento diferente.

Empresas que buscan actividades de grupo o incentivos para empleados.

Aficionados a la cultura japonesa y a los juegos de habilidad.



Nuestro público objetivo sería aquel más centrado en la búsqueda del entretenimiento. Eso junto con la opción de conseguir diferentes objetos a cambio de los no usados.

Mayoritariamente serían de una gama más joven ya que este suele ser su caso y enfoque, pero no se descartarían personas de un rango más mayor aprovechando la opción del reciclaje.

雲

