



## 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 publico objetivo seria aque mas centrado en la busqueda del entretenimiento. Eso junto con la opcion de conseguir diferentes objetos a cambio de los no usados.

Mayoritariamente serian de una gama mas joven ya que este suele ser su case y enfoque, pero no se descartarian personas de un rango mas mayor aprovechando la opcion del reciclaje.

# 雲

