

SEGMENTACIÓN DE MERCADO

En España, la mayoría de jóvenes estudiantes utilizan videojuegos de forma continua, y los videojuegos educativos se han vuelto realmente populares estos últimos años. Según las fuentes encontradas, el mercado de los videojuegos educativos mueve millones de euros anualmente y continúa en expansión gracias al interés de padres y centros educativos por herramientas de aprendizaje que mantengan atención.

También hay muchos padres que expresan preocupación por el exceso de videojuegos sin finalidad y la falta de contenido educativo de calidad y pérdida de tiempo, vista o similares. TinyBrain existe no solo para darle un propósito a este tiempo si no para tranquilizar y dejar ver que todo puede ser usado para un mejor fin.

Así detectamos como problemas habituales del consumo de videojuegos y que nuestra empresa pretende corregir: