

IV Feria Virtual de Prototipos

Nombre del prototipo

**CLUB
GAMER**

CENTRO DE EMPRENDIMIENTO CONTINENTAL



Universidad
Continental



Definición del problema

- Según la última encuesta del Instituto Integración, realizada a 2,200 personas en 19 departamentos del Perú, se puede concluir que:
- Seis de cada diez peruanos señalan que su vida ha sido estresante en el último año.
- El estudio señala que las mujeres reportan mayores niveles de estrés (63%) que los hombres (52%).
- Entonces ¿cómo podemos ayudar a reducir el estrés en las personas?



Club Gamer

PROBLEMA

- Seis de cada diez peruanos señalan que su vida ha sido estresante en el último año.
- Carencia de un lugar adecuado solo para Gamers
- Falta de seguridad en el establecimiento

SOLUCIÓN

Crear un lugar adecuado para gamers y dar seguridad a los clientes

MÉTRICAS CLAVES

Incremento de nuevos clientes
Recurrencia de clientes

PROPUESTA DE VALOR

Poder jugar en un lugar adecuado , con comodidad y seguridad

VENTAJA COMPETITIVA

Ofertas adecuadas para los clientes
Paquetes con descuentos para clientes recurrentes

CANALES

- Redes sociales
- Páginas web

SEGMENTO

GEOGRÁFICO:

Distrito de Huancayo, provincia de Huancayo , región Junín.

DEMOGRÁFICO:

Hombres y Mujeres de 18 a 35 años .

PSICOGRÁFICA:

Hombres y Mujeres de los niveles socioeconómicos B y C.

CONDUCTUAL:

Hombre y Mujeres que les gusta los juegos en línea.

ESTRUCTURA DE COSTOS

- Alquiler de local
- Máquinas
- Sillas
- Sueldos
- Bebidas
- Comida

ESTRUCTURA DE INGRESOS

- Entradas
- Venta de bebidas y comida
- Hospedaje



Universidad
Continental

Club Gamer



Nuestro servicio se ofrecerá a personas que les gusta el juego en línea y de esa manera podrán relajarse , ya que será un lugar cómodo y tendrá un ambiente adecuado

IV Feria Virtual de Prototipos

¡GRACIAS!

