**Segmento de Clientes (Clientes)**

Después de un gran análisis del proyecto se ha llegado a la conclusión de que existirán tres grupos diferenciados de clientes que se vienen a tratar y analizar a continuación.

Estos serán los niños de **unas edades aproximadas de entre 8 y 15 años**, **adultos con hijos** comprendidos entre esas edades y por último **empresas o entidades que se quieran promocionar** ofreciéndoles un espacio innovador para ello dentro del ámbito de nuestro juego.

* Niños (8 – 15 años)

Está demostrado que los mayores consumidores de videojuegos son los niños por eso consideramos que sería uno de nuestros clientes más importantes.

Por ello ofrecemos un juego donde priman un ambiente divertido, colorido, entretenido y una intención de conocer el mundo que les rodea de una forma totalmente diferente.

* Adultos con hijos

Debido a la gran intención de conocimiento, aportación cultural y social que queremos fomentar de una manera muy amena se considera que los adultos con hijos entre las edades mencionadas anteriormente serán un gran rango de clientes a los que podríamos llegar.

Verán en nuestro juego una forma de aunar diversión, conocimiento y una gran excusa para poder compartir momentos de ocio al aire libre con sus hijos.

* Empresas o entidades (Anunciantes)

Creamos un espacio ideal donde cualquier tipo de anunciante se querrá promocionar ya que podrán llegar a un gran número de consumidores potenciales.

Se les ofrece la posibilidad de publicitarse de manera tradicional, a través de anuncios dentro de nuestro juego y también de una forma más innovadora permitiéndoles crear su propio Bugy identificativo con su marca.