

Segmentación de Mercado para MXTEO

1. Segmentación Demográfica

- Edad: 13 - 35 años (Generación Z y Millennials, principales consumidores de contenido gaming)
- Género: Mayormente hombres, pero también mujeres interesadas en videojuegos
- Ubicación: Latinoamérica y España (mercado hispanohablante de gaming en crecimiento)
- Nivel socioeconómico: Medio y medio-alto (con acceso a dispositivos y plataformas de gaming)

2. Segmentación Psicográfica

- Intereses:
 - Videojuegos (PC, consola y móvil)
 - eSports y competencias gaming
 - Cultura geek y tecnología
 - Streaming y contenido en redes sociales
 - Crítica y análisis de juegos
- Estilo de vida:
 - Gamers casuales y competitivos
 - Seguidores de influencers en Twitch, YouTube, TikTok
 - Personas que buscan entretenimiento y comunidad en torno a videojuegos

3. Segmentación Conductual

- Uso de plataformas:
 - TikTok & YouTube Shorts: Consumo rápido de clips, trends, humor gaming
 - Twitch & YouTube Gaming: Seguimiento de streamings y gameplays en vivo
 - Twitter & Discord: Comunidad gamer, noticias y debates sobre videojuegos
- Frecuencia de juego: Regular a hardcore gamers
- Lealtad a la marca: Siguen a creadores de contenido con los que se identifican
- Motivaciones: Entretenimiento, comunidad, aprender estrategias de juego, ver gameplays y reacciones

4. Segmentación Geográfica

- Principalmente países hispanohablantes (España, México, Argentina, Colombia, Chile, Perú, Ecuador)
- Enfoque en grandes ciudades con acceso a tecnología y gaming

Buyer Persona Principal

💡 "Javier, el Gamer Entusiasta"

- Edad: 20 años
- Ubicación: México D.F.
- Plataformas favoritas: YouTube, Twitch, Discord
- Motivación: Buscar entretenimiento, mejorar en juegos competitivos, seguir a influencers con contenido divertido e interactivo

💡 "Sofía, la Gamer Casual"

- Edad: 17 años
- Ubicación: España
- Plataformas favoritas: TikTok, YouTube Shorts, Instagram
- Motivación: Descubrir tendencias gaming, seguir clips divertidos y reaccionar a contenido viral