

Propuestas para la mejora de experiencia de cliente en los salones de juego

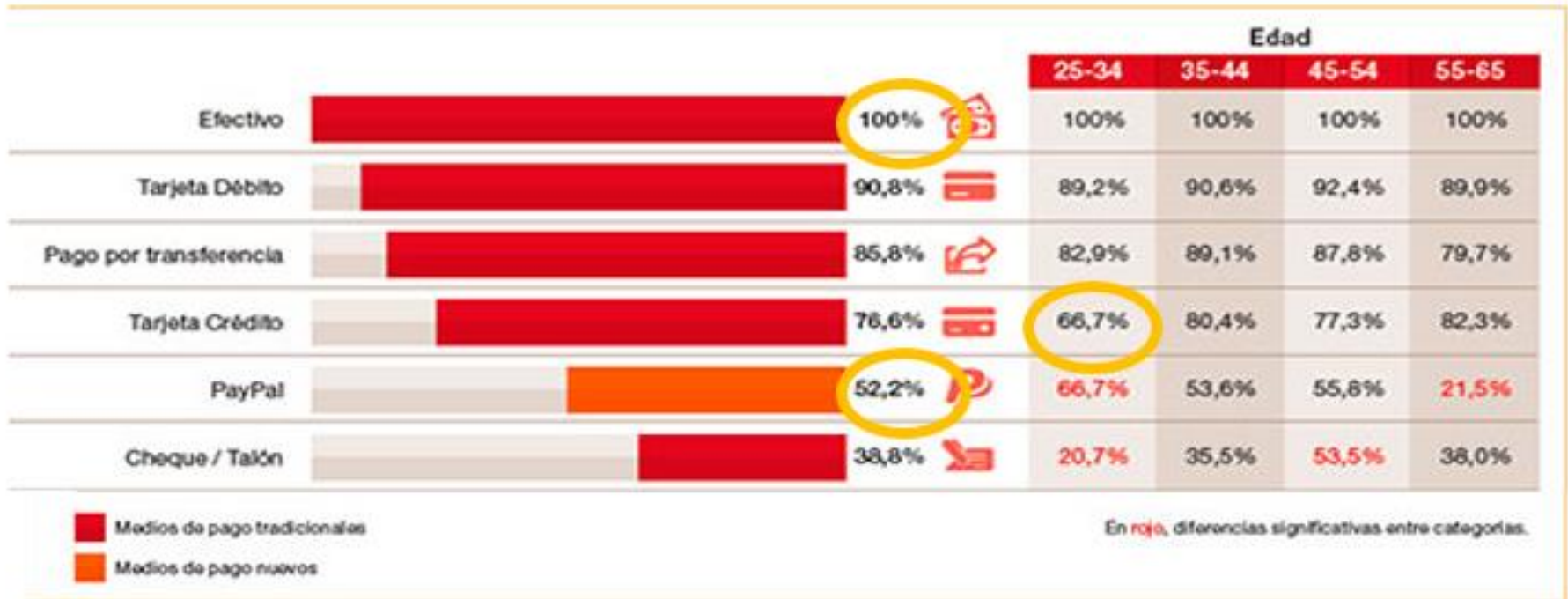
ANESAR 2016

Jaume Moragues

13/12/2016

Medios de pago

Medios de pago que se usan en España



66,7%
Jóvenes - Paypal



Nuevos productos (e-sports, fantasy, virtuales)

- **Premisa inicial:**
 - Necesitamos cobertura legal que ofrezca garantías y sean transparentes
 - Más oferta para el cliente
- **Desde Luckia, nuestra experiencia es:**
 - Las apuestas nos han traído nuevo público, más joven
 - Los millenials ya demandan más que únicamente deportes:
 - E- sports
 - Fantasy sports
 - Virtuales



Nuevos productos (e-sports)

- **Online “.es”:**
 - E-sports: SI
 - Virtuales: NO
- **Presencial**
 - E-sports: SI/NO
 - Virtuales: NO (excepción País Vasco)



E- sports/Fantasy: visualización de eventos de TV en 2015

SUPER BOWL

112.2M



LEAGUE OF LEGENDS

27M

MASTERS

25M

DOTA 2—THE INTERNATIONAL

20M

NBA FINALS

15.5M

WORLD SERIES

13.8M

STANLEY CUP FINALS

5M