

## Força

- Método de Diversão e Instrução;
- 2. Parceria: Medicina USP;
- 3. Abordar temas importantes/sensíveis de forma divertida;
- 4. Multiplataforma;
- 5. Necessidade baixa de processamento.

## Fraqueza

- 1. Complexidade de Desenvolvimento;
- 2. Falta deConhecimento eExperiência do Time;
- 3. Tempo de execução.

## Oportunidade

- Pouca demanda do mercado sobre jogos de "prevenção" do câncer;
- 2. Uma visibilidade de ser um órgão público;
- 3. Tendência de Temas Relevantes;
- 4. Possível Distribuição no Âmbito;

## Ameaça

- 1. O Inteli ser recente no mercado;
- 2. Nós sermos responsáveis pela reputação do instituto;
- 2.2. Alinhamento de expectativas por trabalharmos com um grande parceiro.
- 3. Falta de Influência no Mercado;
- 4. Temas sensíveis.