

## Mapa de Resposta a Riscos

Principais Riscos Identificados	Avaliação			O que podemos fazer para prevenir?	Se o risco se consumir, qual nossa contingência?
	Impacto	Probabilidade	Criticidade		
Jogo seletado com queda de popularidade	4.1	1.3	2.5	Um jogo consolidado na comunidade, que tenha perspectiva de permanência no cenário competitivo	Pesquisar próximos jogos com potencial de popularidade do cenário competitivo.
Falta de retorno(Conversão/Fidelização de clientes).	4.005	3.2	3.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se basear em estratégias de sucesso do mercado e aprender com os casos de fracasso.</li> <li>- Não desembolsar todo o orçamento da campanha de publicidade de uma só vez, fazer testes e alterar as metodologias de acordo com os resultados obtidos.</li> <li>- Na escolha dos influencers para divulgação, priorizar sua imagem, credibilidade, público alvo ao invés de sua popularidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alterar o nosso plano de marketing, atingindo assim novos públicos e dando uma nova percepção do sistema .</li> <li>- Utilizar o feedback dos usuários para criar features para atender as necessidades dos usuários.</li> </ul>
Insatisfação de clientes	5	2.3	4.8	Pesquisa de satisfação(semanal, toda quarta)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar as pesquisas, para desenvolver features</li> <li>- Alterar o planejamento de marketing para divulgar as atualizações.</li> </ul>