

Modelo SWAT

	Forças	Fraquezas
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estratégia de comunicação forte. 2. Jogo exclusivo da loja. 3. Capacidade de fornecer tecnologia de alta qualidade para gaming. 4. Oferta de cursos de desenvolvimento de aplicações e jogos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elevado custo de manutenção 2. Baixo poder de compra de jovens utilizadores 3. Desatualização do material
Oportunidades	Estratégias Forç.-Op.	Estratégias Fraq.-Op.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Não temos concorrência local (loja). 2. Procura crescente na área gaming. 3. Boas parcerias nacionais e internacionais na área. 	<ol style="list-style-type: none"> 4.2 Com o aumento da procura na área de jogos, a oferta de formação atrai muito publico para a nossa loja. 3.3 Com as boas parcerias disponíveis em Portugal podemos garantir que a nossa loja não fica para trás. 	<ol style="list-style-type: none"> 3.3 Programa de aluguer/renovação de hardware/software 2.2 Apesar de os utilizadores não terem poder de compra, o crescimento e sucesso nesta área motiva os pais a investir em projetos relacionados com a área de jogos/programação.
Ameaças	Estratégias Forç.-Am.	Estratégias Fraq.-Am.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Inflação dos custos de manutenção. 2. Baixa natalidade. 3. Nova concorrência. 	<ol style="list-style-type: none"> 4.3 Com a oferta de formação de jovens por empresas conhecidas tornava a nossa loja mais popular para os pais. 4.2 A nossa loja pretende criar um ambiente para qualquer faixa etária que esteja disposta a querer aprender novos conhecimentos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Redução no gasto de energias, optar por planos ecológicos nos equipamentos usados na loja. 2.2 Oferta de oportunidades de trabalho traz uma faixa etária com mais poder de compra.