|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Forças** | **Fraquezas** |
|  | 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 | 1. Elevado custo de manutenção 2. Baixo poder de compra de jovens utilizadores 3. Desatualização do material |
| **Oportunidades** | **Estratégias Forç.-Op.** | **Estratégias Fraq.-Op.** |
| 1. Não temos concorrência local (loja) 2. Procura crescente na área gaming 3. Boas parcerias nacionais e internacionais na área |  | 3.3 programa de aluguer/renovação de hardware/software |
| **Ameaças** | **Estratégias Forç.-Am.** | **Estratégias Fraq.-Am.** |
| 1. Inflação dos custos de manutenção 2. Baixa natalidade 3. Nova concorrência |  |  |

**Modelo SWAT**