|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **POSITIVOS** | **NEGATIVOS** |
| **INTERNOS** | **Fortalezas**  1.\_ Contenido único y atractivo, ya que ofrecer simulaciones detalladas y realistas de viajes espaciales. 2.\_ Posee Interactividad ya que permite a los usuarios interactuar con las simulaciones, mejorando la experiencia de aprendizaje. 3.\_ Se posee un equipo adecuado de desarrollo y diseño especializado en tecnologías de simulación y gráficos. 4.\_ Proveer materiales educativos complementarios que expliquen los conceptos científicos detrás de las simulaciones. 5.\_ La accesibilidad de la plataforma es fácil de usar y accesible al usuario. | **Debilidades**  1.\_ Los altos costos de desarrollo y mantenimiento asociados con el desarrollo y la actualización constante de las simulaciones. 2.\_ Se requiere de equipo especializado, altamente calificado en programación, diseño gráfico y ciencia espacial. 3.\_ La dependencia tecnológica, ya que mediante posibles problemas técnicos que podrían afectar la funcionalidad y la experiencia del usuario. 4.\_ La curva de aprendizaje, por la razón de que la complejidad de las simulaciones puede ser intimidante o estresante para los nuevos usuarios o para aquellos con menos conocimientos técnicos. |
|
|
|
|
|
|
| **EXTERNOS** | **Oportunidades**   1.\_ Aumento del interés en la exploración espacial, aprovechando el creciente interés público y académico en la exploración espacial. 2.\_ Colaboraciones y asociaciones ya que mediante esto se puede establecer colaboraciones con instituciones educativas y agencias espaciales. 3.\_ Mediante las innovaciones tecnológicas se puede integrar nuevas tecnologías como la realidad virtual aumentada. 4.\_ La expansión del mercado, permitirá penetrar en mercados educativos y de entretenimiento, tanto en el ámbito local como global. | **Amenazas**  1.\_ La competencia sería creciente, por la razón de que se daría nuevas apariciones de nuevas plataformas y tecnologías similares. 2.\_ Cambios en las preferencias del usuario por la evolución de las preferencias de los mismos hacia otros tipos de contenido o plataformas. 3.\_ Problemas de ciberseguridad por los riesgos asociados con ataques cibernéticos que podrían comprometer la seguridad de la plataforma. 4.\_Reglas o legalidad por el motivo que podrían afectar el contenido. 5.\_ Falta de financiación generando dificultades continuas para el desarrollo y mantenimiento de la plataforma. |
|
|
|
|
|
|