

Matriz SWOT e Matriz BCG

André Luis Quiosi
Diego Corte Costa
Eduardo Richetti Bonatto



Matriz SWOT



- **S (Forças):**
 - Monopólio da venda de jogos online para computador
 - Taxas sobre as vendas de jogos e transações na plataforma
- **W (Fraquezas):**
 - Organização não é tão escalável
 - Dependência de desenvolvedores de jogos
- **O (Oportunidades):**
 - Pode tentar entrar no mercado de consoles
- **T (Ameaças):**
 - Novas lojas surgindo (Epic, Xbox, GOG, etc)
 - Hackers e fraudes financeiras
 - Impostos e taxas

Matriz BCG e Planejamento

(-) Taxa de crescimento do mercado (+)

(+) Participação relativa de mercado (-)



- **Estrela:**
 - Steam
 - Counter Strike, Dota 2, Half-life: Alyx
- **Ponto de Interrogação:**
 - HTC Vive
 - Steam VR
- **Vaca Leiteira:**
 - Steam Deck
- **Animal de Estimação:**
 - Steam Controller
 - Steam Cloud Gaming