

SWOT Ubisoft

Breve Contextualização Sobre

- A empresa Ubisoft Entertainment SA é uma desenvolvedora e publicadora francesa de jogos eletrônicos, sendo fundada em 1986 pelos irmãos Christian, Claude, Gérard, Michel e Yves Guillemot.
- É a terceira maior empresa publicadora de jogos do mundo.
- Um de seus principais produtos são jogos da franquia "*Tom Clancy's Rainbow Six*", "*Watch Dogs*", "*Just Dance*" e "*Far Cry*", sendo o jogo "*Tom Clancy's Rainbow Six Siege*" jogado por mais de 60 milhões de jogadores pelo mundo.

Análise SWOT

Análise Interna

- **Pontos fortes:** A empresa é caracterizada pela adaptação na produção de seus jogos, usufruindo o melhor da tecnologia da época na produção desses. Além dessa característica, a empresa é uma das pioneiras desse mercado, dessa forma possui uma comunidade gigantesca que acompanha os lançamentos da empresa
- **Pontos fracos:** Como a comunidade consumidora dos produtos dessa empresa é gigantesca, várias opiniões são formadas diante dos produtos da mesma. Existem alguns jogos da empresa que tiveram e possuem opiniões negativas diante da qualidade, havendo várias reclamações diante de bugs (erros no game), sendo um exemplo o jogo "*The Crew*", e o jogo "*Watch Dogs*". Esses jogos, primeiros lançamentos de suas franquias, não atenderam as expectativas da comunidade e geraram opiniões negativas sobre a qualidade dos produtos da organização.

Análise Externa

- **Oportunidades:** No mercado dos jogos eletrônicos, um dos principais fatores que impulsionam a venda de empresas desse setor são: o avanço da tecnologia, que permite uma maior qualidade no desenvolvimento de seus produtos; e a popularização do consumo de jogos eletrônicos pelo mundo, trazendo pessoas em diferentes faixas de idade para esse mundo.
- **Ameaças:** A tendência do mercado de games é aumentar a quantidade de clientes consumidores do mesmo. Desta forma, com mais pessoas difundidas nesse mercado, a população se torna mais exigente diante da qualidade dos jogos publicados e vendidos, necessitando que empresas desse setor desenvolvam gradativamente seus jogos com melhor qualidade para esses consumidores.

Matriz SWOT

Análise Interna (SWOT)

Strengths	Weaknesses
Pioneira e adaptação rápida no mercado	Má fama pela qualidade de seus jogos

Análise Externa (SWOT)

Oportunidades	Avanço das tecnologias para jogos	Popularização dos jogos
Ameaças	Consumidores mais exigentes	que levam em uma pressão na entrega com qualidade dos produtos

Matriz SWOT

	Strengths	Weaknesses
Oportunidades	Capacidade da empresa em revolucionar no lançamento de um jogo e com o uso de tecnologias mais modernas, e atingir o mundo com seu produto	Com o desenvolvimento de tecnologias melhores e mais confiáveis, a empresa melhora a qualidade de seus jogos prevenindo situações futuras de bugs em seus jogos, impactando positivamente sua reputação no mundo
Ameaças	Conforme os consumidores se tornam mais exigentes, a empresa possui capacidade de se adaptar as exigência dos mesmos, mostrando o seu comprometimento e o seu pioneirismo no setor	Ao aumentar a pressão da comunidade consumidora dos produtos da empresa, a ocorrência de erros no desenvolvimento de seus jogos impactara seriamente a reputação e presença da empresa no mercado, diminuindo suas vendas