

## Swot analyse – PX3 Campus games

### Sterktes:

- Studenten over de hele campus bijeen brengen om een spel te spelen.
- Voor bepaalde game-elementen is er interactie nodig tussen studenten van verschillende studiegebieden.
- Mensen aansporen om te spelen door een leaderboard te implementeren die voor competitie zorgt.
- Het spel is makkelijk uit te breiden naar meerdere locaties.
- Het is op alle platforms speelbaar, aangezien het web-based is. Er hoeft daarom ook geen app geïnstalleerd worden.

### Zwaktes:

- Het spel is volledig digitaal.
- Er is altijd een internetverbinding nodig om te spelen, omdat het web-based is.
- De database moet goed beveiligd zijn zodat gebruikersgegevens niet overal zomaar te vinden zijn.
- Browser limitaties, hierdoor is het niet mogelijk om bepaalde grafische prestaties te halen, waardoor de website er niet als een echte game uit ziet.

### Kansen:

- Het is mogelijk om snel uit te breiden naar andere locaties, zoals Vives Kortrijk.
- De doelgroep (studenten) is geïnteresseerd in games, wat het project meer kans geeft op succes.
- De website kan in andere makkelijk in andere talen gemaakt worden waardoor het internationaal gebruikt kan worden.

### Bedreigingen:

- Browser updates, als er een grote verandering is in de manier waarop browsers werken zal de website mogelijk niet meer werken zoals verwacht.
- DDoS en andere aanvallen op de server, deze kunnen ervoor zorgen dat de website niet meer beschikbaar is.
- Gebruikers kunnen manieren vinden om te cheaten.
- Populariteit, het kan moeilijk zijn om mensen te overtuigen om dit spel te spelen in plaats van andere beschikbare digitale kaartspellen (bv. Pokémon).