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.
* De game is uniek binnen de campuscontext
* Je hoeft geen kennis te hebben van games

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 uitziet.
* Actieve gebruikers

Opportuniteiten:

* Het is mogelijk om snel uit te breiden naar andere locaties, zoals Vives Kortrijk.
* Geen directe concurrentie
* 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).