

SWOT-анализ

VALVE

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

1. Сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ (Steam)
2. Высококвалифицированные сотрудники
3. Первая и самая крупная видеоигровая платформа.
4. Предоставление бесплатных продуктов
5. Виртуальная реальность
6. Независимость компании от кого-либо
7. Покупка и использование игр не выходя из дома

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

1. Нечастый выпуск собственной продукции
2. Отсутствие делегирование обязанностей внутри компании
3. Высокая цена на продукцию очков виртуальной реальности

ВОЗМОЖНОСТИ

1. Появляется большое количество игр для продажи в мире
2. Наличие крупных видеоигровых компаний, которые ищут сотрудничество
3. Появление новых игровых платформ
4. Развитие интереса к киберспортивным чемпионатам
5. Перераспределение долей рынка между конкурентами

УГРОЗЫ

1. Пиратство (нелицензированный выпуск продукции)
2. Компании-конкуренты на рынке видеоигр (крупные издательства EA, Capcom, Ubisoft и др.)
3. Компании-конкуренты на рынке виртуальной реальности (от Sony и Oculus Rift)

	Возможности	Угрозы
Сильные стороны	Мы являемся сервисом цифрового распространения компьютерных игр и программ, благодаря этому мы можем реализовать возможность того, что появляется большое количество игр для продажи в мире.	Имеются компании конкуренты, однако мы являемся компанией с устойчивой долей рынка, многолетней историей, у нас есть высококвалифицированный персонал и имеется доверие потребителей.
Слабые стороны	Нечастый выпуск собственной продукции, однако мы сотрудничаем с крупными видеоигровыми компаниями.	Хотя мы и имеем высокую цену на очки виртуальной реальности, однако наше изобретение полностью погружает пользователя, в то время как изобретения компаний-конкурентов дают лишь мимолетное ощущение.