

Correctievoorschrift

1 maximumscore 2

Voorbeelden van goede antwoorden zijn:

Financieel: Behaalde winst is nu volledig voor de eigenaar.

In loondienst krijg je dit als werknemer niet.

Niet financieel: Eigen baas / vrijheid / kan eigen tijd indelen.

2 maximumscore 2

Gegeven 3 gaat over het aantal smartphones in de markt, terwijl

Gegeven 4 over de behaalde winst in de markt gaat.

Blijkbaar haalt Apple op relatief weinig smartphones veel winst; de winstmarge per smartphone zal bij Apple dus veel hoger zijn dan bij de concurrenten.

3 maximumscore 3

Voorbeelden van goede antwoorden zijn:

Gegeven 1: Mensen besteden een groot gedeelte (32%) van de totale tijd die ze aan hun telefoon/tablets besteden aan games. Gaming is dus een belangrijk onderdeel op telefoons/tablets Dit ondersteunt de keuze voor game-apps.

Gegeven 2: Als mensen games spelen, doen ze dit meestal (48%) op smartphones. Dit ondersteunt de keuze voor smartphones. Dit is meer dan bij tablets en desktops / laptops.

Gegeven 3: Het marktaandeel van Android smartphones blijft stijgen en is groter dan het marktaandeel van concurrerende smartphones. Dit ondersteunt de keuze voor Android als besturingssysteem.

4 maximumscore 4

Onderdeel van SWOT-analyse	Nummer van kenmerk uit informatie-bron 2	Argument
W	5 7	<ul style="list-style-type: none">– Een interne zwakte, omdat als klanten en andere stakeholders niet van het bedrijf hebben gehoord, er misschien ook minder verkocht kan worden.– Een interne zwakte, omdat het een lange adem vergt voordat de investeringen zijn terugverdiend en weer andere investeringen gedaan kunnen worden.
T	3 8	<ul style="list-style-type: none">– Een externe bedreiging, omdat het lastig kan zijn om in kwaliteit en marketing te concurreren met partijen die meer geld ter beschikking hebben.– Een externe bedreiging, omdat de markt vluchtig is, een app meteen aan moet slaan en geld moet opbrengen en anders misschien niet meer wordt gedownload.

5 maximumscore 1

Inschrijving bij KvK

6 maximumscore 2

Voorbeelden van goede antwoorden zijn:

Collega-programmeurs

Investeerders

Commercieel adviseurs

7 maximumscore 2

Penetratieprijsstrategie. De betaalde versie heeft een gemiddeld prijsniveau (€ 0,55) dat onder het gemiddelde (€ 0,63) van de markt zit (en dit wordt tussentijds niet aangepast) en er worden ook gratis game-apps in de markt gezet, met als doel om er zoveel mensen de game-apps te laten downloaden.

8 maximumscore 2

Pullstrategie. Chris richt zich in de communicatie op de consument / eindgebruikers. Als hier veel van zijn, trekt dit adverteerders aan die graag willen adverteren in zijn game-apps. Omdat adverteerders een vast bedrag betalen, onafhankelijk van het aantal gebruikers, zal een app met veel gebruikers ook veel adverteerders aantrekken.

9 maximumscore 4

- Terug te verdienen in 2 jaar: $2 \times 12 \times 2.000 + 2 \times (15.000 + 10.000) = 98.000$ 1
- Verdiend wordt in 2 jaar: $0,015 \times 300.000 \times 11 + 0,2 \times 300.000 \times 0,55 + 20.000 = 102.500$ 2
- $102.500 > 98.000$, dus Chris kan met 300.000 gebruikers zijn uitgaven betalen 1