

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

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.

Vraag	Antwoord	Scores
--------------	-----------------	---------------

4 maximumscore 4

Onderdeel van SWOT-analyse	Nummer van kenmerk uit informatie-bron 2	Argument
W	5	– Een interne zwakte, omdat als klanten en andere stakeholders niet van het bedrijf hebben gehoord, er misschien ook minder verkocht kan worden.
	7	– Een interne zwakte, omdat het een lange adem vergt voordat de investeringen zijn terugverdiend en weer andere investeringen gedaan kunnen worden.
T	3	– Een externe bedreiging, omdat het lastig kan zijn om in kwaliteit en marketing te concurreren met partijen die meer geld ter beschikking hebben.
	8	– 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

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

6 maximumscore 2

Voorbeelden van goede antwoorden zijn:

- Collega-programmeurs
- Investeerders
- Commercieel adviseurs

7 maximumscore 2

Penetratieprijstrategie. 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
- Verdient 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