

Examen HAVO

2017

Voorbeeldopgaven Chris

Bedrijfseconomie, ondernemerschap en financiële zelfredzaamheid

Voorbeeldopgave nieuwe programma onderdelen bij Bedrijfseconomie, ondernemerschap en financiële zelfredzaamheid	
titel opgave	Chris
schooltype	havo
domein + globale eindterm	<p>B2: De kandidaat kan het proces voor en rond de oprichting van een eenmanszaak beschrijven en in de rol van ondernemer toepassen.</p> <p>D2: De kandidaat kan de verschillende financieringsmogelijkheden voor een startende eenmanszaak analyseren.</p> <p>E2: De kandidaat kan het marketingbeleid van een organisatie beschrijven.</p>
gespecificeerde eindtermen	<p>12.1; 12.2; 12.3.1 ; 12.3.3</p> <p>18.1</p> <p>22.1; 22.2; 22.4</p>

Opgave 1

In deze opgave blijven de belastingen buiten beschouwing.

Bij deze opgave horen de informatiebronnen 1 tot en met 3.

Chris (24 jaar) is na zijn studie informatica in loondienst getreden bij een software-ontwikkelingsbedrijf. Hij werkt hier 4 jaar en ondanks dat hij zijn werk leuk vindt, denkt hij er over na om een eigen bedrijf te beginnen.

- 2p 1 Geef zowel een financiële als een niet-financiële reden om de voorkeur te hebben voor een eigen bedrijf, in plaats van werkzaam te zijn in loondienst.

Chris heeft het idee om iets te gaan doen met het ontwikkelen van software voor games. Het besluit om zijn baan in loondienst op te zeggen en voor zichzelf te gaan beginnen, laat Chris afhangen van de trends in de markt en een SWOT-analyse.

Hij heeft de meest recente beschikbare gegevens verzameld over de markt waarin hij werkzaam wil zijn (*informatiebron 1*).

Opvallend is dat Apple in gegeven 3 een veel lager marktaandeel heeft (15%) dan in gegeven 4 (86%).

- 2p 2 Geef hiervoor een verklaring.

Op basis van de marktinformatie (*uit informatiebron 1*) zal Chris, als hij zijn bedrijf begint, zich richten op het ontwikkelen van game-apps voor smartphones met een Android-besturingssysteem.

- 3p 3 Geef aan de hand van informatiebron 1 hiervoor drie argumenten. Noteer het nummer van het gegeven met daarachter het argument.

In informatiebron 2 zijn persoonlijke kenmerken van Chris opgenomen en kenmerken van de markt waarin Chris actief wil zijn. Op basis hiervan kan een SWOT-analyse worden gemaakt.

- 4p 4 Geef bij het onderdeel W en het onderdeel T van de SWOT-analyse één van de genoemde kenmerken uit informatiebron 2. Beargumenteer iedere keuze. *Vul de uitwerkbijlage horende bij deze vraag in.*

Chris ziet op basis van de gegevens van de markt en de SWOT-analyse genoeg perspectief om zijn baan in loondienst op te zeggen en per 1 januari 2017 zijn eigen bedrijf te beginnen. Hij neemt een aantal vervolgstappen:

- rechtsvorm kiezen
- partners benaderen
- verdienmodel bepalen
- financiële haalbaarheid bepalen

Chris zal kiezen voor een eenmanszaak als ondernemingsvorm.

1p **5** Noem **één** oprichtingseis van een eenmanszaak.

Omdat Chris het ontwikkelen van game-apps niet helemaal alleen kan doen, zoekt hij naar partners. Voordat deze potentiële partners besluiten om met Chris te gaan samenwerken, willen ze eerst weten wat het verdienmodel van Chris' bedrijf is. Chris heeft dit aan zijn potentiële partners kenbaar gemaakt (*zie informatiebron 3*).

2p **6** Geef twee voorbeelden van partners naar wie Chris als startende ondernemer op zoek zou kunnen gaan.

2p **7** Leg uit of Chris bij het in de markt zetten van zijn game-apps een penetratieprijstrategie of een afroomprijstrategie hanteert (*zie informatiebron 3*).

Een belangrijk onderdeel van zijn verdienmodel zullen de reclame-inkomsten van advertenties in de game-apps zijn. Chris wil zoveel mogelijk adverteerders aan zich binden.

2p **8** Hanteert Chris hierbij een pushstrategie of een pullstrategie? Motiveer het antwoord.

Chris verwacht pas in 2018 game-apps te zullen verkopen. Hij zal daarom in 2017 zijn spaargeld moeten aanwenden ter financiering van zijn eigen levensonderhoud. Hij verwacht in 2018 geen geld meer van zijn spaarrekening te moeten halen voor zijn eigen levensonderhoud.

Chris zal in de jaren 2017 en 2018 onderstaande uitgaven doen:

- privé € 2.000 per maand
- aan partners: € 15.000 per jaar
- reclamecampagnes op social media € 10.000 per jaar

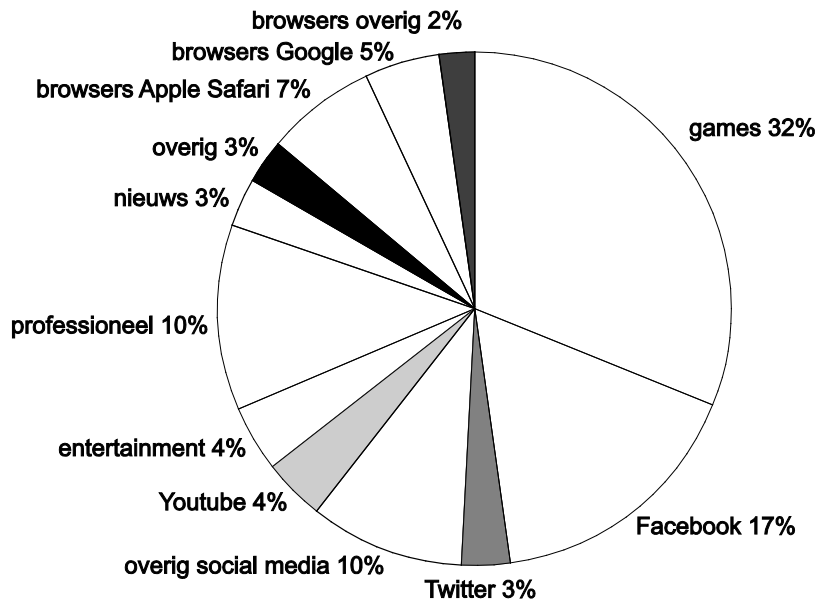
Hij verwacht in deze twee jaar 300.000 gebruikers van zijn game-apps te hebben.

- 4p 9 Bereken of Chris bij het verwachte aantal gebruikers zijn uitgaven in 2017 en 2018 kan betalen.

Informatiebron 1

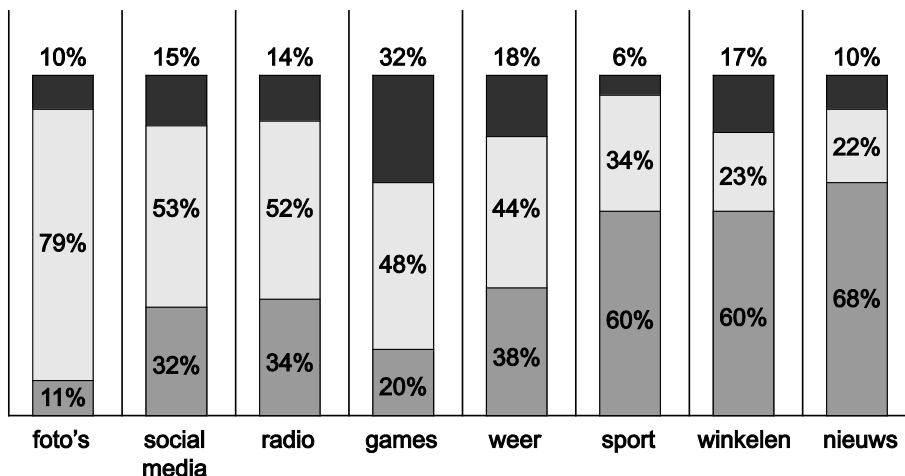
Gegeven 1

Verdeling van gespenseerde tijd op Android en IOS apparaten 2014



Gegeven 2

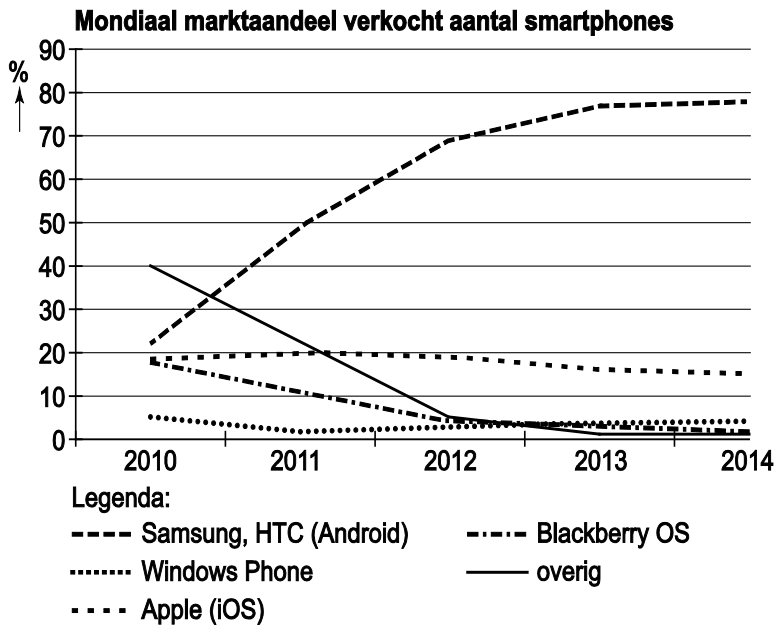
Verdeling van gespenseerde tijd bij verschillende apparaten 2014



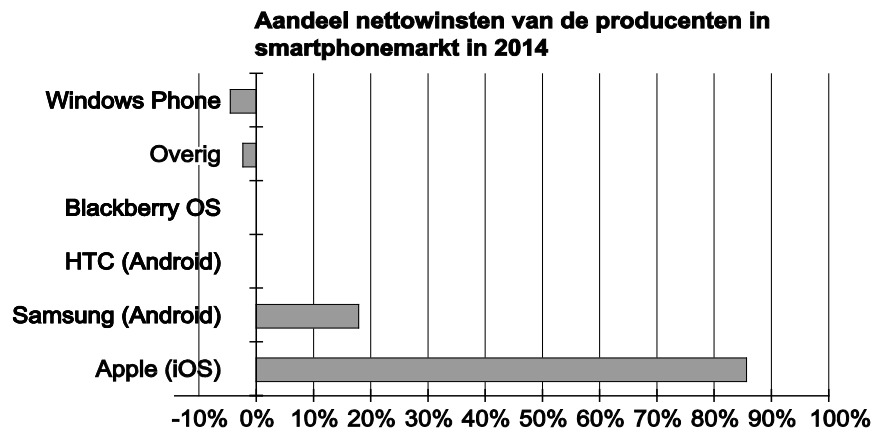
Legenda:



Gegeven 3



Gegeven 4



Informatiebron 2

Opgestelde kenmerken van:

- Chris als zelfstandige ontwikkelaar van game-apps
- De markt waarin Chris actief wil zijn

- 1 Apps kunnen aan (gratis) reclame via social media onderhevig zijn.
- 2 Chris heeft veel creativiteit die hij bij het ontwikkelen van game-apps kan benutten.
- 3 Er is concurrentie van grote app-ontwikkelaars met veel kennis en geld.
- 4 Het komt voor dat kleine app-ontwikkelaars voor veel geld worden overgenomen door grotere app-ontwikkelaars.
- 5 Het bedrijf start met een lage naamsbekendheid.
- 6 Chris maakt makkelijk contacten in zijn opgebouwd netwerk.
- 7 Het duurt lang voordat er winst wordt gemaakt en het duurt lang voordat de gemaakte investeringen zijn terugverdiend.
- 8 Door het grote aanbod van game-apps kan het gebruik van een game-app kort en vluchtig zijn.

Verdienmodel Chris' game-apps

De game-apps worden in twee versies uitgebracht:

- Gratis versie: In deze versie zijn reclames van adverteerders zichtbaar.
- Betaalde versie: gemiddeld € 0,55. In deze versie zijn geen reclames van adverteerders zichtbaar. De prijs van een app zal niet tussentijds worden aangepast.

Naar verwachting zal 20% van de totale hoeveelheid gebruikers van de game-apps een betaalde versie aanschaffen.

Advertentie-inkomsten

In de gratis versie van de game-apps kunnen bedrijven een advertentie plaatsen. Deze advertentie is bij het opstarten van de app en/of tijdens het spelen zichtbaar zijn. De adverteerders betalen hiervoor een vast bedrag, onafhankelijk van het aantal gebruikers en downloads. Chris schat zijn advertentie-inkomsten voor 2017 en 2018 in door branchegegevens te gebruiken. Hij komt uit op in totaal € 20.000 voor 2 jaar (2017 en 2018).

Inkomsten uit in-app aankopen

In de gratis en betaalde game-apps kan de gebruiker in-app-aankopen doen. Door deze aankopen kunnen gebruikers van de game extra levels en andere extra's aanschaffen waardoor het spelen van de game leuker en moeilijker wordt. Deze in-app-aankopen zijn niet verplicht. Gemiddeld doet 1,5% van de gebruikers van game-apps in-app-aankopen. Gebruikers die in een game-app in-app-aankopen doen, besteden hier gemiddeld € 11 per in-app-aankoop aan.

Promotie

De game-apps zullen door middel van reclamecampagnes op sociale media worden gepromoot. Een belangrijk social medium waar de reclamecampagnes van Chris' game-apps op te zien zijn, is Facebook. Chris heeft een budget van € 10.000 per jaar (2017 en 2018) voor reclamecampagnes op social media.

Gemiddelde prijzen verkochte apps wereldwijd in 2015:

Gemiddelde prijs van een game-app: € 0,63

Gemiddelde prijs van overige apps: € 1,27

Uitwerkbijlage

vr 4

Onderdeel van SWOT-analyse	Nummer van kenmerk uit informatie-bron 2	Argument
W		–
T		–

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 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
 Registratie bij Belastingdienst

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