Vak: ALO Business Analyse — credits: 5

Vakcode	CELB21ALO5
Naam	ALO Business Analyse
Studiejaar	2025-2026
ECTS credits	5
Taal	Nederlands
Coördinator	W.H.T. Uitslag
Werkvormen	Practicum / Training Werkcollege
Toetsen	ALO Business Analyse - Overige toetsing

Leeruitkomsten

Opleidingscompetenties:

- KOERS BEPALEN; De CE’er zet de commerciële koers uit. Dit doet hij op basis van zijn visie, de kansen die hij in de markt ziet en het duurzame concurrentievoordeel van de organisatie waarin hij werkzaam is. Omdat hij niet in een vacuüm werkt is de CE’er een bruggenbouwer die zowel kennis als mensen verbindt.
- WAARDE CREËREN ; De CE’er geeft invulling aan de commerciële koers door duurzame waarde te creëren voor zowel de klant, de organisatie en de maatschappij. Dit doet hij op basis van analyse van data en onderzoek, gericht op het meten van het daadwerkelijk gedrag van de klant. Hij weet deze analyse te vertalen naar een aanpak.
- BUSINESS DEVELOPMENT; De CE’er ontwerpt in co-creatie met stakeholders onderscheidende en/of vernieuwende concepten en verdienmodellen voor de optimalisatie van waarde voor alle relevante stakeholders. Hij anticipeert op en/of initieert veranderingen en verkrijgt draagvlak van de stakeholders gedurende het ontwikkelproces.
- REALISEREN; De CE’er realiseert vanuit het ontwikkelde concept een duurzaam commercieel (deel)product of dienst voor bestaande- en potentiele stakeholders. De CE’er draagt creatieve oplossingen aan, faciliteert (onderdelen van) het uitvoeringsproces toont doorzettingsvermogen en neemt (financiële) verantwoordelijkheid om samen met interne- en externe partijen tot het gewenste commerciële resultaat te komen. Tijdens de realisatie draagt hij zorg voor het commitment van stakeholders.

21st-century skills:

- Creativiteit
- Samenwerken
- Initiatief
- Doorzettingsvermogen
- Aanpassingsvermogen
- Communicatief
- Verantwoordelijkheidsbesef
- Commercieel bewustzijn
- Leiderschap
- Nieuwsgierigheid
- Kritisch denken

Leeruitkomsten:

Leeruitkomsten Bizzgame

1. De student kan een visie op veranderingen en trends in de externe omgeving ontwikkelen en deze vertalen in bedrijfsbeleid.
2. De student kan bedrijfsvraagstukken analyseren en de uitkomst ervan vertalen in (nieuw) bedrijfsbeleid.
3. De student kan human resource management in het licht van de strategie van een organisatie toepassen.
4. De student kan leiding geven aan een bedrijf, een bedrijfsonderdeel, bedrijfsproces of een project.
5. De student kan bedrijfs- en/of organisatieprocessen inrichten, beheersen, besturen en verbeteren vanuit een integraal perspectief.
6. De student kan zelfstandig en ondernemend producten en diensten van een organisatie initiëren, creëren en vermarkten.

Inhoud

Niveau:
Verdiepend

Inhoud:
GM International produceert en verkoopt smartphones op een internationaal speelveld. De markt wordt gekenmerkt door continue innovatie, een korte terugverdientijd, hoge klantwensen en tevens veel concurrentie.
In deze game leer je de theorie van (internationaal) ondernemen toepassen in een fictieve situatie. Het gaat erom om als GM International zoveel mogelijk winst te maken. Je leert keuzes maken over welke PMC's (ProductMarktCombinaties) in welk land je wilt verkopen en op welke wijze (inzet van de marketing-P's) je dit wilt doen.
Bij deze game nemen teams (6 in totaal) elke ronde (we spelen 6 ronden) online beslissingen voor hun fictieve organisatie "GM International". De resultaten, teamfeedback en ronde-informatie worden na de verwerking automatisch weer klaargezet voor de volgende ronde. Aan het einde zal dat team winnen die de meeste winst (algemene reserve) heeft gemaakt.

Studiemateriaal:
Voor de meest recente informatie zie de boekenlijst op intranet of Brightspace.

7. De student kan de financiéle en juridische aspecten van (interne en externe) bedrijfsprocessen analyseren en op basis daarvan (nieuw) bedrijfsbeleid maken.
8. De student kan veranderingsprocessen ontwikkelen, implementeren en evalueren.

In de game leert de student om steeds in een ander *perspectief* te denken, afhankelijk van het land waar dit zich voordoet.

Verder komen de volgende *vaardigheden* voor in de Bizzgame:

- **PDCA-cyclus**
  Plan, Do, Check en Act m.b.v. logboek om het proces te beschrijven.
- **Teamwork**
  Plannen, agenderen, vergaderen en rapporteren van alle relevante informatie.
- **Adaptief denken**
  Evalueren, bespreken en prioriteren van nieuwe acties
- **Veerkracht**
  Ga om met conflicten, los problemen op en ga verder.
- **Organisatorisch talent**
  Organiseren van taken, bevoegdheden en verantwoordelijkheden.
- **Samenwerking**
  Werk tijdig, accuraat en volledig samen.
- **Emotionele intelligentie**
  Evalueer uw eigen acties en behandel de feedback.

Opgenomen in opleiding(en)

Commerciële Economie Duaal

School(s)

Instituut voor Business, Marketing en Finance

share your talent. move the world.

De ECTS onderwijscatalogus van de Hanzehogeschool Groningen wordt met de grootst mogelijke zorg samengesteld. Het is echter mogelijk dat de inhoud van de catalogus -en de daarin vervatte informatie- verouderd, incompleet of onjuist is. Aan de inhoud van de catalogus kunnen dan ook geen rechten worden ontleend.