



SQUAVY



Browser Based Digital Audio Workstation

Businessplan

Fabian Mild

Fabian Hummel

Konrad Simlinger

Alejandro Dario Tomeniuc

Jänner 2025 | squavy.daw@gmail.com

<https://squavy.com> | Spengergasse 20, 1050 Wien *

Mild | mildfabian@gmail.com | +43 677 62099119

Hummel | fabianhummel22501@gmail.com | +43 664 2300483

Simlinger | konradsimlinger@gmail.com | +43 660 6775079

Tomeniuc | aletom07@gmail.com | +43 676 4188810



Inhaltsverzeichnis

1. Executive Summary	3
2. Das Unternehmen	4
2.1. Über uns.....	4
2.2. Problemstellung.....	4
2.3. Gründungsteam	4
3. Produktbeschreibung.....	6
3.1. Darstellung unserer 4P's	6
3.2. Unique Selling Proposition	9
3.3. Collaboration Option.....	9
3.4. Kundennutzen.....	10
3.5. Markenschutz.....	10
3.6. Leistungserstellung.....	11
4. Management	12
4.1. Organisationsstruktur	12
4.2. Projektmanagement	13
4.3. Informationen zum Unternehmen	15
4.4. SWOT-Analyse	15
4.5. Marktsegmentierung	16
4.6. Ziele & Unternehmensstrategie	17
4.7. Meilensteine.....	17
4.8. Marktpositionierung.....	18
5. Der Markt	20
5.1. Marktanalyse & Branche	20
5.2. Zielgruppe.....	20
5.3. Personas	21
5.4. Trends.....	22
5.5. Konkurrenz – Stärken-Schwächen Analyse.....	23
6. Marketing & Vertrieb.....	25
6.1. Marketingstrategien & Kommunikationskanäle	25
6.2. Logo & Name.....	25
7. Finanzen	26
7.1. Umsatz.....	26
7.2. Investitionen & Aufwände	26
7.3. Personal.....	27
7.4. Quick Check.....	27
7.5. Umsatzplanung.....	28
7.6. Finanzierung	30
7.7. Zusammenfassung.....	31
8. Anhang	35



1. Executive Summary

Die Squavy FlexKapG wird von vier ambitionierten Gesellschaftern betrieben, die sich zum Ziel gesetzt haben, den Einstieg in die Musikproduktion zu vereinfachen und kreatives Arbeiten zu fördern.

Mit Squavy entsteht eine innovative, browserbasierte **Digital Audio Workstation (DAW)**, die klassische Musikproduktionswerkzeuge mit modernen Technologien wie künstlicher Intelligenz und **Echtzeit-Kollaboration** kombiniert. Nutzer können Melodien erstellen, bearbeiten und ihre Projekte ohne technischen Aufwand direkt mit anderen teilen. Besonderen Wert legen wir auf unseren **hauseigenen modularen Synthesizer**, der intuitives Sounddesign einer etwas anderen Art ermöglicht.

Create your first masterpiece with Squavy



Unsere Software richtet sich an eine breite Zielgruppe von Hobbyisten, die ihre ersten Schritte in der Musikproduktion machen, bis hin zu professionellen Musikern und Produzenten. Auch **Bildungseinrichtungen** können von Squavy profitieren, indem sie Schülern und Studenten praktische Einblicke in die Audioproduktion ermöglichen.

Um uns von der Konkurrenz abzuheben, legen wir Wert auf ein benutzerfreundliches, jedoch interessantes Design, plattformübergreifende Nutzung und fortschrittliche Features, die den kreativen Prozess erleichtern. Ergänzt wird unser Angebot durch **faire Preise** und gezielte Marketingmaßnahmen über unsere Social Media Präsenz und Kooperationen mit Influencern oder Unternehmen aus der Musikbranche.

Beim Markteinstieg setzen wir auf eine kleine Nutzergruppe, um die Software verstärkt durch Feedback zu verbessern. Dies ermöglicht es uns, ab dem zweiten Jahr groß durchzustarten. Mit unserem Standardpreis von **€ 7,99** im Monat erreichen wir den **Break Even Point** planungsweise mit dem **dritten Geschäftsjahr**.

Mit einer klaren Vision, einem motivierten Team und einem innovativen Produkt schaffen wir ein neues Level für Einsteiger der Musikproduktion!



2. Das Unternehmen

2.1. Über uns

Das Unternehmen Squavy FlexKapG besteht aus Fabian Mild, Fabian Hummel, Konrad Simlinger und Alejandro Tomeniuc. Unser gemeinsames Ziel ist es, den Einstieg in die Musikproduktion für passionierte Musiker und Hobbyisten deutlich zu erleichtern.

2.2. Problemstellung

Musik ist eine Kunst, die sich in den letzten Jahrzehnten immer weiter auf die digitale Ebene ausgeweitet hat. Doch wie gestaltet sich der Start in die Szene? Lee Cromatie beschreibt in seinem Blog¹ mögliche Zugangspunkte für Anfänger. Dabei gewöhnen diese ihre User mit verschiedensten Herangehensweisen an die Szene. Doch auch wenn die Einstiegsmöglichkeiten vielfältig sind, wird leider oft ein entscheidendes Detail übersehen: die **individuellen Präferenzen der Nutzer**. Häufig wird ein **simples User Interface** beworben, als wäre das die einzige Voraussetzung für einen erfolgreichen Einstieg. Die **Konzepte** hinter der Musikproduktion werden jedoch nicht so intuitiv übermittelt, wie es das Interface vermuten lässt. Es mangelt an **Lernhilfen**, um dieses notwendige Verständnis aufzubauen. Außerdem sind vorhandene Vertreter im DAW-Markt wenig kreativ, wenn es um nischen- oder neuartige Features geht. Eine ausführliche Analyse beschreiben wir in unserer [Marktpositionierung](#).

2.3. Gründungsteam

Unser Team besteht aus vier leidenschaftlichen Softwareentwicklern und Gesellschaftern. Durch die zahlreichen Kenntnisse, die wir über die letzten fünf Jahre in den verschiedensten technischen Bereichen gesammelt haben, sehen wir uns in der Lage, diese Vision erfolgreich zu verfolgen.

Jedes Mitglied unseres Teams bringt dabei spezifische Verantwortlichkeiten und Stärken ein:

¹ <https://emastered.com/de/blog/best-daw-for-beginners>

Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



Fabian Mild: Leidenschaftlicher Musiker und Experte für die technische Implementierung **digitaler Soundgenerierung**. Seinen Perfektionismus und Ehrgeiz macht er sich in Squavy zu nutzen, um unseren Nutzern faszinierende Audioqualität zu liefern.

Fabian Hummel: Hobbymusiker und Experte für **digitale Kommunikation** über das Internet. Er liebt es, sich neuen Herausforderungen zu stellen und versucht stets seinen Horizont zu erweitern. Sein Bestreben nach der besten Lösung für ein Problem zu finden, lässt sich vor allem hinter den Kulissen sehen.

Konrad Simlinger: Experte der **verteilten Systeme und Teilzeit-Frontendentwickler**. Dank ihm ist Squavy immer und überall auf der Welt erreichbar und analytische Daten für Administratoren jederzeit einsehbar. Sein Ehrgeiz, ein ganzes Ökosystem rund um Squavy aufzubauen, zahlt sich in unserem Projekt mehr als nur aus.

Alejandro Dario Tomeniuc: Erfahrener **Speaker und Software-Engineer** spezialisiert auf **DevOps**. Seine besondere Stärke liegt darin, Menschen zu inspirieren und zu motivieren – und Musik ist für ihn ein einzigartiges Mittel, um genau das zu erreichen. Darüber hinaus verantwortet er die Bereitstellung von Anwendungen sowie den zuverlässigen Betrieb von Services für Kunden und Partner.



v. l. n. r.: Fabian Mild, Fabian Hummel, Konrad Simlinger & Alejandro Tomeniuc



3. Produktbeschreibung

3.1. Darstellung unserer 4P's

Product

Grundsätzlich erweitern wir die große Auswahl an Funktionen eines herkömmlichen Musikstudios mit modernen Komponenten wie **künstlicher Intelligenz** und **kollaborativer Zusammenarbeit** und bringen dieses Produkt im Anschluss an die breite Masse.

Im Vordergrund steht die Entwicklung einer **benutzerfreundlichen, web-basierten digitaler Audio Workstation (DAW)**. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf der Verbesserung der Arbeitsumgebung für unerfahrene Nutzer, indem wir ihnen die Möglichkeit bieten, ganz einfach mit der Audioproduktion loszulegen.

Zu den wichtigsten Steuerelementen gehören unter anderem ein **MIDI-Editor**, mit dem Benutzer eigene Melodien mit Leichtigkeit erstellen und bearbeiten können, egal ob mit Maus, Tastatur oder echten Musikanstrumenten. Nicht zu vergessen ist der **Track-Editor**, mithilfe man aus den einzelnen Audiospuren und Melodien den tatsächlichen Song zusammenbaut. Das **Herzstück** von Squavy ist unser **eigener digitaler, modularer Synthesizer**, mit welchen Nutzer auf intuitiver und fast schon spielerischer Art und Weise Klänge erschaffen und anpassen können.

Um uns von unserer Konkurrenz abzuheben, befassen wir uns natürlich auch intensiv mit aktuellen Technologien wie dem Einsatz von **künstlicher Intelligenz** als Hilfestellung für Melodien oder Synthesizer-Konfigurationen. Das hilft vor allem Einsteiger, um ein Gefühl für das Programm zu entwickeln und professionelle Ergebnisse zu erzielen, ohne tiefgehende technische Kenntnisse zu benötigen.

Darüber hinaus sollen die Nutzer in der Lage sein, über **temporäre Sitzungs-Codes** in Echtzeit zusammenzuarbeiten, um untereinander Wissen oder Ideen auszutauschen, ohne unbequemlich Projektdateien von A nach B schicken zu müssen.

Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



Price

Unsere Preisgestaltung basiert auf einem klassischen Freemium-Prinzip, also eine kostenlose Basisversion, welche die meisten Features enthält und keine Anmeldung voraussetzt, kombiniert mit einem monatlichen Abonnement, das dem Käufer mehr Features und Supportmöglichkeiten verschafft. Um aber User die Möglichkeit zu geben auf ein monatliches Abonnement zu verzichten, bieten wir auch eine Lifetime Version als einmal Kauf an. Für alle Käufe ist es jedoch notwendig, einen Onlineaccount zu erstellen, um die Bestellung in unser System einzutragen.

	Basis	Premium ⭐	Lifetime
Kostenpunkt	€ 0,-	€ 7,99 p. M.	€ 175
Accounterstellung	Nicht zwingend nötig	✓	✓
Alle Standardfunktionen	✓	✓	✓
Onlineforum und Dokumentation	✓	✓	✓
Projekt abspeichern & exportieren	✓	✓	✓
Zugriff auf Betaversionen		✓	✓
Priority-Support		✓	✓
Cloudspeicher		✓	✓
Onlinekollaboration	Max. 10 Minuten Max. 2 Personen	✓	✓
Externer Plugin Support		✓	✓
KI-Unterstützung	Max. 5 Prompts	✓	✓



Kostenpunkt: € 4,99

- 20x Retro Synthesizers
- 100x Retro Samples
- 2x Full Sample Songs



Kostenpunkt: € 6,99

- 10x Rock & Metal Synths
- 100x Samples
- 2x Full Sample Songs

Zudem bieten wir auch einmalige Käufe für vorgefertigte Synthesizer-Konfigurationen, hochqualitative Samples, sowie fertige Melodien und Projektdateien, die den Nutzer inspirieren, dessen musikalischen Fähigkeiten vollständig zu Entfalten.

Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



Placement

Squavy wird ausschließlich im Internet angeboten in unserem eigenen Webshop unter shop.squavy.com. Somit kann man jederzeit unseren Dienst monetär erwerben und sollten Probleme oder Fragen entstehen, können uns diese per E-Mail gesendet werden.

An besonderen Ereignissen wie Black Friday und dem internationalen Tag der Musik planen wir, sowie der Großteil unserer Konkurrenz, Rabatte an unsere Kunden zu vergeben, um das Interesse zu steigen.

Promotion

Squavy wird auf vielen verschiedenen Plattformen auf unterschiedlichste Arten angeworben. Unsere Werbung wird auf die verschiedenen Sozialen Medien angepasst, um die richtige Zielgruppe anzusprechen. Dabei fokussieren wir uns auf hochqualitative und kurze sowie aussagekräftige Videos und Kooperationen mit Influencern aus der Musikszene.

Auf YouTube veröffentlichen wir regelmäßige Blogs über den Entwicklungsfortschritt unserer App und tauchen gerne tief in die Materie ein, um den ein oder anderen interessierten Zuschauer Einblicke hinter die Kulissen zu geben. Die Reichweite steht hierbei eher weniger im Fokus – vielmehr sollen die Videos ein wertvoller Beitrag zur Open-Source Community sein.



Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



3.2. Unique Selling Proposition

Erstelle, kollaboriere und produziere Musik überall mit einem browserbasierten Musikstudio. Mit einem modularen **Synthesizer**, reibungsloser Multi-Plattform-Funktionalität, Unterstützung für **Plugins** und dem intuitiven Design macht unsere Digital Audio Workstation die professionelle Musikproduktion zugänglich für jeden - immer und überall.



3.3. Collaboration Option

Squavy bietet viele Möglichkeiten mit anderen Unternehmen zusammenzuarbeiten, um den Erfolg auf ein nächstes Level zu steigern. Wir sehen die Gelegenheit, unser Produkt in **akademischen Institutionen** zu etablieren, um Lernende von dem Ton- bis zum Musikerstellungsprozess näherzubringen, zu begleiten und simplifizieren. Zudem bietet sich die Möglichkeit, Partnerschaften mit diversen **Musikproduzenten** einzugehen, um Anerkennung und Reputation aufzubauen.



3.4. Kundennutzen

1. **Zeitersparnis:** Die Webapplikation ermöglicht es Nutzern, effizient und einfach in die Musikproduktion hineinzusteigen, ohne davor viel Zeit damit aufzuwenden zu müssen, die Funktionsweise des Programms zu nutzen.
2. **Übersichtlichkeit:** Ein intuitives Interface sorgt für eine klare Struktur und einfache Bedienung, sodass Nutzer schnell produktiv arbeiten können.
3. **Nachhaltigkeit:** Durch die browserbasierte Nutzung entfällt der Bedarf an leistungsstarker Hardware, was Ressourcen schont und Energieverbrauch reduziert.
4. **Benutzerfreundlichkeit:** Dank einfacher Bedienung und einem klaren User-Interface eignet sich Squavy sowohl für Anfänger als auch für professionelle Musikerinnen und Musiker.
5. **Informationszugriff:** Kollaborative Echtzeitbearbeitung und Cloud-Synchronisation ermöglichen schnellen Austausch und Zugriff auf Projekte von überall auf der Welt.

3.5. Markenschutz

Es ist geplant, dass das Produkt „Squavy“ durch eine **Wortbildmarke** in Europa geschützt wird, um Nachahmung, Fälschung sowie unbefugte Nutzung zu verhindern. Durch den Schutz als Wortbildmarke erhält Squavy das ausschließliche Recht, Logo und Markennamen in Bezug auf die angebotenen Dienstleistungen zu verwenden. Dies ermöglicht uns, rechtliche Schritte gegen rechtswidrige Handlungen einzuleiten.

Außerdem schafft die Wortbildmarke Vertrauen bei den Kunden, da sie die **Authentizität und Qualität** der Dienstleistung von Squavy symbolisiert. Kunden können sich darauf verlassen, dass sie mit einem zuverlässigen Anbieter zusammenarbeiten, der seine Marke schützt.

Darüber hinaus erleichtert der Schutz als Wortbildmarke die **Unterscheidung** von anderen Marken auf dem Markt und stärkt die Positionierung von Squavy als einzigartige und unverwechselbare Digital Audio Workstation. Dies trägt dazu bei, unser Wachstum zu fördern, indem ein Wiedererkennungswert geschaffen wird.

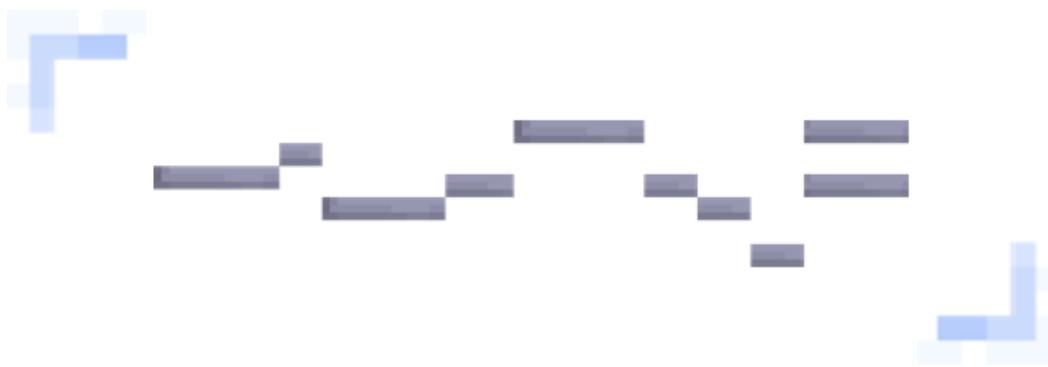


3.6. Leistungserstellung

Squavy widmet sich der **Planung, Steuerung, Implementierung** und kontinuierlichen **Weiterentwicklung** der eigenen Kernleistungen. Das bedeutet, dass die Erfassung von Produkten, Verwaltung sowie Vermarktung der Plattform erfolgt, um weiteres Angebot zu schaffen und bewussten Konsum am allgemeinen Markt zu forcieren. Zudem werden alle derzeitigen Entwicklungen von Prototypen teamintern durchgeführt.

Dabei werden folgende Funktionen eigenständig durchgeführt:

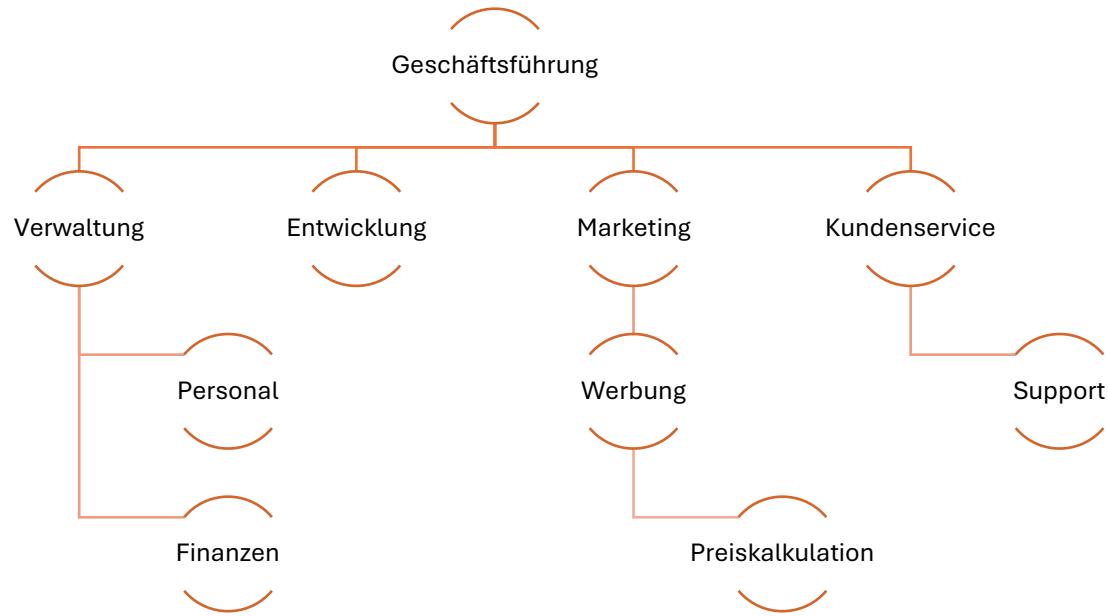
- Software-Entwicklung und Wartung
 - Technische Umsetzung sowie Weiterentwicklung der Prototypen
 - Durchführung von Plattform-Launches
 - Sicherstellung der Stabilität der Plattform im Live-Betrieb
- Sicherstellung des laufenden Betriebs
- Marketing
- Aufbau und Pflege eines Kooperationsnetzwerkes
- Monitoring und Analyse





4. Management

4.1. Organisationsstruktur



Die **Geschäftsführung** stellt sich zusammen aus den Gesellschaftern Fabian Mild, Fabian Hummel, Konrad Simlinger und Alejandro Tomeniuc. Für die **Verwaltung** sind unter anderem Hr. Mild und Mr. Tomeniuc zuständig. Die **Entwicklungsabteilung** ist für die Gestaltung, Umsetzung und Auslieferung von neuen Features verantwortlich. Hauptansprechpartner hierfür sind Hr. Hummel und Hr. Simlinger. Das **Marketingteam**, geführt von Hr. Hummel, konzentriert sich auf die Vermarktung des Unternehmens und seiner Produkte. Dazu gehören Marktforschung, Werbung, Preisgestaltung und die Entwicklung von Marketingstrategien. Zuletzt kümmert sich der **Kundenservice** unter Leitung von Hr. Simlinger um die Lösung von Problemen und Bearbeitung von Reklamationen.



4.2. Projektmanagement

Aufgabenverteilung und Ressourcenplanung

Um stets organisiert zu bleiben, haben wir uns für eine **agile Unternehmensführung** entschieden. Diese hilft uns, effizient zu arbeiten, ohne den Überblick zu verlieren. Dafür nehmen wir uns Tools wie Notion und dessen integrierten Kanban Boards zur Hilfe, um einen zentralen Ort für unsere Pläne sowie Aufgaben zu haben.

Sollten sich Aufgaben einmal in einem gewissen Sprint nicht ausgehen, plant man sie stattdessen in einem der nächsten Sprints ein. Insgesamt wurden schon **1.300 Stunden** in den letzten **2 Jahren** ins Projekt investiert. Für den Zeitraum des Diplomprojekts sind jeweils noch **70 weitere** pro Person eingeplant, und das über die nächsten **2 Monate**.

Die Zusammenarbeit innerhalb des Projektteams ist bisher gut verlaufen. Änderungen, Neuigkeiten und Probleme werden stets den anderen Mitgliedern durch zweiwöchige Sprint-Meetings mit unserem **Diplomprojektbetreuer** Ing. MSc. Klaus Unger direkt kommuniziert und inkludieren:

- **Weekly Standup:** Status besprechen, Konflikte identifizieren, nächste Schritte
- **Sprint Planning:** Hierbei Ziele und Grenzen für den Sprint festgelegt. Es werden Aufgaben im Backlog priorisiert und auf die Teammitglieder aufgeteilt.
- **Sprint Meeting:** Kurze Präsentation der erledigten Arbeit, gefolgt von konstruktivem Feedback und Vorschlägen für Verbesserungen

Den Aufgabenaufwand schätzen wir mithilfe von **Story Points** ein. Hierbei gilt die Regel, dass ein Story Point einem halben Tag Aufwand für die Implementierung und einen weiteren halben Tag fürs Testen benötigt.

Koordination

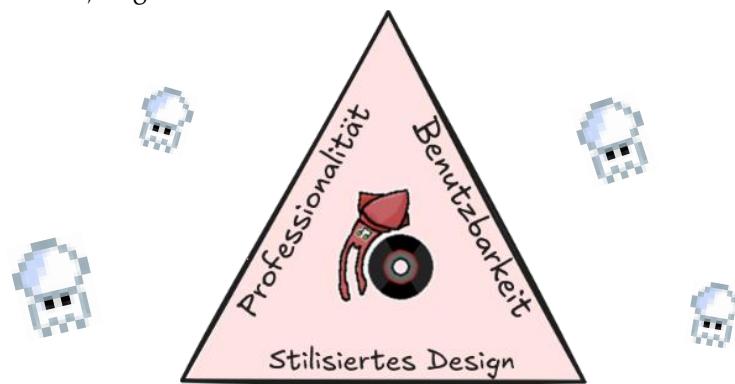
Die schulische Projektbetreuung durch unsere Lehrerinnen und Lehrer, die bereits viel Erfahrung in der **Wirtschaft, Projektentwicklung, Umsetzung und Vermarktung** von Projekten haben, ist optimal für unser Team, da wir uns jederzeit einfach und rasch an sie wenden können, sollten wir etwas benötigen. Auch durch die im Schulalltag erworbenen Kompetenzen haben wir den Vorteil, unsere Fähigkeiten in



verschiedensten Fachbereichen wie Projektmanagement, Softskills und Entwicklung gezielt einzusetzen, um Squavy schnellstmöglich in Richtung Ziel zu bringen.

Umgang mit Einflüssen und Konflikten

Zu Beginn der Ideenfindungsphase gab es einige Meinungsverschiedenheiten bezüglich der Kernidee sowie dem Design des Programms. Einerseits war uns die **Einsteigerfreundlichkeit**, jedoch auch die **Benutzbarkeit** und **Professionalität** wichtig, was zu Konflikten führte. Durch jahrelange Erfahrung in der Projektentwicklung haben wir uns schlussendlich dafür entschieden, zunächst die Kernidee genauestens herauszuarbeiten, an der wir bis heute nichts geändert haben. Anschließend haben sich über Jahre hinweg verschiedenste **Design- und Implementierungskonzepte**, die wir stets verbessert haben, ergeben.



Um nicht den roten Faden zu verlieren, präsentieren wir immer aktuelle Fortschritte des Projekts außenstehenden Personen wie **Freunde, Familie sowie Lehrpersonen**, um wertvolles Feedback einzuholen. Auch in Zukunft werden wir uns Mühe geben, Vorschläge und Feedback der Community einzubauen.

Auf den **hauseigenen Synthesizer** legen wir bis heute besonderen Wert und versuchen seit Beginn der Projektimplementierung, die **optimale Lösung** für eine browserbasierte, qualitativ überzeugende und digitale Soundgenerierung zu schaffen. Dies ist nicht gerade die einfachste Arbeit und mit vielen Rückschlägen verbunden. Deswegen setzen wir uns als Team immer wieder zusammen, um an möglichen Lösungen zu arbeiten. Bis dato hat dieser Ansatz hervorragend funktioniert.



4.3. Informationen zum Unternehmen

Derzeit befindet sich Squavy FlexKapG in der Umsetzungsphase und es wird eine Gründung als **Flexible Kapitalgesellschaft** vollzogen. Die Verwaltung der Website liegt vorerst in den Händen der Gründer. Nach dem Abschluss der Gründungsphase erfolgt der nächste Schritt mit Networking und dem Aufbau einer **Community**, deren Kontakte sich als potenzielle Partner und Investoren für die Zukunft ergeben können.

Für die Erstellung der notwendigen Dokumente wie den Gesellschaftsvertrag und den Eintrag ins **Firmenbuch** wurde jeweils ein Budget von **€ 500,00** veranschlagt. Diese Dokumente werden in enger Abstimmung mit den Gesellschaftern von einem Juristen erstellt, um sicherzustellen, dass alle rechtlichen Anforderungen und Vereinbarungen ordnungsgemäß erfüllt sind.

Die Gründung und die ordnungsgemäße Erstellung der **Gründungsdokumente** sind entscheidende Schritte, um die rechtliche Grundlage für das Unternehmen zu schaffen. Mit diesen Maßnahmen wird die rechtliche Sicherheit sowie Stabilität der Firma gewährleistet, um sich erfolgreich im Markt zu etablieren und langfristigen Erfolg zu erzielen.

4.4. SWOT-Analyse

- 1. einfaches Arbeiten mit Freunden
- 2. ansprechendes visuelles Design
- 3. sanfte Lernkurve
- 4. simple Bedienbarkeit
- 5. weitreichende und professionelle Funktionen
- 6. personalisierbare Einstellungen

- 1. relativ kleines Team
- 2. geringe Bekanntheit unseres Produkts
- 3. wenige Umsatzmöglichkeiten
- 4. Herausforderung bei der Kundenbindung
- 5. komplexer Technologieeinsatz

- 1. zunehmende Relevanz des Mobilmarktes
- 2. schnelles Wachstum und Abgrenzung durch Nischen im Markt
- 3. einfache Verfügbarkeit durch das Internet
- 4. Förderung der Open-Source Community
- 5. Unterstützung der Audiotechnologie des Webs

- 1. Führende Anwendungen werden von großen Unternehmen geleitet.
- 2. relativ kleiner Markt
- 3. hohes Risiko trotz großer Anstrengung
- 4. abhängig von externer Open-Source-Software

Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



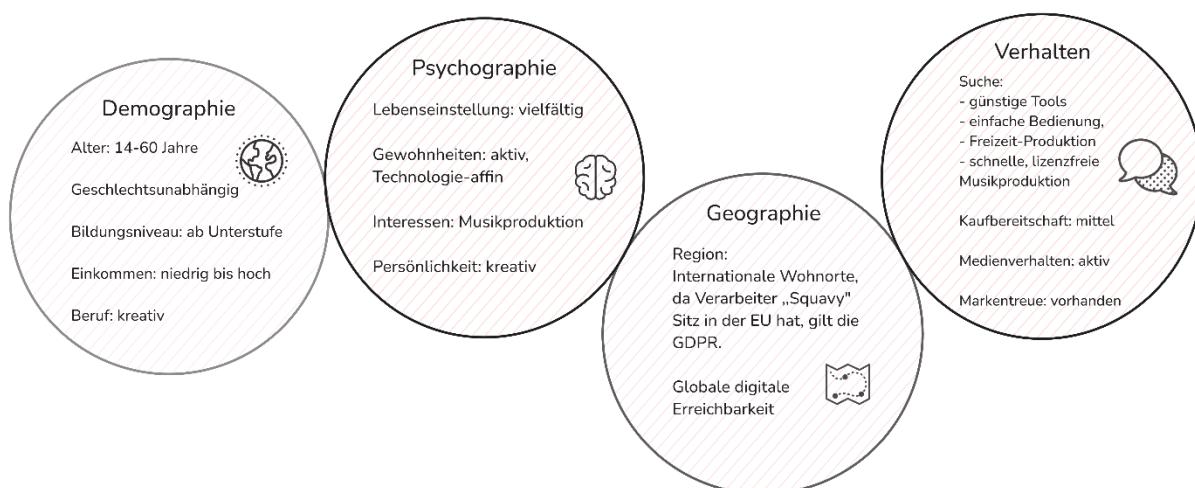
Squavy punktet mit einer intuitiven **Bedienung**, ansprechendem **Design** und flexiblen, professionellen **Funktionen**. Eine sanfte Lernkurve und personalisierbare Einstellungen erleichtern die Nutzung.

Herausfordernd ist die Tatsache, dass wir ein kleines Team sind und nicht die Möglichkeit haben, uns vollständig zu entfalten. Resultierend daraus müssen wir leider einige erwünschte Features außen vor lassen, die wir jedoch zu einem späteren Zeitpunkt mithilfe von zusätzlichen Mitarbeitern implementieren werden. Zudem ist die geringe Bekanntheit eine Hürde, die durch eine starke Onlinepräsenz überwunden werden kann.

Um sich von unserer Konkurrenz abzuheben, setzen wir auf eine **faire Preisgestaltung**, welche die Kundenbindung erhöht und unser Produkt für viele attraktiver macht. Diesen Wettbewerbsvorteil machen wir uns zu Nutzen und ermöglichen Squavy damit einen sicheren Platz in der Branche - wir uns sicher, konkurrierende Marktführer mit unserem Businessmodell ausschalten zu können.

Mit guter Planung im Voraus ist der **komplexe Technologieeinsatz** kein Grund zur Sorge und erweitert den Horizont sowohl unseres Teams als auch der Open-Source Gemeinschaft. Zwar sind wir auf externe Open-Source-Software angewiesen, jedoch wird diese regelmäßig auf Sicherheit und Zuverlässigkeit geprüft und findet zudem breite Anwendung in zahlreichen anderen Programmen.

4.5. Marktsegmentierung





4.6. Ziele & Unternehmensstrategie

Squavy soll anders als andere Produkte in der Branche hauptsächlich in Form einer **Subskription** vermarktet werden. Dabei werden **monatlich 7,99 €** verlangt, um das Abonnement aufrecht zu erhalten. Eine **kostenlose Testversion** von Squavy ist außerdem verfügbar, wobei aber einige Features wie externer Plugin Support, Online-Kollaboration, KI-Unterstützung sowie Cloudspeicher nicht verfügbar sind. Des Weiteren sind in dieser Version die Anzahl der möglichen Komplexität eingeschränkt. Mit dem Erwerb von Squavy erhält man zudem Zugriff auf **erweiterten Support**, sowie den **Nightly Builds** der Software.

1. GJ	2. GJ	3. GJ	4. GJ
Gründungsjahr	2. Geschäftsjahr	3. Geschäftsjahr	4. Geschäftsjahr
Fokus auf Onlinepräsenz 250 neu abgeschlossene Subscriptions, 350 verkaufte Packs und 60 verkaufte Lifetime Plans Konstruktives Feedback einholen schnelle Featureentwicklung	850 neu abgeschlossene Subscriptions, 700 verkaufte Packs und 290 verkaufte Lifetime Plans erste Kooperationsanfragen	800 neu abgeschlossene Subscriptions, 900 verkaufte Packs und 350 verkaufte Lifetime Plans stetige Verbesserung des Service und erweiterte / besser ausgebauten Features	450 neu abgeschlossene Subscriptions, 1500 verkaufte Packs und 360 verkaufte Lifetime Plans Instandhaltung der Software Bug fixes sowie Feature Anfragen Fokus auf Medienpräsenz legen

4.7. Meilensteine

2. Geschäftsjahr:

- Produktentwicklung abgeschlossen
- lokale Werbekampagnen gestartet
- internationale Ausrollung des Projekts abgeschlossen

3. Geschäftsjahr:

- Insgesamt 1900 Abonnements abgeschlossen
- erste Kooperationsanfragen eingegangen

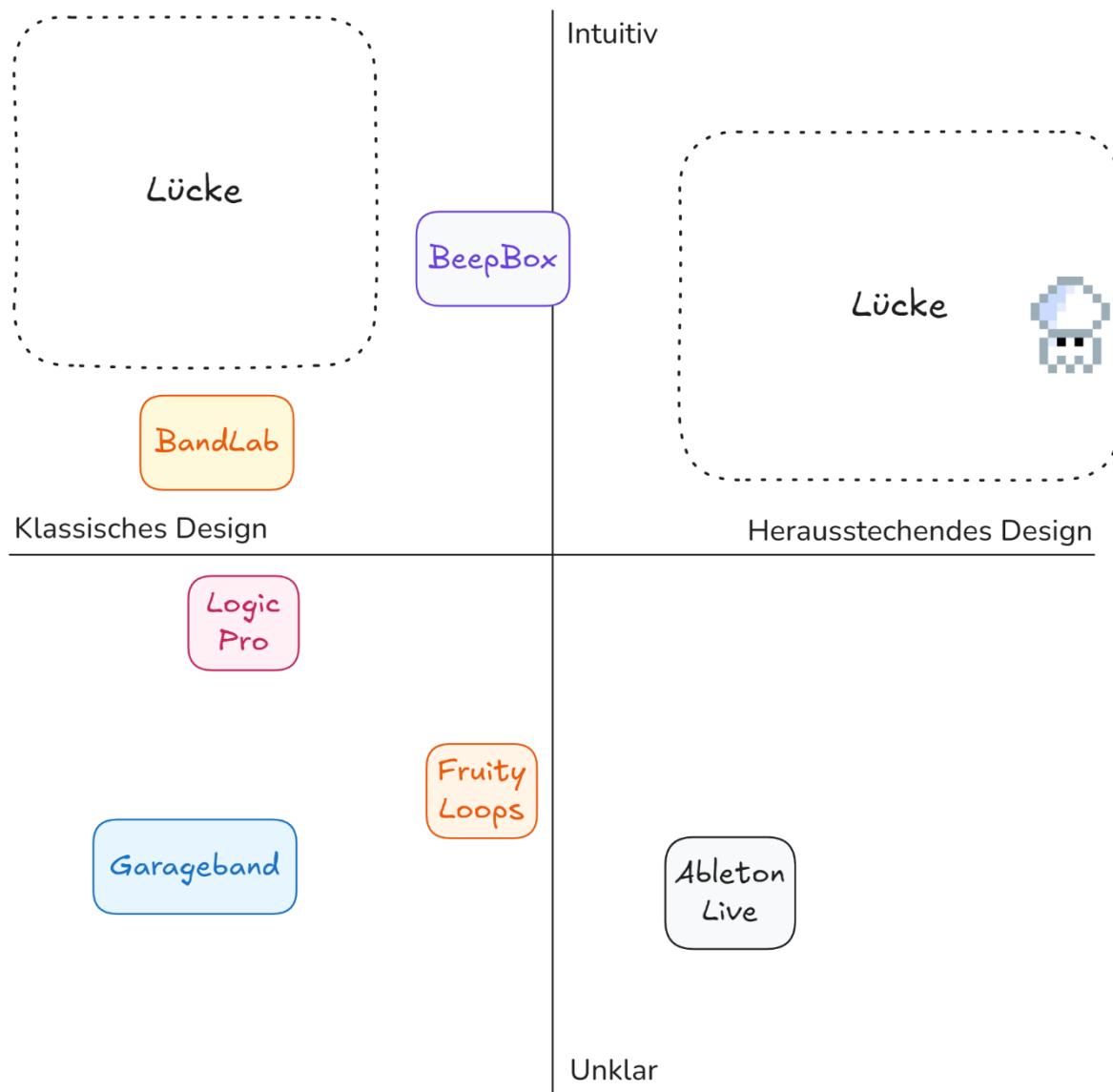
4. Geschäftsjahr:

- Insgesamt 2350 Abonnements abgeschlossen



4.8. Marktpositionierung

Design



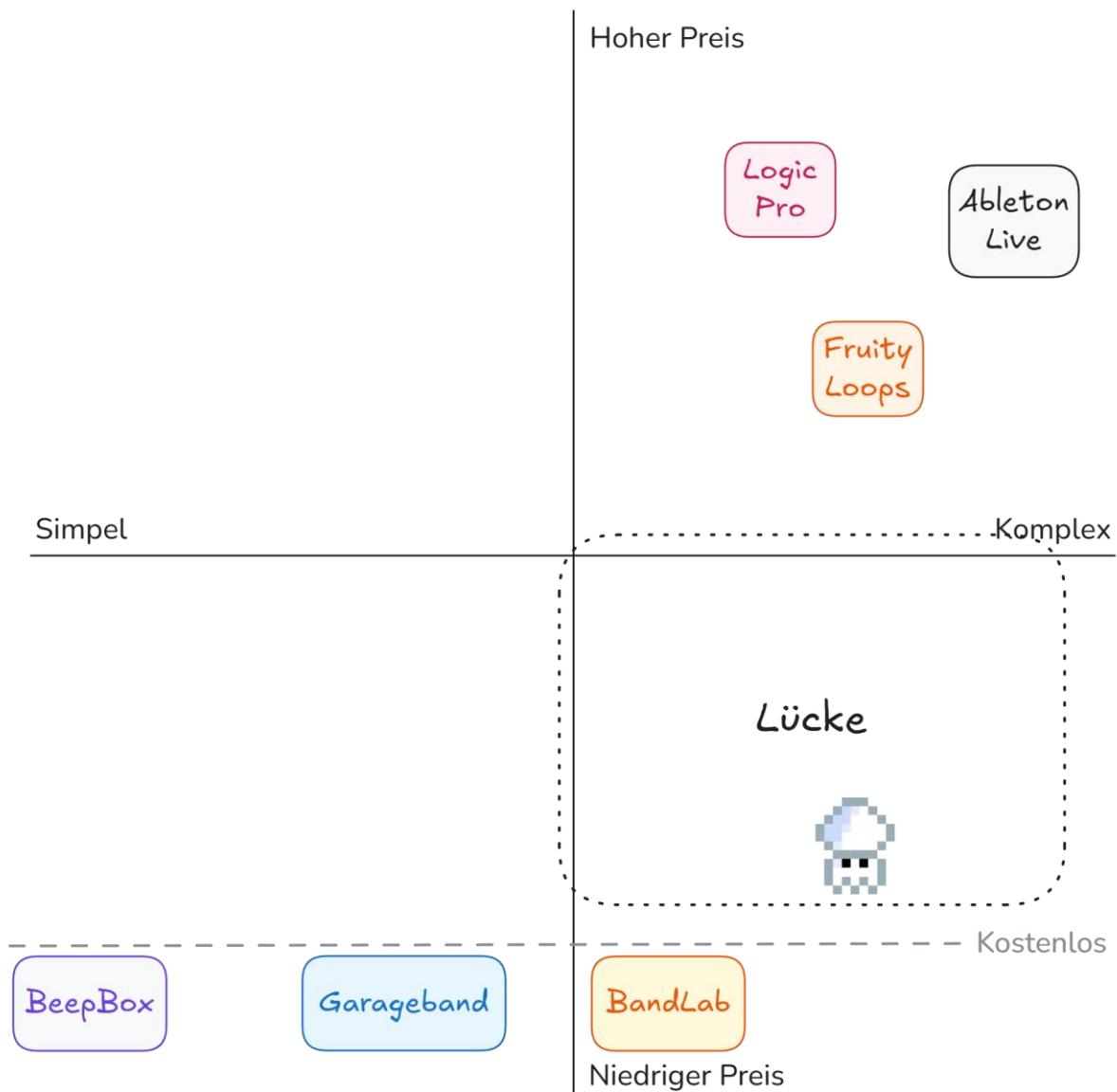
Diese Matrix veranschaulicht die Marktpositionierung von verschiedenen Produkten anhand dessen, wie **intuitiv verständlich** dessen Funktionen sind und anhand ihres **Designs**. Dabei finden sich professionelle Tools eher im unklaren und generischen Bereich. Um unser Produkt im Markt zu etablieren, haben wir uns für ein **ausgefallenes Design** entschieden, dass trotzdem ein hohes Maß an intuitiver Funktionalität vorweisen kann.

Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



Preis



Eine andere spannende Perspektive des Marktes ist die Positionierung anhand des **Preises**, sowie der **Anzahl und Komplexität der Features**. Squavy soll den Nutzern einen einfachen Einstieg in die professionelle Musikproduktion geben. Dabei skalieren wir die mögliche Komplexität **individuell auf die Bedürfnisse** der Nutzer, um niemanden abzuschrecken, aber trotzdem möglichst viele Nutzer abzuholen. Und das für einen fairen Preis.



5.Der Markt

5.1. Marktanalyse & Branche

Der Musikmarkt der Digital Audio Workstations ist relativ gesättigt. Einzigartig ist man nur mit neuartigen und innovativen Ideen, die den Nutzern einen speziellen Mehrwert liefern. Bei Squavy sind das unter anderem die **kollaborativen Features** und der **simple Zugang**, also ganz ohne Onlineaccount oder Installation eines Programms. Dieser Vorteil schafft eine einladende Atmosphäre, die Kunden abholt und bei uns behält. Des Weiteren spielt Squavy in diesem Zusammenhang eine entscheidende Rolle, da es fortschrittliche Technologien einsetzt, um die Bedürfnisse der Zielgruppen zu erfüllen.

5.2. Zielgruppe

Die Zielgruppe des Produkts besteht aus **Bandmitgliedern** und **aufstrebenden Musikern**, die ihre einzigartigen Fähigkeiten und ihre Kreativität einbringen möchten. Kollaboratives Songwriting profitiert oft von den vielfältigen Talenten jedes Einzelnen.

Weitere Zielgruppen sind **Musikproduzenten**, **Sounddesigner** und **Songwriter**, darunter sowohl professionelle als auch Amateurmusiker, die Musik entweder beruflich oder als Hobby erstellen. Darüber hinaus arbeiten Sounddesigner möglicherweise in den Bereichen Spieleentwicklung, Video- und Audioproduktion und benötigen Musik- sowie Soundbearbeitungssoftware für ihre Produktionsarbeit.

Zudem gehören auch **Bildungseinrichtungen** wie **Schulen**, **Musikakademien** und **Hochschulen** zur Zielgruppe. Ihre Lehrkräfte können die Software als pädagogisches Werkzeug nutzen, um effektive Musikproduktion, Sounddesign und digitale Audiotechniken zu vermitteln.



5.3. Personas

Demographie:

- Lukas Meier
- 28 Jahre
- Non-Binary
- Oslo, Norwegen

Hintergrund zur Person:

- Freelancer – Musikproduzent & Sounddesigner
- Abgeschlossenes Studium in Medieninformatik
- Kollaboriert regelmäßig mit anderen Künstlern online
- Lebt in einer WG in einer Großstadt



Identifikatoren:

- Hobbies: Lesen, Podcasts anhören, Joggen, Remixen, Sounddesign, Gaming
- Persönlichkeit: extrovertiert, lernbereit, kreativ
- Sehr aktiv auf Social Media & im Internet
- Lernt gerne neue Leute kennen und arbeitet mit ihnen

Erwartungen, Ziele & Emotionen:

- Einfache Bedienung
- Kollaboratives und flexibles Arbeiten
- Eigene Musik professionell produzieren
- Portfolio mit Produktionen aufbauen
- Spaß und Freude daran haben

Herausforderungen:

- Komplexität anderer DAWs
- Kreativblockaden
- Export und Kompatibilität
- Kosten

Ideale Lösung:

- Bei Problemen steht das Entwicklerteam zur Verfügung.
- Eine kostenlose Testversion ist fristlos verfügbar.
- Plattformunabhängig, da die Applikation im Browser läuft
- Einfache und intuitive Bedienung



Demographie:

- Ajala Rashid
- 22 Jahre
- Weiblich
- Kuala Lumpur, Malaysia

Hintergrund zur Person:

- Englischlehrerin
- Bachelor in Englischer Literatur an der Universität Malaya
- Hört gerne Musik in ihrer Freizeit und würde gerne das Komponieren ausprobieren.
- Lebt in einer Wohnung im Stadtzentrum

Identifikatoren:

- Hobbies: Lesen, Zeichnen, Reisen, Musik hören
- Persönlichkeit: introvertiert, engagiert, neugierig
- Selbstdiszipliniert: Wenn ihr etwas gefällt und sie es lernen möchte, strengt sie sich an.
- Musik ist eine Zuflucht in eine andere Welt.

Erwartungen, Ziele & Emotionen:

- Einfache Bedienung
- Spaß und Freude haben
- Kreativität freien Lauf lassen
- Gutes Preis-Leistungsverhältnis
- Lernressourcen wie eine Community oder Tutorials

Herausforderungen:

- Komplexität anderer DAWs
- Wenige Lernunterlagen bzw. nicht für Anfänger geeignet
- Kosten

Ideale Lösung:

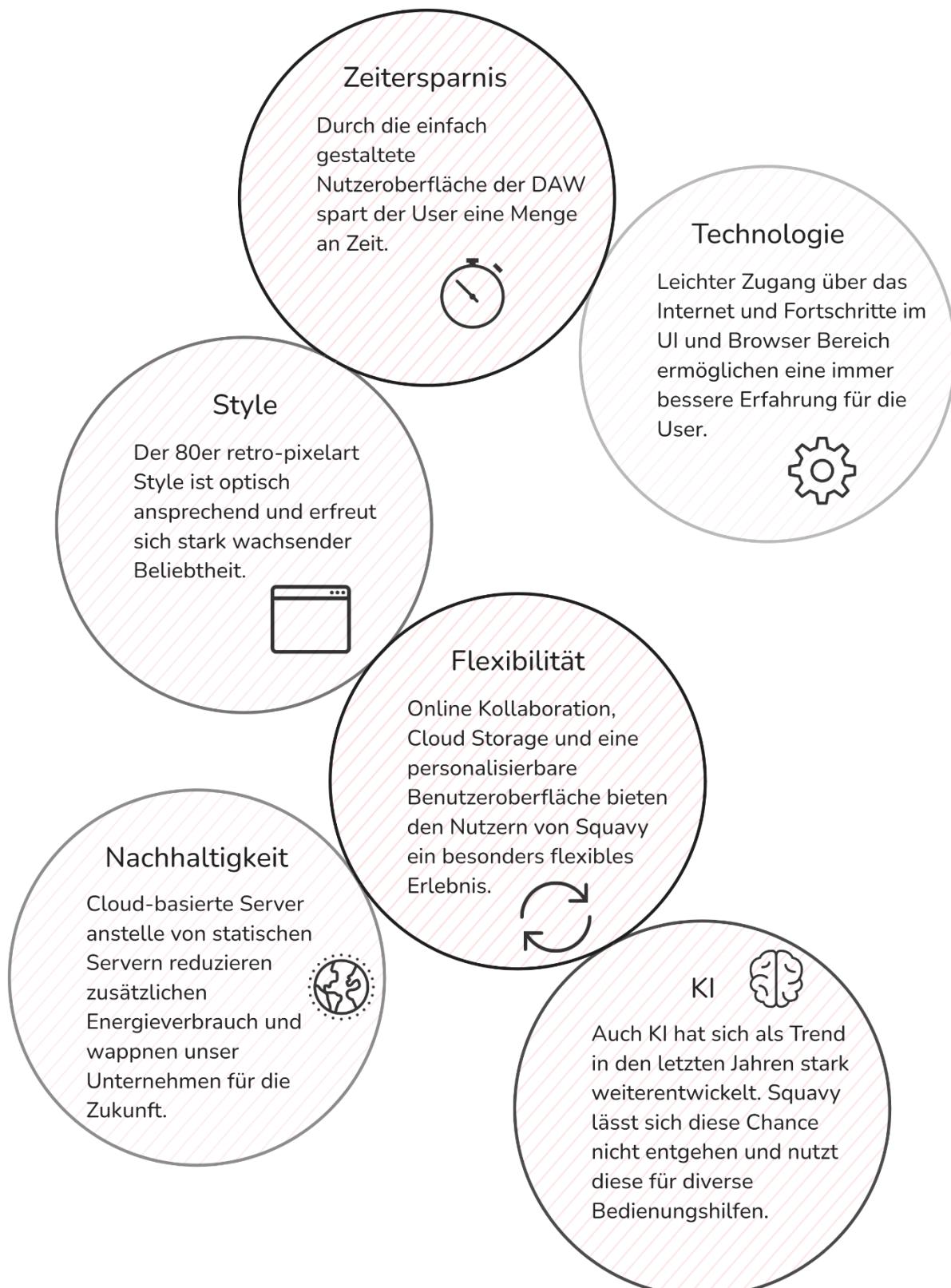
- Einfache und intuitive Bedienung
- Ausführliche Tutorials und Dokumentation für Squavy
- Jederzeit im Browser aufrufbar
- Speicherung von Ständen und Projekten

Bildquelle (1): <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/man-performing-audio/44>

Bildquelle (2): <https://www.moveup.de/tag/emotionale-gesundheit/>



5.4. Trends



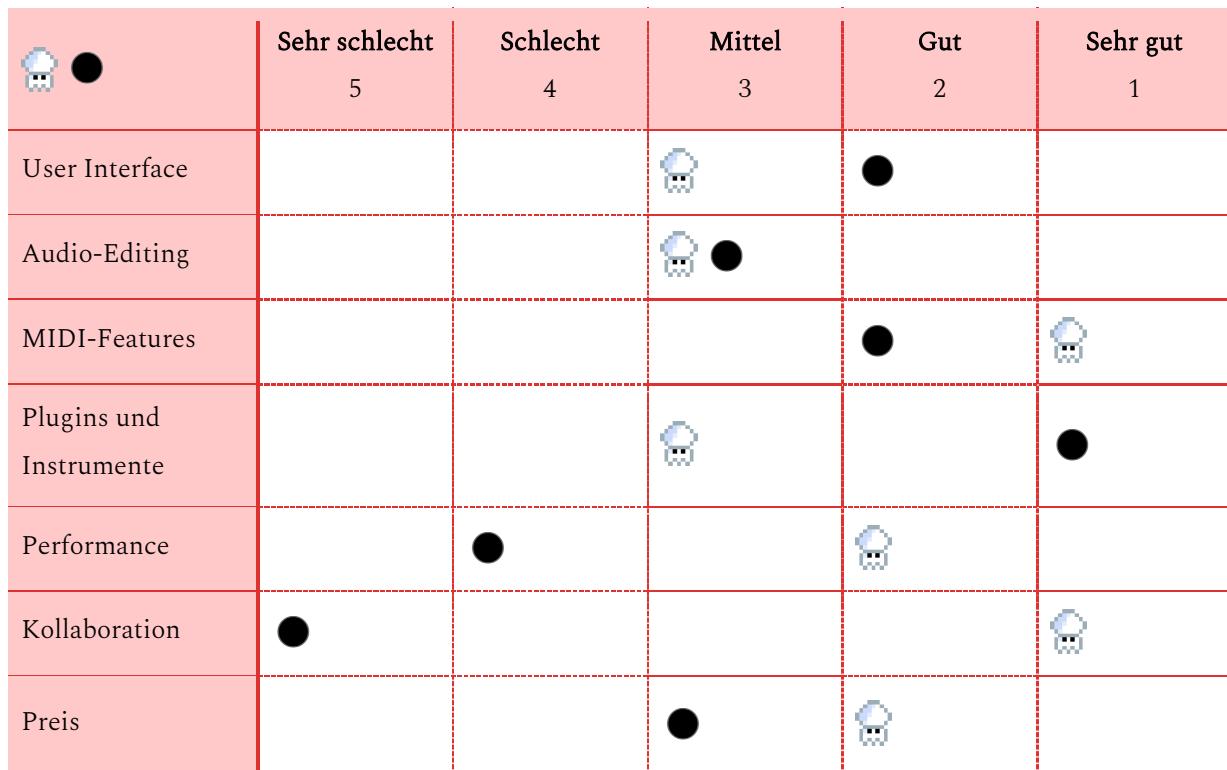


5.5. Konkurrenz – Stärken-Schwächen Analyse

Für den Vergleich unserer Stärken und Schwächen wurde in der folgenden Grafik eines der markführenden Audioprogramme **FL-Studio** (Fruity Loops Studio) vom Unternehmen Image Line hinzugezogen. Wir haben uns für dieses Programm entschieden, da wir damit bereits selbst viel persönliche Erfahrung gesammelt haben und es sich gut mit unserem Produkt vergleichen lässt.

Squavy	3, 3, 1, 3, 2, 1, 2	Durchschnitt: ~2.14
Fruity Loops Studio	2, 3, 2, 1, 4, 5, 3	Durchschnitt: ~2.86

niedriger = besser



Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



Merkmal	Produkt	Preis	Zielgruppe	Unterstützung
Squavy	DAW mit modularem Synthesizer und Multiplayer	Kostenlos mit Premium-Abo für €7,99 p. M. oder einmalig €175,-	Einsteiger	Alle modernen Browser. Speziell Google Chrome
FL-Studio	Komplizierte DAW mit modernem GUI	Verwendbar ab €229,-.	Einsteiger & Fortgeschrittene	Windows & macOS
Garageband	Simplifizierter Musikeditor auf dem Handy.	Kostenlos	Hobbyisten	Grundsätzlich iOS, aber auch MacOS
Logic Pro	Marktführende Erweiterung von Garageband	€229,99	Professionelle Producer & Studios	MacOS
BandLab	DAW mit Multiplayer & einschränkende Features	Kostenlos	Einsteiger	Alle modernen Browser
BeepBox	Minimalistische DAW	Kostenlos	Einsteiger	Browserbasiert
Ableton Live	Komplizierte DAW ähnlich zu FL-Studio	€297,00	Professionelle Producer & Studios	Windows & MacOS

Die Konkurrenzanalyse zeigt, dass sich die Programme in zwei Hauptgruppen unterteilen lassen, entweder sind sie browserbasiert oder laufen nativ auf dem Gerät des Nutzers. Native Programme haben sich bereits lange in dem Markt etabliert und sind für ihre große Auswahl an Features bekannt, wobei browserbasierte Programme eher für ihre eingeschränkte Nutzbarkeit gelten. Squavy beweist uns das Gegenteil und stellt eine beachtliche Alternative zu herkömmlichen DAWs dar und stellt Konkurrenten wie BandLab und BeepBox in den Schatten.



6. Marketing & Vertrieb

6.1. Marketingstrategien & Kommunikationskanäle

Für das Marketing setzen wir ausschließlich auf Werbung im **Social Media** Bereich. Auf Plattformen wie YouTube und Instagram möchten wir mit unserem Produkt beeindrucken. Außerdem sollen **Kooperationen** mit Influencern aus der Musikproduktionsbranche auch etwas erfahrenere Nutzer abholen. Für den Einstieg haben wir einen Trailer für die Digital Audio Workstation produziert, in dem die Schlüsselkonzepte von Squavy auf spielerischer Art und Weise dem Nutzer näher gebracht werden.



6.2. Logo & Name

Auf dem Logo ist ein **Kalmar**, der um eine Vinyl-Schallplatte schwimmt, abgebildet. Anstelle seiner Augen sitzt eine doppelte Achtelnote. Diese Merkmale zeigen unsere Bindung zur Musik. Dabei war dieses Logo maßgeblich an der Namensgebung unseres Unternehmens beteiligt. Squavy ist nämlich ein Fantasiename, der den englischen Wörtern „Squid“ und „Wave“ entspringt.





7.Finanzen

7.1. Umsatz

Unsere Umsätze beziehen wir aus den Premium Abonnements, den unterschiedlichen Packs und dem Lifetime Plan:

- Premium Abo: **€ 7,99**
- Price per Pack: **€ 4,99 bis € 6,99**
- Lifetime Plan: **€ 175,00**

So ergibt sich beispielsweise für die geplanten 250 abgeschlossenen Premium-Abos im ersten Jahr ein Umsatz von **€ 23.970,00**. Die geplanten 350 Packs machen durchschnittlich zusammen **€ 2.096,50** und die 60 verkauften Lifetime Plans machen genau **€ 36.566,50** aus.

7.2. Investitionen & Aufwände

Die einzige geplante anfängliche Investition ist ein Server für **€ 2.300,00**, auf dem die Website laufen wird. Erst im zweiten Jahr werden weitere EDV-Geräte hinzugekauft, um das gemeinsame Arbeiten zu erleichtern, was planungsweise **€ 6.000,00** ausmachen wird.

Da wir die ersten beiden Jahre primär von zuhause aus und online koordiniert arbeiten werden, sind erst ab dem dritten Jahr Mietkosten für ein Büro geplant. So werden für 117m² in etwa **€ 12.588,00** eingeplant. Die Steuer und Rechtsberatung wird uns planungsmäßig um die **€ 3.000,00** kosten. Für das Marketing werden anfangs keine Ausgaben eingeplant. Jedoch werden diese im Zweiten Geschäftsjahr auf **€ 130.000,00** ansteigen, um dem Produkt einen internationalen Bekanntheitsschub zu verpassen, nachdem diverse Bugs aus dem ersten Jahr behoben sind. Ansonsten fallen noch sonstige Kosten von **€ 12,00** für die Domain squavy.com und **€ 3.500,00** für die JUCE-Lizenz unseres Squidge Entwicklers (Fabian Hummel) an.

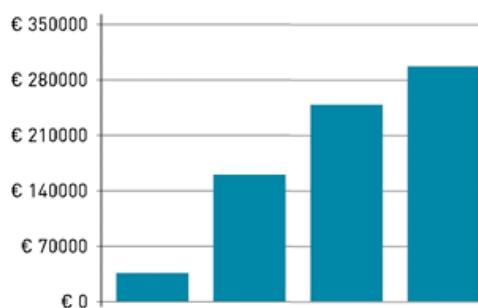


7.3. Personal

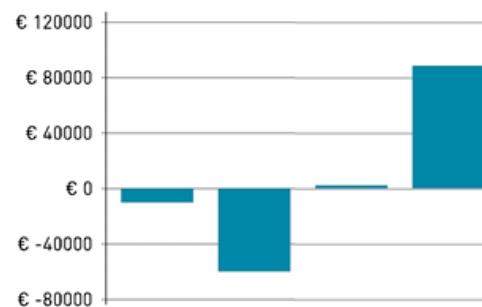
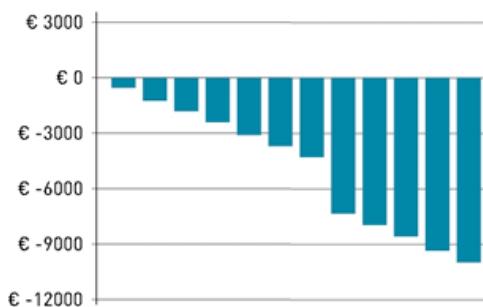
Anfangs werden bei Squavy keine Mitarbeiter eingestellt. Die vier Gesellschafter werden erst einmal nur wenig verdienen, und erst mit der Zeit und dem kommenden Erfolg ein höheres Gehalt erhalten. Ab dem dritten Geschäftsjahr wird dann aber ein erster Mitarbeiter für den Programmierbereich eingestellt. Dabei ist mit einem Bruttogehalt von etwa **€ 3.200,00** zu rechnen.

7.4. Quick Check

Umsatz 2025 - 2028



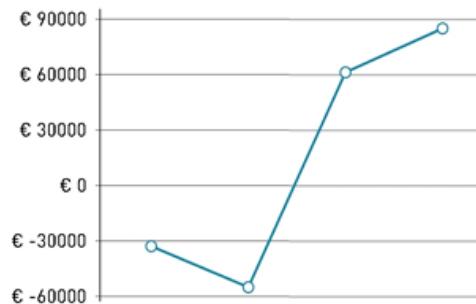
Liquiditätsstand zum Ende der Perioden 2025 - Liquiditätstand zum Ende 2025 - 2028



Ausgabenverteilung



Ergebnis 2025 - 2028



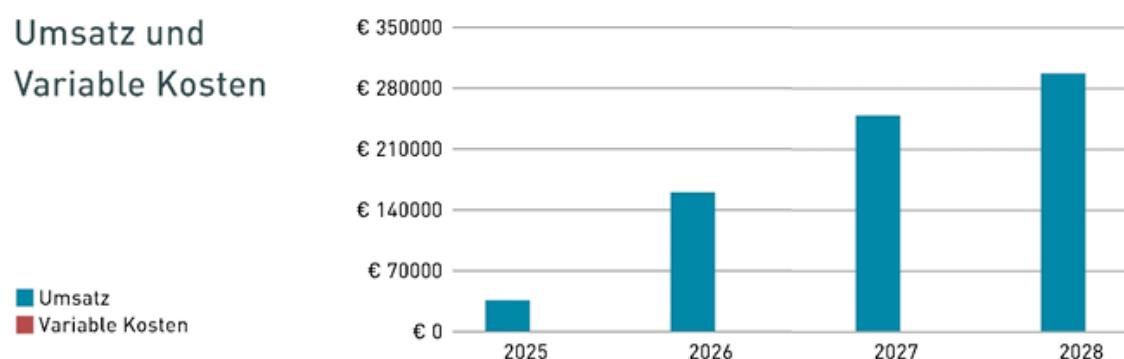


7.5. Umsatzplanung

Umsatzplanung

	2025	2026	2027	2028
Premium Abos	23.970	105.468	182.172	225.318
Extension Packs	2.097	4.193	5.391	8.985
Lifetime Plan	10.500	50.750	61.250	63.000
Gesamtumsatz	36.567	160.411	248.813	297.303

Umsatz und Variable Kosten



Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



Ausgaben

Variable Kosten

	2025	2026	2027	2028
- Materialaufwand	0	0	0	0
- Handelswareneinsatz	0	0	0	0
- Lizenzgebühren	0	0	0	0
Variable Kosten gesamt	0	0	0	0

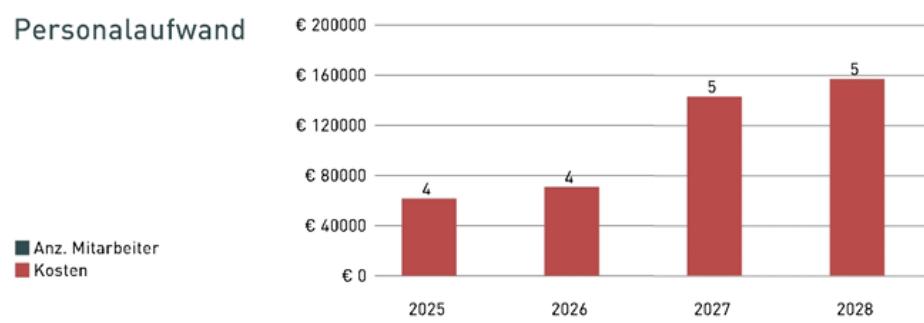
Laufende Kosten

	2025	2026	2027	2028
- Personalaufwand gesamt inkl. Lohnnebenkosten	61.759	71.023	143.116	157.210
- Räumlichkeiten	0	0	12.588	12.714
- KFZ-Aufwand	0	0	0	0
- Steuer- und Rechtsberatung	3.000	3.180	3.371	3.573
- Marketing/Werbung	0	130.000	20.000	20.000
- Sonstiger Aufwand	3.512	3.570	3.641	3.714
- Kreditgebühren	0	0	0	0
- Forderungsausfall	0	0	0	0
Laufende Kosten gesamt	68.271	207.773	182.716	197.212

Investitionen

	2025	2026	2027	2028
- Production-Server	2.300	0	0	0
- EDV-Geräte (Bildschirme, PCs, etc.)	0	6.000	0	0
Investitionen gesamt	2.300	6.000	0	0
Ausgaben gesamt	70.571	213.773	182.716	197.212

Personalaufwand





7.6. Finanzierung

Cashflow

	2025	2026	2027	2028
Ergebnis vor Steuern	-32.373	-54.533	64.911	98.906
+/- AfA/Zuschreibung	164	1.186	1.186	1.186
+/- Sonstige Rückstellungen	0	0	0	0
= Saldo Cashflow	-32.208	-53.347	66.097	100.091
Zahlungen für Ertragsteuern	-500	-500	-3.732	-13.957
= Saldo CF aus lfd Geschäftstätigkeit	-32.708	-53.847	62.365	86.134

II. Working Capital

	2025	2026	2027	2028
+/- Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	0	0	0	0
+/- Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe	0	0	0	0
+/- Handelswaren	0	0	0	0
+/- Halb- und Fertigfabrikate	0	0	0	0
+/- Sonstige Forderungen	0	0	0	0
+/- Verbindlichkeiten Lieferungen und Leistungen	0	0	0	0
+/- Sonstige Verbindlichkeiten	0	0	0	0
+/- Rechnungsabgrenzungen	0	0	0	0
= Saldo Working Capital	0	0	0	0

III. Langfristbereich

	2025	2026	2027	2028
+/- Investitionen	-2.300	-6.000	0	0
+/- Langfristige Bankkredite	0	0	0	0
= Saldo Langfristbereich	-2.300	-6.000	0	0

IV. Eigentümersphäre

	2025	2026	2027	2028
Eigenkapital	25.000	10.000	0	0
= Saldo Eigentümersphäre	25.000	10.000	0	0
= Überschuss/Bedarf	-10.008	-49.847	62.365	86.134



7.7. Zusammenfassung

Bilanz

	2025	2026	2027	2028
A. Anlagevermögen	2.136	6.950	5.764	4.579
I. Immaterielle Vermögensgegenstände	0	5.143	4.286	3.429
II. Sachanlagen	2.136	1.807	1.479	1.150
III. Finanzanlagen	0	0	0	0
B. Umlaufvermögen	0	0	2.509	88.643
I. Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe	0	0	0	0
Handelswaren	0	0	0	0
Halb- und Fertigfabrikate	0	0	0	0
II. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	0	0	0	0
Sonstige Forderungen	0	0	0	0
III. Kassabestand und Bankguthaben	0	0	2.509	88.643
C. Rechnungsabgrenzungen	0	0	0	0
D. Aktive Latente Steuern	0	0	0	0
= Summe AKTIVA	2.136	6.950	8.273	93.222
A. Eigenkapital	-7.873	-52.905	8.273	93.222
I. Nominalkapital	35.000	35.000	35.000	35.000
- davon Unternehmenswertanteile	0	0	0	0
- ausstehende Einlagen	-10.000	0	0	0
II. Kapitalrücklagen	0	0	0	0
III. Gewinnrücklagen	0	0	0	0
IV. Bilanzgewinn/Bilanzverlust	-32.873	-87.905	-26.727	58.222
B. Einlagen stille Gesellschafter	0	0	0	0
C. Rückstellungen	0	0	0	0
Pensions- und Abfertigungsrückstellungen	0	0	0	0

Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



Sonstige Rückstellungen	0	0	0	0
Steuerrückstellungen	0	0	0	0
D. Verbindlichkeiten	10.008	59.855	0	0
Finanzbedarf (notwendiger Kreditrahmen)	10.008	59.855	0	0
Langfristige Bankkredite	0	0	0	0
Erhaltene Anzahlungen	0	0	0	0
Verbindlichkeiten Lieferungen und Leistungen	0	0	0	0
Sonstige Verbindlichkeiten	0	0	0	0
= Summe Verbindlichkeiten	10.008	59.855	0	0
E. Rechnungsabgrenzungen	0	0	0	0
= Summe PASSIVA	2.136	6.950	8.273	93.222
= Summe AKTIVA - Summe PASSIVA	0	0	0	0

Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



Gewinn- und Verlustrechnung

	2025	2026	2027	2028
= Summe Umsatzerlöse	36.567	160.411	248.813	297.303
+/- Bestandsveränderungen	0	0	0	0
+ Erträge aus Anlagenabgang	0	0	0	0
+ Auflösung von Rückstellungen	0	0	0	0
+ Förderungszuschüsse	0	0	0	0
+ Sonstige außerordentliche Erträge	0	0	0	0
+ Übrige betriebliche Erträge	0	0	0	0
= Betriebsleistung	36.567	160.411	248.813	297.303
- Materialaufwand	0	0	0	0
- Handelswareneinsatz	0	0	0	0
- Lizenzgebühren	0	0	0	0
- Personalaufwand	-61.759	-71.023	-143.116	-157.210
- Abschreibungen	-164	-1.186	-1.186	-1.186
- Sonstige außerordentliche Aufwendungen	0	0	0	0
- Sonstiger Aufwand	-6.512	-136.750	-39.600	-40.001
= Betriebsergebnis	-31.869	-48.547	64.911	98.906
+ Zinserträge	0	0	0	0
- Zinsaufwand	-504	-5.986	0	0
+/- Sonstige Erträge/Aufwände aus Beteiligungen	0	0	0	0
= Finanzergebnis	-504	-5.986	0	0
= Ergebnis vor Steuern	-32.373	-54.533	64.911	98.906
- Körperschaftsteuer	-500	-500	-3.732	-13.957
= Ergebnis nach Steuern	-32.873	-55.033	61.179	84.948
+ Auflösung von Kapitalrücklagen	0	0	0	0
+/- Aufl./Dot. von Gewinnrücklagen	0	0	0	0
Jahresgewinn/Jahresverlust	-32.873	-55.033	61.179	84.948

Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



Gewinnvortrag	0	1.152	2.520	8.591
= Bilanzgewinn/Bilanzverlust	6.152	10.520	16.591	29.521
Steuerlicher Verlustvortrag	0	0	0	0
Hilfszeile +/- Aufl./Dot. unversteuerter Rücklagen vor 2016	0	0	0	0
Investitionsfreibetrag	0	0	0	0
Inv in begünstigte WG IFB 10%	0	0	0	0
Inv in begünstigte WG IFB 15% (Ökologisierung)	0	0	0	0
Investitionsfreibetrag gesamt	0	0	0	0

Kennzahlen

	2025	2026	2027	2028
Cash Flow in Euro	8.164	12.342	18.449	27.356
Cash Flow in % der Umsatzerlöse	85	89	92	94
Schuldentlastungsdauer in Jahren	-2	-2	-2	-2
Rentabilität des Gesamtkapitals in %	49	59	69	69
Eigenmittelquote in %	100	100	100	100

Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



8.Anhang



Squavy FlexKapG

Create your first masterpiece with Squavy



Bildquellen: Die Mockups wurden mit der **Kittl** Webapp generiert.