



1 WIRTSCHAFTLICHKEITSBETRACHTUNG

Um eine innovative Plattform langfristig ausrichten zu können, ist es von Anfang an wichtig, sich über die Wirtschaftlichkeit des Geschäftsmodells bewusst zu sein. Zu diesem Zweck sollen unabhängig von der kurzfristigen Ausrichtung der Plattform nach Möglichkeit Geschäftsmodelle betrachtet werden, mit denen zur Wirtschaftlichkeit von Eventalizer beigetragen werden kann.

Die Kostenbetrachtung soll über den gesamten Produktlebenszyklus durchgeführt werden. Dabei fallen lediglich bei der Entwicklung/Einführung sowie dem Betrieb des Eventalizers Kosten an. Das Ende des Produktes wird nicht dediziert betrachtet. Es wird davon ausgegangen, dass alle Aktivitäten des Eventalizers ohne entstehende Kosten eingestellt werden können. Die Betrachtung der Kosten erfolgt in Anlehnung an die Lebenszyklus-Kosten¹. Die Verwendung dieses Verfahrens soll sicherstellen, dass nicht nur die Anschaffungskosten und andere einmalige Kosten berücksichtigt werden, sondern ein ganzheitlicher Überblick über die zukünftigen Kosten gegeben wird.

Es wird von folgenden Kostenpunkten und möglichen Einnahmen ausgegangen:

Kosten	Einnahmen
Personalaufwendungen	- Risikokapital
- Erstes Design/Konzeption	- Spenden
- Entwicklung weiterer Funktionen	- Werbeeinnahmen
Softwarekosten	- Einmalige Benutzungsgebühren
- Lizenzkosten	- Regelmäßige Benutzungsgebühren
- Anschaffung / Entwicklung	
- Weiterentwicklung	
Hardwarekosten	
- Anschaffungskosten	
- Betriebskosten	
Weitere Kosten	
- Werbung	
- Gründungskosten	

Da der Eventalizer im Rahmen eines Studienprojektes entwickelt wird, werden Personalaufwendungen separat betrachtet. Eine Arbeitsstunde wird zunächst mit 20€ inklusive aller Nebenkosten veranschlagt. Hier sollen Ausgaben zur Arbeitsplatzausstattung bereits enthalten sein. Bei vollem Einsatz für das Projekt fallen dann $20\text{€}/\text{Stunde} * 8\text{Stunden}/\text{Tag} * 30\text{Tage}/\text{Monat} = 4.800\text{€}$ pro Projektmitglied an. Bei derzeit sechs Projektmitgliedern müssten 28.800€ pro Monat zur Verfügung stehen, um die Personalkosten zu decken.

Durch die Verwendung von Freeware und Open-Source-Produkten wird sichergestellt, dass keine Softwarekosten anfallen.

¹ Life Cycle Cost (LCC).



Als Hardwarebasis soll ein professionelles Webhosting-Angebot in Anspruch genommen werden. Auf diese Weise werden hohe Anschaffungskosten vermieden und die laufenden Kosten lassen sich gut skalieren. Das beim Eventalizer verwendete Spring-Framework schränkt die Auswahl verfügbarer Hosting-Anbieter bzw. Produkte ein: Neben einer Datenbank muss ein Tomcat-Webserver enthalten sein. Einfache Hosting-Produkte sind aber für etwa 10€ pro Monat am Markt verfügbar. Es wird davon ausgegangen, dass mit der in diesem Angebot enthaltenen Hardware etwa 10.000 Benutzer bedient werden. Die Kosten pro Benutzer betragen in diesem Fall 0,1cent. Bei größerer Akzeptanz des Eventalizers kann auf ein größeres Hosting-Produkt umgestiegen werden.

Da zu Beginn der Plattform nicht davon ausgegangen werden kann, dass Benutzer für den vom Eventalizer gebotenen Service Geld bezahlen, sollen die Einnahmen zunächst ausschließlich über Werbung generiert werden. Pro betrachteten Werbefbanner wird können 0,3 bis 1 cent eingenommen werden, pro Klick auf einen Werbefbanner 2 bis 15 cent.² Wenn jeder 50te Besucher einer Seite einen Werbefbanner klickt, lassen sich die Einnahmen pro Besucher auf $0,3c+2c/50$ bis $1c+15c/50$ also 0,34 bis 2,3cent pro Besucher beziffern. Zur Risikovermeidung wird von geringen Einnahmen ausgegangen, also 0,34cent pro Seitenbesucher.

Bei monatlichen Hostingkosten von 10€ kann bereits ab $\frac{10 \frac{\text{€}}{\text{Monat}}}{0,0034 \frac{\text{€}}{\text{Besucher}}} = 2942 \frac{\text{Besucher}}{\text{Monat}}$ verschiedenen Besuchern kostendeckend gearbeitet werden. Um zusätzlich die Personalkosten decken zu können, sind die gesamten Kosten von 28.800€/Monat und 0,1cent pro Besucher/Monat zu decken.

Zur Ermittlung der benötigten Besucherzahl um die Plattform kostenneutral betreiben zu können, wird die Gewinnfunktion herangezogen: $\text{Gewinn} = \text{Einnahmen} - \text{Ausgaben}$. Für die Eventalizer-Plattform gilt folgende vereinfachte Gleichung: $G = E * n - (PK + HK * n)$

Der Break-Even-Point wird bei $n = \frac{PK}{E-HK} = \frac{28.000\text{€}}{0,0034 \frac{\text{€}}{\text{Besucher}} - 0,001 \frac{\text{€}}{\text{Besucher}}} \approx 11,6 \text{ Mio}$ Besuchern im Monat erreicht. Hierbei ist zu beachten, dass bei steigender Akzeptanz des Portals auch höhere Werbeeinnahmen erzielt werden können.

- Zeichenerläuterung
 - PK=Personalkosten pro Monat
 - HK=Hostingkosten pro Besucher/Monat
 - n=Anzahl der Besucher
 - E=erwartete Einnahmen je Besucher
 - A=Ausgaben
 - G=Gewinn

² o.V.: Geldverdienen mit Bannerwerbung. <http://www.online-reichtum.de/geldverdienenmithomepage/bannerwerbung/index.html> (30.03.2012).