# 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.

Für die Kostenbetrachtung sollen die Lebenszyklus-Kosten[[1]](#footnote-1) berechnet werden. Die Verwendung dieses Verfahrens stellt sicher, dass nicht nur die Anschaffungskosten und andere einmalige Kosten berücksichtigt werden. Es ist wichtig, einen ganzheitlichen Überblick über die zukünftigen Kosten zu erhalten. Hierbei ist insbesondere darauf zu achten, dass neben den laufenden Kosten für Hardware und Betrieb auch die Weiterentwicklung der Plattform berechnet wird. Diese Betrachtungsweise ist Verwandt mit den „Total Cost of Ownership“.

Es wird von folgenden Kostenpunkten und möglichen Einnahmen ausgegangen:

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

Obwohl der Eventalizer im Rahmen eines Studienprojektes entwickelt wird, sollten auch Personalaufwendungen mit einkalkuliert werden. Dabei wird aber davon ausgegangen, dass bei diesem Start-Up der Arbeitsaufwand zu Beginn nur unterdurchschnittlich vergütet wird. Diese sollen aber nicht direkt aktiviert bzw. geleistet werden müssen. Aus diesem Grund wird davon ausgegangen, dass eine Arbeitsstunde inklusive Personalnebenkosten ca. 33€ Kostet. Für den ersten fachlichen Entwurf stehen dem sechsköpfigen Projektteam vier Wochen zur Verfügung. Da das Projekt zunächst in der Freizeit gestartet wird, sollen zunächst 10 Stunden pro Woche vergütet werden. Dadurch Ergeben sich Kosten für den fachlichen Entwurf von 7.920€. Die anschließende Entwicklung der ersten Version inklusive Test wird weitere drei Monate in Anspruch nehmen. Mit den 23.760€ Entwicklungskosten betragen die gesamten kalkulatorischen Personalaufwendungen zunächst 31.680€.

Bei der Verwendeten Software soll vor allem auf Freeware- und kostenlose Open-Source-Produkte zurückgegriffen werden.

Die Hardware soll gemietet werden. Es wird zu Beginn mit einer geringen Auslastung der Systeme gerechnet, wodurch sich die monatlichen Ausgaben auf etwa 100€ pro Monat beschränken sollten.

Die Werbung soll möglichst Kostenextensiv geschaltet werden. Aus diesem Grund soll in etablierten Sozialen Netzwerken und auf Videoplattformen auf den Eventalizer aufmerksam gemacht werden.

Die gesamten Monatlichen Kosten betragen somit 100€ für die Hardware und weitere optionale 7920€ Kostenentschädigung für die Projektmitglieder.

Für die Einnahmen wird zunächst nur damit gerechnet werbeeinnahmen erzielen zu können. Hier wird gehofft, ca. 0,05€ pro Klick erzielen zu können.

Um die Hardwarekosten decken zu können, müssen also 2000 Klicks geleistet werden. Zur Deckung der Gesamten Kosten inklusive Personalaufwendungen sind über 150.000 Klicks auf Werbebanner nötig.

1. Life Cycle Cost (LCC). [↑](#footnote-ref-1)