# 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-Kosten[[1]](#footnote-1). 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   * Erstes Design/Konzeption * Entwicklung weiterer Funktionen   Softwarekosten   * Lizenzkosten * Anschaffung / Entwicklung * Weiterentwicklung   Hardwarekosten   * Anschaffungskosten * Betriebskosten   Weitere Kosten   * Werbung | * Risikokapital * Spenden * Werbeeinnahmen * Einmalige Benutzungsgebühren * Regelmäßige Benutzungsgebühren |

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€/Stunde \* 8Stunden/Tag \* 30Tage/Monat = 4.800€ pro Projektmitglied kosten 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.

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 sind dann 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 Werbebanner wird können 0,3 bis 1 cent eingenommen werden, pro Klick auf einen Werbebanner 2 bis 15 cent.[[2]](#footnote-2) Wenn jeder 50te Besucher einer Seite einen Werbebanner 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 10€ / 0,0034€ = 2942 Benutzern kostendeckend gearbeitet werden. Um zusätzlich die Personalkosten decken zu können, sind die gesamten Kosten von 28.800€ und 0,1cent pro Besucher zu decken:

28.800€ Personalkosten + 0,001cent pro Besucher Hostingkosten= 0,0034cent pro Besucher Einnahmen => 12.000.000 Besucher werden Benötigt, um die gesamten Personalkosten decken zu können. Hierbei ist zu beachten, dass bei steigender Akzeptanz des Portals auch höhere Werbeeinnahmen erzielt werden können.

1. Life Cycle Cost (LCC). [↑](#footnote-ref-1)
2. http://www.online-reichtum.de/geldverdienenmithomepage/bannerwerbung/index.html [↑](#footnote-ref-2)