

## **Das Unternehmenskonzept (Businessplan)**

- Erfassen der Geschäftsidee
- Möglichkeit zur Selbsteinschätzung
- Kontrollbasis
- Grundlage für eine Begutachtung
- Verhandlungsbasis bei Finanzierungspartnern

## **Was ein Unternehmenskonzept enthalten muss**

1. Zusammenfassung: Kerngedanken des Vorhabens, Unternehmensziel, mögliche Erfolgsfaktoren.
2. Unternehmen: Rechtsform und Gesellschaftsstruktur.
3. Produkt/Dienstleistung: Beschreibung der wichtigsten Produktmerkmale aus Kundensicht, Konkurrenzprodukte, Stärke-/Schwächenvergleich, eventuelle Patente.
4. Branche/Markt: Wettbewerbssituation, Branchenentwicklung, Preissituation, Standortanalysen, Zielkunden, Absatzpotential.
5. Marketing/Vertrieb: Wie soll das Marktpotential erschlossen werden, geplante Vertriebswege, Markteinführungsstrategie, Werbekonzept.
6. Unternehmensleitung: fachliches und unternehmerisches Know-how, Lebenslauf, beruflicher Werdegang, Zusatzqualifikationen und sonstige Fähigkeiten.
7. 3-Jahresplanung: Umsatz- und Ertragsvorschau (Rentabilitätsvorschau), Kostengegenüberstellung, Liquiditätsplan, Finanzierungsplan.
8. Kapitalbedarfsplan: Höhe des Bedarfs und mögliche Finanzierungsquellen; wie soll der Finanzierungsmix aussehen, Anteil Eigenkapital/Fremdkapital, Laufzeit der Finanzierung.

## Berechnung des erforderlichen Umsatzes

Mittels eines Dreisatzes können Sie anhand der oben ermittelten Beträge den benötigten Umsatz errechnen. An einem Beispiel möchten wir Ihnen dies verdeutlichen. (Der Einfachheit halber unterscheiden wir hier nicht zwischen fixen und variablen Kosten.)

1.	Gewinn	<u>30.000</u>	30.000
2.	Kosten		
	Hauptkostenarten	25.000	
	weitere Kosten	10.000	
	kalkulatorische Kosten	<u>5.000</u>	
	Summe		40.000
3.	Rohhertrag (Gewinn + Kosten)		<u>70.000</u>
4.	Handelsspanne z.B. 40 %		
5.	$\frac{\text{Rohhertrag} \times 100}{\text{Handelsspanne}}$	$\frac{70000 \times 100}{40}$	175.000
6.	Benötigter Umsatz = 175.000		

In der Tabelle ist der Gesamtumsatz einzutragen, der sich aus den unterschiedlichen Umsatzarten zusammensetzt (z.B. Programmierung, Softwareverkauf, Beratung u.ä.)