

BUSINESSPLAN

UNTERHALTUNGSELEKTRONIK / MULTIMEDIA

NAME, VORNAME

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

ihremail@email.de

12345/1234567

INHALTSVERZEICHNIS

1. MANAGEMENT SUMMARY	3
2. GESCHÄFTSMODELL	5
2.1 ANGEBOTSBESCHREIBUNG	5
2.2 ZIELGRUPPE	7
2.3 KUNDENNUTZEN, ERFOLGSFAKTOREN UND WETTBEWERBSVORTEILE	7
3. UNTERNEHMEN	9
3.1 UNTERNEHMENSFÜHRUNG	9
3.2 MITARBEITER	9
3.3 PARTNER	10
3.4 GRÜNDUNGSVORAUSSETZUNGEN	10
3.5 RECHTSFORM	11
3.6 VERSICHERUNGEN	12
3.7 STANDORT	13
3.8 CORPORATE IDENTITY (CI)	15
4. MARKT UND WETTBEWERB	15
4.1 MARKTANALYSE	15
4.2 WETTBEWERBSANALYSE	19
5. MARKETINGKONZEPT	21
5.1 VERTRIEBSWEGE	21
5.2 PREISKALKULATION	22
5.3 MARKETING-MIX	22
5.3.1 <i>Offline-Marketing</i>	23
5.3.2 <i>Online-Marketing</i>	23
6. FINANZPLANUNG	25
6.1 KAPITALBEDARFSPLANUNG	25
6.2 FINANZIERUNGSPLANUNG	26
6.3 UMSATZPLANUNG	27
6.4 KOSTENPLANUNG	28
6.5 RENTABILITÄTSPLANUNG	38
6.6 LIQUIDITÄTSPLANUNG	43
7. SWOT-ANALYSE (STÄRKEN, SCHWÄCHEN, CHANCEN, RISIKEN)	56
8. MEILENSTEINPLANUNG	58
9. ERFOLGSKENNZAHLEN (KPI)	59

ANLAGEN

LEBENSBLÄUFE

ARBEITSVERTRÄGE

1. Management Summary

Diese Ausarbeitung beschreibt das Existenzgründungsvorhaben/die Übernahme/die Neuausrichtung eines Unterhaltungselektronikunternehmens.

Das Angebot umfasst Unterhaltungselektronik in den Bereichen TV, Video, Film, Fotografie, Audio, Musik, Computer, Konsolen, Telefonie, Navigation und Haushalt. Innerhalb dieser Bereiche werden eine Vielzahl an Produkten unterschiedlicher Hersteller, Qualitäten und Preisniveaus angeboten. Über den reinen Verkauf der Produkte hinaus können Kunden eine hohe Beratungsqualität erwarten.

Die Zielgruppe sind technik- und elektronikbegeisterte Menschen jeden Alters. Dabei zählen sowohl Privatkunden als auch Firmenkunden (z.B. Unternehmen, Selbstständige, Vereine) zur Zielgruppe. Durch eine erstklassige Qualität, ein attraktives Preis-Leistungs-Verhältnis und überdurchschnittlichen Service entsteht ein hoher Kundennutzen. Darüber hinaus erreicht das Angebot einige Wettbewerbsvorteile. Die gesamte Übersicht ist unter Gliederungspunkt 2.3 zu finden.

.....

Ende der Leseprobe

[Hier klicken und den vollständigen Businessplan Unterhaltungselektronik / Multimedia herunterladen!](#)