



Planungshilfe/Beispiel

Produktionsziel: 120.000 Inlineskates

	Rechenweg	Entscheidung
Geplante Fertigung (Stück):	120.000 Inlineskates	120.000
Aluminium-Rohlinge (Stück)	1 je Inlineskater x 120.000 Inlineskates =	120.000
Rollen (Satz)	1 je Inlineskater x 120.000 Inlineskates =	120.000
Schuhe (Paar)	1 je Inlineskater x 120.000 Inlineskates =	120.000
Gebäude (Einheiten)*	$120.000 : 10.000$ (= Produktionskapazität je Gebäude) =	12
Maschinen (Stück)*	$120.000 : 4.000$ (= Produktionskapazität je Maschine) =	30

***Optimal** ist eine Fertigungsmenge, bei der Gebäude- und Maschinenbestand voll ausgelastet sind (also eine Menge, die gleichzeitig durch 10.000 und durch 4.000 teilbar ist)!

Mitarbeiter Produktion	1 Arbeiter kann 1.000 Inlineskates pro Jahr herstellen =	120
Mitarbeiter Vertrieb	1 Vertriebler kann 3.750 Inlineskates pro Jahr verkaufen =	32
Mitarbeiter Forschung&Entwicklung	1 F&E-Mitarbeiter kann eine Fertigung von 15.000 Inliner/Jahr sicherstellen =	8

* **Optimal** ist eine Fertigungsmenge, bei der alle verfügbaren Mitarbeiter voll ausgelastet sind (also eine Menge, die durch 15.000, und damit auch durch 3.000 und 750 teilbar ist)!



Berechnen Sie selbst!

Produktionsziel: _____ Inlineskates

	Rechenweg	Entscheidung
Geplante Fertigung (Stück):	_____ Inlineskates	
Aluminium-Rohlinge (Stück)		
Rollen (Satz)		
Schuhe (Paar)		
Gebäude (Einheiten)*		
Maschinen (Stück)*		
Mitarbeiter Produktion		
Mitarbeiter Vertrieb		
Mitarbeiter Forschung&Entwicklung		

SkateUp, das Unternehmensplanspiel für die Schule, ist ein Projekt von
Lehrer-Online* und der Deutschen Postbank AG.



Planungshilfe Liquiditätsplanung

ANFANGSBESTAND Zahlungsmittel (Endbestand Vorperiode)

plus Liquiditätszugänge:

Zuführung aus Kapitalrücklage	
Umsatzerlöse	
Kreditaufnahme langfristig	
Kreditaufnahme kurzfristig	
Rücklauf Tagesgeld	
Zinseinnahmen aus Tagesgeld	
andere Erlöse (z.B. Maschinenverkauf)	

minus Liquiditätsabgänge:

Kauf Gebäudeeinheiten	
Einkauf Maschinen	
Einkauf Material (Aluminium)	
Einkauf Vorprodukt 1 (Schuhe)	
Einkauf Vorprodukt 2 (Rollen)	
Lohnzahlungen	
Einstellungen/Freisetzung von Personal	
Qualifizierungsmaßnahmen	
Ausgaben Lagerkosten	
Ausgaben Verwaltung/Vertrieb	
Ausgaben Werbung	
Ausgaben Forschung und Entwicklung	
Ausgaben Marktforschung	
Kreditrückzahlung langfristig	
Kreditrückzahlung kurzfristig	
Anlage Tagesgeld	
Kreditzinsen langfristig	
Kreditzinsen kurzfristig	
Steuerzahlung	
Gewinnausschüttung Vorperiode	
= ENDBESTAND Zahlungsmittel	

SkateUp, das Unternehmensplanspiel für die Schule, ist ein Projekt von Lehrer-Online* und der Deutschen Postbank AG.

*Lehrer-Online ist ein Projekt von Schulen ans Netz e. V., einer Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung und der Deutschen Telekom

AG. <http://www.lehrer-online.de>, <http://www.schulen-ans-netz.de>



Planungshilfe Preisplanung

Fertigungsmenge:		
	Kosten je Stück (Gesamtkosten:Fertigungsmenge)	Gesamtkosten
Aluminium-Rohlinge (Paar) Maschinen Abschreibung Personal Schienen-Fertigung		
Rollen (Paar) Schuhe (Paar) Personal Montage		
Summe: Kosten Fertigerzeugnis(se)		
	Kosten je Stück (Gesamtkosten:Fertigungsmenge)	Gesamtkosten
Verwaltung/Vertrieb Personal Verwaltung/Vertrieb Personal Forschung/Entwicklung Einstellung/Freisetzung Gebäude-Abschreibung Zinsen Werbung Forschung & Entwicklung Qualifizierung Personal Produktion Qualifizierung Personal Verw/Vertrieb Qualifizierung Personal Forsch/Entw. Marktforschung Lager		
Summe: Kosten ohne Steuern		
plus Gewinn		
Kalkulierter Angebotspreis:		