WIE KOMMT DER ASTRONAUT ZUM MOND UND MEIN PROJEKT AUF 99 FUNKEN?

Mit einem großen Schritt für die Menschheit und den folgenden kleinen Schritten für Projektstarter!

99 FUNKEN

INHALT

1. Registrieren 3
2. Benutzerprofil verwalten 6
3. Entwurfsphase: Projekt anlegen 8
   3.1 Titel des Projekts 9
   3.2 Projektbeschreibung 10
      3.2.1 „Storytelling“ und Reichweite planen 10
      3.2.2 Basisinformationen 11
      3.2.3 Beschreibung 12
      3.2.4 Laufzeit 13
      3.2.5 Finanzen 14
      3.2.6 Medien 15
      3.2.7 Prämien 16
      3.2.8 Über den Projektstarter 17
      3.2.9 Legitimation 18
      3.2.10 Netzwerk 18
      Zusammenfassung Entwurfsphase 19
4. Phase wechseln 20
5. Startphase 21
6. Finanzierungsphase 24
   6.1 Kommunikationsmaßnahmen in der Finanzierungsphase über 99 Funken .. 26
   6.2 Sonstige Kommunikationsmaßnahmen 29
7. Abschlussphase: Projekt realisieren und Prämien verschicken 31

VORBEREITUNGSPHASE

ENTWURFSPHASE

STARTPHASE

FINANZIERUNGSPHASE

ABSCHLUSSPHASE

99 FUNKEN

PROJEKTVORBEREITUNG
1. REGISTRIEREN

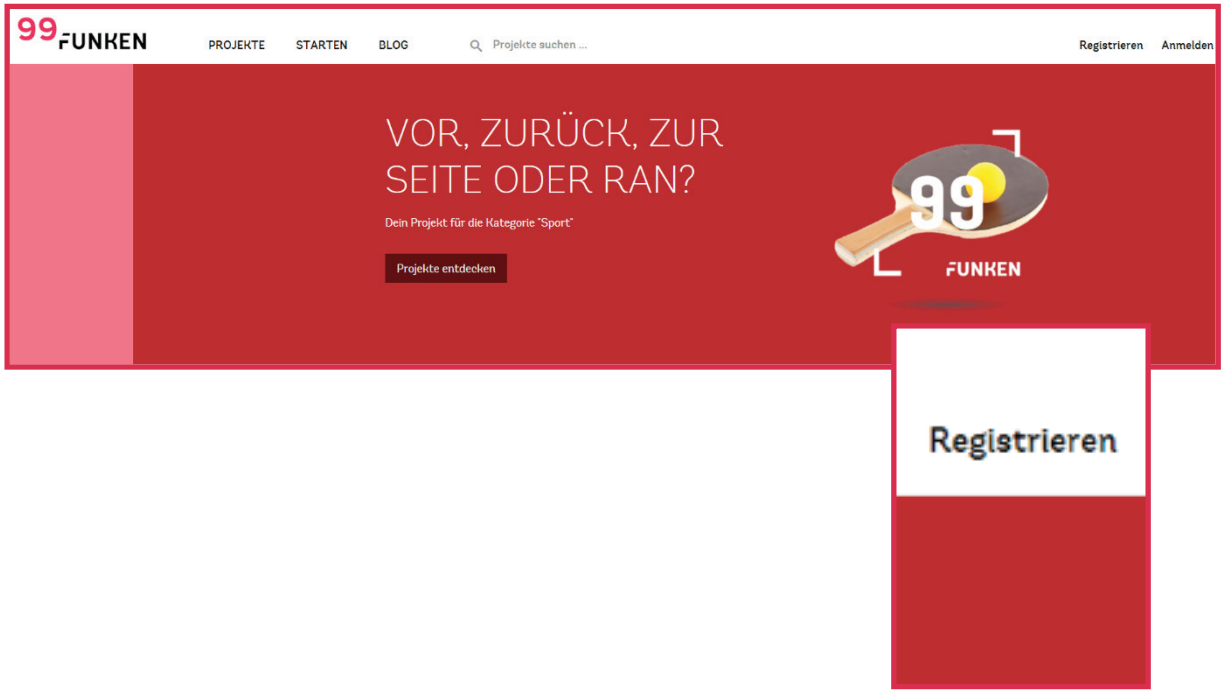
Zur Nutzung der Plattform als Projektstarter ist eine Registrierung notwendig.

Dies kann über zwei Wege durchgeführt werden:

1. Mit dem Facebook-Account
2. Mit den persönlichen Daten (Name, E-Mail, Geburtsdatum,...)

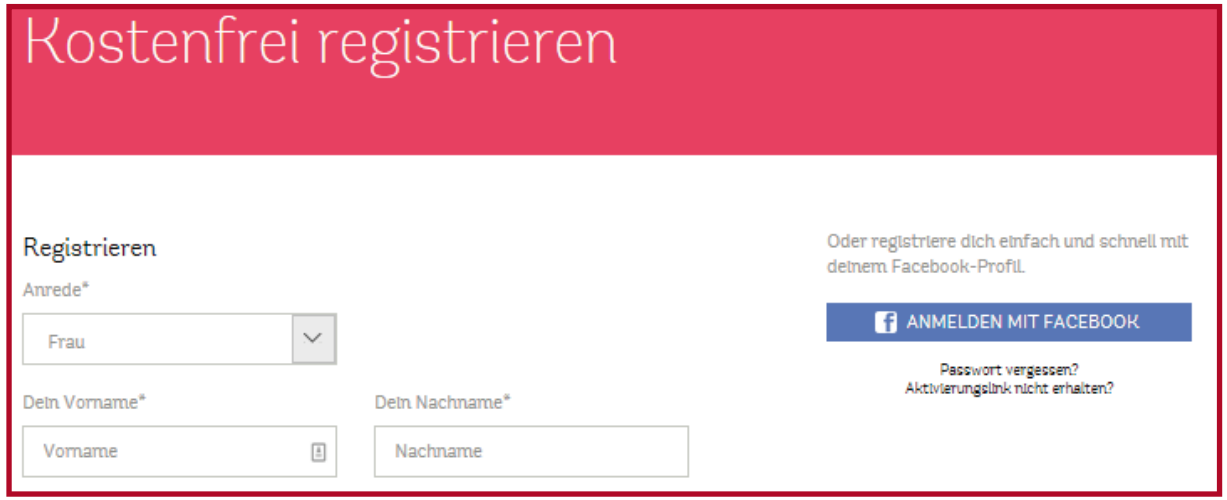
Wichtig: Für Projektstarter gilt ein Mindestalter von 18 Jahren.

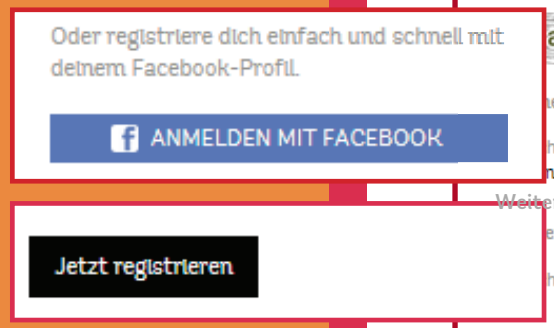
Um sich vor der erstmaligen Benutzung der Plattform zu registrieren, klickt man auf „Registrieren“ in der rechten oberen Ecke der Seite.

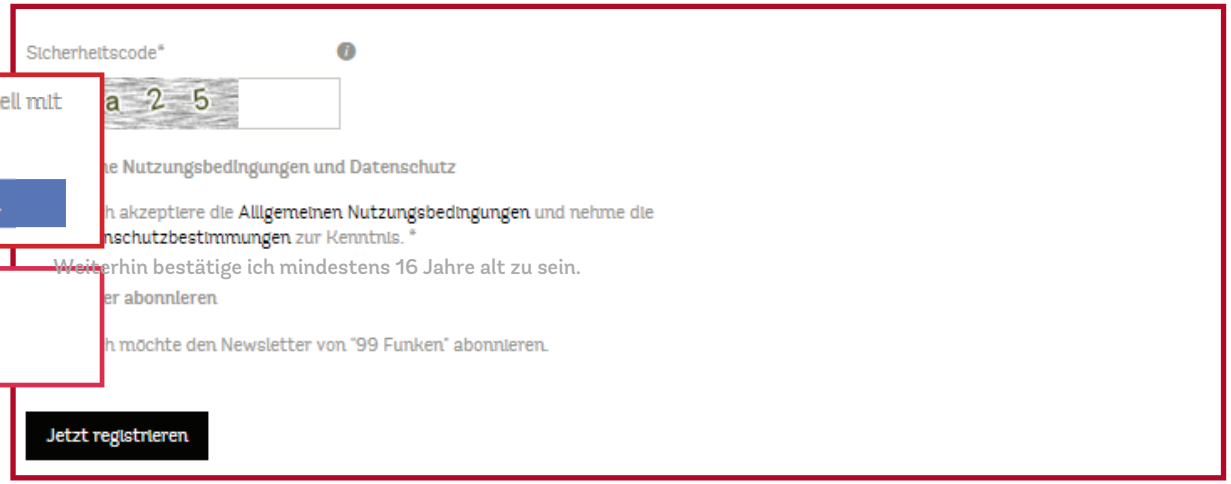


PROJEKTVORBEREITUNG
1. REGISTRIEREN

Nach vollständiger Befüllung der Datenmaske, liest und bestätigt man die Nutzungsbedingungen der Plattform 99 Funken per Klick in das Kontrollkästchen sowie das des Newsletterabonnements. Mit einem Klick auf „Jetzt registrieren“ ist der Registrierungswunsch abgeschlossen.





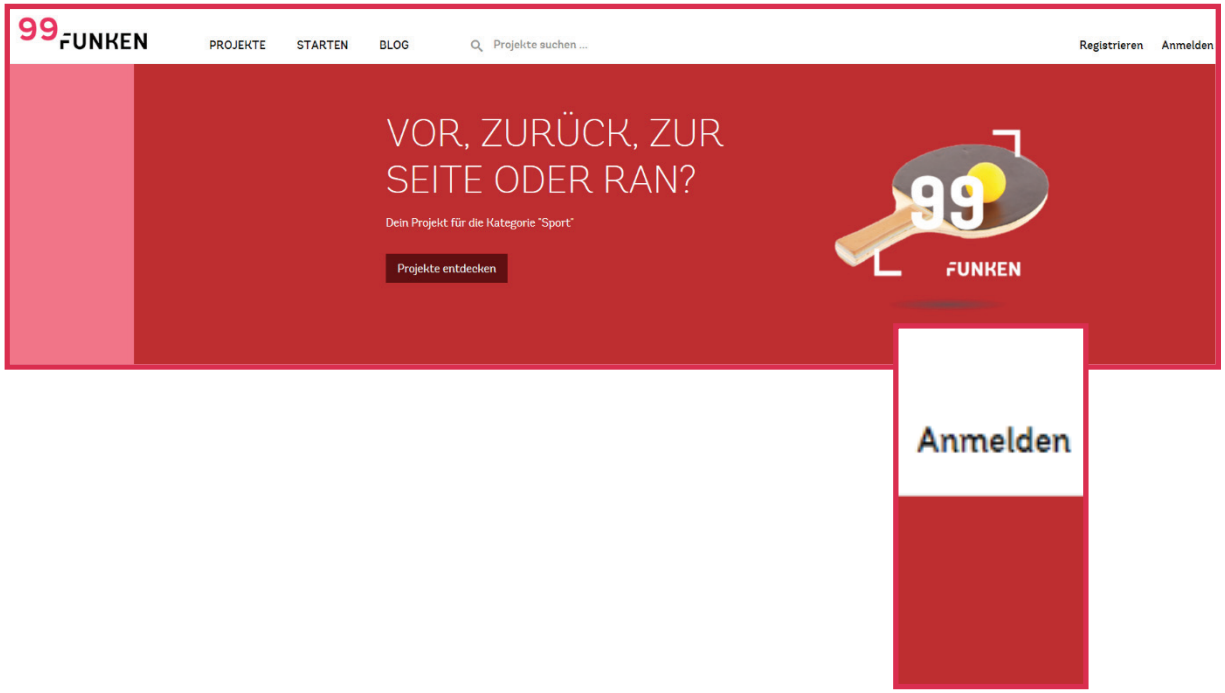


99 FUNKEN

PROJEKTVORBEREITUNG
1. REGISTRIEREN

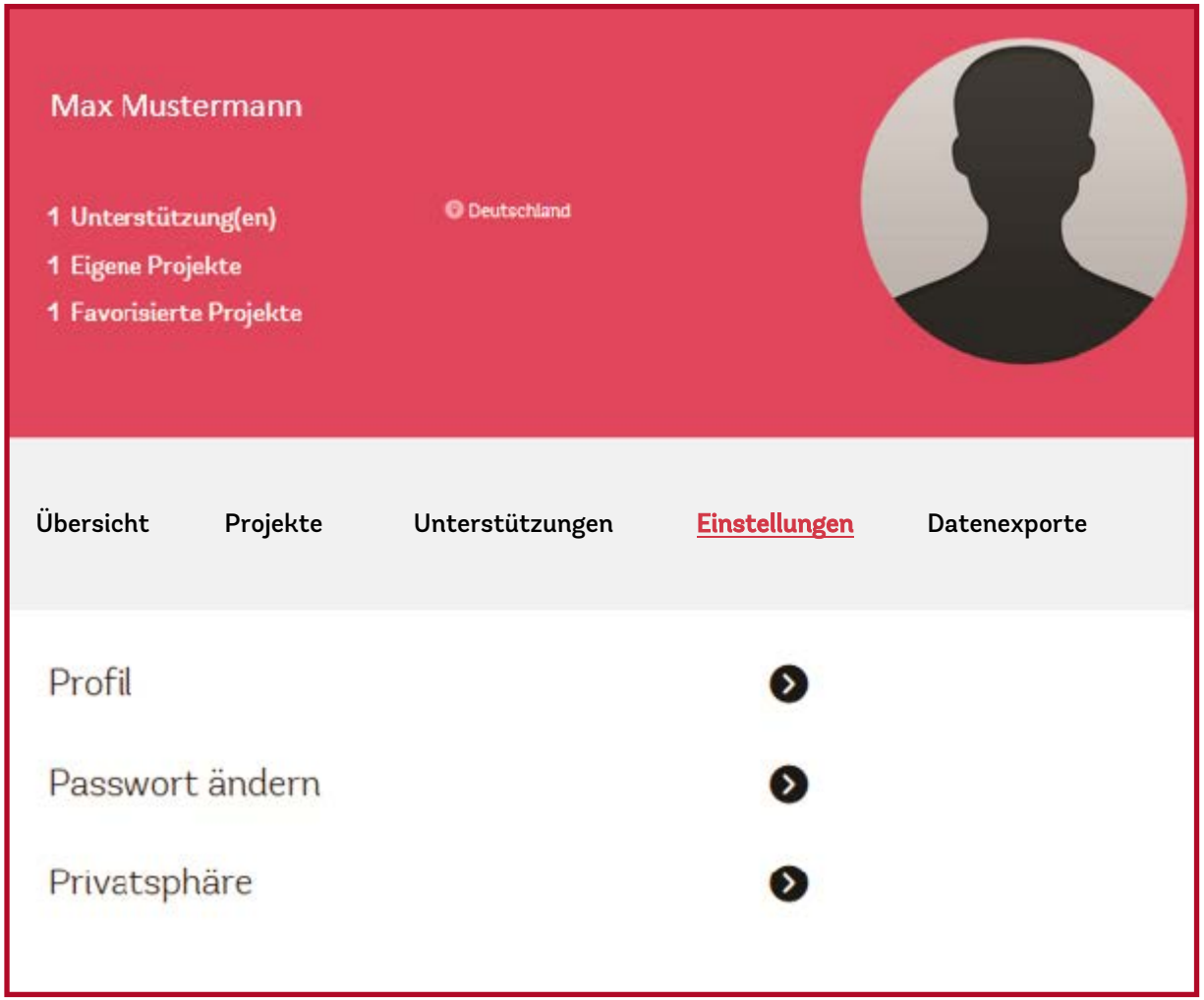
Nun wird automatisch eine E-Mail an die hinterlegte E-Mail-Adresse versandt, die einen Bestätigungslink enthält. Mit Klick auf den Bestätigungslink schließt man die Registrierung ab. Es ist dabei unbedingt auf den Spam-Ordner zu achten. Mitunter kann es vorkommen, das die E-Mail mit dem Bestätigungslink dort landet. Achtung: Bei einer Registrierung mit dem Facebook-Account wird keine Bestätigungsmail verschickt.

Über das Feld „Anmelden“ loggt man sich in den eigenen Account ein und kann das Benutzerprofi verwalten, Projekte starten und Fan von Projekten werden.



PROJEKTVORBEREITUNG
2. BENUTZERPROFIL VERWALTEN

Nach der Registrierung und erfolgreichem Bestätigen der E-Mail-Adresse, kann man sich in den Benutzeraccount einloggen. Dies geschieht mit der gewählten E-Mail-Adresse und dem vergebenen Passwort. Nun kann man über den Button Einstellungen das Profil bearbeiten und ein Foto einstellen.



- → Man wählt eine teilnehmende Sparkasse, die das eigene Projekt betreut.
- → Hat das Projekt eine breite Akzeptanz im eigenen Verein und liegt es im Interesse der regionalen Gemeinschaft?
- → Das neue Projekt wird angelegt.
- → Weitere Teammitglieder können anschließend dem Projekt hinzugefügt werden.
- → Die Kontoverbindung muss bekannt und das Crowdfunding - Projekt mit dem Kontoinhaber abgesprochen sein (Vollmacht nötig!).

PROJEKTENTWURF
3. PROJEKT ANLEGEN

Bevor ein neues Projekt angelegt wird, bitte unbedingt die FAQ sowie die Hinweise zum Crowdfunding gründlich durchlesen. Danach die Richtlinien der Plattform im Kontrollkästchen bestätigen. Im Anschluss klickt man auf „Jetzt neues Projekt anlegen".

In der Entwurfsphase erstellt man das Projekt. Es werden Bilder hochgeladen, das Projektteam stellt sich vor und das Projekt wird durch Texte beschrieben. In dieser Phase ist das Projekt noch nicht für die Öffentlichkeit sichtbar.
Um ein neues Projekt anzulegen, wählt man die Regionalplattform der eigenen Sparkasse aus und klickt auf „Eigenes Projekt" starten.

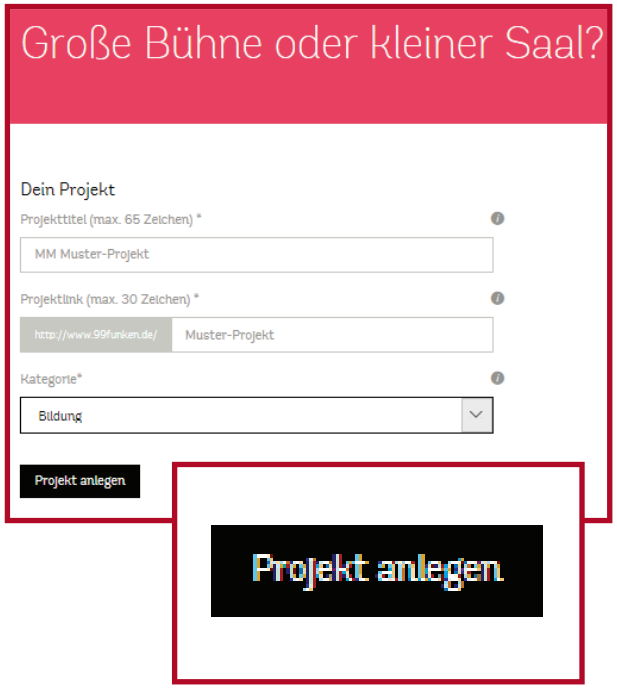
99 FUNKEN

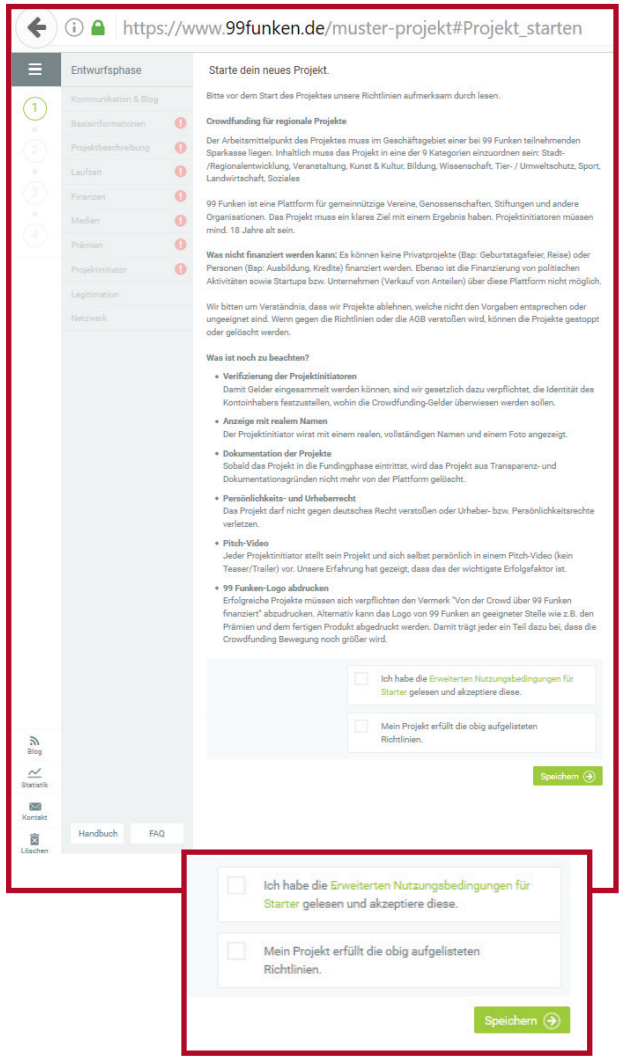
PROJEKTENTWURF
3.1 TITEL DES PROJEKTS

Nun vergibt man einen Projekttitel für sein Projekt. Dieser sollte möglichst prägnant sein. Der Link zum eigenen Projekt ist für die Öffentlichkeit sichtbar und wichtig für die Kommunikation. Dementsprechend sollte ein idealer Link den Projekttitel aufgreifen. Am besten schaut man sich dazu Beispiele von erfolgreichen Projekten auf 99 Funken an.
An dieser Stelle wählt man auch die entsprechende Kategorie des eigenen Projekts aus und klickt abschließend auf „Projekt anlegen". Hinweis: Alle Angaben, die man hier macht, können im Anschluss noch angepasst werden.

Nun liest man die erweiterten Nutzungsbedingungen für Projektinitiatoren und die hier aufgeführten Richtlinien. Dies muss mit Klick in die beiden Kästchen bestätigt werden.

Es ist ratsam, sich die hier aufgeführten Hinweise aufmerksam durchzulesen. Hier findet man gute Tipps zum erfolgreichen Crowdfunding auf 99 Funken. Im Anschluss auf „Speichern" klicken.





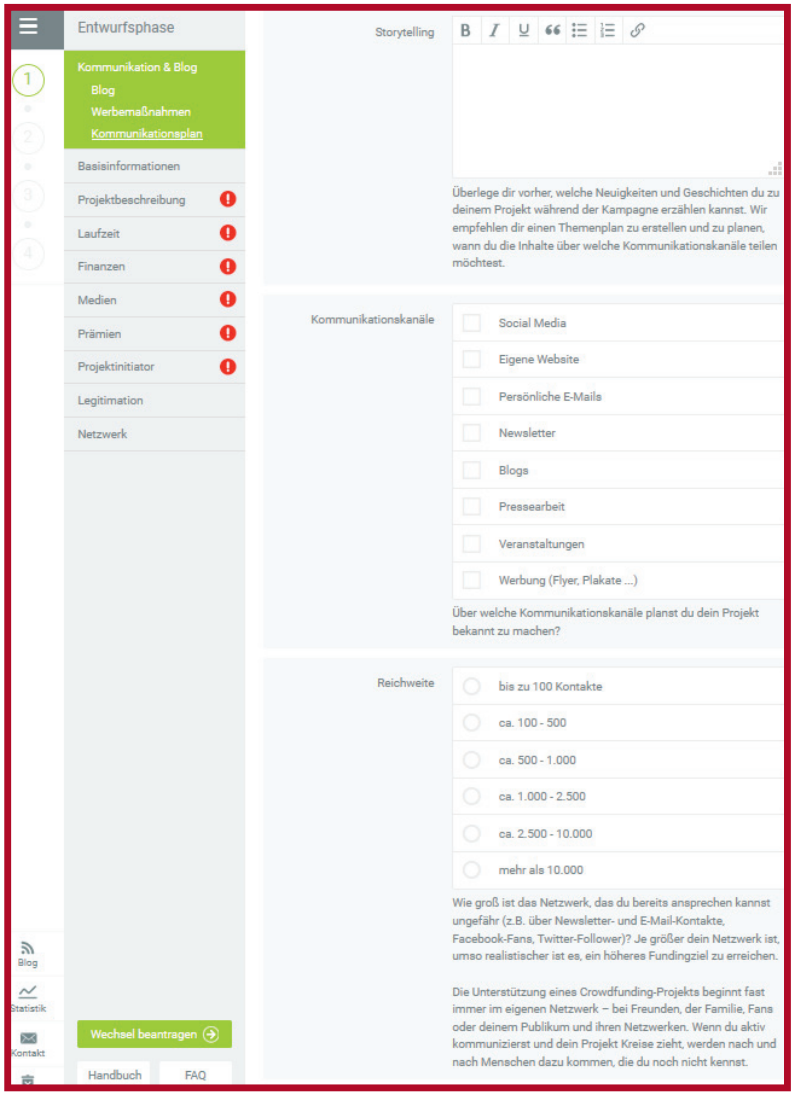
99 FUNKEN

PROJEKTENTWURF
3.2 PROJEKTBESCHREIBUNG

Es ist wichtig, das Projekt so kurz und genau wie möglich zu beschreiben. Hierbei ist darauf zu achten, für Transparenz zu sorgen.
Die Crowd sollte darüber aufgeklärt werden, wer hinter dem Projekt steht, was mit dem Geld bei Erreichen der Fundingsumme passiert, welchen Hintergrund eine eventuelle Fundingschwelle hat und was mit dem Geld bei einer Überfinanzierung des Projekts geschieht.
In der Beschreibung ist es wichtig, Begeisterung bei der Crowd zu entfachen. Dies erreicht man besonders durch eine emotionale und persönliche Bindung zu den Unterstützern. Hier ist eine kreative und individuelle Gestaltung der Texte essentiell.

3.2.1 „STORYTELLING"/REICHWEITE

Über das Menüleistenzeichen (drei untereinander angeordnete Striche) gelangt man zu vier Punkten, die man nun nacheinander abarbeitet. Sie stehen für die entsprechende Phase des Projektes. Mit Klick auf die 1 kann mit dem Entwerfen des Projekts begonnen werden. Viele mögliche Fragen beantworten sich aus den Hinweisen, die an verschiedenen Stellen zu finden sind.



PROJEKTENTWURF
3.2.2 BASISINFORMATIONEN

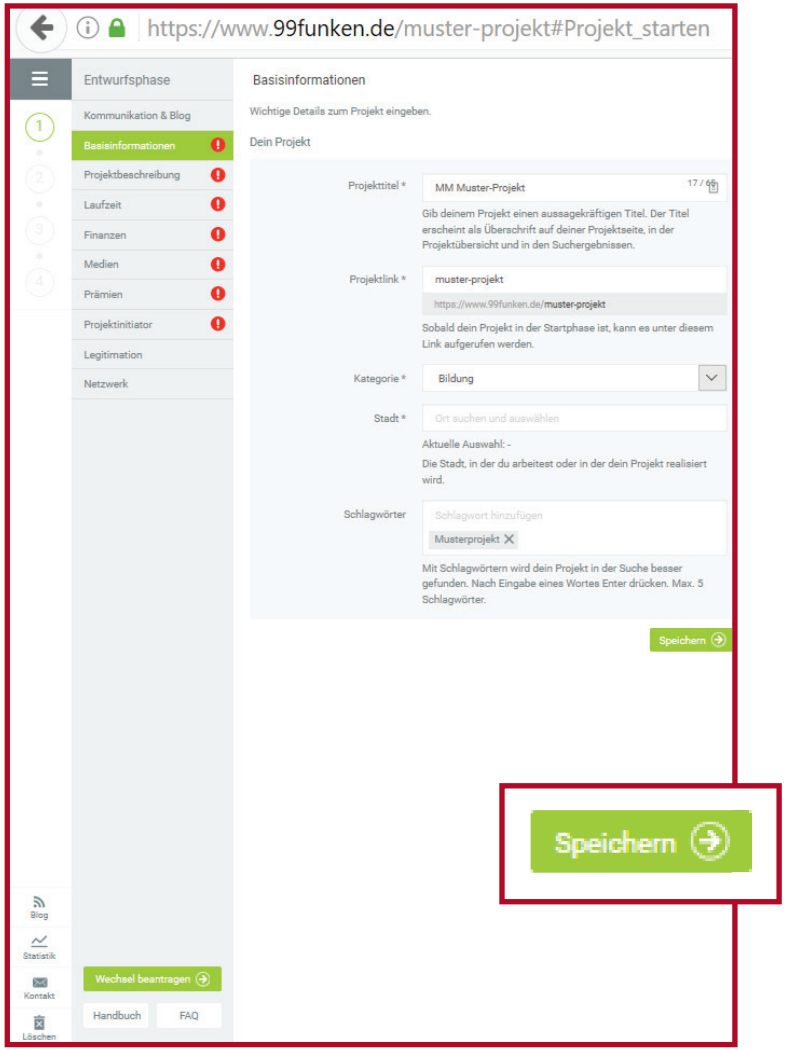
Anschließend klickt man auf „Basisinformationen“, um mit dem Bearbeiten des Projekts zu beginnen. Bereits jetzt sollte man sich Gedanken darüber machen, welche Geschichte mit dem Projekt erzählt werden soll und diese auch formulieren. Welche Inhalte sollen über welchen Kanal oder soziales Netzwerk laufen?
Gibt es bestimmte Zielgruppen des Projekts, für die man eine besonders tolle Idee hat, diese anzusprechen? All diese strategischen Gedanken zu den Kommunikationsmaßnahmen können hier festgehalten werden. Diesen Kommunikationsplan kann nur der Projektstarter einsehen. Er dient dazu, einen Überblick über das eigene Netzwerk zu verdeutlichen. Hier kann auch verfolgt werden, wie man die eigene Reichweite im Verlauf des Projekts steigern kann.

Die Eingaben zum Projekttitel, Projektlink und zur Kategorie sind bereits aus dem Schritt *3.1 Titel des Projekts* übernommen.
Diese können hier ggf. bearbeitet werden.
Weitere Angaben zum eigenen Projekt, die hier gemacht werden müssen:

Kategorie: Durch einen Klick auf den Pfeil wählt man die Kategorie des eigenen Projekts aus den 9 Projektkategorien aus.

Ort: Hier gibt man den Ort an, in dem das Projekt realisiert werden soll. Dies dient zu einer besseren Filterung der Projekte für Unterstützer. Der Ort muss im Geschäftsgebiet der gewählten Sparkasse liegen.

Schlagwörter: Mit Schlagwörtern wird das eigene Projekt in der Suchfunktion auf 99 Funken besser gefunden. Nach Eingabe jedes Wortes ist „Enter“ zu drücken. Maximal sind fünf Schlagwörter möglich.
Bitte nach Eingabe aller Daten nicht vergessen, auf Speichern zu klicken.

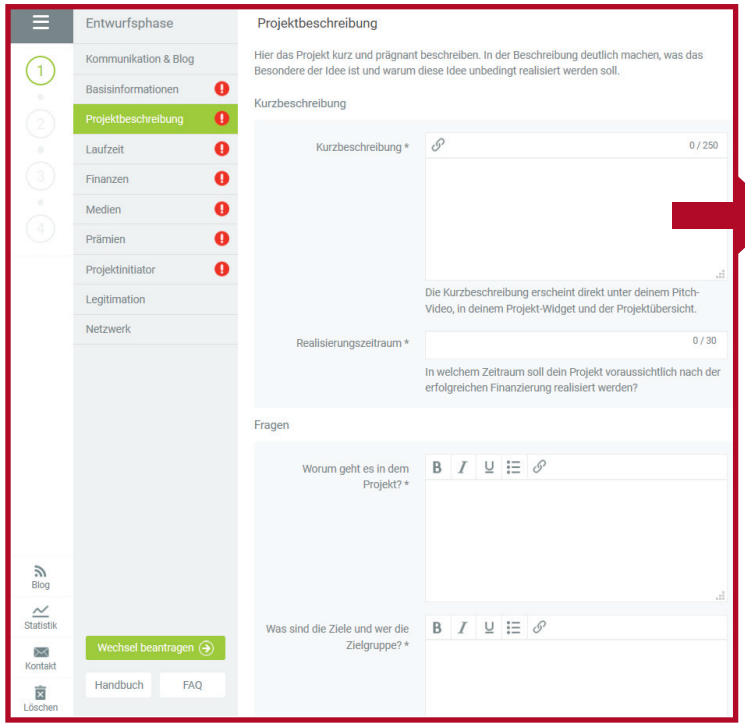


PROJEKTENTWURF 3.2.3 BESCHREIBUNG

Um die Projektbeschreibung anzupassen, klickt man im Menü auf den Punkt „Projektbeschreibung“.
Die Kurzbeschreibung wird in der Übersichtsseite aller Projekte dargestellt und ist gleichzeitig der Text, der sich auf den Web2Print-Dokumenten zu den Projekten wiederfindet.

Mit der prägnanten, auf den Kern fokussierten Kurzbeschreibung kann man Unterstützer für das Projekt begeistern.

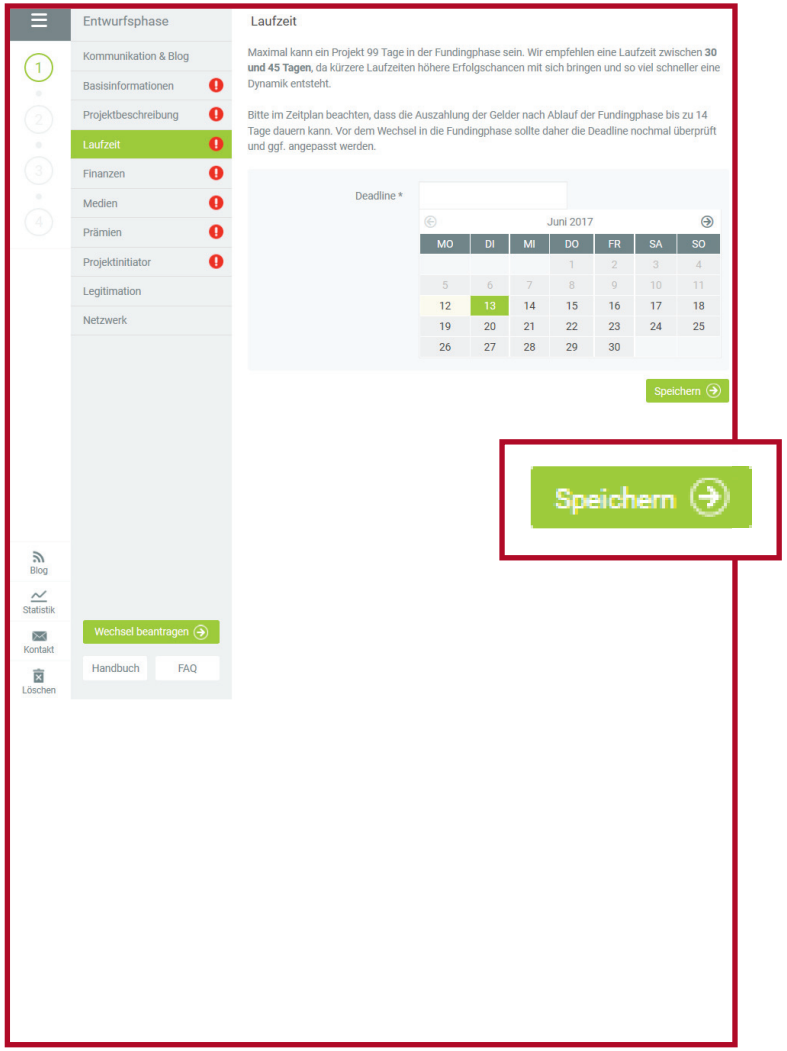
Um das eigene Projekt für Unterstützer ausführlich darzustellen, sind die hier aufgeführten fünf Fragen zu beantworten. Diese Struktur ermöglicht es Unterstützern, einen umfassenden Einblick in das Projekt zu gewähren. Zu beachten hierbei ist, nicht zu ausschweifend zu formulieren.
Nach Eingabe aller Daten: „Speichern“ nicht vergessen!



PROJEKTENTWURF 3.2.4 LAUFZEIT

Lange Laufzeiten sind nicht immer sinnvoll. Oft glauben Projektstarter, dass eine lange Projektlaufzeit gleichbedeutend mit einer großen Summe an generierten Geldern ist.
Doch das ist oft nicht der Fall. Die meisten Unterstützer lassen sich zu Beginn und zum Ende der Funding-Phase finden. Hier ist die Motivation bei Startern und Unterstützern besonders groß und es finden umfassende Kommunikationsmaßnahmen statt. Um eine Dynamik für das Projekt aufzunehmen, bieten sich kürzere Projektlaufzeiten an, in denen konzentriert und intensiv für das Projekt geworben wird.Hierzu kann der Projektbetreuer der gewählten Sparkasse Auskunft geben.

Nach Eingabe aller Daten: „Speichern“ nicht vergessen!



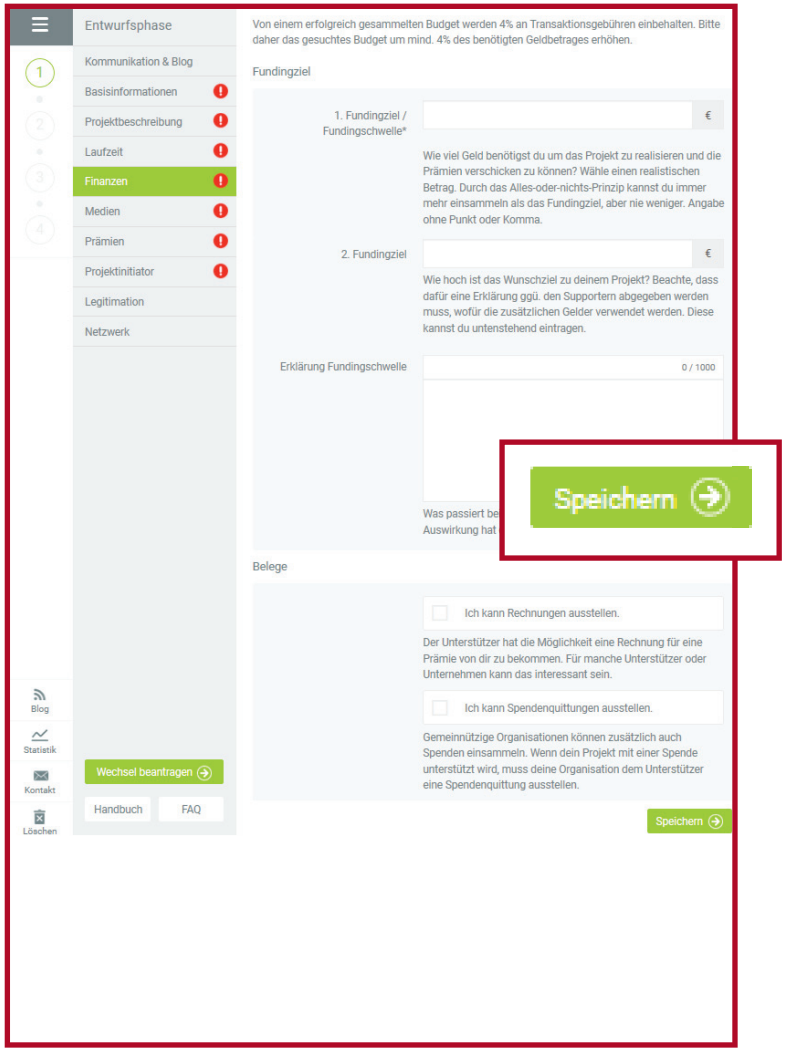
99 FUNKEN

PROJEKTENTWURF 3.2.5 FINANZEN

Hier ist das Funding-Budget zu kalkulieren. Es ist darauf zu achten, nicht zu knapp zu kalkulieren. Neben den eigentlichen Projektkosten kommen noch „Projekt-Nebenkosten“ auf den Starter zu. Dies sind u.a. das Erstellen der Gegenleistungen (Prämien), ggf. Portokosten für den Versand der Prämien, eventuelle Aufwandsentschädigungen für Helfer und die 4% Transaktionsgebühr, die bei erfolgreicher Projektfinanzierung anfallen. All diese Positionen sind bei der Kalkulation zu bedenken. Auch die Kosten für die Beschaffung der Legitimationsdokumente können einkalkuliert werden.

Eine Fundingschwelle kann eingerichtet werden, wenn mit einer geringeren Summe als dem Fundingziel ein Teil des Projekts erfolgreich umgesetzt werden kann. Ab Erreichen der Fundingschwelle werden die Gelder ausgezahlt.

Wenn man als Projektstarter Spendenquittungen und/oder Rechnungen ausstellen kann, ist das an dieser Stelle anzugeben. Dazu klickt man die entsprechende Box an. Spendenquittungen können nur von gemeinnützigen Organisationen ausgestellt werden. Dazu muss ein aktueller Freistellungsbescheid hochgeladen werden. Das Feld dazu erscheint, sobald die Checkbox der Spendenquittung bestätigt wurde.

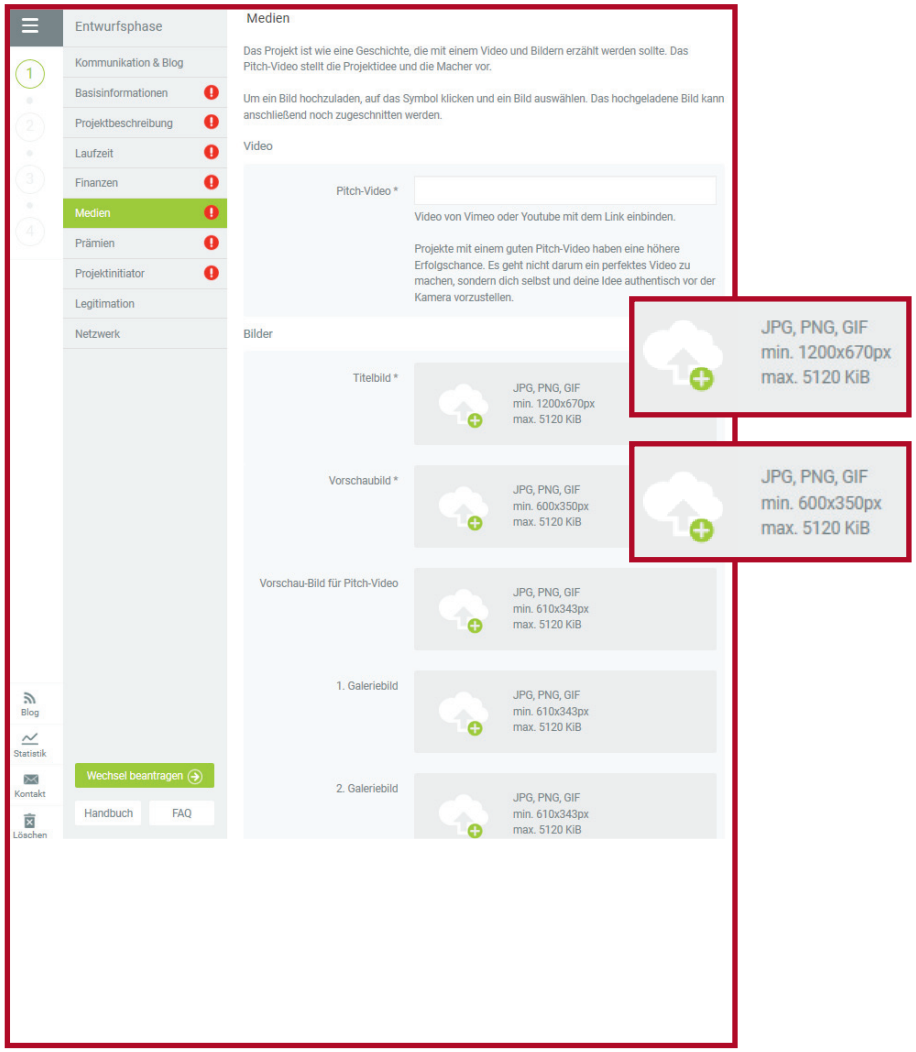


PROJEKTENTWURF 3.2.6 MEDIEN

Bitte unbedingt auf die Einhaltung der Urheberrechte achten! Es dürfen keine Medien für die Projektbeschreibung verwendet werden, an denen der Starter keine Nutzungsrechte hat! Es sind also nur eigene Bilder und Videos zu verwenden.

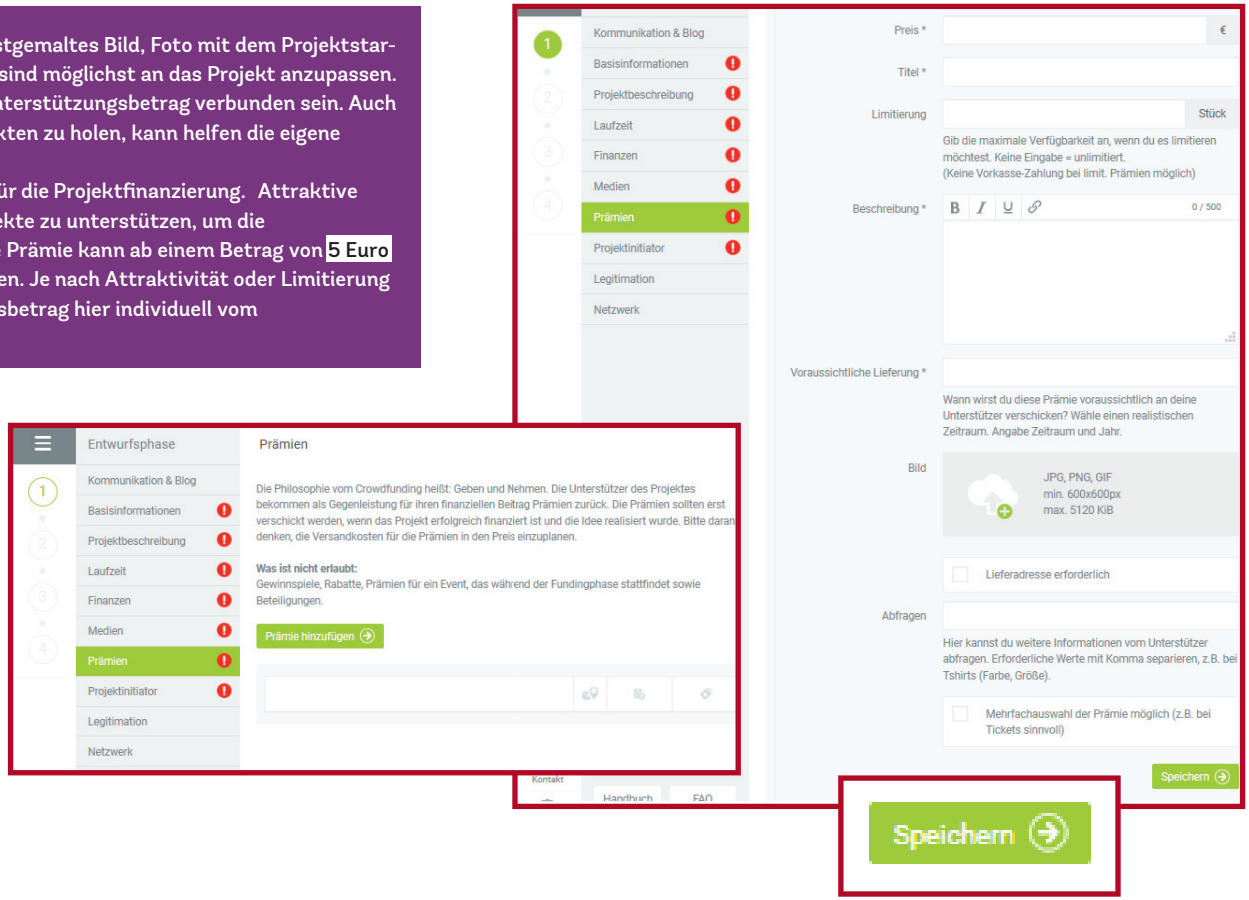
Unter dem Menüpunkt „Medien“ kann ein Vorstellungs (Pitch)-Video hochgeladen werden, in dem der Projektstarter und das Projekt präsentiert werden. Hierfür empfehlen wir eine maximale Länge von 2-3 Minuten. Das Video muss nicht hochprofessionell gedreht sein. Wichtig ist, dass es authentisch ist und zum eigenen Projekt passt. Das Video verlinkt man dazu in das dafür vorgesehene Feld. Man kann es bei Youtube oder vimeo hochladen und in die Projektseite einbinden. Ein Vorstellungs-Video ist keine Pflicht, aber absolut empfehlenswert, da dieses von vielen Unterstützern gern angesehen wird, um sich über das Projekt zu informieren. Es bietet eine sehr gute Möglichkeit, Informationen zu vermitteln und gleichzeitig eine emotionale Bindung zu den Unterstützern herzustellen.
An bestehenden Vorstellungs-Videos, von erfolgreich finanzierten Projekten, kann man sich gut Ideen zur Erstellung des eigenen Videos holen.

Hier muss ein Titelbild, ein Vorschaubild sowie weitere Galeriebilder hochgeladen werden. Die authentische Darstellung aller Medien ist sehr wichtig. Unbedingt einzuhalten sind die angegebenen Größen und Formate der Bilder. Es ist ratsam, sich mit der Erstellung der geeigneten Medien Zeit zu lassen. Lieber ein gutes, als ein schnelles Ergebnis.



PROJEKTENTWURF 3.2.7 PRÄMIEN

Mögliche Prämien sind z. B.: Grillfesteinladung, selbstgemaltes Bild, Foto mit dem Projektstarter oder ein gemeinsamer Spaziergang. Die Prämien sind möglichst an das Projekt anzupassen. Höherwertige Prämien sollten mit einem höheren Unterstützungsbetrag verbunden sein. Auch hier gilt, sich Ideen von anderen, erfolgreichen Projekten zu holen, kann helfen die eigene Kreativität für Gegenleistungen anzuregen.
Die Prämien sind ein entscheidender Erfolgsfaktor für die Projektfinanzierung. Attraktive Prämien bringen die Menschen noch eher dazu Projekte zu unterstützen, um die Gegenleistung als Dankeschön zu erhalten. Die erste Prämie kann ab einem Betrag von 5 Euro Unterstützung für das eigene Projekt gewährt werden. Je nach Attraktivität oder Limitierung der Prämie, kann der entsprechende Unterstützungsbetrag hier individuell vom Projektstarter festgelegt werden.



Der Unterstützer eines Projekts hat die Wahl zwischen:

- Freier Unterstützung mit der Möglichkeit, eine Spendenquittung zu erhalten (wenn der Starter ausstellungsberechtigt ist)
- Eine „Prämie“ mit ideellem Wert als Dankeschön des Starters für die Unterstützung

Pro Prämie, die eingerichtet wird, ist anzugeben:

- Titel der Prämie: Beschreibung der Prämie in kurzen Worten
- Wert: Für welchen Unterstützungsbetrag soll es die Prämie geben?
- Beschreibung: Eine kurze Beschreibung in 1-2 Sätzen
- Das Limit (falls begrenzt): Ein Limit vermittelt Exklusivität und erhöht den Anreiz diese Prämie haben zu wollen und den Unterstützungsbetrag entsprechend zu leisten
- Nötige Abfragen (z. B. Trikotgröße)

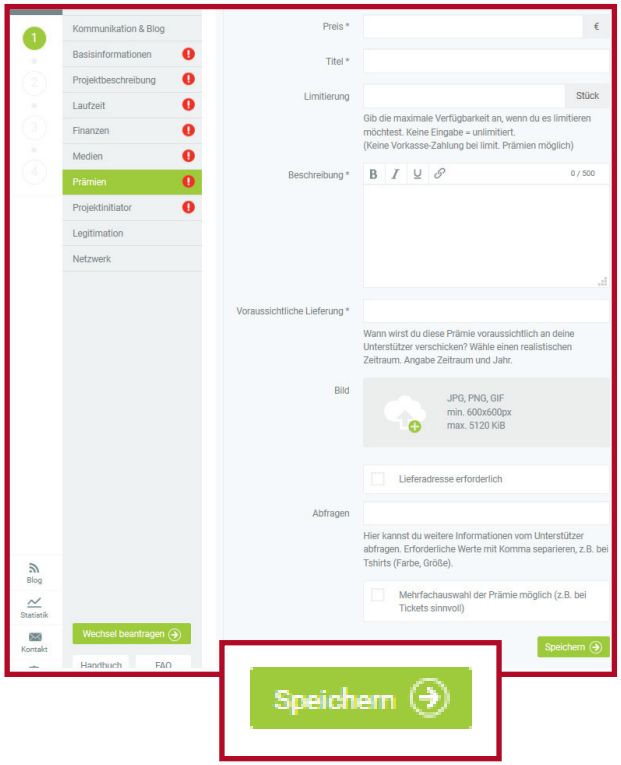
Weitere Angaben zu den Prämien:

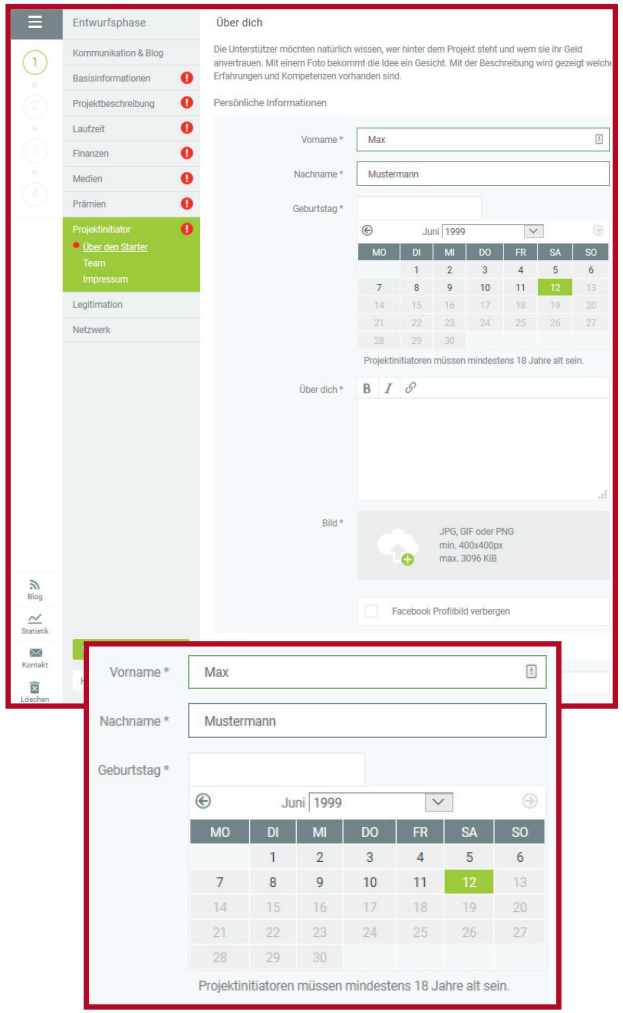
- Die voraussichtliche Lieferung: Wann, nach erfolgreicher Projektfinanzierung, können die Unterstützer mit dem Erhalt der Prämie rechnen?
- Ein Bild der Prämie (falls vorhanden)

PROJEKTENTWURF
3.2.8 ÜBER DEN PROJEKTSTARTER

Die Unterstützer möchten wissen, wem sie ihr Geld anvertrauen. Deshalb ist es wichtig, dass das Projekt ein Gesicht erhält und der Projektstarter sich vorstellt. Damit sorgt man für eine persönlichere Beziehung zu den Unterstützern und die Unterstützer wissen, mit wem sie es zu tun haben. Man stellt sich kurz vor, und schildert die Gründe warum man das eigene Projekt unbedingt erfolgreich finanziert sehen will (langjähriges Vereinsmitglied, ambitionierter Künstler, ...). Auch wenn der eigene Verein gemeinsam das Projekt startet: Die Projektbetreuer der Sparkassen benötigen eine natürliche Person mit Vornamen und Nachnamen als Ansprechpartner für jedes Projekt.

An dieser Stelle können auch Teammitglieder benannt werden, die öffentlich sichtbar sind sowie ein Impressum angelegt werden. Teammitglieder können Menschen im persönlichen Umfeld des Projektstarters sein, die bei der Betreuung der Projektseite, bei den Kommunikationsmaßnahmen oder schließlich bei der Umsetzung des Projekts unterstützen.
Sie haben eingeschränkte Rechte für die Projektseite: Sie kön-nen zum Beispiel Blogeinträge verwalten und Pinnwandeinträge schreiben. Im Impressum werden Angaben über die Organisation bzw. den Verein, der vom Projekt begünstigt ist, gemacht. Hier wird der rechtlich Verantwortliche für die Projektseite angegeben.



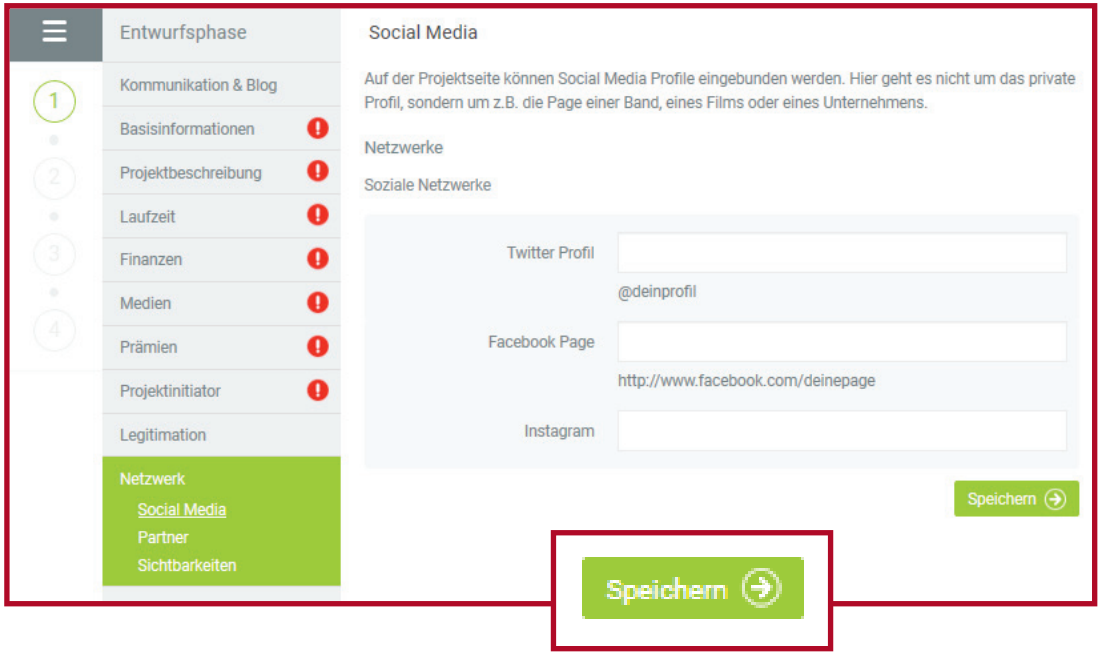


PROJEKTENTWURF 3.2.9 LEGITIMATION

Damit die Projektbetreuer der Sparkassen wissen, wer das Projekt gestartet hat, wem das Geld zugutekommt und es sich bei den Projekten nicht um betrügerische Absichten handelt, ist eine Legitimation erforderlich. Es ist sehr empfehlenswert, die Legitimation frühzeitig durchzuführen, um schnellstmöglich in die Fundingphase starten zu können. Die Legitimation ist verpflichtend vor dem Wechsel in die Fun-dingphase. Wie genau die Legitimation abläuft, ist dem separaten Legitimations-leitfaden zu entnehmen.
Bei der Legitimation bestehen für verschiedene Projektstarter unterschiedliche An-forderungen. Dies ist davon abhängig, ob es sich um eine natürliche oder juristische Person handelt sowie von der entsprechenden Unternehmensform.

3.2.10 NETZWERK

Crowdfunding ist eine internetbasierte Finanzierungsform. In sozialen Netzwerken besteht die Möglichkeit, eine große Zahl an Menschen über das eigene Projekt zu informieren.
Deshalb können auf 99 Funken, Profile aus den sozialen Netzwer-ken mit den Projektseiten verknüpft werden. Das ist wichtig, um die Reichweite der Projekte zu erhöhen und möglichst viele Unterstützer zu gewinnen. Dazu kopiert man den Link in die ent-sprechende Zeile. Soll z. B. das Twitter-Profil mit der Projektseite verbunden werden, kopiert man https://twitter.com/eigenerAc-count in die entsprechende Zeile.
Des Weiteren können hier Partner eingebunden werden, die das Projekt unterstützen. Das Einbinden von Partnern, z. B. namhafter Firmen, ist eine Art Qualitätsmerkmal für das Projekt und kann weitere Unterstützer dazu bringen, das Projekt zu unterstützen. Auch für mögliche Partner kann das Einbinden interessant sein: Wenn zum Beispiel Firmen aus der Region positiv mit einem Projekt in Verbindung gebracht werden, kann sich das vorteilhaft für deren Image auswirken. Deshalb ist es wichtig, zum Projekt passende Firmen und Partner in der Region direkt anzusprechen, ob Interesse an einer Partnerschaft besteht.



PROJEKTENTWURF ZUSAMMENFASSUNG/CHECKLISTE

Das Projekt ist nun erfolgreich angelegt. Da das Projekt sich noch in der Entwurfsphase befindet, kann es nur der Projektstarter und die Projektbetreuer der Sparkassen sehen.
Am besten holt man in der nächsten Phase von verschiedenen Freunden und Bekannten ein möglichst ehrliches Feedback ein. Gerade das engere Umfeld soll schließlich zu den zukünftigen finanziellen Unterstützern des Projekts gehören. Es ist ratsam, sich ausreichend Zeit für die Optimierung der Projektbeschreibung zu nehmen.

→ Das Projekt soll möglichst genau, aber nicht zu ausschweifend beschrieben werden. Dabei ist auf Transparenz zu achten, das ist ein wichtiger Aspekt beim Crowdfunding.

→ Wie viel Geld wird für das Projekt benötigt, was ist das Fundingziel?

→ Pitch-Video und Bilder auf 99 Funken hochladen.

→ Welche Medienkanäle (online und offline) können bedient werden?

→ Prämien als Dankeschön für die Unterstützer festlegen.

→ Legitimation frühzeitig beginnen, um Verzögerungen bei der Auszahlung zu vermeiden.

→ Die erolgreiche Legitimation ist Bedingung für den Wechsel in die Finanzierungsphase

PROJEKTENTWURF 4. PHASE WECHSELN

Der Antrag auf Phasenwechsel ist zwingend erforderlich, um das Projekt erfolgreich auf 99 Funken zu veröffentlichen. Die Freigabe erteilt der Projektbetreuer der Sparkasse.
Dieser prüft die eingegebenen Daten und den Gesamteindruck der Projektseite. Falls Angaben fehlen, wird der Starter vom Projektbetreuer der Sparkasse darüber informiert. Nachdem die fehlenden Daten eingearbeitet sind, klickt man erneut auf „Wechsel beantragen".

Man sollte offen für Verbesserungsvorschläge sein und versuchen, das eigene Projekt mit etwas Abstand zu betrachten. Der Blick des Projektbetreuers „von außen" ist sehr hilfreich und trägt zur erfolgreichen Finanzierung des Projekts bei.
Sind alle fehlenden Informationen ergänzt und die Projektbeschreibung erfolgreich mit dem Projektbetreuer abgestimmt, kann man erneut einen Phasenwechsel beantragen.
Dann öffnet sich ein Dialogfeld. Hier erklärt man, warum man den Statuswechsel beantragt, also was sich an dem Projekt nun verändert hat. Diese Meldung geht bei der Sparkasse ein, der Projektbetreuer prüft das Projekt (erneut) und gibt das Projekt für die nächste Phase frei, sofern alles in Ordnung ist. Anschließend wird eine E-Mail als Bestätigung verschickt.

PROJEKTSTART
5. STARTPHASE

Vor dem Start in die Fundingphase kann ein Projekt den Wechsel in die Startphase beantragen. In dieser Phase ist ein Projekt zum ersten Mal auf der Regionalplattform für die Öffentlichkeit sichtbar.

Diese Phase sollte genutzt werden, um sich Feedback zum eigenen Projekt einzuholen und die Legitimation abzuschließen. Erst wenn die Legitimiation abgeschlossen ist, kann von der Startphase in die Fundingphase gewechselt werden.

PROJEKTSTART 5. STARTPHASE

Achtung: Die großen und breiten kommunikativen Aktionen hebt man sich für den Start der Finanzierungsphase auf. Die Startphase dient dazu, ganz gezielt Fans für das eigene Projekt zu gewinnen, in dem man Menschen aus dem nahen persönlichen Umfeld anspricht und sich Feedback zum Projekt einholt.

Auf der nebenstehenden Projektseite ist erkennbar, dass sich das Projekt in der Startphase befindet. Die Besucher der Seite werden aufgefordert „Feedback zu geben“ und haben die Möglichkeit durch klicken des entsprechenden Buttons „Fan“ des Projekts zu werden.

PROJEKTSTART
CHECKLISTE

- → Feedback von Freunden zum eigenen Projekt einholen.
- → Die Projektpräsentation für die Zielgruppe finalisieren.
- → Wie lange soll die Finanzierungsphase des Projektes laufen? (Empfehlung: 30-45 Tage).
- → Sammle Fans, um dir eine Community für dein Projekt aufzubauen.
- → Wechsel in die Finanzierungsphase beantragen.

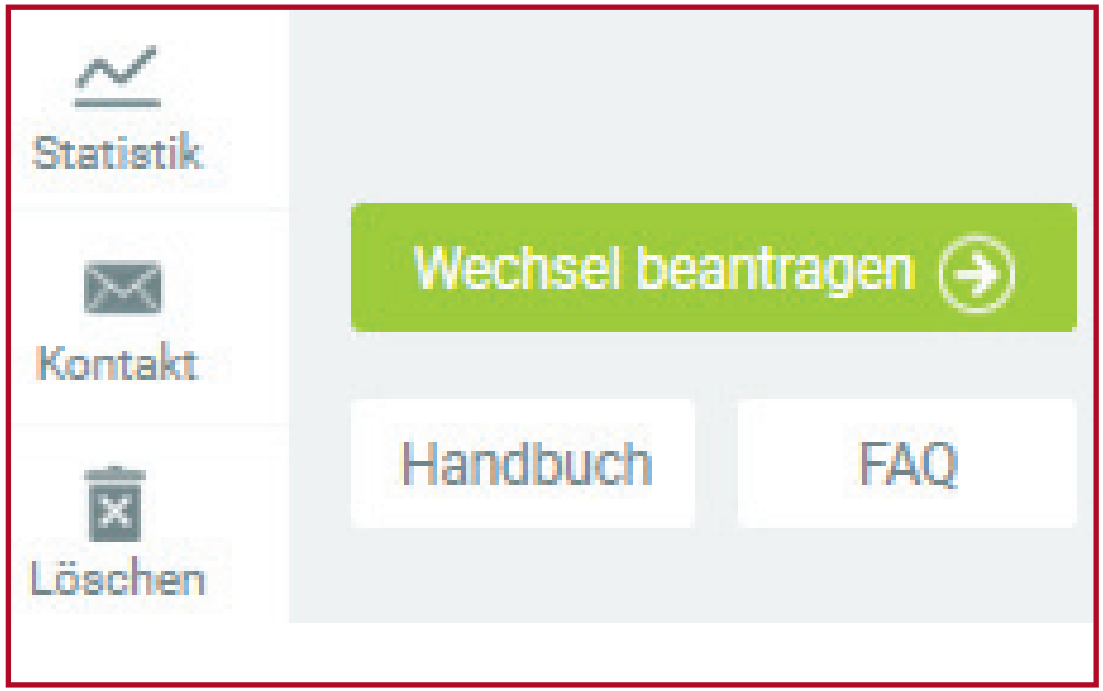
99 FUNKEN

PROJEKTFINANZIERUNG 6. FINANZIERUNGSPHASE

99 FUNKEN

Wenn der Projektstarter mit der Projektpräsentation zufrieden ist und die Legitimation abgeschlossen hat, kann der Wechsel in die Fundingphase beantragt werden.

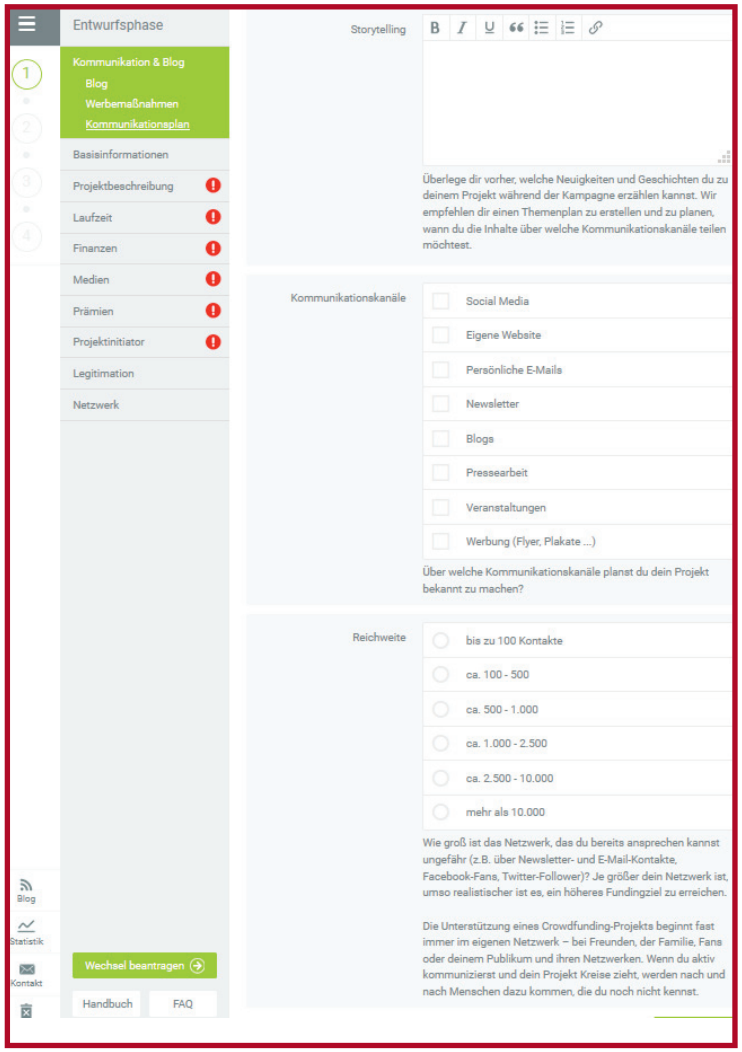
Dieser Antrag geht wieder bei dem Projektbetreuer der Sparkasse ein. Dieser prüft nun, ob die Legitimation abgeschlossen wurde und ob es ein guter Zeitpunkt ist, das Projekt in die Finanzierungsphase zu bringen. Nicht empfehlenswert für den Start der Finanzierungsphase sind z. B. allgemeine Ferien - bzw. Urlaubszeiten.



PROJEKTFINANZIERUNG 6. FINANZIERUNGSPHASE

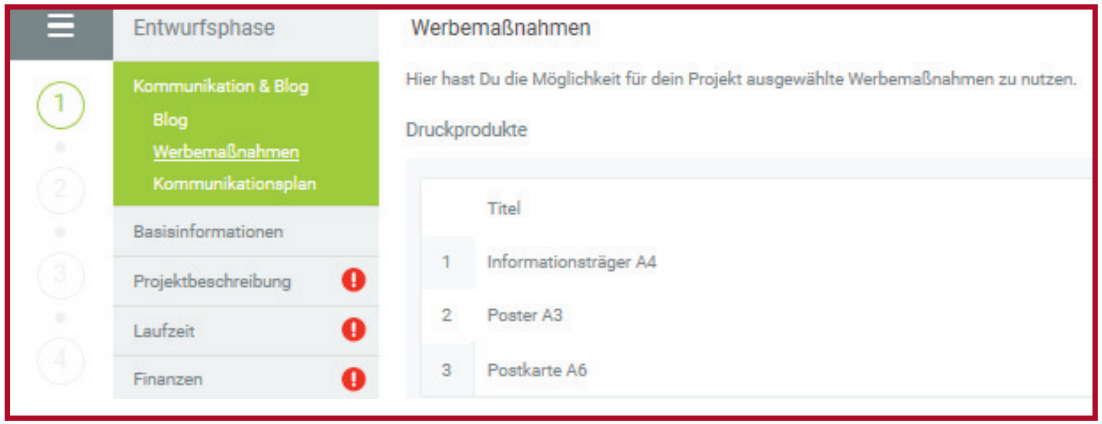
Die grundsätzliche Verfügbarkeit der (personellen) Ressourcen, sollte man schon bei den Planungen für das Projekt geprüft haben. Beim Wechsel in die Finanzierungsphase muss man aber auch darauf achten, dass die Ressourcen zu diesem Zeitpunkt ausreichend sind. Haben alle Teammitglieder genügend Zeit, Werbung für das Projekt zu machen? Sind sie in den sozialen Netzwerken angemeldet und haben dort eine ausreichend große Community? Man sollte den Start der Finanzierungsphase, wenn nötig, lieber ein wenig verschieben, um ein bestmögliches Funding-Ergebnis zu erzielen. Auch der Projektstarter muss zeitlich vollumfänglich für sein Projekt da sein können, um Werbung dafür zu machen, Plakate aufzuhängen, Flyer zu verteilen und viele Menschen umfangreich über das Projekt informieren zu können. Wenn diese Voraussetzungen gegeben sind, steht einem Antrag auf den Phasenwechsel nichts mehr entgegen.

Wichtig: Ab der Finanzierungsphase kann die Projektbeschreibung nicht mehr selbstständig geändert werden! Es können dann lediglich Prämien geändert werden, die noch nicht gebucht wurden oder neue Prämien hinzugefügt werden. Darüber hinausgehende Änderungen müssen mit dem Projektbetreuer abgesprochen werden und sind nur in Ausnahmefällen zulässig.



PROJEKTFINANZIERUNG
6.1 KOMMUNIKATION

In der Finanzierungsphase ist es wichtig, dass das Projekt die größtmögliche Aufmerksamkeit erhält. Nur so besteht die Chance , ausreichend Menschen zu finden, die das Projekt finanziell unterstützen.
Nun kann der bereits erstellte Kommunikationsplan weiter strukturiert werden. In der Finanzierungsphase müssen die vorher geplanten Kommunikationsmaßnahmen durchgeführt werden, um das Projekt so bekannt wie möglich zu machen. Die Plattform 99 Funken bietet umfangreiche Möglichkeiten Web2print-Dokumente zu erstellen, um so auch in der „realen Welt“ Menschen auf die Projekte aufmerksam zu machen.



99 FUNKEN

PROJEKTFINANZIERUNG
6.1 KOMMUNIKATION

Der Menüpunkt „Werbemaßnahmen“ ermöglicht es, A4-Plakate zum Projekt auszudrucken, die genau wie die A6-Postkarten verteilt werden können. Die Poster im A3-Format können an den für das Projekt relevanten Stellen aufgehängt werden. All diese Dokumente können in unbegrenzter Anzahl vom Projektstarter selbst aus der Projektseite an dieser Stelle ausgedruckt werden. Dazu ist keine Abstimmung mit dem Projektbetreuer der Sparkasse erforderlich.
Dieser besondere Service von 99 Funken sollte unbedingt genutzt werden, da Printwerbung noch immer aufmerksamkeitstark ist. Die ausgedruckten Web2Print-Dokumente sollte man also unbedingt verteilen, um es den Unterstützern so einfach wie möglich zu machen, sich über das eigene Projekt zu informieren und es finanziell zu unterstützen.

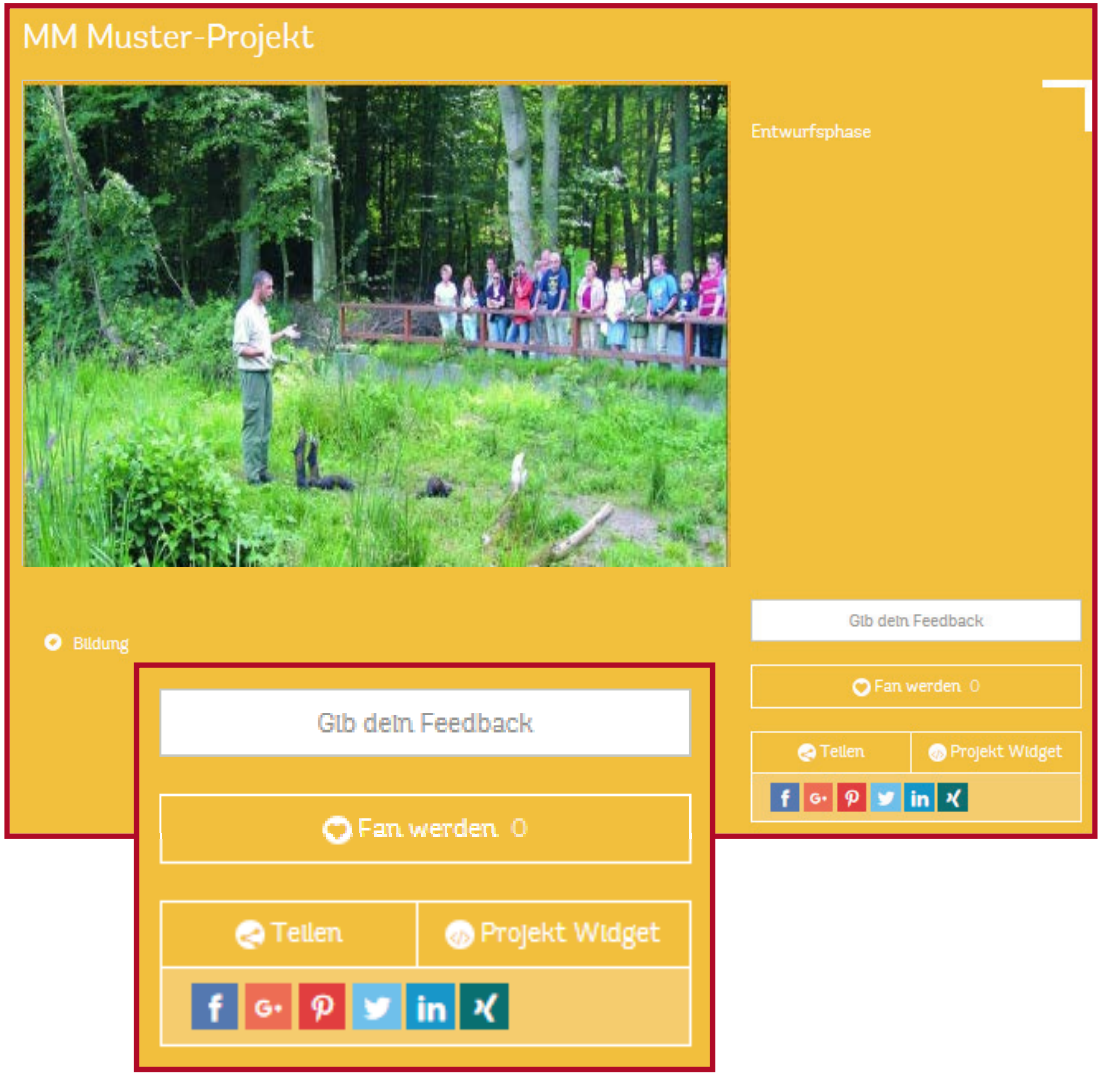
Mögliche Orte, um die Web2Print-Dokumente zu verteilen bzw. aufzuhängen können sein:

- Vereinsheim des Vereins (Sportheim, Schützenhaus, etc.)
- Bäckerei
- Schwarzes Brett in Einkaufszentren
- Büchereien
- Sportstätten (Fußballplatz, Turnhallen,..)

PROJEKTFINANZIERUNG
6.1 KOMMUNIKATION

Über das Internet ist es leicht eine große Zahl an Menschen über die Projekte zu informieren. Deshalb sollte man die Möglichkeit nutzen, das eigene Projekt direkt von der Projektseite in den sozialen Netzwerken zu teilen. So kann das bestehende Netzwerk aktiviert und über das eigene Projekt informiert werden. Dazu klickt man auf den Button des gewünschten sozialen Netzwerks. Man wird dann auf die Internetseite des Netzwerks geleitet. Dort braucht man nur noch auf „posten" drücken, sofern man dort einen Account erstellt hat.

Hinweis: Die Funktion das Projekt in den sozialen Netzwerken zu teilen, ist allen Besuchern Projektseite zugänglich. Es sollten also Freunde und Bekannte dazu animiert werden, das Projekt ebenfalls in ihren Netzwerken zu teilen und bekannt zu machen. So kann man die Projekte nicht nur finanziell unterstützen, sondern auch, indem man die Reichweite erhöht.
Auch können Projekte über Widgets in Websiten integriert werden. Klicken Sie dazu auf „Projekt Widget". Per javascript oder HTML können Widgets auf Internetseiten eingebunden werden. Dazu ist der Quelltext zu kopieren und in die eigene Website einzufügen.



PROJEKTFINANZIERUNG
6.2 SONSTIGE KOMMUNIKATIONSMASSNAHMEN

Es sind viele weitere Werbemöglichkeiten denkbar, um Projekte bekannt zu machen. Auch bei den Kommunikationsmaßnahmen sollte man sich Aktionen von anderen, erfolgreich finanzierten Projekten, abschauen. Hier eine kleine Auswahl, was es noch für Möglichkeiten gibt ein Projekt bekannt zu machen.

- Ein kurzer Bericht und das schönste Foto zum eigenen Projekt kann mit der Bitte um einen kurzen Artikel an die regionale Tageszeitung weitergeleitet werden. Einen Versuch ist es wert! Emotionale Geschichten und gesellschaftliches Engagement der Bürger vor Ort werden gerne von den Printmedien aufgegriffen.
- Mund-zu-Mund-Erzählungen: Möglichst viele Menschen im direkten Gespräch vom eigenen Projekt begeistern.
- Der Projektlink kann an den eigenen E-Mail-Verteiler geschickt werden. Allerdings ist dabei zu vermeiden, den eigenen E-Mail-Verteiler mit einer großen Zahl an Infomails zu belästigen.
- Blogeintrag auf der eigenen Projektseite auf 99 Funken.
- Unternehmen der Region sollten gezielt angesprochen werden. Diese fördern oft viele Projekte in der Region und sind dankbar über zusätzliche mediale Präsenz als Partner von medienwirksamen Crowdfunding-Projekten mit großer Aufmerksamkeit.
- Berichte in Vereinszeitschriften.
- Veranstaltungen des eigenen Vereins (Ausgedruckte Postkarten verteilen)
- Ankündigungen / Reden / Vorträge bei Vereins- und Gruppentreff en, bei denen man auf das eigene Projekt aufmerksam machen kann.
- Kreativität, Mut und außergewöhnliche Aktionen versprechen große Aufmerksamkeit und somit auch großen Erfolg für das eigene Projekt.

→ Web2Print-Dokumente verteilen, die auf 99 Funken kostenlos generiert werden können.

→ Die Kraft und Viralität der sozialen Netzwerke nutzen.

→ Fans und Unterstützer auf dem Laufenden halten.

→ Ist das Fundingziel (Fundingschwelle) erreicht, wird in der dritten Woche überwiesen.

→ Nach erfolgreicher Finanzierung ist das Projekt zu bestätigen

→ Scheitert ein Projekt, fließen alle Beträge zurück an die Unterstützer. Es entstehen keinerlei Kosten für den Projektstarter.

PROJEKTABSCHLUSS
7. REALISATION/PRÄMIEN

Wenn die Crowdfunding-Kampagne erfolgreich verlief, ist es ganz wichtig sich bei allen Unterstützern zu bedanken. Dazu kann der eigene Projektblog genutzt werden.

Wenn ein Projekt erfolgreich finanziert ist, wird das Geld in der dritten Woche nach der Bestätigung des Projekts an das in der Legitimation angegebene Konto ausgezahlt. Der Starter bekommt nach erfolgreicher Finanzierung die Unterstützerliste im Projektinterface im Menüpunkt „Unterstützungen“ angezeigt. Hier befindet sich eine Excel-Tabelle mit allen notwendigen Daten für den Versand der Prämien. Wichtig: Erst nach Ablauf des Prüfzeitraums von 14 Tagen nach Projektbestätigung ist diese Liste final abzurufen, da sich vorher noch Widerrufe von Unterstützungen auf die Liste auswirken können.

Schließlich wird das Projekt in der Abschlussphase realisiert. Es ist wichtig die Unterstützer während der Umsetzung des Projekts über den Projektblog auf dem Laufenden zu halten. Es können Bilder gepostet werden über den Fortschritt bzw. allgemein kann ein Eindruck vermittelt werden, wie weit das Projekt schon umgesetzt wurde.

- → Danksagung an alle Unterstützer im Projektblog.
- → Prämien- sowie Spendenquittungsversand – alle Kontaktdaten werden automatisch vom System ausgegeben.
- → Das Geld wird in der dritten Wochen nach der Projektbestätigung ausgezahlt. Das Projekt kann umgesetzt werden.