



КЕЙС «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ  
ТОЧКИ БЕЗУБЫТОЧНОСТИ  
ПРИ ПРИНЯТИИ  
РЕШЕНИЙ

# Компания «Быстрые каши»



# Прогноз денежных поступлений и выплат на переходный год:

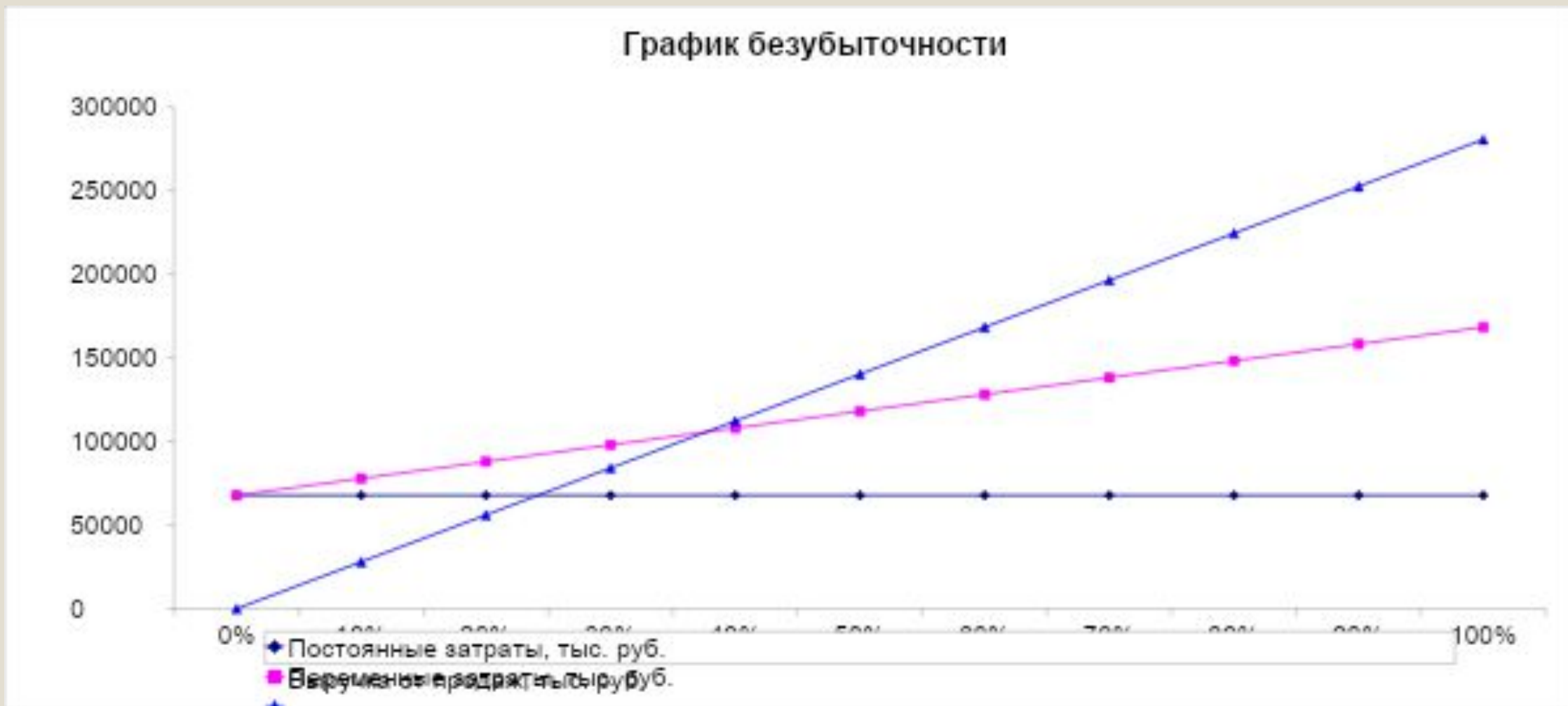
<b>Притоки</b>	
Выручка от продажи	159885
Амортизация	41250
<i>Итого:</i>	201135
<b>Оттоки</b>	
Стоимость сырья и прямого труда	95931
Переменные коммерческие расходы	4796,55
Административные расходы	33000
Другие постоянные расходы	1100
Проценты	4400
<i>Итого:</i>	139227,6
<b>Результат на конец года</b>	61907,45

# Погашение долга

(при реальных  
продажах на 10%  
меньше, чем  
прогнозируемых)

Выручка от продажи	280500
Себестоимость	168300
Валовая прибыль	112200
Административные и коммерческие расходы	41415
Амортизация	41250
Другие постоянные расходы	11000
ЕВИТ	18535
Проценты	15400
ЕВТ	3135
Налоги	1254
Чистый доход	1881

# Точка безубыточности



# Точка безубыточности

Точка безубыточности в денежном выражении 169 538

60% как доля в выручке от продаж

Операционный леввередж = 35

# Точка безубыточности

- При подсчете точки безубыточности учитываются лишь денежные показатели, а натуральные значения не применяются.
- Желательно знать в качестве дополнительной информации средние переменные затраты на единицу продукции и цену за единицу продукции, чтобы можно было подсчитать точку безубыточности в натуральном выражении.

# Точка безубыточности

Объем выпуска продукции	0%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
Постоянные затраты, тыс. руб.	67 815	67 815	67 815	67 815	67 815	67 815	67 815	67 815	67 815	67 815	67 815
Переменные затраты, тыс. руб.	67 815	77 864	87 912	97 961	108 009	118 058	128 106	138 155	148 203	158 252	168 300
Выручка от продаж, тыс. руб.	0	28 050	56 100	84 150	112 200	140 250	168 300	196 350	224 400	252 450	280 500



# Точка безубыточности

- Увеличение продаж будет сопровождаться увеличением денежных потоков для выплаты долга .
- Этого не произойдет в том случае, если переменные коммерческие расходы и стоимость сырья и прямого труда будут расти в большей пропорции, чем выручка от продаж.

Спасибо за внимание!