

Plan Financier

A Better Man est une entreprise créative et polyvalente, structurée autour de plusieurs pôles d'expertise indépendants mais complémentaires. Son objectif est de proposer des solutions innovantes dans des domaines aussi variés que le digital, le jeu vidéo, la production de contenus, le sport et la conception d'équipements. Organisée comme une entité unique avec une logique de branches spécialisées, A Better Man veut inspirer, transmettre et rendre la création accessible à tous en plaçant l'envie de créer, d'apprendre et de partager au cœur de chacun de ses projets

Présentation de l'entreprise

A Better Man est née d'une idée simple mais puissante : celle de ne plus laisser les projets en suspens. Pensée comme une réponse à cette tendance à trop réfléchir et théoriser sans jamais concrétiser, A Better Man incarne l'envie de passer à l'action, de créer, d'expérimenter, et surtout, de partager cette dynamique avec les autres.

L'entreprise se structure autour de nombreux pôles créatifs - Développement web, Jeux vidéo et physique, Musique, Production de contenus, Sport, Design, .. - Non pas dans une logique de dispersion, mais dans une volonté de faire cohabiter tous ces univers au sein d'une même énergie créative.

A Better Man ne se limite pas à proposer des services; elle documente, elle partage, elle inspire. L'un de ses objectifs clés est d'encourager d'autres créateurs à franchir le pas, à s'autoriser à tester, se tromper, apprendre, et surtout, avancer.

Tout en poursuivant ses propres projets internes, A Better Man propose également des prestations classiques - comme la création de sites web ou la gestion de contenus - qui constituent une base professionnelle solide pour assurer la pérennité de l'activité.

À long terme, l'ambition est claire : faire grandir cette dynamique jusqu'à pouvoir vivre de ces activités à temps plein, et prouver qu'avec de la structure, de la passion, et de la régularité, il est possible de transformer ses idées en réalité.

Analyse de marché

La digitalisation est devenue un enjeu central pour la majorité des entreprises, des indépendants aux PME. Aujourd'hui, exister en ligne est bien plus qu'un choix stratégique : c'est une nécessité. Cette transformation globale crée une demande constante pour des services comme la création de sites web, la gestion de réseaux sociaux, la production de contenus ou le développement d'outils numériques.

Au-delà des services, la vidéo est également un médium de plus en plus plébiscité : elle capte l'attention, transmet des émotions, et motive à passer à l'action. Dans un monde saturé d'informations écrites, la vidéo devient un canal naturel pour toucher les publics sensibles à l'inspiration, au storytelling et à l'apprentissage.

A Better Man se positionne donc sur un marché en forte croissance, avec une offre adaptable à divers profils et besoins, tout en intégrant une dimension humaine et pédagogique qui crée une vraie valeur ajoutée.

Public cible

Le public cible est varié, mais il partage une même sensibilité au digital, à la créativité et à la nouveauté. Il se compose :

- De **jeunes adultes** et **adultes actifs** curieux, créatifs, en quête d'outils ou de contenus motivants
- De **PME ou indépendants** souhaitant renforcer leur présence en ligne ou numériser certaines activités
- D'**amateurs de jeux vidéo**, de création musicale, ou de contenu éducatif/artistique
- De **communautés en ligne** qui gravitent autour de plateformes comme YouTube, Patreon ou Steam

Analyse du marché actuel

Le marché des services digitaux (web, contenu, marketing) est à la fois concurrentiel et en pleine expansion. De nombreux freelances, studios indépendants et petites structures proposent déjà des prestations similaires. Cependant, cette densité traduit une **forte demande** et confirme l'existence d'un véritable écosystème viable.

Des plateformes comme **Fiverr**, **Sortlist**, ou encore **Malt** facilitent aujourd'hui l'accès à des missions pour les prestataires indépendants. De leur côté, des plateformes comme **Steam**, **Epic Games Store**, ou **Itch.io** offrent aux créateurs de jeux une visibilité directe auprès du public, même sans éditeur traditionnel. Des success stories comme "*Punch A Bunch*" ou "*Just Crow Things*" montrent qu'un projet bien pensé, même modeste, peut rencontrer un public fidèle.

Enfin, des créateurs comme **Kekdot** sur Patreon prouvent qu'il est possible de monétiser des projets personnels de manière durable en combinant créativité et proximité avec une communauté.

Évolution anticipées

L'avenir du digital sera sans doute fortement influencé par l'**intelligence artificielle**, qui modifie déjà la façon de créer, produire et vendre.

A Better Man ne voit pas cette évolution comme une menace, mais comme une opportunité. En intégrant progressivement des outils IA dans ses processus créatifs et organisationnels, l'entreprise pourra rester compétitive, gagner du temps, et proposer des services encore plus efficaces.

Par ailleurs, l'engouement pour le **contenu vidéo**, la **gamification**, l'**autoformation**, et la **création communautaire** laisse entrevoir un marché où l'interactivité, l'authenticité et l'utilité seront des leviers majeurs de croissance.

Proposition de valeur

A Better Man ne se contente pas de proposer des services : elle construit des projets qui ont du sens — pour ses clients, mais aussi pour ceux qui s'en inspireront. Ce qui rend l'entreprise unique, c'est avant tout **sa manière d'aborder la création** : avec sincérité, proximité et un souci constant de qualité.

Chaque client bénéficie d'un **accompagnement sur mesure**, bien au-delà de la prestation classique. L'objectif est de co-créeer des projets durables, alignés avec les besoins réels, en instaurant une **relation de confiance et de collaboration**, où le client se sent écouté, soutenu, et impliqué du début à la fin — et même après.

A Better Man valorise **la transparence du processus créatif**, en partageant les coulisses de ses projets. Cette approche permet non seulement de renforcer l'authenticité de l'entreprise, mais aussi de transmettre **l'envie de créer** à une communauté plus large. Chaque projet devient alors une source de motivation pour d'autres, où la création inspire la création.

A Better Man croit en une philosophie simple : **la qualité prime sur la quantité**. Chaque réalisation est pensée avec soin, portée par une vraie vision, et conçue pour durer.

Stratégies & Marketing

A Better Man propose une **offre multiple et complémentaire**, qui s'appuie sur ses différents pôles d'activité pour générer des revenus de manière progressive et durable :

- **Services créatifs sur mesure** : création de sites web, conception d'éléments visuels en 3D, infographies, contenus marketing.
- **Produits numériques** : vente de jeux vidéo indépendants et d'assets 3D, via des plateformes spécialisées (Steam, Epic Games Store, Unity Asset Store..) et via le site A Better Man.
- **Monétisation de contenu** : publication de vidéos sur YouTube, X (ex-Twitter), Twitch... avec une stratégie de contenus engageants visant à activer les modèles de rémunération des plateformes.
- **Formations & contenus premium** : à moyen terme, A Better Man proposera des tutoriels approfondis, des vidéos éducatives et des formations payantes, hébergées sur des plateformes comme Patreon ou vendues directement.
- **Revenus communautaires** : la création d'une communauté fidèle ouvre aussi la porte à des modèles de soutien (dons, abonnements, produits dérivés, crowdfunding éventuel pour des plus gros projets).

Cette diversification progressive permet d'équilibrer des revenus plus classiques issus de prestations avec des revenus à plus long terme, issus du contenu ou de la communauté.

La stratégie marketing A Better Man repose sur une **présence en ligne forte, humaine et régulière**, avec une communication axée à la fois sur le **partage de projets** et **l'envie de créer**.

- **Phase initiale** : bouche à oreille, contacts directs, premières missions, constitution d'un portfolio.
- **Canaux principaux** : YouTube, X, Instagram, Facebook, Twitch, site personnel avec blog intégré.
- **Plateformes professionnelles** : Fiverr, Sortlist, éventuellement Malt ou Upwork pour étendre la visibilité des prestations web & design.
- **Stratégie de contenu** :
 - **Vidéos de fond** (explications, tutoriels, coulisses de projets, réflexions sur la création)

- **Stories et posts réguliers** (avancées hebdomadaires, inspirations, résultats)
- **Blog** (pour booster le référencement et ancrer ABTM comme une référence dans la création digitale)

La création d'une communauté engagée, curieuse, créative, à la fois public et relais de diffusion sera le cœur de la stratégie, pour former une communauté d’**“épicuriens”** et de futurs prospects.

Pour soutenir sa stratégie marketing et organisationnelle, A Better Man prévoit l'utilisation d'outils externe comme :

- **Accountable** pour la gestion administrative, le suivi client et la facturation.
- **ClickUp**, pour sa flexibilité, la centralisation, la planification des contenus, la gestion de projet, les objectifs internes et le suivi de tâches.
- Pour l'analyse des performances, un écosystème composé de **Google Analytics**, **Google Tag Manager** et **Looker Studio**, complété au besoin par des outils alternatifs comme **Piwik**.
- En matière d'emailing, la priorité est donnée aux réseaux sociaux dans les premières phases. Toutefois, des solutions comme **MailerLite** ou **Brevo** sont envisagées à terme pour développer des newsletters plus ciblées en fonction des différents besoins.

Équipes & Partenaires

Dans la phase initiale du projet, A Better Man sera porté par un seul fondateur. Jérémy Albert, également unique membre actif de la société. Ce choix permet une maîtrise des processus créatifs, techniques et relationnels.

L'indépendant assure ainsi :

- La gestion des missions client (sites web, créations graphiques, etc..)
- Le développement des projets internes (jeux, contenus éducatifs..)
- La production et la diffusion de contenu en ligne
- La communication, le marketing, et les opérations administratives

Ce fonctionnement sera peut-être amené à évoluer pour une collaboration avec d'autres freelances ou acteurs spécialisés, notamment pour :

- Le renfort ponctuel sur des projets plus complexes ou volumineux
- La co-crédation de contenus
- L'élargissement du réseau de compétences proposé aux clients

Besoins financiers & Conclusion

A Better Man étant, dans un premier temps, une structure gérée par un indépendant complémentaire, les besoins financiers initiaux restent modérés.

Les principales dépenses prévues sont :

- **Matériel informatique & licences logicielles** (PC Portable, logiciels de création graphique, de développement, de montage vidéo, ..)
- **Frais administratifs** liés à la création de l'entreprise (banque, comptabilité, affiliation, ..)
- **Abonnements à différents logiciels** (ClickUp, Accountable, hébergement web, nom de domaine, ..)
- **Dépenses variables selon projet** : hébergement de jeux, assets à acheter, éléments de tournage ou de stream, etc.

En résumé,

A Better Man est un projet progressif, permettant plusieurs types d'activités, portée par la volonté de créer et de donner envie de créer.

Le projet s'ancre sur plusieurs secteurs : Digitalisation, création de contenu, jeux vidéo, musique, ..

L'originalité de l'entreprise repose sur sa dimension humaine, la diversité des projets et la volonté de motivation envers les autres.

Informations pratique de base

Nom de l'entreprise :

A Better Man

Adresse du siège social :

Rue Alfred Cluysenaar 20, 1060 Saint-Gilles, Belgique.

Coordonnées du fondateur :

Jérémy Albert - Jeremy@abetterman.be - +32 496.55.72.84

Date de début des prévisions financières :

1er Juillet 2025

Durée du premier exercice envisagé :

6 mois (Juillet 2025 ↔ Décembre 2025)

Nombre d'exercices envisagés dans les prévisions :

5 ans (Juillet 2025 ↔ Décembre 2030)

Forme juridique :

Société à Responsabilité Limitée (SRL) - Indépendant complémentaire

Plan de trésorerie

Ce plan de trésorerie est structuré de manière à refléter au mieux les différentes activités envisagées au sein de A Better Man. Afin de garantir une vision claire et cohérente des flux financiers, les prévisions sont organisées par grands pôles d'activité, correspondant aux axes de développement futurs de l'entreprise.

Les secteurs sont les suivants :

- Site Web & Infographies
- Entraînements & Stages
- Jeux Vidéo - Assets
- Contenu Vidéo - Divers (Formation, Patréon, KickStarter, Don, ..)

Chaque secteur comprend des dépenses et frais variés.

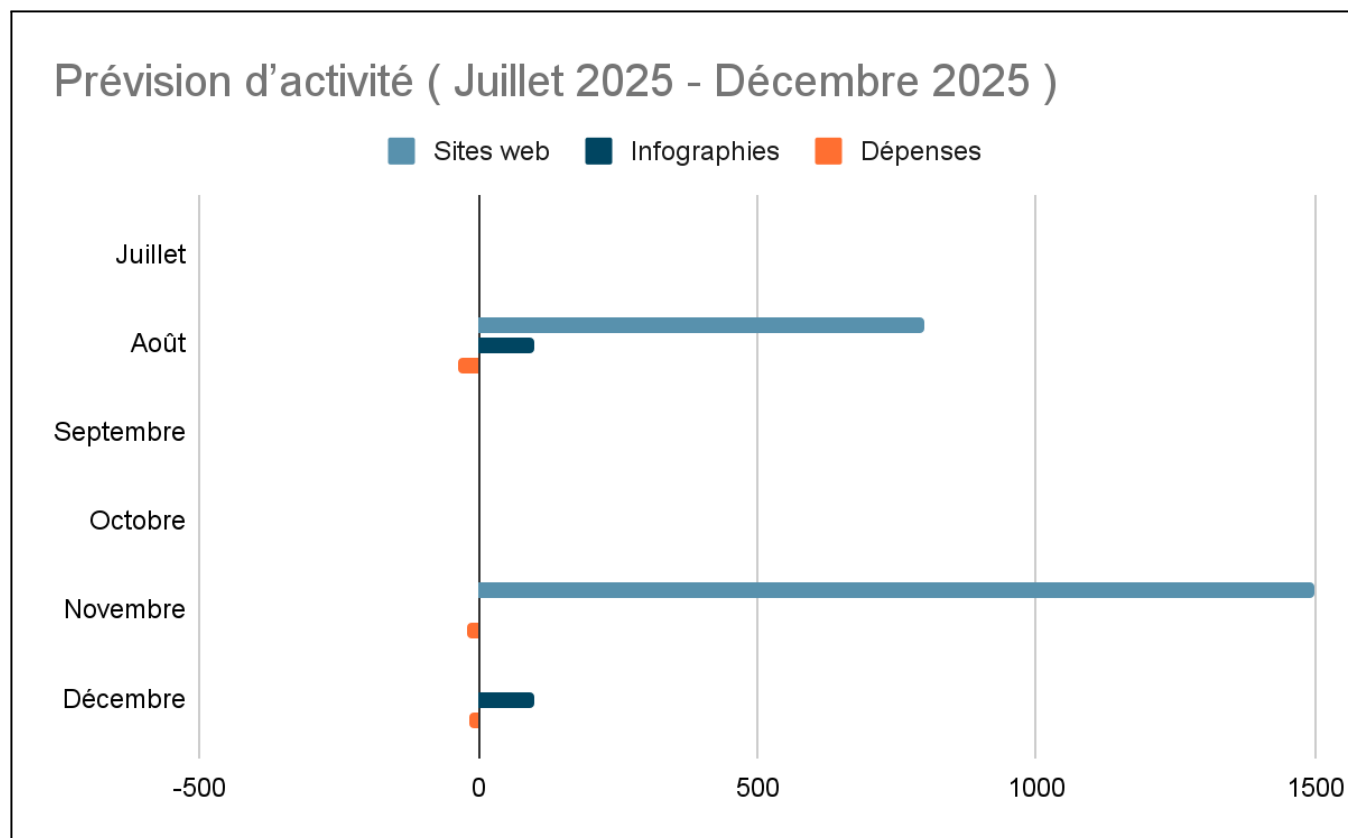
Ces dépenses couvrent principalement les frais suivants :

Frais de déplacement, Hosting, Licences, Matériels divers, ..

De plus, des dépenses liées à la comptabilité (20€/mois) ainsi qu'aux différentes obligations liées au statut d'indépendant complémentaire en tant que société (cotisations, Frais bancaires, d'assurances, ..) seront répertoriées à chaque Récapitulatif annuel. Les frais de comptabilité seront répertoriés chaque mois. Les frais liés au statut seront regroupés sur le mois de décembre (à hauteur d'environ 750€).

Le contenu "**Divers**" ainsi que les dépenses seront détaillés sous les tableaux récapitulatifs.

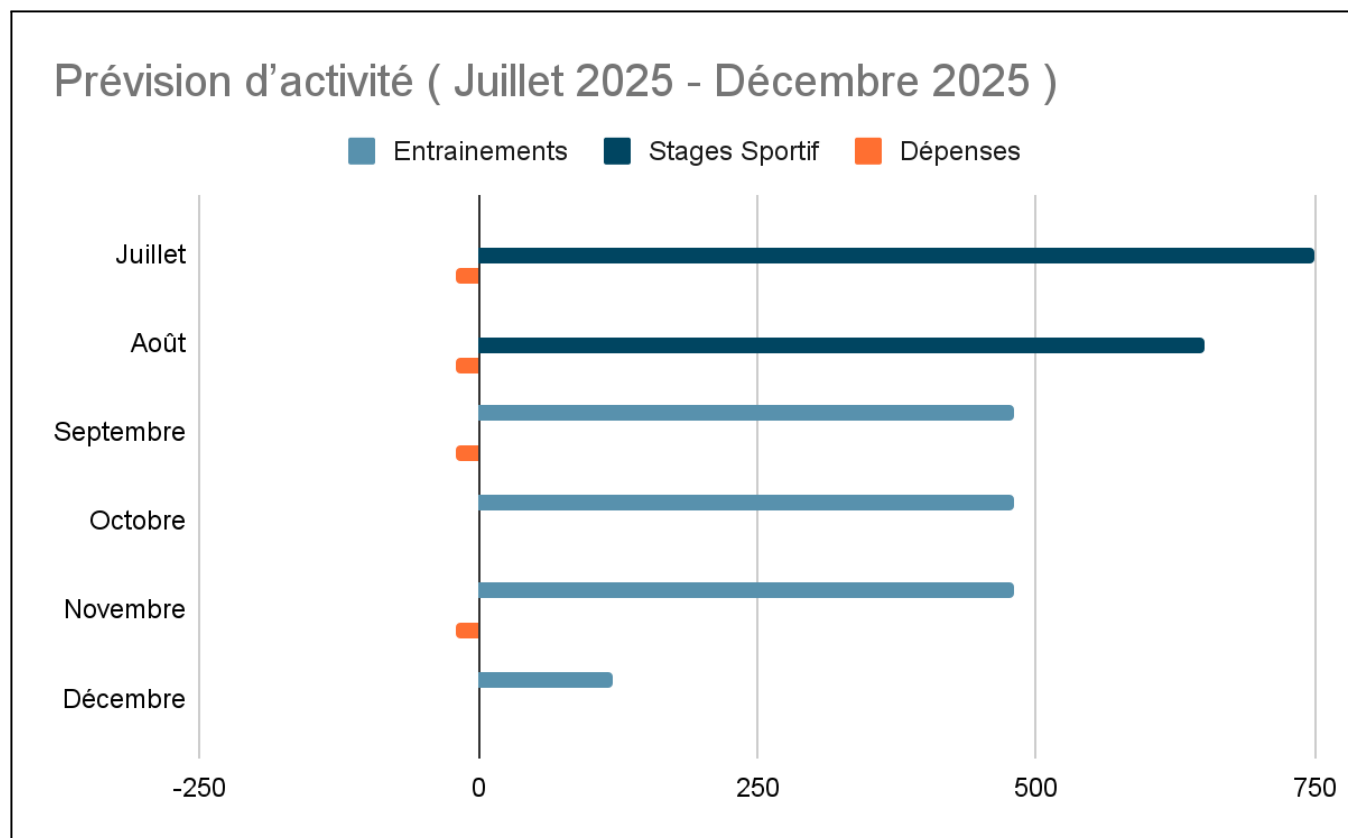
Prévision d'activité (Juillet 2025 - Décembre 2025)



Mois	Site Web	Infographies	Dépenses	Total Mensuel
Juillet 2025	0	0	0	0
Août 2025	800€	100€	-35€	865€
Septembre 2025	0	0	0	0
Octobre 2025	0	0	0	0
Novembre 2025	1.500€	0	-20€	1.480€
Décembre 2025	0	100€	-15€	85€
				2.430€

- Un site web par trimestre. Entre 800 et 1500€ (Ou plus selon les besoins)
- Un projet d'infographie trimestriel (Variation des prix entre 150 et 500 €)
- Dépenses : Hosting, Licences logiciels

Prévision d'activité (Juillet 2025 - Décembre 2025)



Mois	Entrainements	Stages Sportif	Dépenses	Total Mensuel
Juillet 2025	0	750€	-20€	730€
Août 2025	0	650€	-20€	630€
Septembre 2025	480€	0	-20€	460€
Octobre 2025	480€	0	0	480€
Novembre 2025	480€	0	-20€	460€
Décembre 2025	120€	0	0	120€
				3.380€

- Prévisions d'entraînements récurrents (40€ / H x 12 session / mois)
- Potentiels stages en Juillet / Août. (Environ 700€ / semaine)
- Dépenses : Frais déplacement, Matériels divers, ..

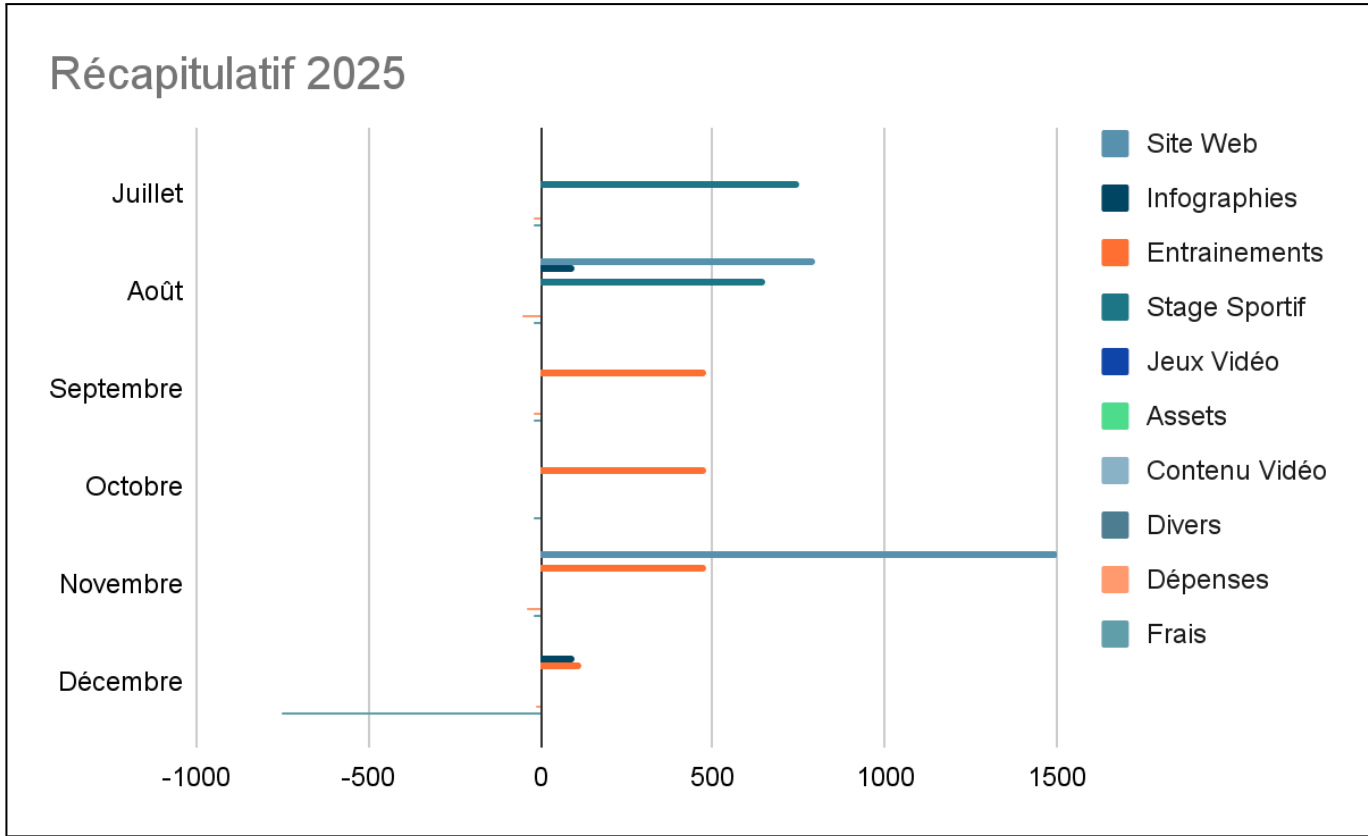
Prévision d'activité (Juillet 2025 - Décembre 2025)

Mois	Jeux vidéo	Assets	Dépenses	Total Mensuel
Juillet 2025	0	0	0	0
Août 2025	0	0	0	0
Septembre 2025	0	0	0	0
Octobre 2025	0	0	0	0
Novembre 2025	0	0	0	0
Décembre 2025	0	0	0	0
				0

Mois	Contenu vidéo	Divers	Dépenses	Total Mensuel
Juillet 2025	0	0	0	0
Août 2025	0	0	0	0
Septembre 2025	0	0	0	0
Octobre 2025	0	0	0	0
Novembre 2025	0	0	0	0
Décembre 2025	0	0	0	0
				0

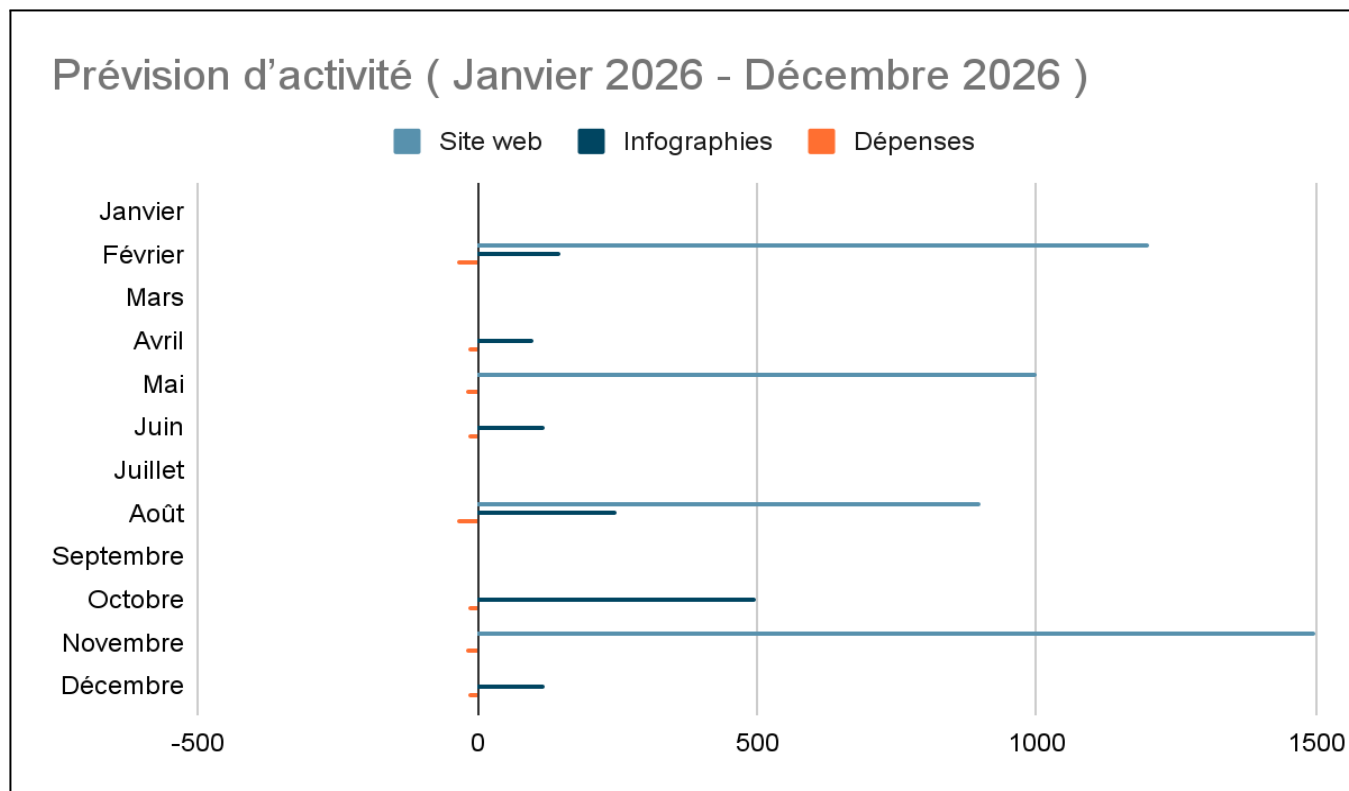
- Période de développement personnel au niveau de ces secteurs.
- Aucun projet lucratif sur la période.
- Dépenses : Aucun besoin de dépense sur la période définie pour ces secteurs.

Récapitulatif 2025



Mois	Secteurs	Revenus	Dépenses	Frais	Total Mensuel
Juillet 2025	Stage Sportif	750€	-20€	-20€	710€
Août 2025	Site, Infographies, Stage	1.550€	-55€	-20€	1.475€
Septembre 2025	Entraînements	480€	-20€	-20€	440€
Octobre 2025	Entraînements	480€	0	-20€	460€
Novembre 2025	Site, Entraînements	1.980€	-40€	-20€	1.920€
Décembre 2025	Infographies, Entraînements	220€	-15€	-750€	-545€
					4.460€

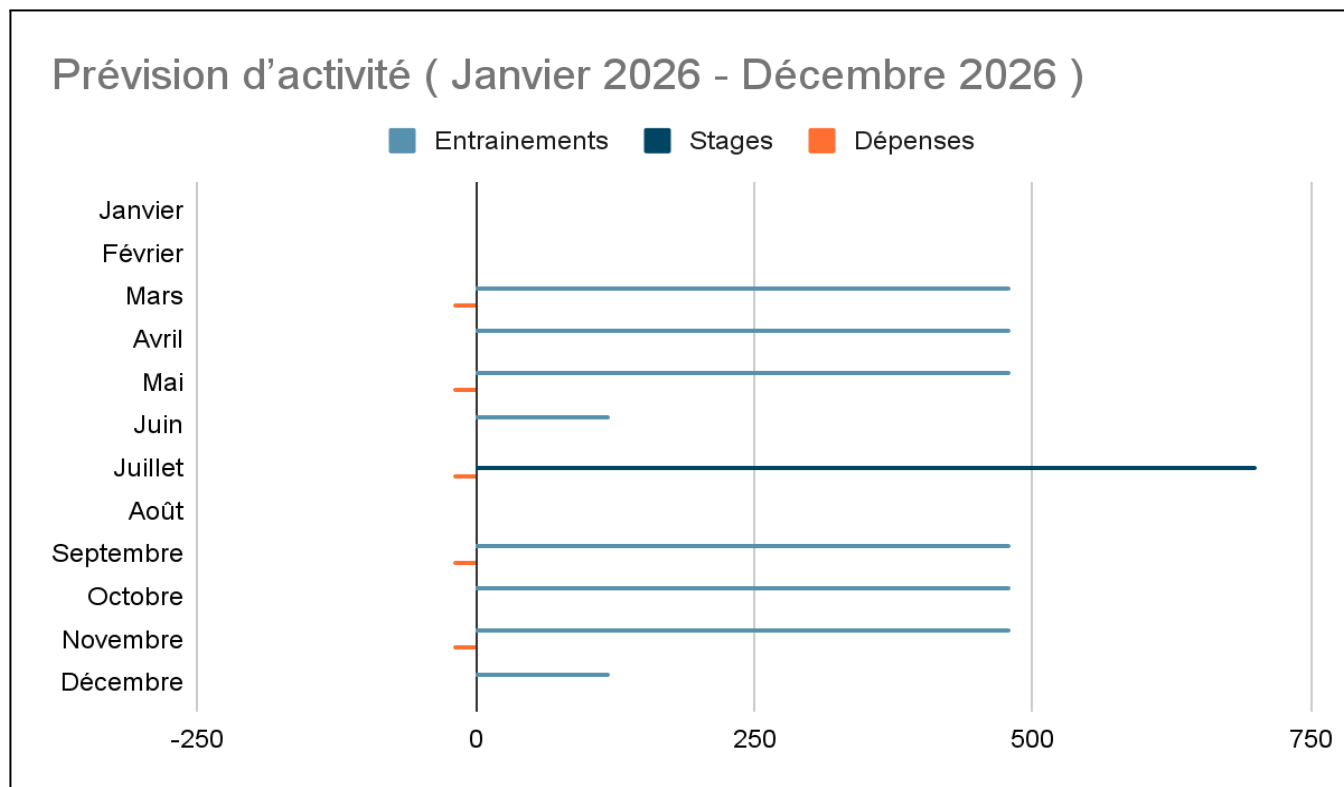
Prévision d'activité (Janvier 2026 - Décembre 2026)



Mois	Site Web	Infographies	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2026	0	0	0	0
Février 2026	1200€	150€	-35€	1.315€
Mars 2026	0	0	0	0
Avril 2026	0	100€	-15€	85€
Mai 2026	1000€	0	-20€	980€
Juin 2026	0	120€	-15€	105€
Juillet 2026	0	0	0	0
Août 2026	900€	250€	-35€	1.115€
Septembre 2026	0	0	0	0
Octobre 2026	0	500€	-15€	485€
Novembre 2026	1500€	0	-20€	1.480€
Décembre 2026	0	120€	-15€	105€
				5.670€

- Un site web par trimestre. Entre 800 et 1500€ (Ou plus selon les besoins)
- Un projet d'infographie bimensuel (Variation des prix entre 150 et 500 €)
- Dépenses : Hosting, licenses logiciels

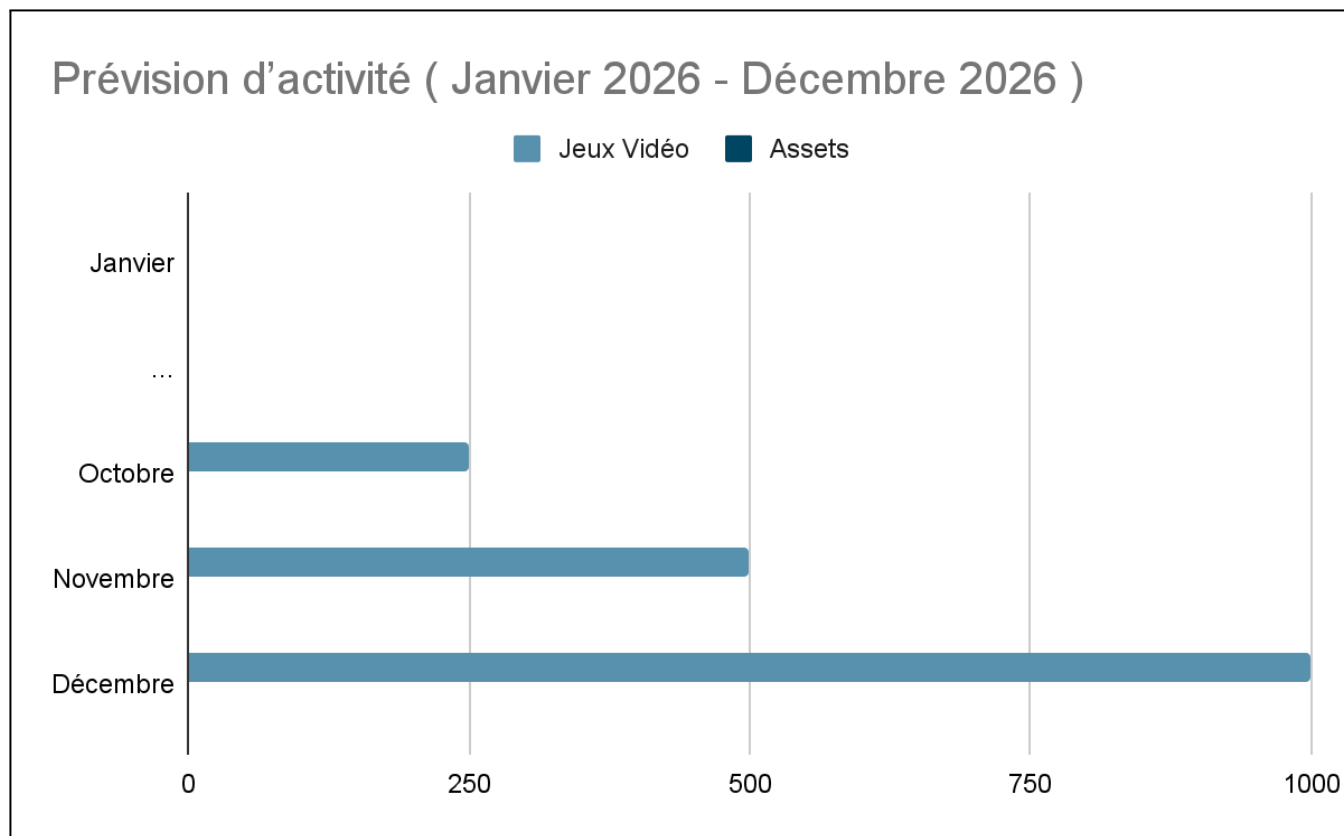
Prévision d'activité (Janvier 2026 - Décembre 2026)



Mois	Entraînements	Stages	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2026	0	0	0	0
Février 2026	0	0	0	0
Mars 2026	480€	0	-20€	460€
Avril 2026	480€	0	0	480€
Mai 2026	480€	0	-20€	460€
Juin 2026	120€	0	0	120€
Juillet 2026	0	700€	-20€	680€
Août 2026	0	0	0	0
Septembre 2026	480€	0	-20€	460€
Octobre 2026	480€	0	0	480€
Novembre 2026	480€	0	-20€	460€
Décembre 2026	120€	0	0	120€
				3.720€

- Prévisions d'entraînements récurrents (40€ / H x 12 session / mois)
- Potentiels stages en Juillet / Août. (Environ 700€ / semaine)
- Dépenses : Frais de déplacements

Prévision d'activité (Janvier 2026 - Décembre 2026)



Mois	Jeux Vidéo	Assets	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2026	0	0	0	0
...	...	...	...	...
Octobre 2026	250€	0	-50€	200€
Novembre 2026	500€	0	-125€	475€
Décembre 2026	1000€	0	-300€	700€
				1.375€

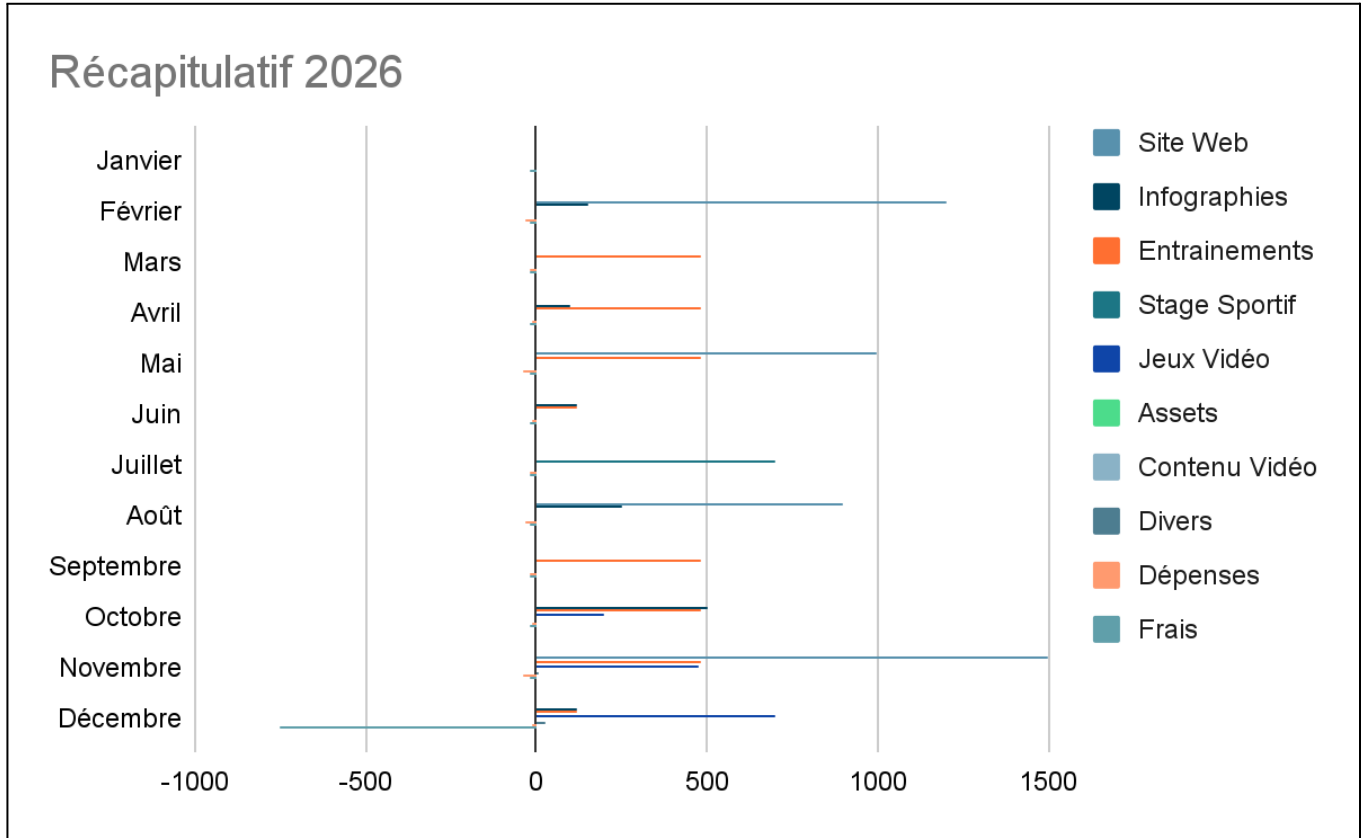
- Objectif : Sortir Golden Moves en Octobre 2026
- (5€ le jeu x 50 / 100 / 150 achats)
- Promotion du jeu pour les fêtes, objectif de 350 ventes pour la fin d'année.
- Dépenses : Commissions des plateformes (entre 20 et 30%)
- Les dépenses liées aux commissions des plateformes ne sont pas considérées comme des frais.

Prévision d'activité (Janvier 2026 - Décembre 2026)

Mois	Contenu Vidéo	Divers	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2026	0	0	0	0
...	...	...	...	...
Octobre 2026	0	0	0	0
Novembre 2026	0	10€	0	10€
Décembre 2026	0	25€	0	25€
				35€

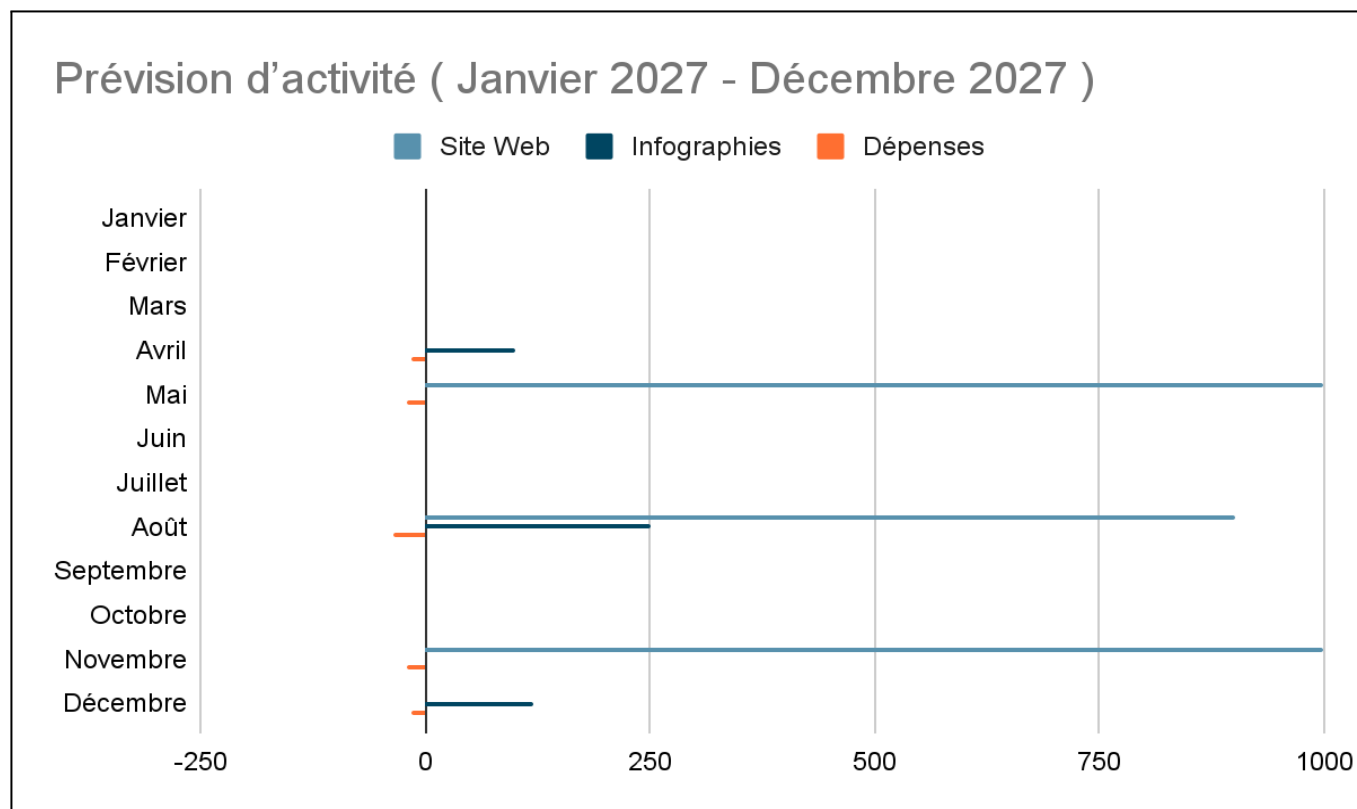
- Début de la chaîne Youtube, Réseaux Sociaux, introduction à la monétisation (Prévues en 2027)
- Mise en place des premiers contenus liés à la sortie de Golden Moves
- Divers : Développement des plateformes de soutien (Patréon, Ko-Fi, ..)
- Revenu estimé entre 3 à 5% sur une communauté de 350 abonnés.

Récapitulatif 2026



Mois	Secteurs	Revenus	Dépenses	Frais	Total Mensuel
Janvier 2026	-	0	0	-20€	-20€
Février 2026	Site Web, Infographies	1.350€	-35€	-20€	1.295€
Mars 2026	Entrainements	480€	-20€	-20€	440€
Avril 2026	Infographies, Entrainements	580€	-15€	-20€	545€
Mai 2026	Site Web, Entrainements	1.480€	-40€	-20€	1.420€
Juin 2026	Infographies, Entrainements	240€	-15€	-20€	205€
Juillet 2026	Stage	700€	-20€	-20€	660€
Août 2026	Site Web, Infographies	1.150€	-35€	-20€	1.095€
Septembre 2026	Entrainements	480€	-20€	-20€	440€
Octobre 2026	Infographies, Entrainements, Jeux Vidéo	1.180€	-15€	-20€	1.145€
Novembre 2026	Site Web, Entrainements, Jeux Vidéo, Divers	2.465€	-40€	-20€	2.405€
Décembre 2026	Infographies, Entrainements, Jeux Vidéo, Divers	965€	-15€	-750€	200€
					9.830€

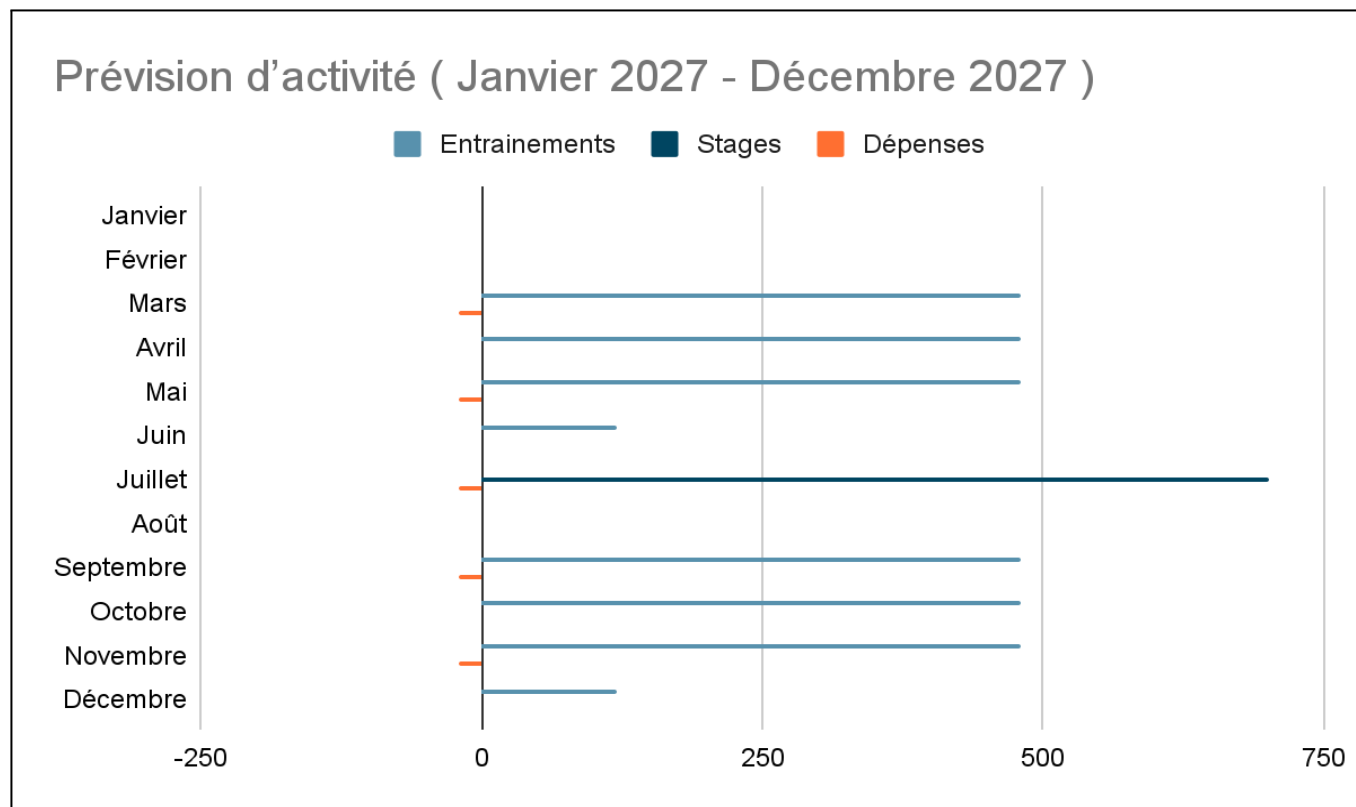
Prévision d'activité (Janvier 2027 - Décembre 2027)



Mois	Site Web	Infographies	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2027	0	0	0	0
Février 2027	0	0	0	0
Mars 2027	0	0	0	0
Avril 2027	0	100€	-15€	85€
Mai 2027	1000€	0	-20€	980€
Juin 2027	0	0	0	0
Juillet 2027	0	0	0	0
Août 2027	900€	250€	-35€	1.115€
Septembre 2027	0	0	0	0
Octobre 2027	0	0	0	0
Novembre 2027	1000€	0	-20€	980€
Décembre 2027	0	120€	-15€	105€
				3.265€

- Un projet de site web et d'infographie par trimestre, sauf T1 (Focus Golden Moves).
- Plus petit projet (Variation des prix entre 100 et 1.000 €)
- Dépenses : Hosting, Licenses logiciels

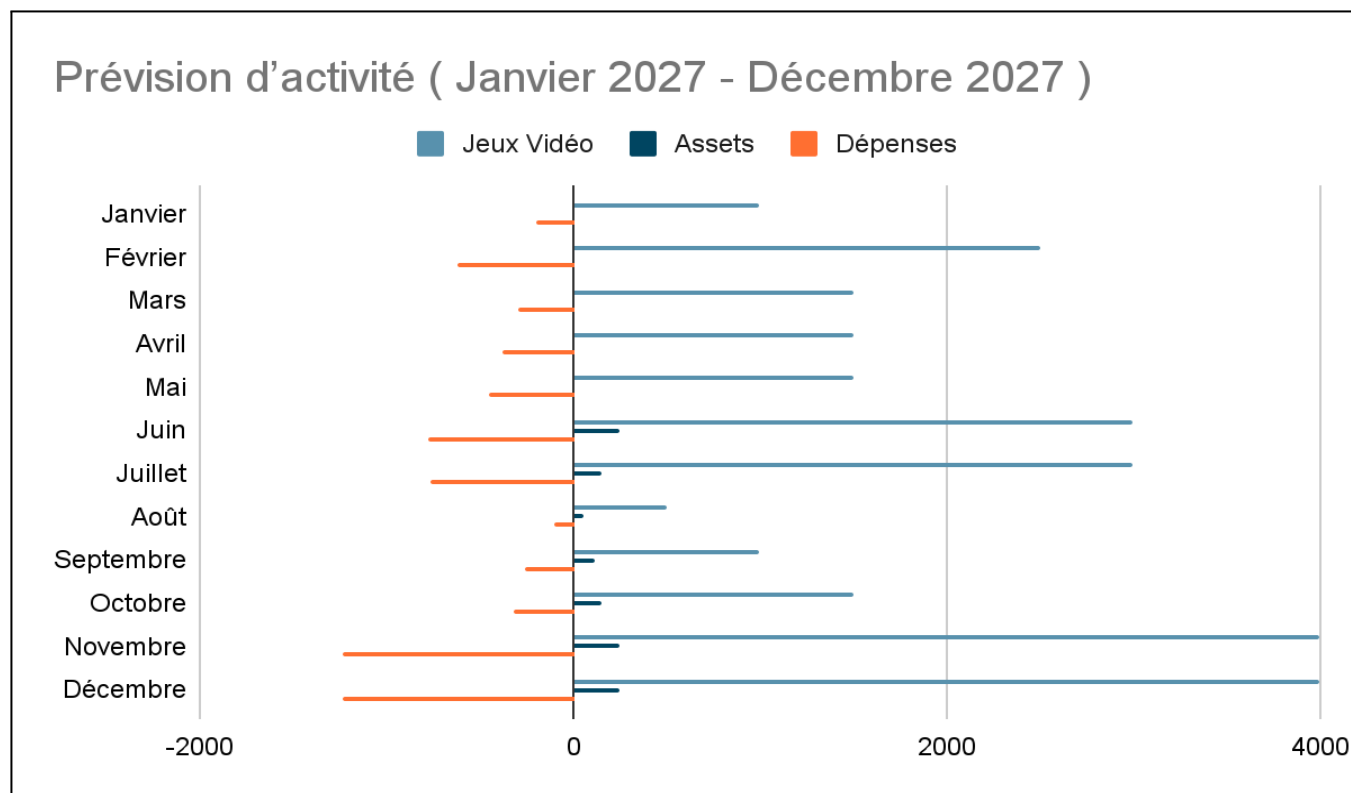
Prévision d'activité (Janvier 2027 - Décembre 2027)



Mois	Entrainements	Stages	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2027	0	0	0	0
Février 2027	0	0	0	0
Mars 2027	480€	0	-20€	460€
Avril 2027	480€	0	0	480€
Mai 2027	480€	0	-20€	460€
Juin 2027	120€	0	0	120€
Juillet 2027	0	700€	-20€	680€
Août 2027	0	0	0	0
Septembre 2027	480€	0	-20€	460€
Octobre 2027	480€	0	0	480€
Novembre 2027	480€	0	-20€	460€
Décembre 2027	120€	0	0	120€
				3.720€

- Prévisions d'entraînements récurrents (40€ / H x 12 session / mois)
- Potentiels stages en Juillet / Août. (Environ 700€ / semaine)
- Dépenses : Frais de déplacements

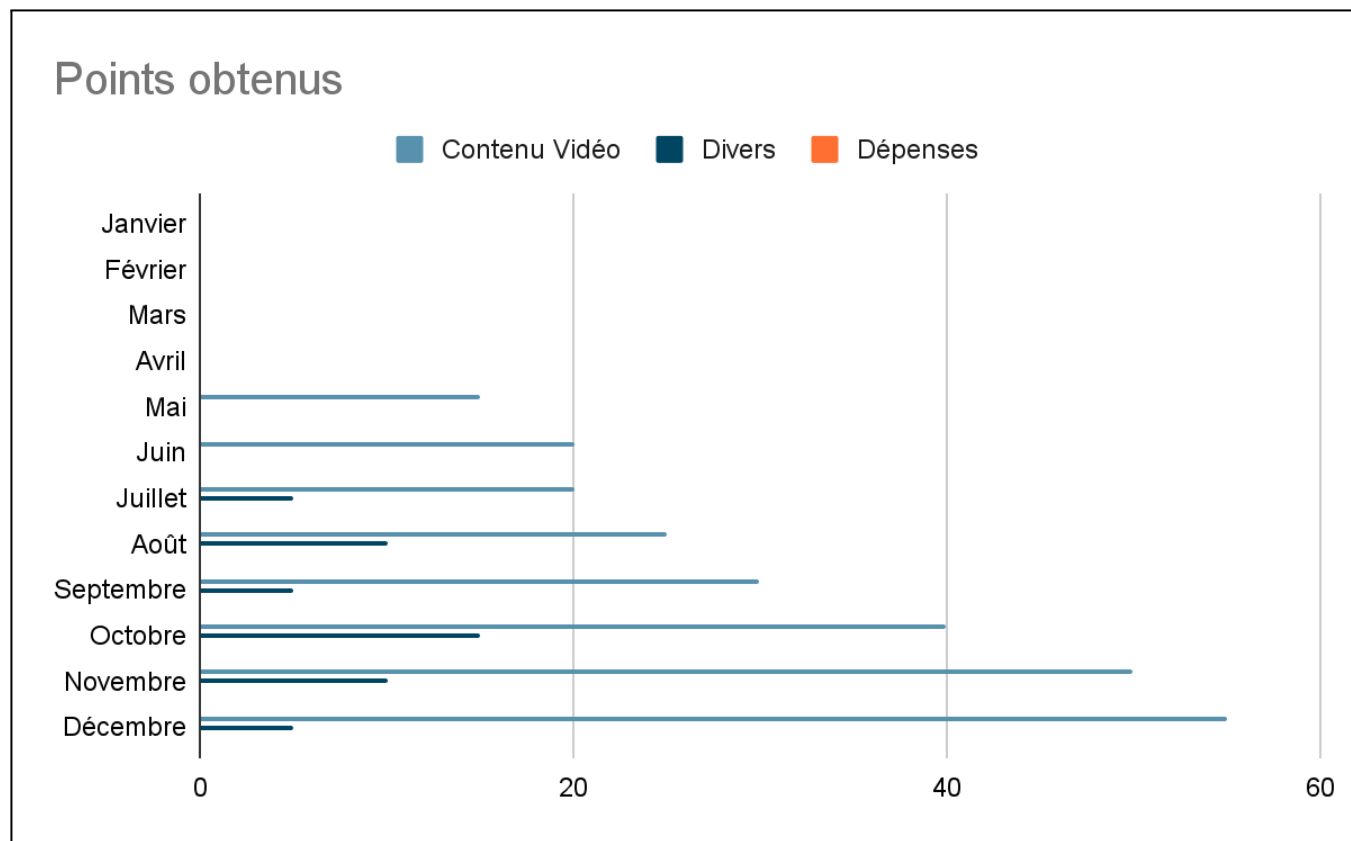
Prévision d'activité (Janvier 2027 - Décembre 2027)



Mois	Jeux Vidéo	Assets	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2027	1.000€	0	-200€	800€
Février 2027	2.500€	0	-625€	1.875€
Mars 2027	1.500€	0	-300€	1.200€
Avril 2027	1.500€	0	-375€	1.125€
Mai 2027	1.500€	0	-450€	1.050€
Juin 2027	3.000€	250€	-750€ + -30€	2.470€
Juillet 2027	3.000€	150€	-750€ + -18€	2.382€
Août 2027	500€	50€	-100€ + -6€	444€
Septembre 2027	1.000€	120€	-250€ + -15€	855€
Octobre 2027	1.500€	150€	-300€ + -18€	1.332€
Novembre 2027	4.000€	250€	-1200€ + -30€	3.020€
Décembre 2027	4.000€	250€	-1200€ + -30€	3.020€
				19.573€

- Objectif : Golden Moves : Atteindre les 5.000 ventes à la fin de l'année (5€ le jeu)
- Sortir un asset en milieu d'année (10€ l'asset)
- Dépenses : Commissions des plateformes, entre 20 à 30% (Jeux) et 12% (Assets)
- Les dépenses liées aux commissions des plateformes ne sont pas considérées comme des frais.

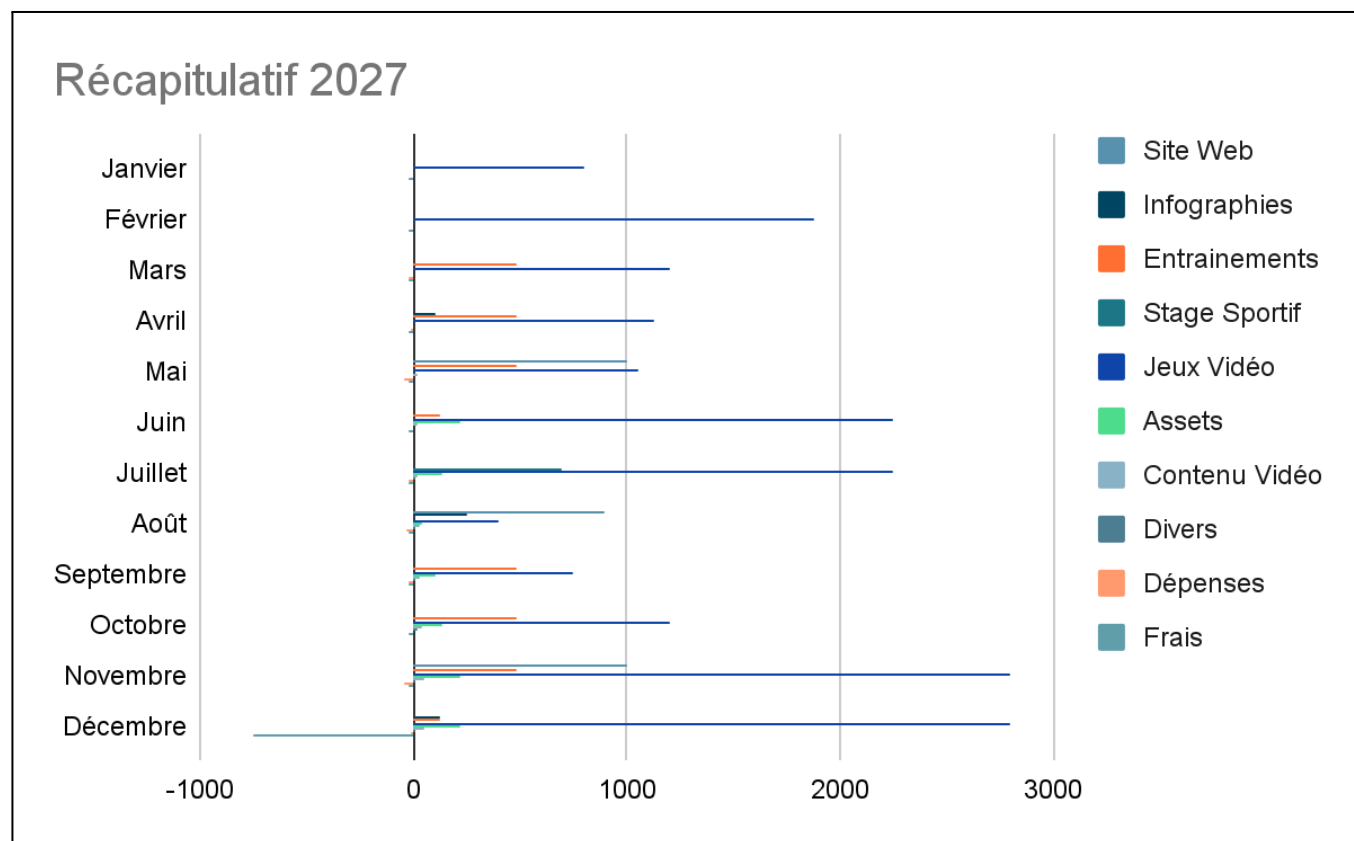
Prévision d'activité (Janvier 2027 - Décembre 2027)



Mois	Contenu Vidéo	Divers	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2027	0	0	0	0
Février 2027	0	0	0	0
Mars 2027	0	0	0	0
Avril 2027	0	0	0	0
Mai 2027	15€	0	0	15€
Juin 2027	20€	0	0	20€
Juillet 2027	20€	5€	0	25€
Août 2027	25€	10€	0	35€
Septembre 2027	30€	5€	0	35€
Octobre 2027	40€	15€	0	55€
Novembre 2027	50€	10€	0	60€
Décembre 2027	55€	5€	0	60€
				270€

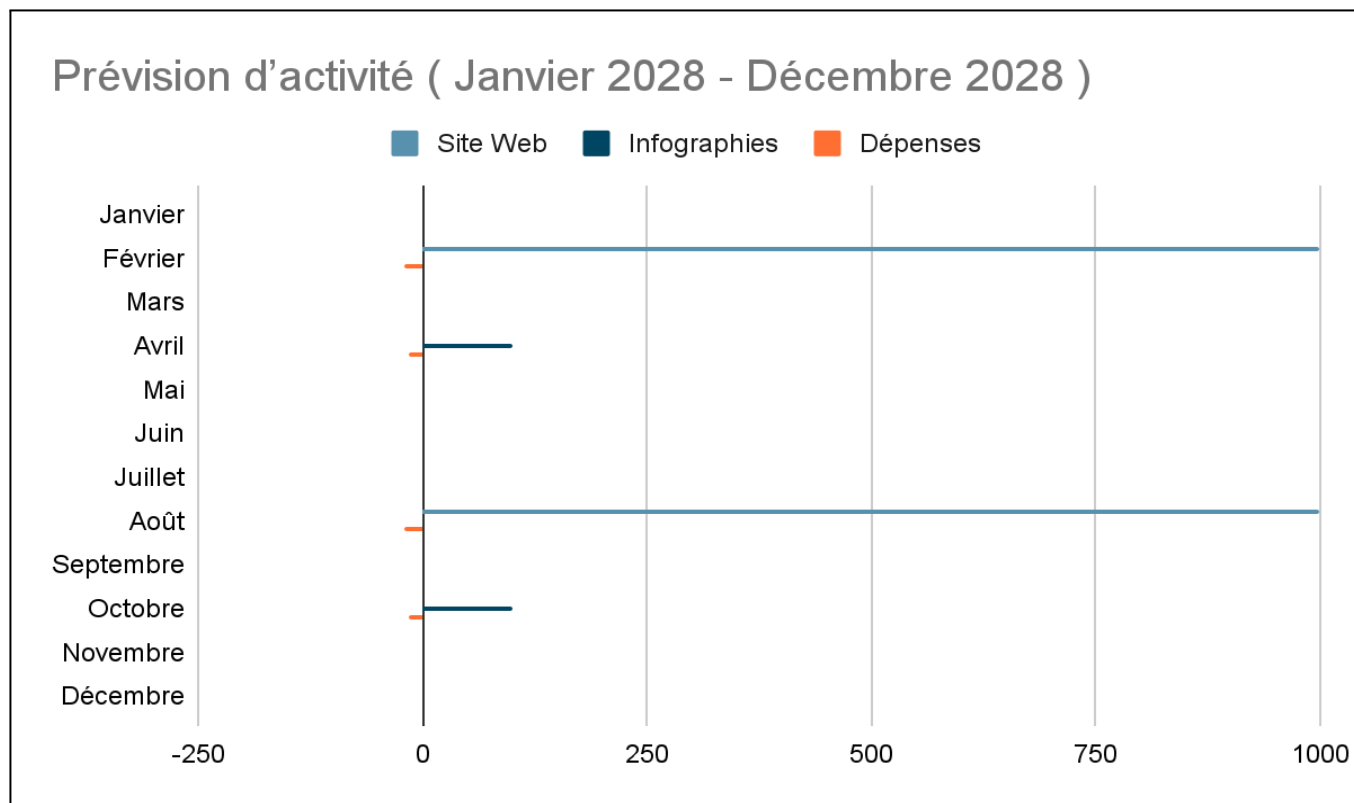
- Objectif : Début de monétisation Mai 2027
- CPM d'environ 1-3€ / 1.000 vues
- Divers : Dons estimé sur base de deux à cinq contributeurs réguliers

Récapitulatif 2027



Mois	Secteurs	Revenus	Dépenses	Frais	Total
Janvier 2027	Jeux Vidéo	800€	0	-20€	780€
Février 2027	Jeux Vidéo	1.875€	0	-20€	1.855€
Mars 2027	Entraînements, Jeux Vidéo	1.680€	-20€	-20€	1.640€
Avril 2027	Infographies, Entraînements, Jeux Vidéo	1.705€	-15€	-20€	1.670€
Mai 2027	Site Web, Entraînements, Jeux Vidéo, Contenu Vidéo	2.545€	-40€	-20€	2.485€
Juin 2027	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo	2.610€	0	-20€	2.590€
Juillet 2027	Stage Sportif, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	3.107€	-20€	-20€	3.067€
Août 2027	Site Web, Infographies, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	1.629€	-35€	-20€	1.574€
Septembre 2027	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	1.370€	-20€	-20€	1.330€
Octobre 2027	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	1.867€	0	-20€	1.847€
Novembre 2027	Site Web, Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	4.560€	-40€	-20€	4.500€
Décembre 2027	Infographies, Entraînements, Jeux Vidéos, Assets, Contenu Vidéo, Divers	3.320€	-15€	-750€	2.555€
					25.893€

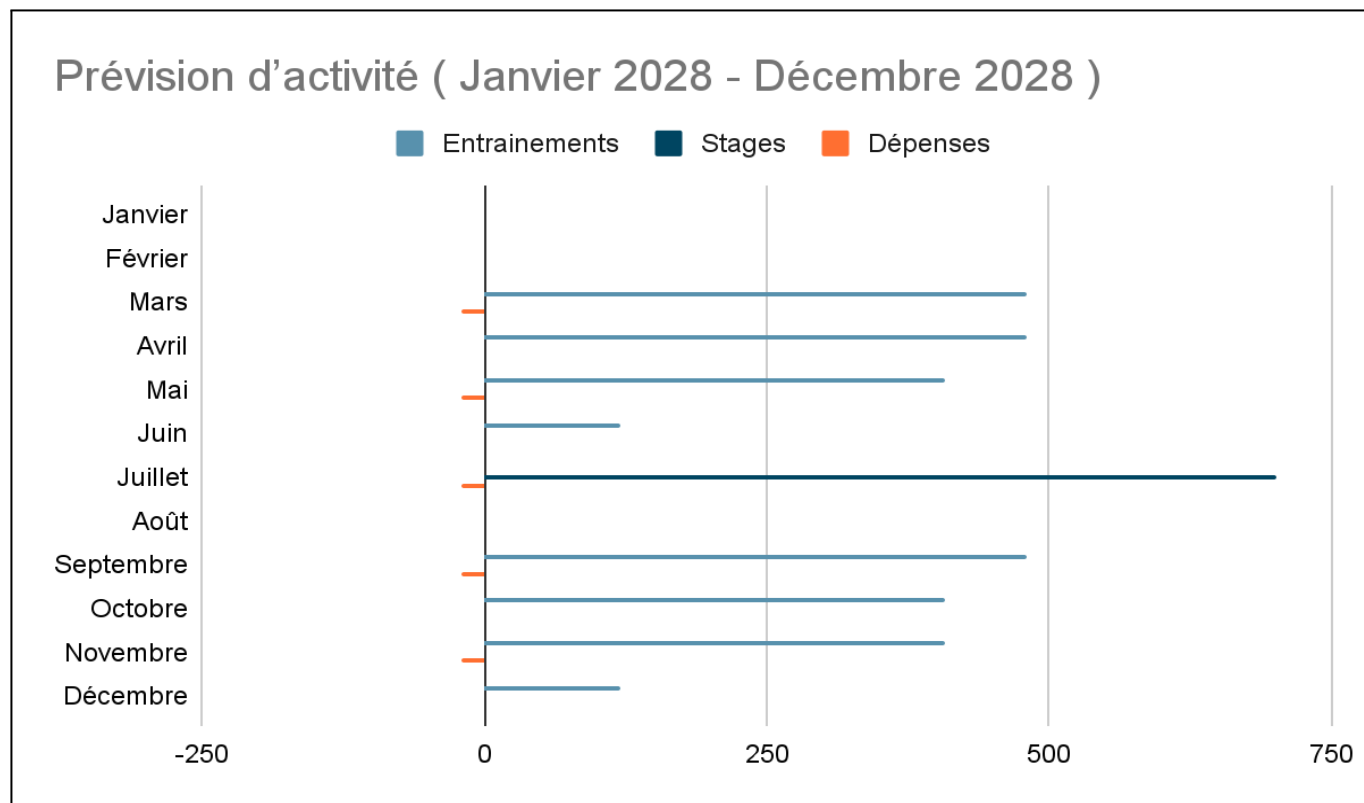
Prévision d'activité (Janvier 2028 - Décembre 2028)



Mois	Site Web	Infographies	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2028	0	0	0	0
Février 2028	1000€	0	-20€	980€
Mars 2028	0	0	0	0
Avril 2028	0	100€	-15€	85€
Mai 2028	0	0	0	0
Juin 2028	0	0	0	0
Juillet 2028	0	0	0	0
Août 2028	1000€	0	-20€	980€
Septembre 2028	0	0	0	0
Octobre 2028	0	100€	-15€	85€
Novembre 2028	0	0	0	0
Décembre 2028	0	0	0	0
				2.125€

- Deux projets de site web et d'infographie sur l'année.
- Dépenses : Hosting, Licenses logiciels

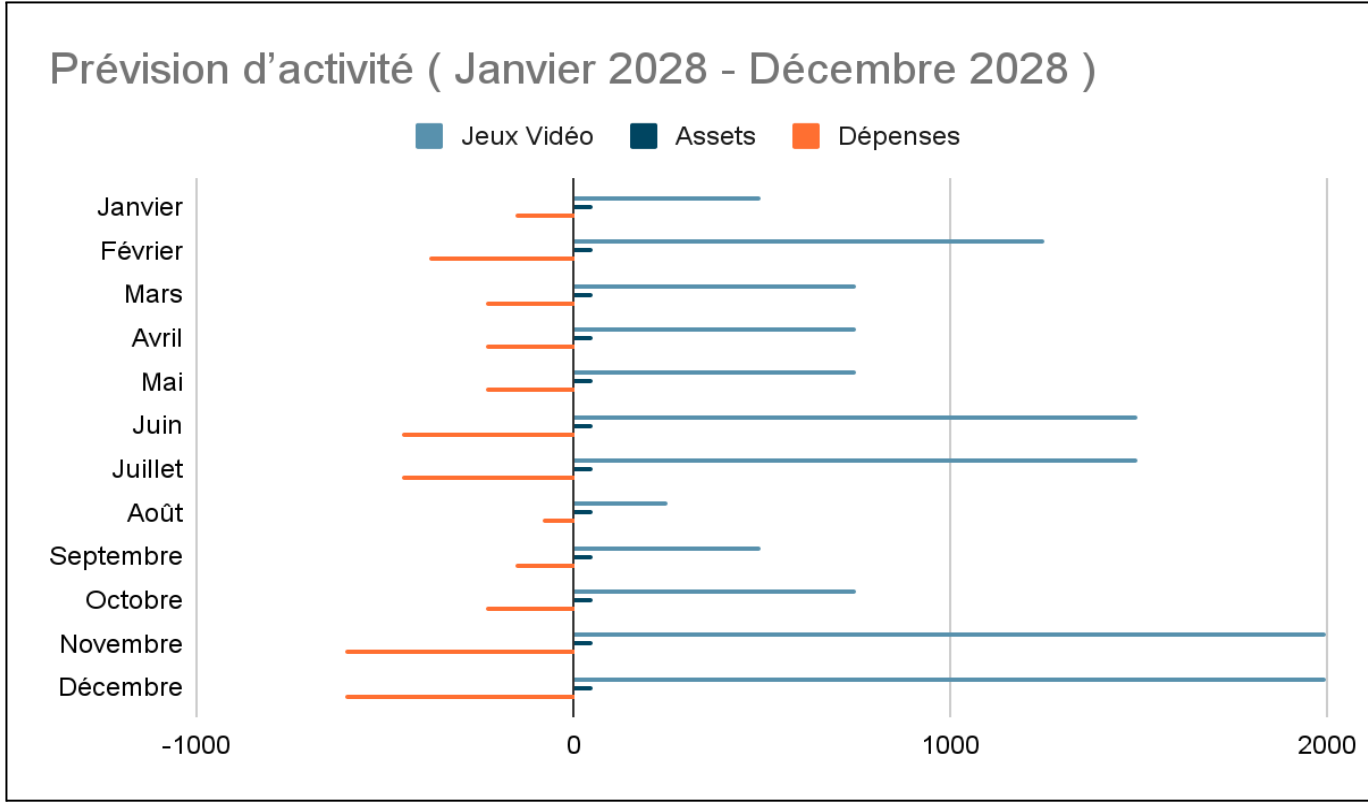
Prévision d'activité (Janvier 2028 - Décembre 2028)



Mois	Entrainements	Stages	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2028	0	0	0	0
Février 2028	0	0	0	0
Mars 2028	480€	0	-20€	460€
Avril 2028	480€	0	0	480€
Mai 2028	480€	0	-20€	460€
Juin 2028	120€	0	0	120€
Juillet 2028	0	700€	-20€	680€
Août 2028	0	0	0	0
Septembre 2028	480€	0	-20€	460€
Octobre 2028	480€	0	0	480€
Novembre 2028	480€	0	-20€	460€
Décembre 2028	120€	0	0	120€
				3.720€

- Prévisions d'entraînements récurrents (40€ / H x 12 session / mois)
- Potentiels stages en Juillet / Août. (Environ 700€ / semaine)
- Dépenses : Frais de déplacements

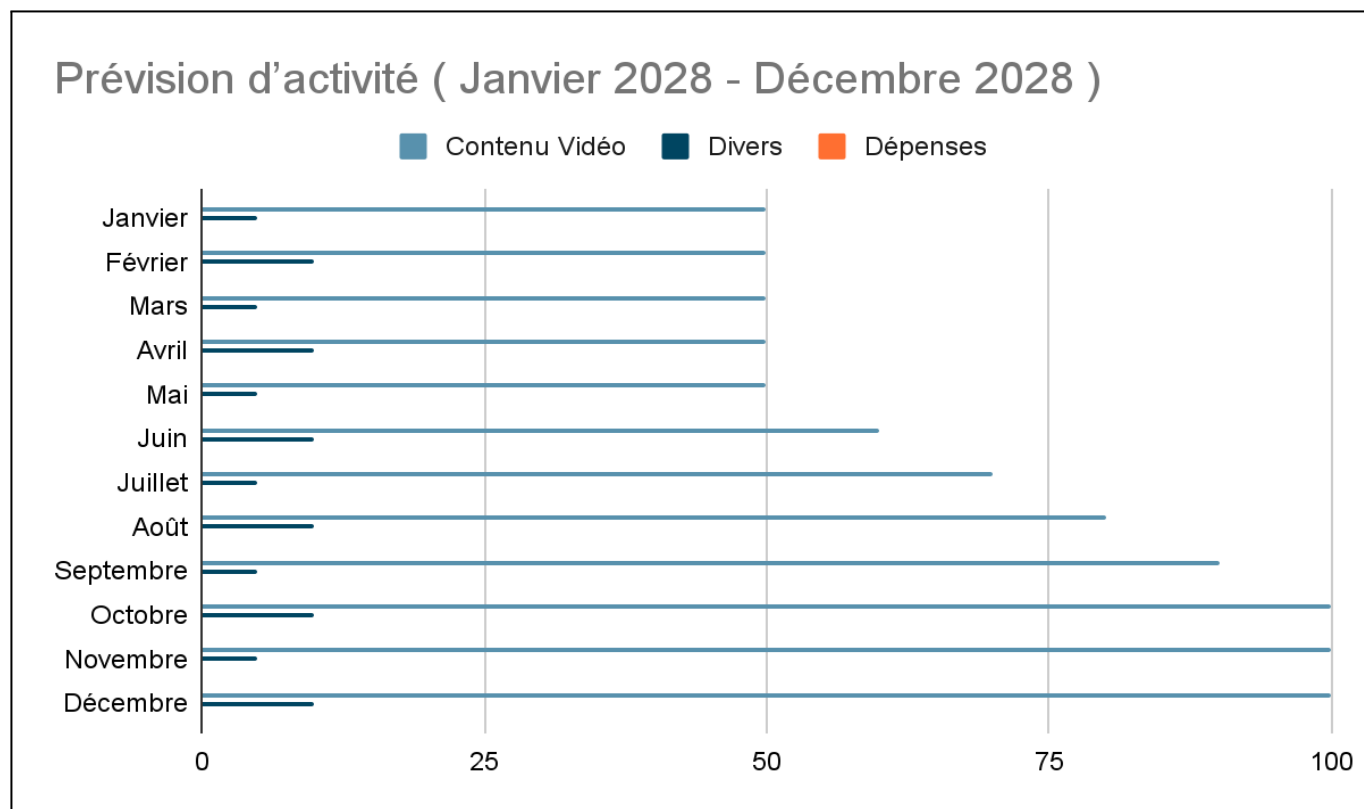
Prévision d'activité (Janvier 2028 - Décembre 2028)



Mois	Jeux Vidéo	Assets	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2028	500€	50€	-150€ + -6€	394€
Février 2028	1.250€	50€	-375€ + -6€	919€
Mars 2028	750€	50€	-225€ + -6€	569€
Avril 2028	750€	50€	-225€ + -6€	569€
Mai 2028	750€	50€	-225€ + -6€	569€
Juin 2028	1.500€	50€	-450€ + -6€	1.094€
Juillet 2028	1.500€	50€	-450€ + -6€	1.094€
Août 2028	250€	50€	-75€ + -6€	219€
Septembre 2028	500€	50€	-150€ + -6€	394€
Octobre 2028	750€	50€	-225€ + -6€	569€
Novembre 2028	2.000€	50€	-600€ + -6€	1.444€
Décembre 2028	2.000€	50€	-600€ + -6€	1.444€
				9.278€

- Objectif : Golden Moves : Garder minimum 50% des ventes de 2027
- Sortir un deuxième asset en milieu d'année (10€ l'asset)
- Dépenses : Commissions des plateformes, entre 20 à 30% (Jeux) et 12% (Assets)
- Les dépenses liées aux commissions des plateformes ne sont pas considérées comme des frais.

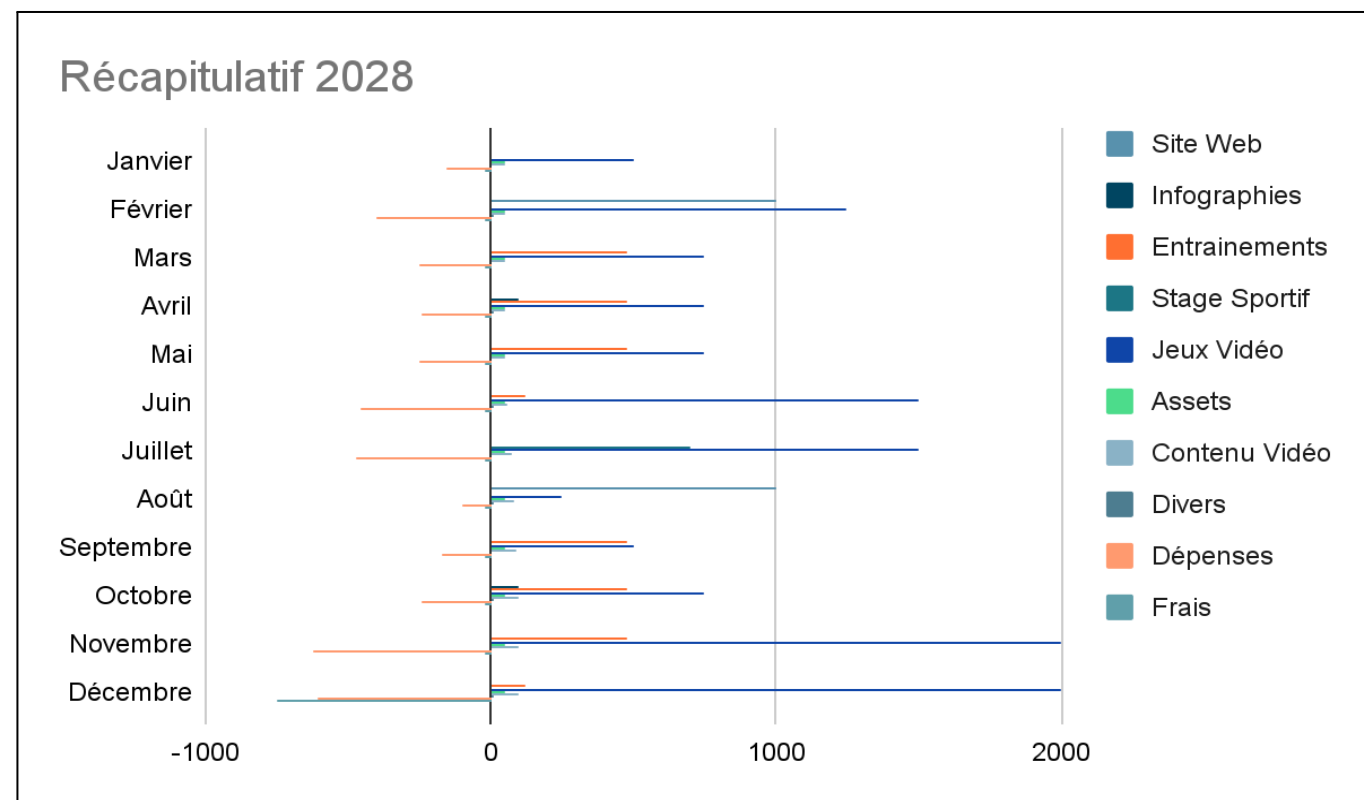
Prévision d'activité (Janvier 2028 - Décembre 2028)



Mois	Contenu Vidéo	Divers	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2028	50€	5€	0	55€
Février 2028	50€	10€	0	60€
Mars 2028	50€	5€	0	55€
Avril 2028	50€	10€	0	60€
Mai 2028	50€	5€	0	55€
Juin 2028	60€	10€	0	60€
Juillet 2028	70€	5€	0	55€
Août 2028	80€	10€	0	60€
Septembre 2028	90€	5€	0	55€
Octobre 2028	100€	10€	0	60€
Novembre 2028	100€	5€	0	55€
Décembre 2028	100€	10€	0	60€
				270€

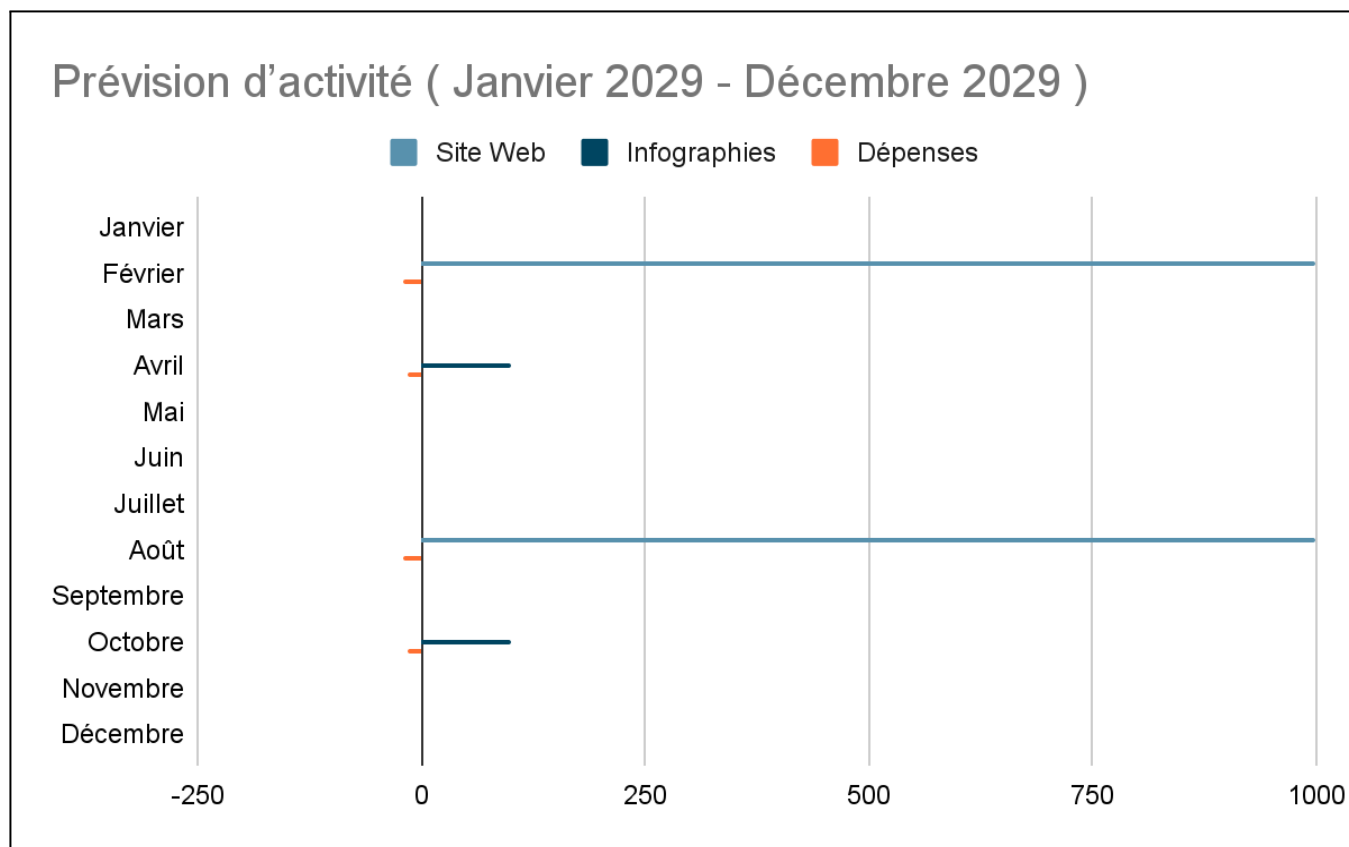
- Objectif : Monétisation régulière avec une légère croissance en fin d'année
- CPM d'environ 1-3€ / 1.000 vues
- Divers : Dons estimé sur base de deux à cinq contributeurs réguliers

Récapitulatif 2028



Mois	Secteurs	Revenus	Dépenses	Frais	Total
Janvier 2028	Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	605€	-156€	-20	429€
Février 2028	Site Web, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	1.360€	-401€	-20	939€
Mars 2028	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	1.335€	-251€	-20	1.064€
Avril 2028	Infographies, Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	1.440€	-246€	-20	1.174€
Mai 2028	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	1.335€	-251€	-20	1.064€
Juin 2028	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	1.740€	-456€	-20	1.264€
Juillet 2028	Stage Sportif, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	2.325€	-476€	-20	1.829€
Août 2028	Site Web, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	390€	-101€	-20	269€
Septembre 2028	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	1.125€	-176€	-20	929€
Octobre 2028	Infographies, Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	1.490€	-246€	-20	1.224€
Novembre 2028	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	2.635€	-626€	-20	1.989€
Décembre 2028	Entraînements, Jeux Vidéos, Assets, Contenu Vidéo, Divers	2.280€	-606€	-750€	924€
					13.098€

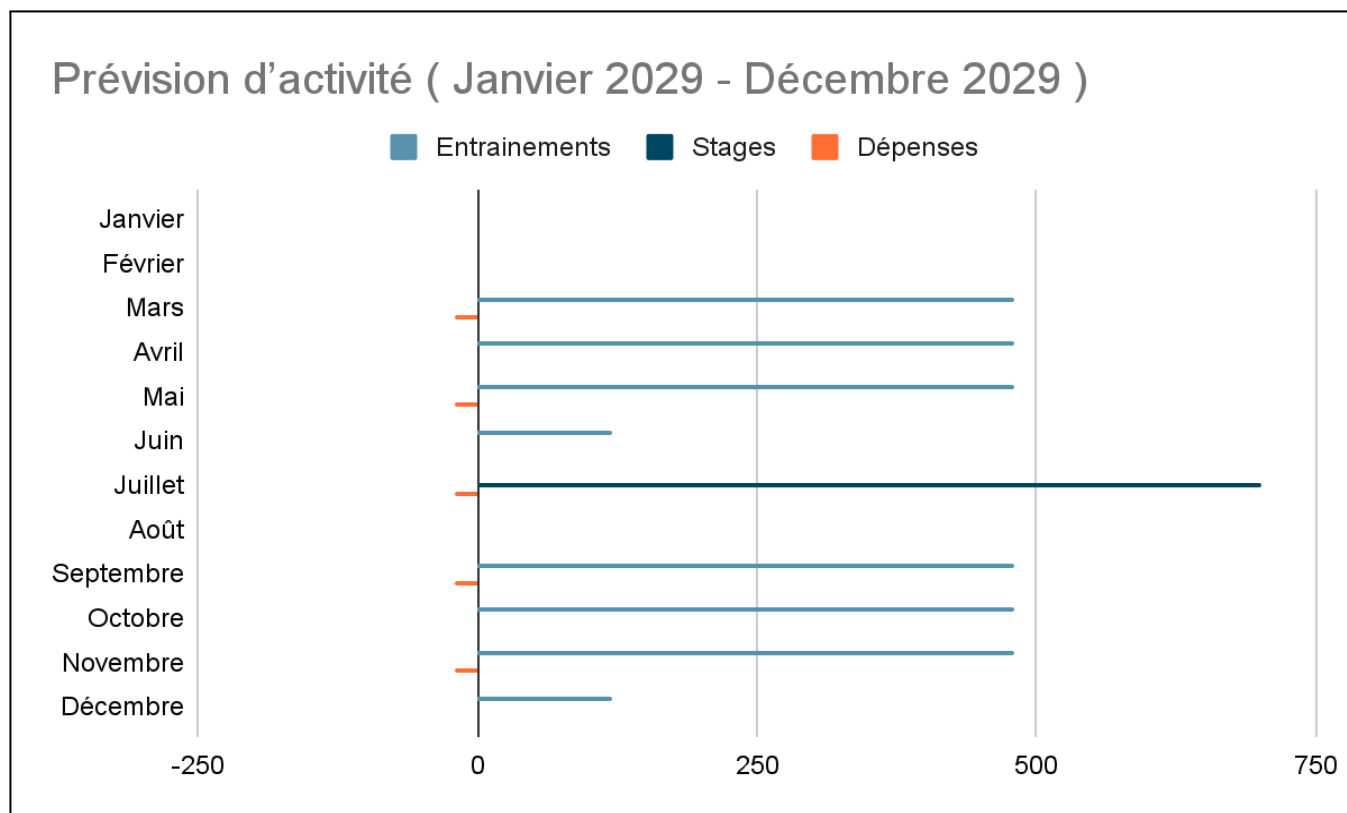
Prévision d'activité (Janvier 2029 - Décembre 2029)



Mois	Site Web	Infographies	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2029	0	0	0	0
Février 2029	1000€	0	-20€	980€
Mars 2029	0	0	0	0
Avril 2029	0	100€	-15€	85€
Mai 2029	0	0	0	0
Juin 2029	0	0	0	0
Juillet 2029	0	0	0	0
Août 2029	1000€	0	-20€	980€
Septembre 2029	0	0	0	0
Octobre 2029	0	100€	-15€	85€
Novembre 2029	0	0	0	0
Décembre 2029	0	0	0	0
				2.125€

- Deux projets de site web et d'infographie sur l'année.
- Dépenses : Hosting, Licenses logiciels

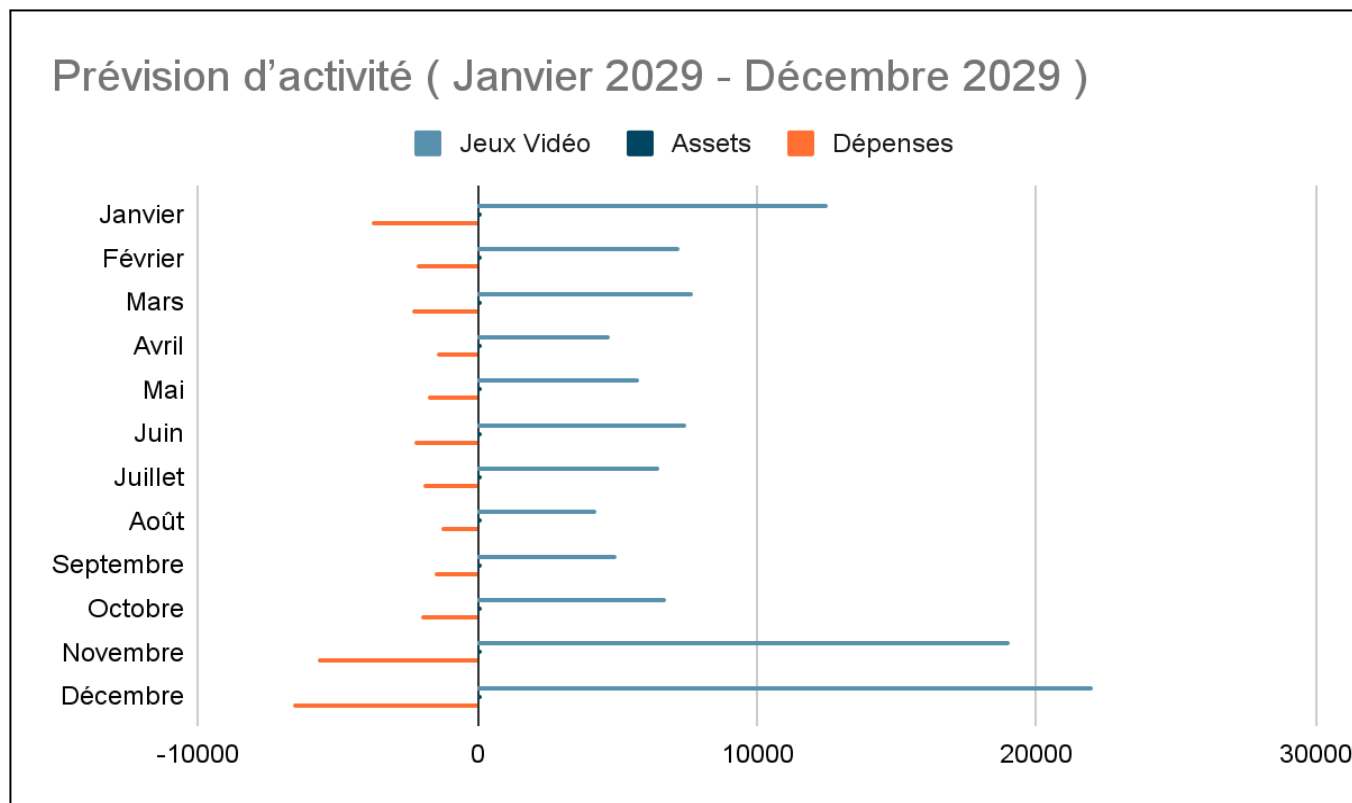
Prévision d'activité (Janvier 2029 - Décembre 2029)



Mois	Entraînements	Stages	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2029	0	0	0	0
Février 2029	0	0	0	0
Mars 2029	480€	0	-20€	460€
Avril 2029	480€	0	0	480€
Mai 2029	480€	0	-20€	460€
Juin 2029	120€	0	0	120€
Juillet 2029	0	700€	-20€	680€
Août 2029	0	0	0	0
Septembre 2029	480€	0	-20€	460€
Octobre 2029	480€	0	0	480€
Novembre 2029	480€	0	-20€	460€
Décembre 2029	120€	0	0	120€
				3.720€

- Prévisions d'entraînements récurrents (40€ / H x 12 session / mois)
- Potentiels stages en Juillet / Août. (Environ 700€ / semaine)
- Dépenses : Frais de déplacements

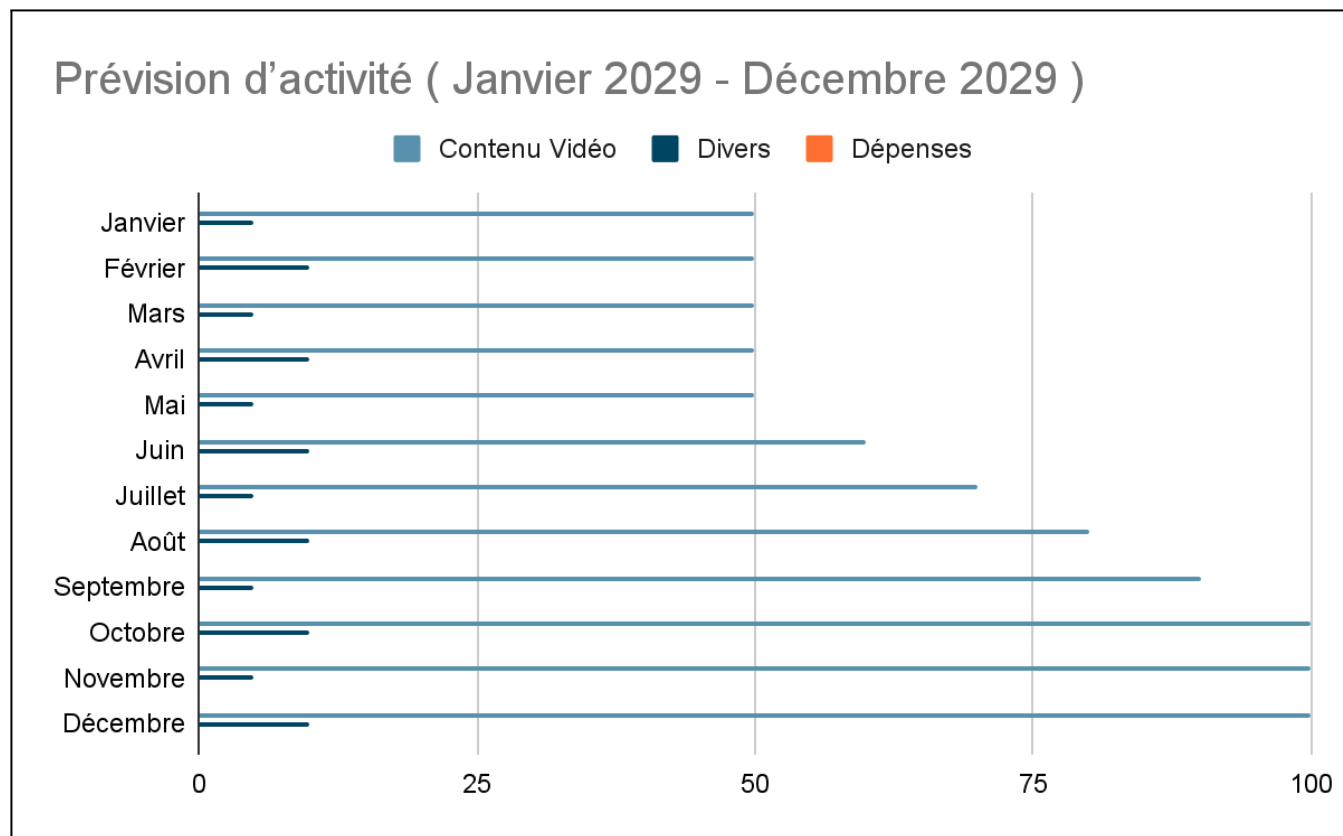
Prévision d'activité (Janvier 2029 - Décembre 2029)



Mois	Jeux Vidéo	Assets	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2029	12.500€	150€	3.750€ + -18€	8.882€
Février 2029	7.250€	150€	2.175€ + -18€	5.207€
Mars 2029	7.750€	150€	2.325€ + -18€	5.557€
Avril 2029	4.750€	150€	1.425€ + -18€	3.457€
Mai 2029	5.750€	150€	1.725€ + -18€	4.157€
Juin 2029	7.500€	150€	2.250€ + -18€	5.382€
Juillet 2029	6.500€	150€	1.950€ + -18€	4.682€
Août 2029	4.250€	150€	1.275€ + -18€	3.107€
Septembre 2029	5.000€	150€	1.500€ + -18€	3.632€
Octobre 2029	6.750€	150€	2.025€ + -18€	4.857€
Novembre 2029	19.000€	150€	5.700€ + -18€	13.432€
Décembre 2029	22.000€	150€	6.600€ + -18€	15.532€
				77.884€

- Sortie 2e jeu : Objectif : Faire 10.000 ventes (10€ le jeu)
- Golden Moves : Objectif : Garder les même chiffres que 2028
- Dépenses : Commissions des plateformes, entre 20 à 30% (Jeux) et 12% (Assets)
- Les dépenses liées aux commissions des plateformes ne sont pas considérées comme des frais.

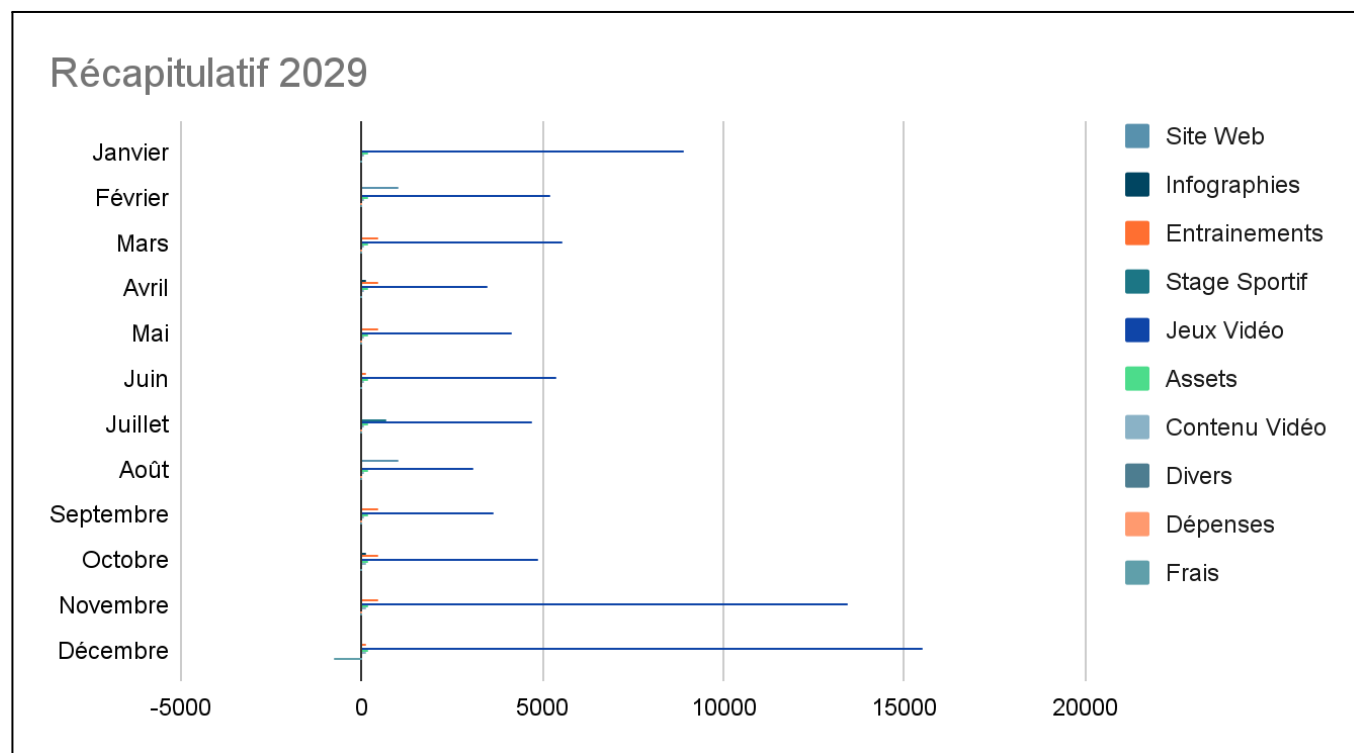
Prévision d'activité (Janvier 2029 - Décembre 2029)



Mois	Contenu Vidéo	Divers	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2029	50€	5€	0	55€
Février 2029	50€	10€	0	60€
Mars 2029	50€	5€	0	55€
Avril 2029	50€	10€	0	60€
Mai 2029	50€	5€	0	55€
Juin 2029	60€	10€	0	60€
Juillet 2029	70€	5€	0	55€
Août 2029	80€	10€	0	60€
Septembre 2029	90€	5€	0	55€
Octobre 2029	100€	10€	0	60€
Novembre 2029	100€	5€	0	55€
Décembre 2029	100€	10€	0	60€
				270€

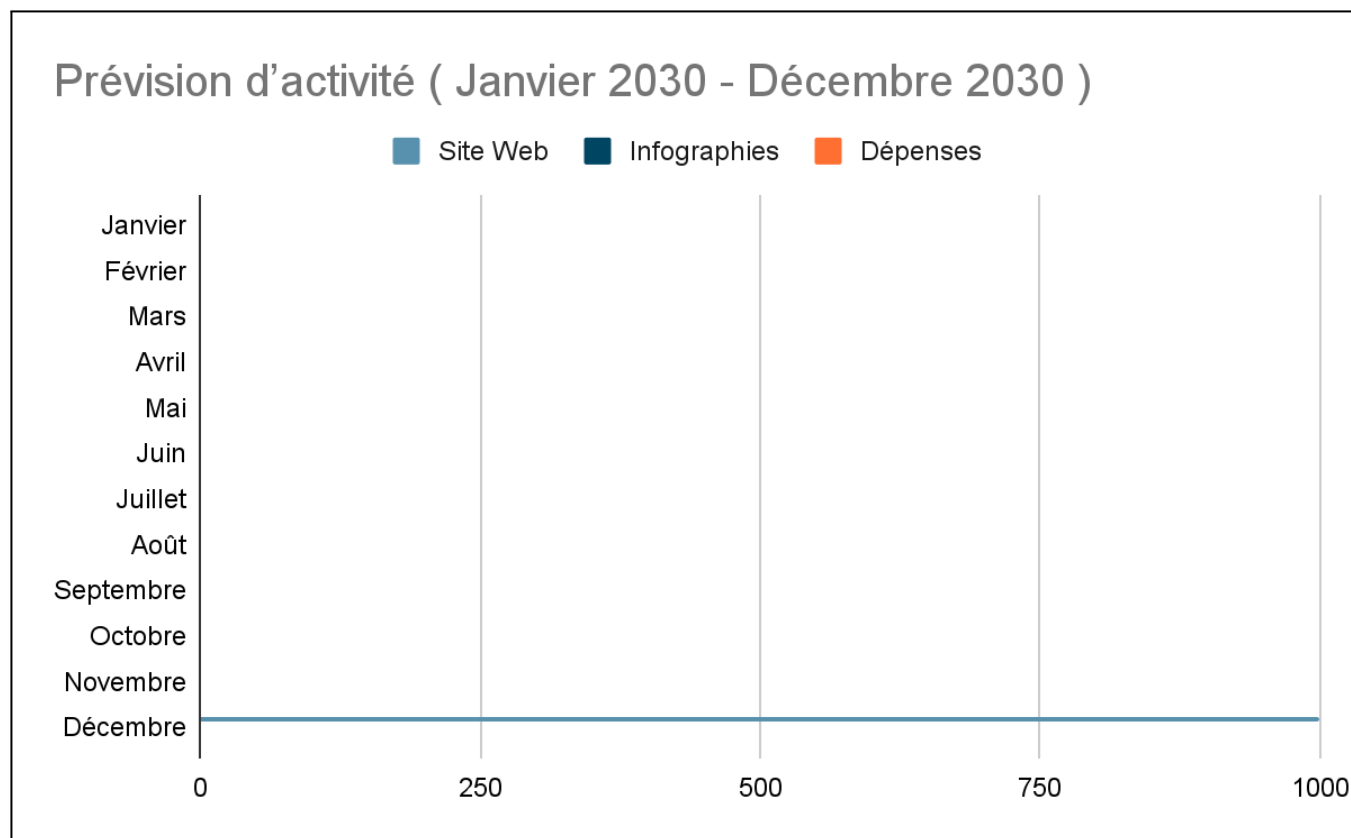
- Objectif : Garder le même rythme que 2028
- CPM d'environ 1-3€ / 1.000 vues
- Divers : Dons estimé sur base de deux à cinq contributeurs réguliers

Récapitulatif 2029



Mois	Secteurs	Revenus	Dépenses	Frais	Total
Janvier 2028	Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	9.087€	0	-20€	9.067€
Février 2028	Site Web, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	6.417€	-20€	-20€	6.377€
Mars 2028	Entrainements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	6.242€	-20€	-20€	6.202€
Avril 2028	Infographies, Entrainements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	4.247€	-15€	-20€	4.212€
Mai 2028	Entrainements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	4.842€	-20€	-20€	4.802€
Juin 2028	Entrainements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	5.722€	0	-20€	5.702€
Juillet 2028	Stage Sportif, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	5.607€	-20€	-20€	5.567€
Août 2028	Site Web, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	4.347€	-20€	-20€	4.307€
Septembre 2028	Entrainements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	4.357€	-20€	-20€	4.317€
Octobre 2028	Infographies, Entrainements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	5.697€	-15€	-20€	5.662€
Novembre 2028	Entrainements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	14.167€	-20€	-20€	14.127€
Décembre 2028	Entrainements, Jeux Vidéos, Assets, Contenu Vidéo, Divers	15.912€	0	-750€	15.162€
					85.504€

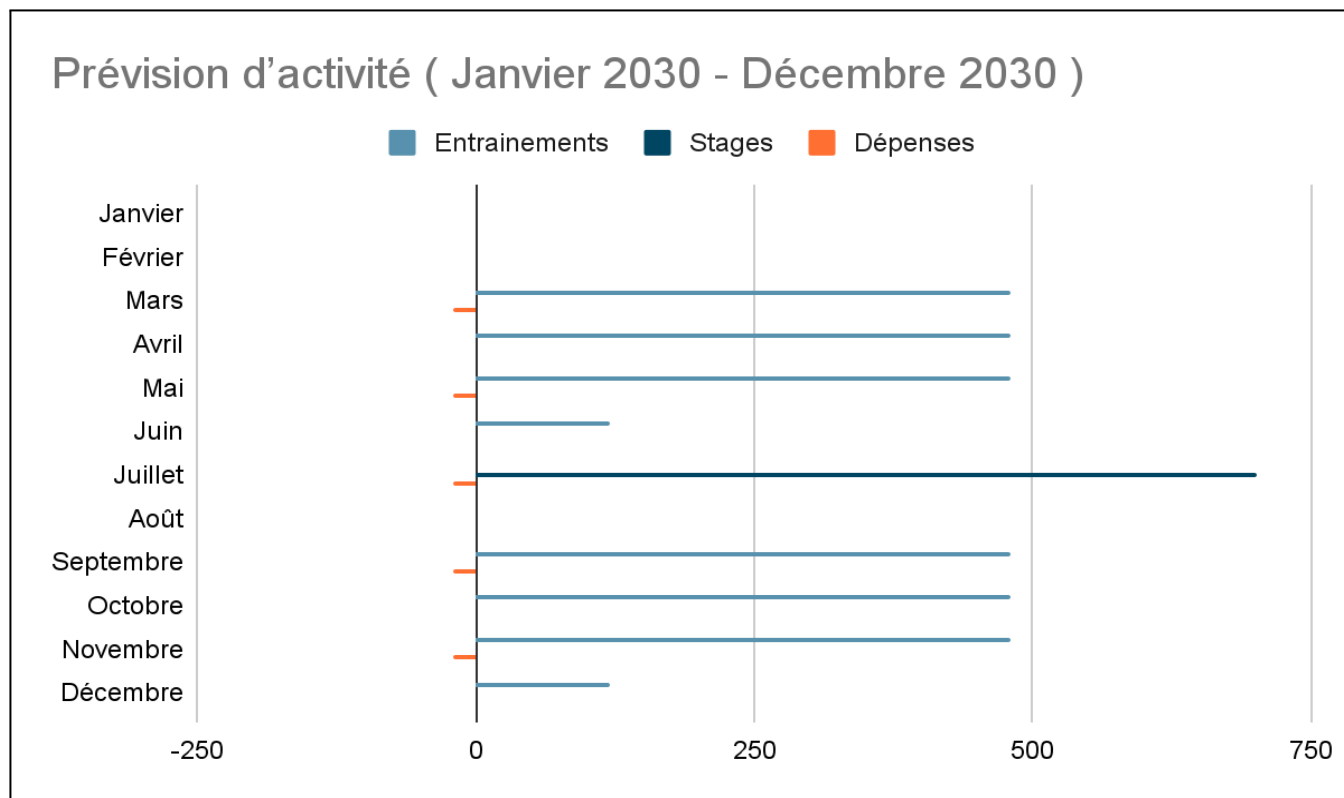
Prévision d'activité (Janvier 2030 - Décembre 2030)



Mois	Site Web	Infographies	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2029	0	0	0	0
Février 2029	0	0	0	0
Mars 2029	0	0	0	0
Avril 2029	0	0	0	0
Mai 2029	0	0	0	0
Juin 2029	0	0	0	0
Juillet 2029	0	0	0	0
Août 2029	0	0	0	0
Septembre 2029	0	0	0	0
Octobre 2029	0	0	0	0
Novembre 2029	0	0	0	0
Décembre 2029	1000€	0	0	1000€
				1000€

- Site web : Revenu passif du hosting et maintenances.
- Dépenses : Hosting, Licenses logiciels (Reprises dans le récapitulatif 2030)

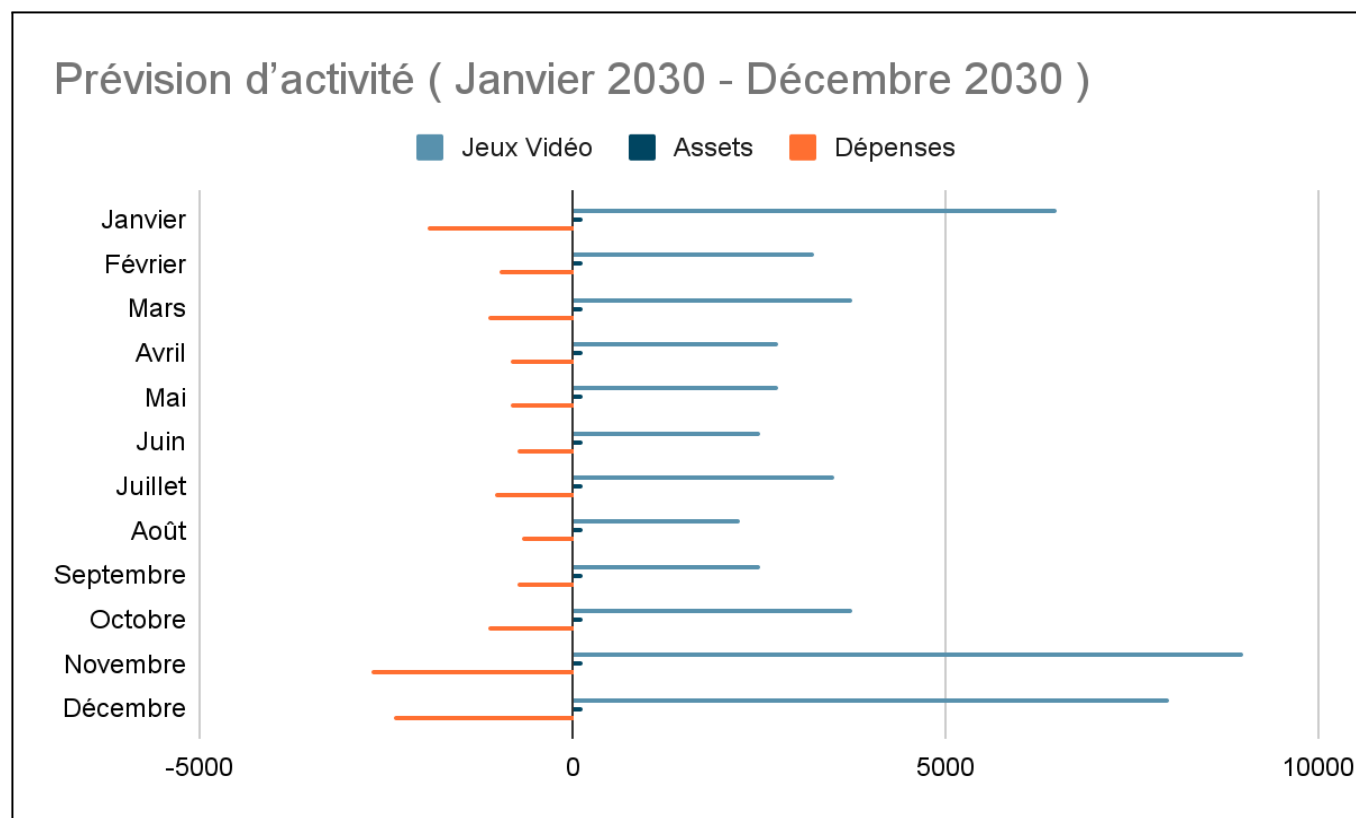
Prévision d'activité (Janvier 2030 - Décembre 2030)



Mois	Entrainements	Stages	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2029	0	0	0	0
Février 2029	0	0	0	0
Mars 2029	480€	0	-20€	460€
Avril 2029	480€	0	0	480€
Mai 2029	480€	0	-20€	460€
Juin 2029	120€	0	0	120€
Juillet 2029	0	700€	-20€	680€
Août 2029	0	0	0	0
Septembre 2029	480€	0	-20€	460€
Octobre 2029	480€	0	0	480€
Novembre 2029	480€	0	-20€	460€
Décembre 2029	120€	0	0	120€
				3.720€

- Prévisions d'entraînements récurrents (40€ / H x 12 session / mois)
- Potentiels stages en Juillet / Août. (Environ 700€ / semaine)
- Dépenses : Frais de déplacements

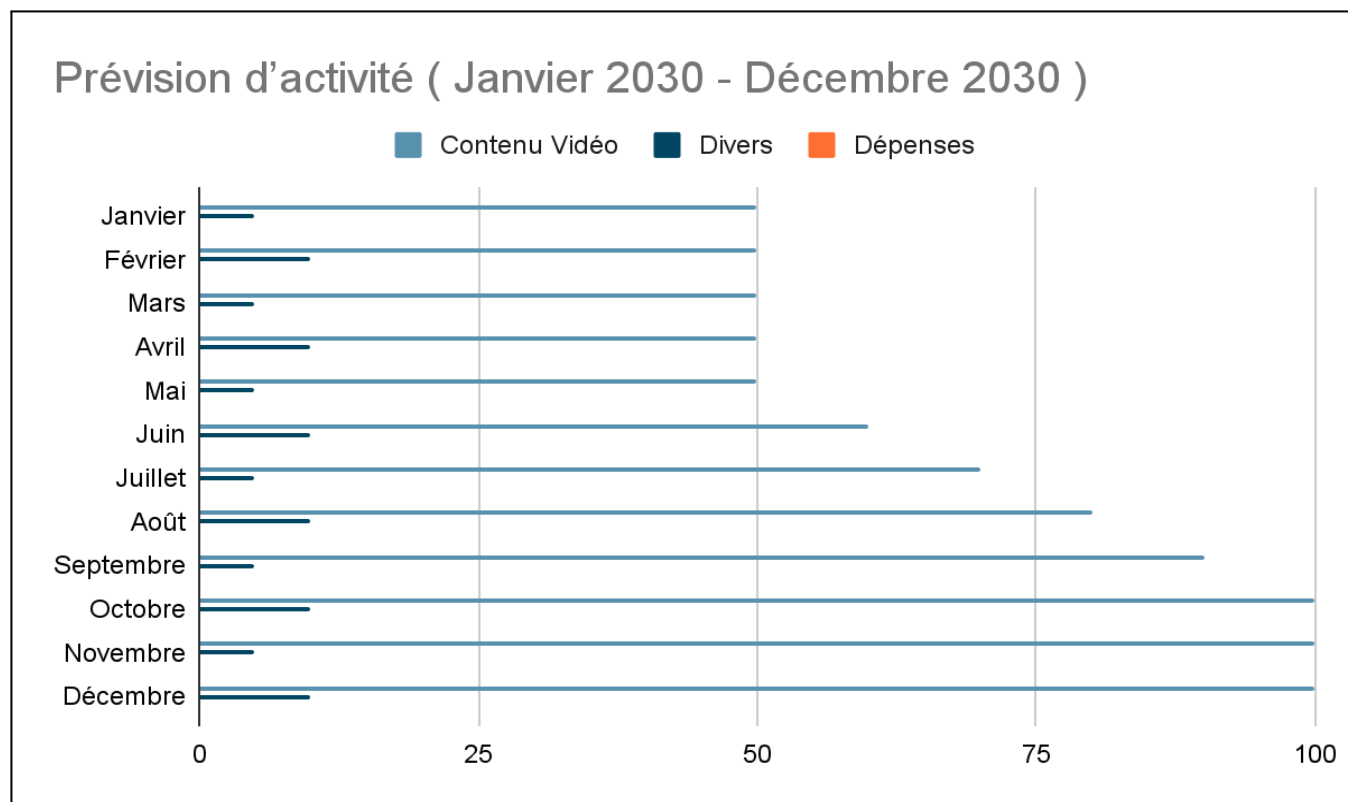
Prévision d'activité (Janvier 2030 - Décembre 2030)



Mois	Jeux Vidéo	Assets	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2029	6.500€	150€	1.950€ + -18€	4.700€
Février 2029	3.250€	150€	975€ + -18€	2.425€
Mars 2029	3.750€	150€	1.125€ + -18€	2.775€
Avril 2029	2.750€	150€	825€ + -18€	2.075€
Mai 2029	2.750€	150€	825€ + -18€	2.075€
Juin 2029	2.500€	150€	750€ + -18€	1.900€
Juillet 2029	3.500€	150€	1.050€ + -18€	2.600€
Août 2029	2.250€	150€	675€ + -18€	1.725€
Septembre 2029	2.500€	150€	750€ + -18€	1.900€
Octobre 2029	3.750€	150€	1.125€ + -18€	2.775€
Novembre 2029	9.000€	150€	2.700€ + -18€	6.450€
Décembre 2029	8.000€	150€	2.400€ + -18€	5.750€
				37.150€

- 2e jeu : Objectif : Garder minimum 50% des ventes de 2029
- Golden Moves : Objectif : Garder les même chiffres que 2029
- Dépenses : Commissions des plateformes, entre 20 à 30% (Jeux) et 12% (Assets)
- Les dépenses liées aux commissions des plateformes ne sont pas considérées comme des frais.

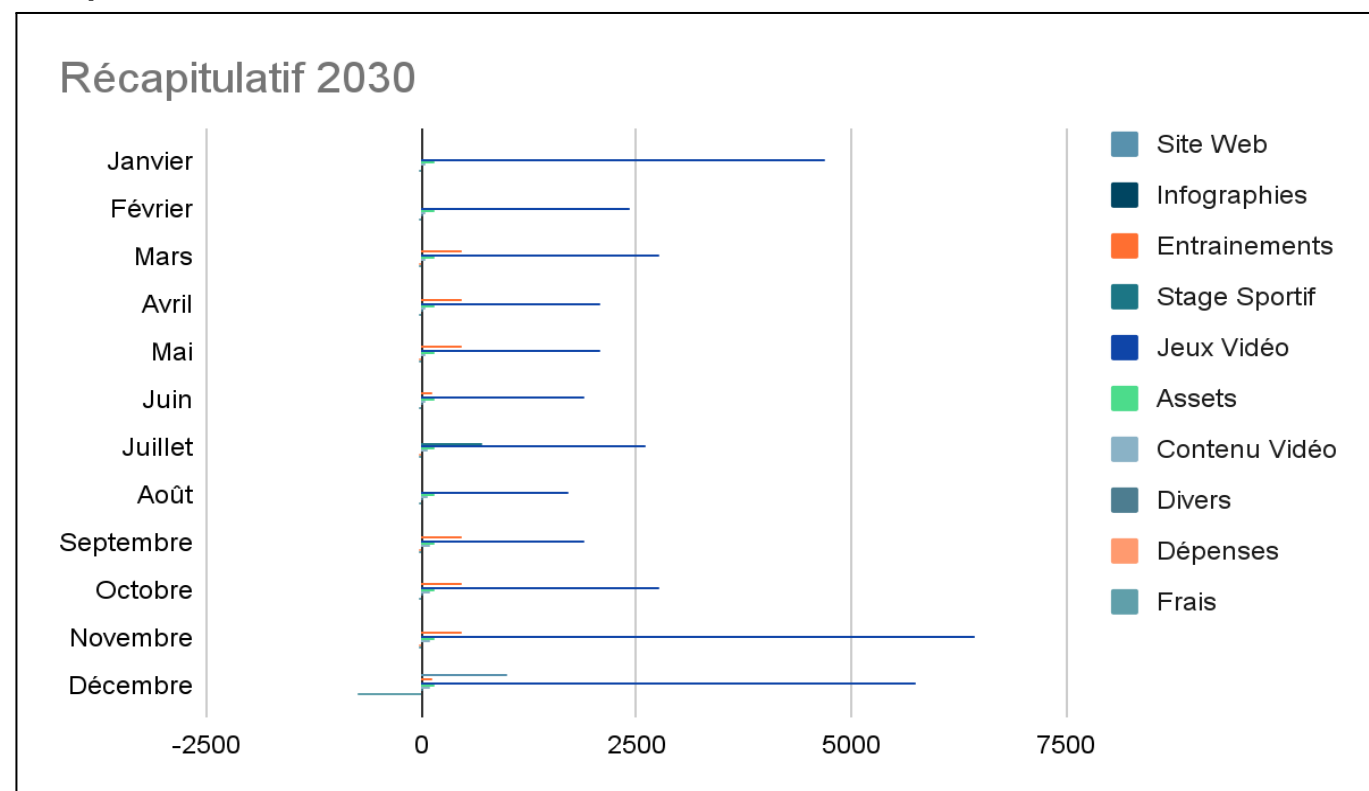
Prévision d'activité (Janvier 2030 - Décembre 2030)



Mois	Contenu Vidéo	Divers	Dépenses	Total Mensuel
Janvier 2029	50€	5€	0	55€
Février 2029	50€	10€	0	60€
Mars 2029	50€	5€	0	55€
Avril 2029	50€	10€	0	60€
Mai 2029	50€	5€	0	55€
Juin 2029	60€	10€	0	60€
Juillet 2029	70€	5€	0	55€
Août 2029	80€	10€	0	60€
Septembre 2029	90€	5€	0	55€
Octobre 2029	100€	10€	0	60€
Novembre 2029	100€	5€	0	55€
Décembre 2029	100€	10€	0	60€
				270€

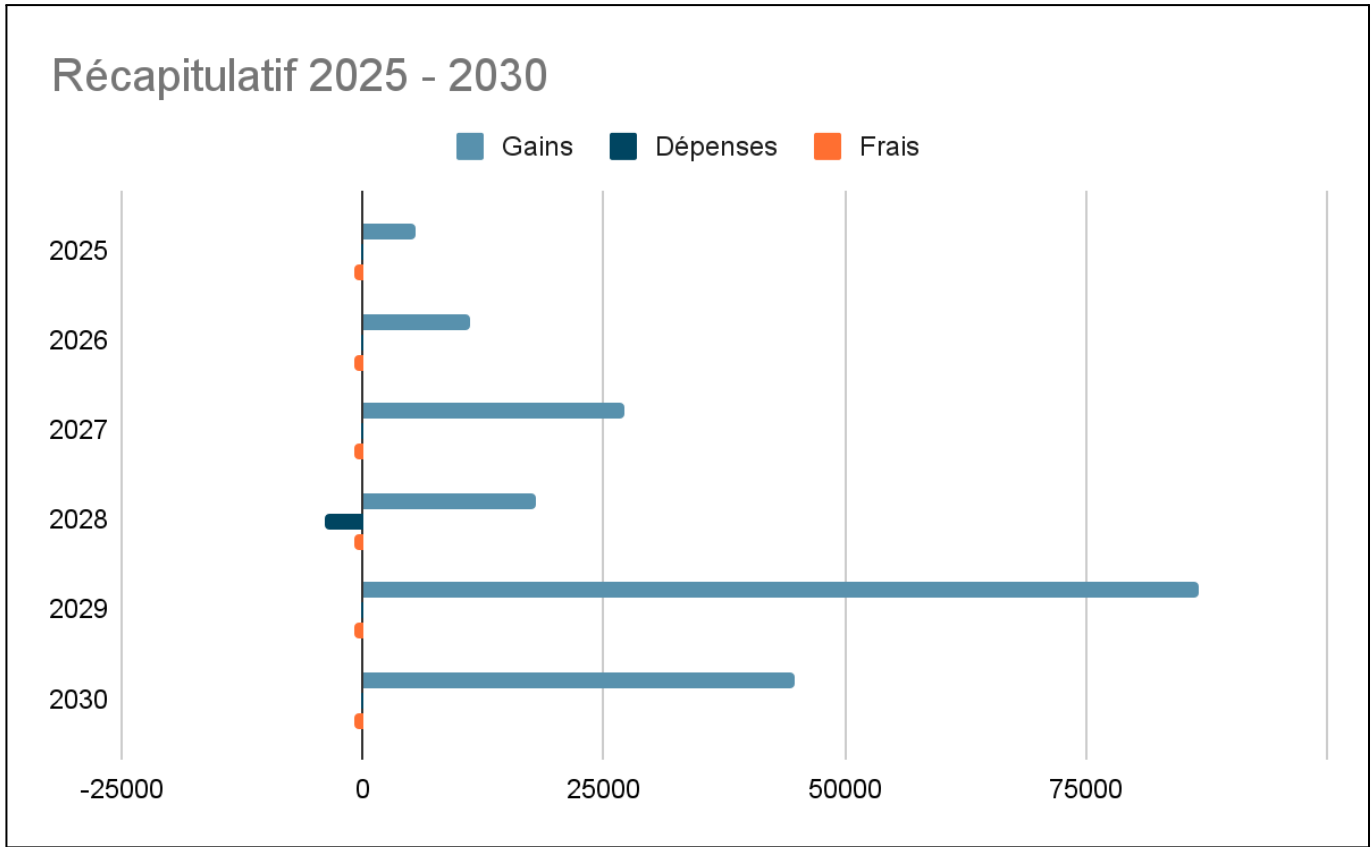
- Objectif : Garder le même rythme que 2029
- CPM d'environ 1-3€ / 1.000 vues
- Divers : Dons estimé sur base de deux à cinq contributeurs réguliers

Récapitulatif 2030



Mois	Secteurs	Revenus	Dépenses	Frais	Total
Janvier 2028	Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	4.905€	0	-20€	4.885€
Février 2028	Site Web, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	2.635€	0	-20€	2.615€
Mars 2028	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	3.460€	-20€	-20€	3.420€
Avril 2028	Infographies, Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	2.765€	0	-20€	2.745€
Mai 2028	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	2.760€	-20€	-20€	2.720€
Juin 2028	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	2.240€	0	-20€	2.220€
Juillet 2028	Stage Sportif, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	3.525€	-20€	-20€	3.485€
Août 2028	Site Web, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	1.965€	0	-20€	1.945€
Septembre 2028	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	2.625€	-20€	-20€	2.585€
Octobre 2028	Infographies, Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	3.515€	0	-20€	3.495€
Novembre 2028	Entraînements, Jeux Vidéo, Assets, Contenu Vidéo, Divers	7.185€	-20€	-20€	7.145€
Décembre 2028	Entraînements, Jeux Vidéos, Assets, Contenu Vidéo, Divers	7.130€	0	-750€	6.380€
					43.640€

Récapitulatif 2025 - 2030



Période	Revenus	Dépenses	Frais	Total
Juillet - Décembre 2025	5.460€	-150€	-850€	4.460€
2026	11.070€	-270€	-970€	9.830€
2027	27.068€	-205€	-970€	25.893€
2028	18.060€	-3.992€	-970€	13.098€
2029	86.644€	-170€	-970€	85.504€
2030	44.710€	-100€	-970€	43.640€
				182.425€

Compte de résultats

Le compte de résultat a pour objectif de refléter la rentabilité de l'activité de A Better Man.

Il s'appuie sur les données issues du plan de trésorerie, en regroupant de manière synthétique les revenus, charges d'exploitation, les frais fixes et les éventuels investissements liés aux différentes activités de l'entreprise.

Les résultats sont présentés en tenant compte des pôles d'activité suivants :

- Site Web & Infographies
- Entraînements & Stages
- Jeux vidéo & Assets
- Contenu vidéo et Divers (Formation, Patreon, Crowdfunding, ..)

Les charges intégrées comprennent :

- Les frais généraux mensuels (comptabilité, hosting, licenses, ..)
- Les cotisations sociales liées au statut d'indépendant

Compte de résultats : Juillet 2025 - Décembre 2025

Catégorie	Montant (€)
-----------	-------------

Revenus d'exploitation	
- Site web & Infographies	
- Entraînements & Stages	
- Jeux vidéos & Assets	
- Contenu vidéo & Divers	
Total	5.460€

Frais généraux	
Coûts liés à la production	-150€
Frais (Hosting, licences, Compta, ..)	-850€
Total	-1.000€

Charges sociales	
Charge sociales trimestrielles	-99€ x 2
Total	-198€

Investissements et Amortissements	0
Rémunérations	0

Résultat Net Estimé	4.262€
----------------------------	---------------

Compte de résultats : Janvier 2026 - Décembre 2026

Catégorie	Montant (€)
-----------	-------------

Revenus d'exploitation	
- Site web & Infographies	
- Entrainements & Stages	
- Jeux vidéos & Assets	
- Contenu vidéo & Divers	
Total	11.070€

Frais généraux	
Coûts liés à la production	-270€
Frais (Hosting, licences, Compta, ..)	-970€
Total	-1.240€

Charges sociales	
Charge sociales trimestrielles	-99€ x 4
Total	-396€

Investissements et Amortissements	0
Rémunérations	0

Résultat Net Estimé	9.434€
----------------------------	---------------

Compte de résultats : Janvier 2027 - Décembre 2027

Catégorie	Montant (€)
-----------	-------------

Revenus d'exploitation	
- Site web & Infographies	
- Entrainements & Stages	
- Jeux vidéos & Assets	
- Contenu vidéo & Divers	
Total	27.068€

Frais généraux	
Coûts liés à la production	-205€
Frais (Hosting, licences, Compta, ..)	-970€
Total	-1.175€

Charges sociales	
Charge sociales trimestrielles	0
Total	0

Investissements et Amortissements	0
--	----------

Rémunérations	0
Salaire (12 mois net)	(-6.000€)
Total (Salaire + Charges estimées)	-10.800€

Résultat Net Estimé	15.093€
----------------------------	----------------

Compte de résultats : Janvier 2028 - Décembre 2028

Catégorie	Montant (€)
-----------	-------------

Revenus d'exploitation	
- Site web & Infographies	
- Entraînements & Stages	
- Jeux vidéos & Assets	
- Contenu vidéo & Divers	
Total	18.060€

Frais généraux	
Coûts liés à la production	-3.992€
Frais (Hosting, licences, Compta, ..)	-970€
Total	-4.962€

Charges sociales	
Charge sociales trimestrielles	0
Total	0

Investissements et Amortissements	0
--	----------

Rémunérations	0
Salaire (12 mois net)	(-3.000€)
Total (Salaire + Charges estimées)	-5.400€

Résultat Net Estimé	7.698€
----------------------------	---------------

Compte de résultats : Janvier 2029 - Décembre 2029

Catégorie	Montant (€)
-----------	-------------

Revenus d'exploitation	
- Site web & Infographies	
- Entrainements & Stages	
- Jeux vidéos & Assets	
- Contenu vidéo & Divers	
Total	86.644€

Frais généraux	
Coûts liés à la production	-170€
Frais (Hosting, licences, Compta, ..)	-970€
Total	-1.140€

Charges sociales	
Charge sociales trimestrielles	0
Total	0

Investissements et Amortissements	0
--	----------

Rémunérations	0
Salaire (12 mois net)	(-12.000€)
Total (Salaire + Charges estimées)	-21.600€

Résultat Net Estimé	63.904€
----------------------------	----------------

Compte de résultats : Janvier 2030 - Décembre 2030

Catégorie	Montant (€)
-----------	-------------

Revenus d'exploitation	
- Site web & Infographies	
- Entraînements & Stages	
- Jeux vidéos & Assets	
- Contenu vidéo & Divers	
Total	44.710€

Frais généraux	
Coûts liés à la production	-100€
Frais (Hosting, licences, Compta, ..)	-970€
Total	-1.070€

Charges sociales	
Charge sociales trimestrielles	0
Total	0

Investissements et Amortissements	0
--	----------

Rémunérations	0
Salaire (12 mois net)	(-6.000€)
Total (Salaire + Charges estimées)	-10.800€

Résultat Net Estimé	32.840€
----------------------------	----------------

Compte de résultats : Récapitulatif

Catégorie	Montant (€)
-----------	-------------

Revenus d'exploitation (Périodes)	
- Juillet / Décembre 2025	
- 2026	
- 2027	
- 2028	
- 2029	
- 2030	
Total	193.012€

Frais généraux	
Coûts liés à la production	-4.887€
Frais (Hosting, licences, Compta, ..)	-5.700€
Total	-10.587€

Charges sociales	
Charge sociales trimestrielles	-99€ x 6
Total	-594€

Investissements et Amortissements	0
--	----------

Rémunérations	
Salaire (12 mois net)	(-27.000€)
Total (Salaire + Charges estimées)	-48.600€

Résultat Net Estimé	133.231€
----------------------------	-----------------

Le Bilan

Le Bilan complète l'analyse financière du projet "A Better Man". Il sera établi à la fin de chaque exercice, permettant ainsi d'avoir une vue claire et synthétique de la situation de la société.

Le Bilan repose sur deux principes :

- L'actif : Regroupant l'ensemble des biens, droits et ressources que possède l'entreprise
- Le passif : Présentant les sources de financement de ces actifs.

Bilan : Juillet 2025 - Décembre 2025 - Actifs

Actifs

Catégorie	Sous-catégorie	Détails	Montants (€)
Actifs immobilisés	Immobilisations corporelles	Transfert de patrimoine : - Station de travail - Clavier, Souris - Téléphone - Trépied	(valeur estimé) 1.800€ 100€ 650€ 20€
	Immobilisations incorporelles	- Licence créative - Nom de domaine & Plan d'hébergement - Logiciel compta	15€/mois x 2 = 30€ 100€/an 20€/mois x 6 = 120€
Actifs circulants	Créances clients	Aucun revenu différé indiqué	0
	Autres créances	TVA sur achats pro	210€
	Trésorerie active	Résultat net après TVA et charges	~4.262€
Total Actif			7.292€

Bilan : Juillet 2025 - Décembre 2025 - Passifs

Passif

Catégorie	Sous-catégorie	Détails	Montants (€)
Capitaux Propres	Capital Social	Apport Initial à la création	500€
	Résultat net de l'exercice	Bénéfice de la période	4.262€
Dettes à court terme	Dettes fiscales & sociales	TVA sur les revenus à reversé	1.147€
	Autres dettes à court terme	Fournisseurs, charges non payées, ..	0
Dettes à long terme	-	Emprunts, ..	0
Total Passif			5.909€

Conclusion

Écart temporaire avec l'actif.

Actif (7.292€) - Passif (5.909€) = 1.383€

Cet écart positif s'explique par :

- Les créances TVA récupérables sur achats (~210€)
- La valeur d'usage du matériel personnel transféré
- L'absence de dettes ou provisions

L'essentiel de l'actif est constitué de :

- Matériel personnel transféré
- Trésorerie nette excédentaire
- Créances TVA récupérables

Côté passif :

- L'entreprise est autonome financièrement
- Le résultat net est positif
- La TVA à reverser est isolée, distinguant les obligations fiscales de la trésorerie réellement disponible.

En résumé,

2025 constitue un bon départ pour le développement de l'entreprise et l'exercice suivant.

Une attention devra être portée sur une éventuelle valorisation des apports personnels ainsi qu'une politique de rémunération pour les prochains bilans.