

SPONZORSKÁ NABÍDKA, PRIVÁTNÍ PRACOVNÍ VERZE

Horizont 2026: Učebna budoucnosti

Sponzorská kampaň pro upgrade PC učebny, provoz výuky a komunitní půjčovnu

SVČ Horizont, středisko volného času Ivančice
Realizační partner: CustomWare s.r.o.

500 000 Kč

Cílová částka kampaně

15

Děť v PC učebně

5 tierů

Bronz / Stříbro / Zlato / Platina /
Diamant

1× Diamant

Exkluzivní pojmenování učebny

3 milestones

100K / 300K / 500K

1. 9. 2026

Konec sběru

Horizont 2026: Učebna budoucnosti

Sponzorská nabídka pro upgrade PC učebny, provoz výuky a vybudování komunitní půjčovny v SVČ Horizont Ivančice.

1. Proč to děláme

SVČ Horizont Ivančice provozuje PC učebnu, která dnes **nezvládá moderní výuku**. Stávající stanice mají 8 GB RAM a 128 GB SSD, což znemožňuje práci v Unity, modernějším video editoru, AI nástrojích nebo dokonce souběžné spuštění více aplikací. Děti se učí na technice, která je o generaci pozadu za tím, co je čeká na střední škole nebo na trhu práce.

Co konkrétně přinese vyšší výkon nové (nebo upgradované) učebny:

- **Rychlejší ukládání a načítání** projektů, scén, fotek a video stop.
- **Plynulou práci v náročných editorech** (Blender, Unity, Adobe, DaVinci Resolve, Fusion 360).
- **Rozumný čas renderování** grafiky, 3D animací a video sekvencí. Aktuálně se na stávajícím HW některé úlohy renderují tak dlouho, že je v rámci lekce není možné dotáhnout do konce.

Stavíme **sponzorskou kampaň**, kde se prostředky vyberou od soukromých dárců, korporátních sponzorů, města Ivančice a Jihomoravského kraje.

Klíčový princip kampaně: *Čím více se vybere od sponzorů, tím méně musí platit rodiče dětí za účast v kroužcích, tím více dětí se může zúčastnit.*

Cíl je tedy nejen vybavit učebnu, ale snížit ekonomickou bariéru účasti pro rodiny v Ivančicích a okolí. Jde nám o to, abychom v regionu opravdu mohli **vychovávat nové generace technicky zdatných dětí**, ne se zastavit u toho, že učebna „teoreticky existuje“, ale prakticky neumožňuje moderní práci.

1.1 Na co konkrétně vybíráme

Kampaň pokrývá tyto okruhy nákladů (detailně rozpadnuto v sekci 2 Priority a v sekci 7 Milestones):

- **Modernizace stávající PC učebny** pro 16 stanic (15 dětských + 1 učitelská se vzdálenou plochou pro lektora): upgrade 1 TB M.2 SSD + 8 GB RAM stick navíc na všech 16 PCs (z dosavadních 128 GB / 8 GB). Cíl pro tento ročník. Nákup kompletně nové učebny je až budoucí krok, podmíněný novou fyzickou učebnou v SVČ; pro 2026/2027 se zaměřujeme na modernizaci stávající.
- **Spotřební HW do učebny**, který se v provozu opotřebovává nebo doplňuje: SSD disky pro přenos a archivaci videa, SD karty do fotoaparátů a kamer, kabeláž, periferie.
- **Multimediální vybavení** pro multimediální kurzy: fotoaparáty, drony, kamery, mikrofony, světla, stativy a další spotřební materiál pro foto a video.
- **Provoz výuky a dotace nákladů kroužků:** lektori, předplatné softwaru (Adobe, Unity, Claude Pro, ChatGPT Plus), AI tokeny pro práci se zákaznickými LLM API.
- **Drobnější HW pro robotiku:** Arduino, micro:bit, čidla, motory, robotické stavebnice.

2. Priority projektu

V projektu jsou **4 priority v pevném pořadí**. Každá další priorita se realizuje, jen pokud jsou pokryté priority předchozí.

Priorita	Co	Minimální rozpočet	Ideální rozpočet
1	Modernizace PC učebny pro 16 stanic (15 dětských + 1 učitelská s vzdálenou plochou pro lektora): upgrade 1 TB M.2 SSD + 8 GB RAM stick navíc, instalace propojené sítě. Včetně spotřebního HW (SSD pro přenos videa, SD karty, kabeláž).	80 000 Kč	120 000 Kč
2	Provozní náklady a dotace kroužků : lektori (~72 000 Kč/rok při modelu 12 sessions × 4 kroužky), AI tokeny, předplatné software (Unity, Adobe, Claude Pro / ChatGPT Plus).	75 000 Kč	100 000 Kč
3	Multimediální vybavení : fotoaparáty, kamery, drony, mikrofony, světla a spotřební materiál pro multimediální kurzy.	60 000 Kč	100 000 Kč
4	Drobnější HW : Arduino, micro:bit, čidla, motory, robotické stavebnice.	20 000 Kč	20 000 Kč
	Součet priorit	235 000 Kč	340 000 Kč
	Dotace ceny kroužků pro rodiny (viz sekce 8)	0 Kč	160 000 Kč
	Celkem cílová částka	235 000 Kč	500 000 Kč

Konkrétní rozpočet bude doladěn po inventuře stávajícího vybavení SVČ (viz sekce 13.1, dotaz na ředitelku). Některé položky už SVČ může vlastnit (robotické stavebnice, mikrofony, drobná multimédia, vyřazená technika použitelná do půjčovny), což buď **uvolní rozpočet** na další položky, nebo **umožní dokoupit dražší/kvalitnější vybavení** v rámci stejné cílové částky. Hodnoty v tabulce jsou výchozí orientace pro kampaň.

3. Co učíme děti

Vybavení slouží k provozu **celoročních kroužků** ve formátu **1x za 14 dní, 12 výukových sessions na kroužek za školní rok, blok 1,5 h** (start v září 2026, konec červen 2027). V daný den jdou **2 kroužky bezprostředně po sobě**: 1. blok 16:00 až 17:30, 2. blok 17:30 až 19:00. Doplněno o **2 až 3 víkendové intenzivní kurzy do roka**.

Klíčový dopad upgradu nebo nové učebny: investice do HW není účelová pro jeden kroužek. **Vylepšená nebo nová PC učebna je nutná podmínka pro provoz níže uvedených kroužků.** Stávající 8 GB RAM a 128 GB SSD nezvládají souběh moderních editorů, Unity, Blender, AI nástrojů ani stříh videa ve vyšším rozlišení.

5 kroužků v nabídce (4 vede CustomWare, 1 Adéla Ferenciová):

- **Herní vývoj:** návrh herní mechaniky, programování, level design, postprodukce. **Unity je hlavní nástroj**, ale není jediný (dle projektu lze sáhnout i po Godotu nebo jednodušších enginech). Lektor: CustomWare.
- **Práce s AI a základy programování:** práce s LLM (Claude, ChatGPT, Cursor), prompt engineering, etika AI, plus **základy programování** (Python, JavaScript) vázané na AI integraci a praktické projekty. Lektor: CustomWare.
- **Robotika a 3D tisk:** základy programování pro robotiku (Arduino, micro:bit), experimenty se senzory a motory, mini-projekty s reálným HW. Souběžně **3D modelování a tisk** (Tinkercad, Fusion 360), tisknuté díly se rovnou zapojují do robotických projektů. Lektor: CustomWare.
- **Digitální umění a 3D tvorba:** hlavně **Blender** pro tvorbu 3D modelů, virtuálních zážitků, animací a krátkých filmů, doplněno o AI-asistované modelování a generování textur. Lektor: CustomWare (David Vykopal). **Tento kroužek je bez výkonné PC učebny prakticky nerealizovatelný.** Blender s GPU akcelerací, viewport rendering a AI nástroje patří mezi nejnáročnější workflow z celé nabídky.
- **Multimédia:** fotografie, video, postprodukce, drony, mikrofony. **Vede Adéla Ferenciová** (interní lektorka SVČ, multimediální tábor). Modernizovaná učebna je **nutná pro plnou výuku** (zpracování RAW fotek z DSLR, stříh 4K/8K videa, renderování delších sekvencí). **Omezenou verzi kroužku** (základy práce s fotoaparátem a kamerou, jednodušší stříh, foto bez RAW workflow) **lze zvládnout i na stávajícím HW**, ale s výrazným kompromisem v rozsahu výuky.

Lektorský tým: zkušené odborníci z CustomWare plus interní lektorka SVČ Adéla Ferenciová.

3.1 Detailní obsah jednotlivých kroužků

A. Herní vývoj

- Návrh herní mechaniky (game design dokument, prototypování).
- Prostředí enginu (primárně Unity), scény, prefabry, asset pipeline.
- Programování (C# v Unity, případně jiný jazyk dle enginu): input, fyzika, kolize.
- 2D a jednoduché 3D hry.
- Postprodukce: zvuk, UI, distribuce.
- Vrcholné zadání: vlastní mini-hra k prezentaci na konci roku.

B. Práce s AI a základy programování

- Jak fungují velké jazykové modely (zjednodušený přehled).
- Práce s Claude, ChatGPT, Cursor.
- Prompt engineering: strukturované zadávání, kontext, řetězení promptů.
- Etika AI: co se nesmí, jaký je rozdíl mezi pomocníkem a podvodem.
- Základy programování (Python, JavaScript) v kontextu AI integrace a automatizace.
- Vlastní AI projekt: např. AI bot, AI asistent ke školnímu úkolu, jednoduchá automatizace.

C. Robotika a 3D tisk

- Úvod do elektroniky (Ohmův zákon, schémata, breadboard).
- Arduino a micro:bit: od blokového programování (Tinkercad) po C++.
- Sensory a aktuátory: teplota, vlhkost, pohyb, motory, servo.
- Bezdrátová komunikace a IoT (ESP32) pro pokročilejší účastníky.
- 3D modelování: Tinkercad pro začátečníky, Fusion 360 pro pokročilé.
- Příprava modelu pro 3D tisk (slicer, podpory, materiály).
- Mini-projekty kombinující obě části: chytrá lampa, meteostanice, robotické rameno s vlastními 3D-tisknutými díly.

D. Digitální umění a 3D tvorba

- Blender: UI, navigace, modelovací pipeline.
- 3D modelování (low-poly, high-poly, základy sculptingu).
- Materiály, textury, světla.
- Animace: keyframe, jednoduchý rigging, fyzika.
- Rendering (Cycles, Eevee), kompozice, finalizace.
- Virtuální zážitky a krátké filmy (storytelling, kamera, střih ve VSE).
- AI-asistované modelování a generování textur.
- Vrcholné zadání: krátký animovaný klip nebo virtuální scéna.

E. Multimédia (vede Adéla Ferenciová)

- Základy fotografie: kompozice, světlo, expozice.
- Video: záběr, scénář, střih.
- Drony: pravidla, bezpečnost, létání, letecká fotografie.
- Zvuk: mikrofony, postprodukce.
- Workflow: od záměru přes natočení po publikaci.

3.2 Víkendové intenzivy

Doplněk k celoročním kroužkům, **2 až 3 do roka** (typicky říjen, únor, květen).

- Sobota plus neděle, 8 až 10 h denně.
- Tematicky zaměřené, kombinují obsah napříč kroužky.
- Příklady: „Hackathon: Chytré město Ivančice“, „Game Jam víkend“, „Drone & Foto víkend“, „Blender Sprint“, „AI nástroje v praxi“.

3.3 Hodinová dotace na žáka

Aktivita	Hodin na žáka za rok
1 kroužek (12 sessions × 1,5 h)	18 h
Účast ve 2 kroužcích (dvojblok v 1 odpoledni)	36 h
Víkendové intenzivy (2× ročně × 2 dny × 8 h)	32 h
Celkem při 2 kroužcích plus 2 intenzivy	68 h

Pro silně motivované dítě, které využije všech 5 kroužků (David v dvojblocích plus Adélin den), je strop kolem **120 h za rok** (90 h kroužky plus 32 h intenzivy). V praxi se počítá s tím, že většina dětí navštíví 1 až 2 kroužky a 1 až 2 intenzivy ročně.

3.4 Hodnocení, výstupy a Festival talentu

- **Pololetí:** prezentace minimálně 1 dokončeného projektu před ostatními (interně, v rámci kroužku).
- **Víkendové intenzivy:** závěrečná prezentace projektu (hra, krátké video, robotická úloha, 3D animace).
- **Závěrečná akce roku: Festival talentu Horizont.** Veřejná akce, kde děti prezentují své projekty rodičům a komunitě. Slouží zároveň jako marketingový výstup pro **Diamantové a Platinové sponzory** (foto/video reportáž, tisková zpráva, případová studie).

4. Tier struktura sponzoringu

Nabídku rozdělujeme do 5 tierů. Každý tier má **fixní marketingový balíček** (sekce 5). Diamant a Platina jsou číselně limitované, vytváří se pocit exkluzivity a vyšší marketingová hodnota pro top sponzory.

Tier	Částka	Maximální počet	Doporučený daňový režim
Bronz	5 000 Kč	neomezeno	dar nebo služba
Stříbro	25 000 Kč	neomezeno	dar nebo marketing
Zlato	75 000 Kč	4x	doporučujeme marketing
Platina	150 000 Kč	2x	doporučujeme marketing
Diamant	250 000 Kč	1x	marketing

Maximální teoretický výtěžek z limitovaných tierů: 1x Diamant + 2x Platina + 4x Zlato = **850 000 Kč**, nelimitované Bronz/Stříbro nad rámec. Cílová částka kampaně (500 000 Kč) je tedy z hlediska tier struktury reálně dosažitelná i bez plného obsazení všech tierů.

5. Marketingové balíčky podle tieru

Vlastní web projektu plus prezence na hlavním webu SVČ. Projekt **Horizont 2026: Učebna budoucnosti** dostane vlastní samostatný web (mimo hlavní web SVČ). Všichni partneři a sponzoři jsou prezentováni jak na tomto projektovém webu, tak v sekci partnerů na **hlavním webu SVČ Horizont**. Dvojí prezentace platí pro všechny tieru (Bronz až Diamant); výše tieru určuje viditelnost (pozici, velikost loga, případně samostatnou medailonkovou stránku).

Bronz (5 000 Kč)

- Logo nebo jméno sponzora na **projektovém webu** a na hlavním webu SVČ (sekce „Děkujeme partnerům“)
- Digitální certifikát s logem
- Zmínka v děkovném postu na sociálních sítích SVČ

Stříbro (25 000 Kč), vše z Bronzu plus:

- Logo na fyzickém banneru „Sponzoři“ v PC učebně po dobu kampaně
- Zmínka v PR výstupu k otevření učebny

Zlato (75 000 Kč), vše ze Stříbra plus:

- **Pojmenování jednoho kroužku po sponzorovi pro jeden školní rok** (např. „Robotika powered by [Firma]“)
- Foto a video reportáž z pojmenovaného kroužku 1x za pololetí

Platina (150 000 Kč), vše ze Zlata plus:

- **Pojmenování celé tematické sekce** (Robotika / Multimédia / AI labs) na 2 školní roky
- Samostatná tisková zpráva o partnerství
- Případová studie pro web sponzora, kterou připravíme jako pomocný marketingový materiál

Diamant (250 000 Kč), vše z Platiny plus:

- **Pojmenování celé PC učebny po sponzorovi na 3 školní roky** (včetně trvalé desky u vstupu do učebny)
- **Banner na budově SVČ** po celou dobu kampaně (do 1. 9. 2026)
- **Slavnostní otevření učebny** s tiskovou účastí, sponzor jako čestný host
- **Exkluzivita:** žádný jiný Diamant v daném ročníku

6. Daňový režim: dar vs. marketing

Sponzor si může zvolit jeden ze dvou režimů:

Dar (typicky pro fyzické osoby), § 15 zákona o daních z příjmů. Dárce si jednorázově odečte z daňového základu. Pro fyzické osoby strop **30 % základu daně**.

Marketingový náklad (typicky pro firmy). Sponzor uzavře *Smlouvu o reklamě a propagaci*, dostane fakturu za reklamní plnění. Pro firmy **100 % daňový náklad bez stropu**, žádné omezení daňového základu.

Doporučení:

- Diamant a Platina mají dostatečně silné protiplnění (pojmenování, banner, PR, slavnostní otevření) pro jednoznačnou kvalifikaci jako reklamní služba; doporučujeme režim marketingu.
- Bronz a Stříbro mohou jít obojím režimem; volba dle preference dárce.
- Zlato je hraniční. Pokud dárce chce maximální daňovou efektivitu, marketing režim je obvykle výhodnější.

Konkrétní právní formu smlouvy zajistí CustomWare ve spolupráci se SVČ.

7. Milestones: co se postaví podle vybrané částky

Milestone	Cílová částka	Co se postaví
Minimum (modernizace)	80 000 Kč	Upgrade všech 16 PC (15 dětských + 1 učitelská): 1 TB M.2 SSD (z 128 GB) + 8 GB RAM stick navíc (na 16 GB). Včetně instalace propojené sítě a vzdálené plochy pro učitele (lektor vidí na stanice dětí ze své pozice). Vychází z kalkulace: ~65 000 Kč HW komponenty (RAM + SSD pro 16 stanic) plus ~15 000 Kč instalace, setup a propojená síť.
Standard (vše pokryto)	300 000 Kč	Modernizace učebny (Minimum) plus celý zbytek nabídky : multimediální vybavení (kamery, drony, mikrofony, světla), Arduino a robotická sada, 1 sezóna lektorů (~72 000 Kč), AI tokeny a SW licence, spuštění komunitní půjčovny. Rodiče platí ~50 % standardní ceny kroužku (1 500 až 2 000 Kč na dítě za rok).
Plný cíl (kroužky zdarma)	500 000 Kč	Standard plus plná dotace ceny kroužků pro rodiny : účast dětí v kroužcích je zcela zdarma . Surplus oproti Standardu (~160 000 Kč) jde přímo na pokrytí ceny pro děti.

Logika: Pro ročník 2026/2027 cílíme na **modernizaci stávající učebny**, ne na kompletně novou. Nákup zcela nových PC je budoucí krok, podmíněný novou fyzickou učebnou v SVČ; pro tento ročník se zaměřujeme na to, aby stávající učebna fungovala na úrovni, kterou výuka vyžaduje. Minimum (80 000 Kč) je už samo o sobě úspěch.

Pokud se nevybere plný cíl: veškeré získané prostředky se zužitkují na maximum dle pořadí priorit. Nepřebývající Kč se nikdy nevrací, vždy se dokoupí nejlépe využitelná položka z dalšího kroku v žebříčku. Vše nad rámec Standardu (300 000 Kč) automaticky snižuje cenu kroužků pro rodiče. Sponzoři dostávají vyúčtování, kam přesně jejich příspěvek šel.

8. Dopad na cenu kroužků pro děti

Kampaň je primárně **dotační páka na cenu pro rodiny**. Standardní cena kroužku v SVČ se pohybuje zhruba **3 000 až 4 000 Kč za školní rok** na dítě. Sponzorské peníze tuto cenu snižují přímou úměrou: čím víc se vybere, tím méně doplácí rodič.

Vazba na milestones kampaně (sekce 7):

- **Minimum (80 000 Kč):** modernizace učebny proběhne, ale kroužky se rozjedou jen v omezeném rozsahu, nebo s plnou cenou pro rodiče (3 000 až 4 000 Kč). Dotace 0 %.
- **Standard (300 000 Kč):** vše pokryto včetně provozu, multimédií a robotiky. Dotace ~50 %, rodič platí ~1 500 až 2 000 Kč.
- **Plný cíl (500 000 Kč):** dotace 100 %, účast v kroužcích je pro děti **zcela zdarma**. Surplus oproti Standardu (~160 000 Kč) jde přímo na pokrytí ceny pro rodiny.

Co to znamená dlouhodobě:

Pokud první ročník (2026/2027) ukáže, že model funguje a po kroužcích je poptávka, **od následujícího školního roku jde otevřít více skupin** na každý kroužek (např. začátečnická a pokročilá skupina, nebo paralelní skupiny pro různé věkové kategorie). Investice do modernizované učebny a do procesu zůstává, přidávají se jen lektorské hodiny.

Praktický důsledek pro sponzora: každá vybraná koruna nad rámec Standardu nesnižuje „rozpočet projektu“, ale **bariéru účasti pro konkrétní dítě**. Diamantový sponzor (250 000 Kč) sám pokryje téměř plnou roční dotaci ceny kroužků pro všechny účastníky.

9. Komunitní půjčovna

Součástí projektu je **komunitní půjčovna HW** otevřená dětem z kroužků i širší komunitě. Po výuce (i mimo ni) si lze domů půjčit fotoaparát, dron, Arduino sadu nebo mikrofon na vlastní projekt.

Komerční model půjčovny (placená služba):

- Půjčovna je **placená** s rozumnými sazbami nájemného. Cílem je generovat **dodatečný příjem pro SVČ** a zároveň financovat údržbu a obnovu inventáře.
- **Děti zapsané v kroužcích Horizont 2026 mají 50% slevu** na půjčovné. Slouží jako motivace pro účast v kroužcích a podpora jejich domácích projektů.
- Široká veřejnost platí plnou sazbu.

Webovou aplikaci pro správu půjčovny vyvíjí CustomWare jako dar SVČ Horizont, mimo rámec sponzorské kampaně. Cíl je dostupnost moderního vybavení komunitě, dlouhodobý příjem pro SVČ a vytvoření reuse template pro další školy.

9.1 Rozšířený rozsah: HW + kostýmy + online provoz

Půjčovna může pokrýt nejen nové vybavení z této kampaně, ale i **stávající techniku SVČ** (vyřazené notebooky, fotoaparáty, audio, drobnou techniku) a **stávající půjčovnu kostýmů**, kterou SVČ už dnes provozuje offline.

Aplikace CustomWare umožní:

- **Digitalizaci celého inventáře** (HW i kostýmy v jednom systému).
- **Online rezervace a platby** dostupné komunitě i mimo otevírací dobu SVČ.
- **Rozšíření dosahu** kostýmové půjčovny mimo Ivančice (online katalog, rezervace předem, vyzvednutí v SVČ).
- **Automatický 50% slevový mechanismus** pro děti zapsané v aktuálním ročníku kroužků (na základě seznamu účastníků).
- **Růst příjmu SVČ** z půjčovny díky online dostupnosti a větší komunitě uživatelů.

Komerční model pro CustomWare:

Aplikace, vývoj, hosting a údržba jsou pro SVČ **bezplatné**. CustomWare si bere **10 % provizi z reálně vybraných příjmů z půjček** (HW i kostýmy). Provize pokrývá:

- Provoz a hosting aplikace.
- Údržbu a další vývoj.
- Zákaznickou podporu pro uživatele půjčovny.

Zbývajících **90 % příjmů z půjčovny zůstává SVČ** jako dodatečný provozní příjem. Pokud půjčovna nic nevybere, CustomWare nic neúčtuje. Riziko nese CustomWare, ne SVČ.

10. Tým projektu

CustomWare (David Vykopal a tým)

- Realizace HW upgrade a nákupů
- Lektorský tým pro celoroční kroužky a víkendové intenzivy
- Vývoj webové aplikace půjčovny (jako dar SVČ)
- Marketing kampaně, sponzorský outreach na soukromý a korporátní sektor

Jana Heřmanová, ředitelka SVČ Horizont

- Statutární zástupce projektu
- Kontakt se samosprávou, město Ivančice
- Kontakt s Jihomoravským krajem (potenciální veřejné dárce nad rámec soukromého sponzoringu)

Adéla Ferenciová, interní marketérka SVČ

- Rozšíření rozsahu kampaně, regionální PR
- Sociální síť SVČ
- Oslovení rodičů a stávající komunity SVČ
- Koordinace s lektory
- Vede multimediální blok kurzů

11. Časový rámec

- **Privátní fáze (probíhá):** prezentace nabídky ředitelce Janě Heřmanové
- **Veřejná fáze (po schválení):** spuštění kampaně mezi soukromými dárci, korporáty a veřejnými institucemi
- **Konec sběru: 1. 9. 2026**
- **Spuštění upgradované nebo nové učebny:** školní rok 2026/2027

12. Jak se zapojit

Fyzická osoba: kontaktovat CustomWare nebo SVČ Horizont, vybrat tier, podepsat darovací smlouvu nebo smlouvu o reklamě.

Firma / korporát: kontaktovat CustomWare s preferovaným tierem a režimem (dar / marketing). Připravíme návrh smlouvy o reklamě a propagaci na míru.

Město / kraj: Jana Heřmanová zajistí komunikaci přes oficiální kanály.

Kontakt:

- **David Vykopal** (CustomWare): david.vykopal@cstmware.com
- **Jana Heřmanová** (SVČ Horizont): kontakty na webu SVČ

13. Plán oslovení sponzorů

Po schválení nabídky ředitelkou se kampaň rozjede paralelně ve 5 kanálech. Každý kanál má odpovědnou osobu z týmu (sekce 10), činnosti se nepřekrývají, ale propojují (např. firma osloveného z LinkedIn se zároveň objeví na seznamu pro web SVČ a děkovný post na sociálních sítích).

13.1 Veřejné instituce

Odpovědnost: Jana Heřmanová (ředitelka SVČ, oficiální kanál)

- **Město Ivančice:** zřizovatel SVČ, primární partner kampaně.
- **Sousední obce** v dojezdu Ivančic (rodiny účastníků se dětí často nejsou jen z Ivančic).
- **Jihomoravský kraj:** krajský odbor školství, mládeže a tělovýchovy, případně regionální dotační okénka.

13.2 Korporátní sektor

Odpovědnost: CustomWare (David Vykopal)

- **Firmy v Ivančicích a okolí:** průmyslové podniky, místní řemeslné firmy, kteří mají zájem o lokální PR a vazbu na region.
- **Firmy v Brně a širší jihomoravský byznys:** IT firmy, AI a SW startupy, korporátní pobočky (Avast, Kentico, IBM, Red Hat a další technologické firmy v Brně). Pro ty rezonuje **AI a herní/digitální zaměření** kroužků.
- **Herní firmy a herní studia:** speciální cílovka pro tier Zlato a výš („Herní vývoj powered by [Studio]“). CustomWare má v této oblasti přímé kontakty.

13.3 Komunita SVČ a Ivančic

Odpovědnost: Adéla Ferenciová (interní marketérka SVČ, rozšířený PR rozsah)

- **Rodiče současných i bývalých účastníků** kroužků, táborů a kurzů SVČ.
- **Obyvatelé Ivančic** (fyzické osoby), kteří chtějí podpořit lokální vzdělávání. Tier Bronz/Stříbro je pro ně cenově dostupný.
- **Web SVČ Horizont:** banner nebo sekce nabídky na hlavní stránce SVČ s odkazem na projektový web.
- **Plakát a letáky v budově SVČ:** viditelné umístění u recepce, na nástěnce, v PC učebně.

13.4 Online dosah

Odpovědnost: Adéla Ferenciová (sociální sítě SVČ) + CustomWare (LinkedIn, B2B)

- **Sociální sítě SVČ:** Facebook, Instagram. Pravidelné posty (start kampaně, milestone updates, příběhy účastníků, děkovné posty sponzorům).
- **LinkedIn:** cílené oslovení firem a známých osobností (technologičtí lídři, podnikatelé, alumni Ivančic žijící v Praze/Brně). CustomWare má rozjetou LinkedIn síť pro B2B outreach.

13.5 Osobní síť CustomWare

Odpovědnost: CustomWare (David Vykopal a tým)

- **Osobní kontakty** Davida a kolegů z předchozích projektů, klientů, partnerství.
- **Spolupracovníci a freelanceři CW:** někteří mohou darovat osobně, jiní zprostředkovat kontakt na svou firmu.

- **Brand ambassadors:** pokud se podaří získat 1 prominentního sponzora brzy, jeho jméno použijeme v komunikaci na další oslovené.

13.6 Sekvence a tempo kampaně

1. **Týden 0, před spuštěním kampaně:** příprava **projektového webu**, který slouží jako oficiální prezentace projektu a obsahuje plnou **nabídku pro sponzory** (tier struktura, marketingové balíčky, milestones, kontakty pro zapojení). CustomWare web technicky realizuje a hostuje, Adéla a David finalizují obsah a vizuál. Web musí být live ještě před prvním outreach mailem, aby každé oslovení mohlo rovnou odkázat na konkrétní stránku.
2. **Týden 1 až 2 po schválení:** oslovení **město + Jihomoravský kraj** (Jana), současně **osobní kontakty CW** (David). Cíl: zajistit první Diamant/Platina kotvu.
3. **Týden 3 až 6:** spuštění **veřejné fáze**, tj. posty na sociálních sítích SVČ, plakát v budově, LinkedIn vlna na firmy v Brně a herní studia, banner s odkazem na projektový web na hlavním webu SVČ.
4. **Týden 7 až 12:** oslovení **firem v Ivančicích a okolí, rodičovské komunity** (Adéla), follow-up na neodpověděné kontakty z předchozích vln.
5. **Průběžně:** zveřejňování postupu na sociálních sítích a webu (vybráno X z 500K), děkovné posty po každém získaném sponzorovi.
6. **Konec sběru: 1. 9. 2026** (viz sekce 11).

14. Otázky k vyjasnění

Otevřené body, které je třeba dořešit s ředitelkou (Jana Heřmanová) a s interním týmem SVČ před finalizací rozpočtu a programu kroužků.

14.1 Inventura stávajícího vybavení

Pro upřesnění rozpočtu (priorita 4, drobnější HW) a marketingových balíčků potřebujeme (viz callout v sekci 2 o doladění rozpočtu po inventuře):

- **Seznam všech robotických stavebnic, součástek a senzorů**, které SVČ aktuálně vlastní (Arduino sady, micro:bit, LEGO sady, čidla, motory, breadboardy, kabeláž atd.), včetně počtu kusů a stavu. Pomůže určit, co se dokupuje a co se jen doplňuje.
- **Seznam PC hardwaru, který se aktuálně nevyužívá v PC učebně** (záložní díly, starší skříně, monitory, periferie, případně serverové komponenty z vyřazené techniky). U stávající učebny (15x PC, 8 GB RAM, 128 GB SSD) máme inventuru hotovou. Z ní vychází i návrh upgradu. U mimo-učebnového HW chybí přehled.

Stávající inventář PC učebny je na straně CustomWare hotový. Tento dotaz se týká pouze HW, který je v SVČ mimo učebnu nebo v zásobě.

14.2 Provozní souhlas s modelem kroužků

Navržený model výuky (viz sekce 3 a 11):

- 4 kroužky, každý 1x za 14 dní, 12 výukových sessions na kroužek.
- Dvojblok 16:00 až 17:30 a 17:30 až 19:00, dva kroužky bezprostředně po sobě v jednom odpoledni.
- Lichý týden: 2 kroužky (např. Robotika + AI). Sudý týden: další 2 kroužky (např. Multimédia + Digitální umění).
- Start září 2026, konec červen 2027. 12 sessions s rezervou ~5 slotů na případné výpadky lektora.

Logika modelu:

- Děti, které chtějí více oborů, mohou navštěvovat 2 různé kroužky v jednom odpoledni. Pro rodiče (dovoz a odvoz) jedna cesta místo dvou.
- Lektoři CustomWare cestují do Ivančic. 1x za 14 dní s dvojblokem 16 až 19 h je z hlediska logistiky efektivnější než 1x týdně.
- Snižuje fixní náklady na lektora na účastníka, ale neztrácí výukovou kvalitu.

K odsouhlasení s ředitelkou:

- Vyhovuje rozvrh provozu SVČ (obsazenost učebny, klíče, dohled)?
- Existuje očekávaný odpor rodičů vs. tradiční týdenní rytmus, na který jsou zvyklí?
- Jak komunikovat rodičům, že 1x za 14 dní není „polovina kroužku“, ale plnohodnotný roční program s 12 sessions?