

INTERNÍ NABÍDKA, PRIVÁTNÍ PRACOVNÍ VERZE

Digitální komunitní půjčovna

Samostatná služba od CustomWare pro SVČ Horizont Ivančice.
Zdarma. 90 % z příjmů zůstává SVČ.

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

0 Kč

Vstupní náklad pro SVČ

10 %

Provize CustomWare z příjmů

90 %

Zůstává SVČ

4 kategorie

HW / prostory / kostýmy /
deskovky

24/7

Rezervace online

3 měsíce

Výpovědní lhůta, žádný závazek

Interní nabídka pro vedení SVČ Horizont Ivančice. Samostatná služba od CustomWare, oddělená od sponzorské kampaně "Učebna budoucnosti". SVČ za ni neplatí nic dopředu; CustomWare staví, provozuje, hostuje a podporuje aplikaci zdarma a financuje se z 10% provize ze skutečně vybraných příjmů.

1. Proč to děláme

SVČ Horizont už dnes vlastní hodnotný majetek, který se ve volných hodinách nevyužívá. **Kostýmy, deskové hry, místnosti, vyřazená i provozní technika** — vše jsou předměty, které mají reálnou tržní hodnotu, ale dnes spí v skříních a regálech.

Současný stav je úzký:

- Půjčování probíhá **ad hoc**, mimo systém, na papírové evidenci nebo z hlavy.
- Otevírací doba SVČ je úzkým hrdlem — kdo nepřijde mezi 9–17, nepůjčí si.
- O katalogu se mimo komunitu SVČ neví — žádný online katalog, žádný marketing.
- Příjem z půjčování dnes prakticky neexistuje, ačkoli zájem je.

Digitální půjčovna proměňuje stávající majetek v opakující se zdroj příjmů. Bez nového nákupu. Bez nového personálního nákladu. Po dodání vybavení z probíhající sponzorské kampaně se hodnota katalogu navíc několikanásobně zvedne.

Klíčová teze: SVČ má co půjčovat už dnes. Půjčovna jen otevírá cestu, jak to monetizovat moderně a v dosahu celé komunity Ivančic a okolí.

2. Princip nabídky CustomWare

Tato nabídka stojí na jednoduchém principu, který přenáší **veškeré riziko na CustomWare**:

Co dělá CustomWare	Co platí SVČ
Staví aplikaci na míru	0 Kč dopředu
Hostuje (Cloudflare) a provozuje	0 Kč měsíční paušál
Podporuje uživatele (e-mail, chat)	0 Kč za podporu
Údržba a další vývoj funkcí	0 Kč za rozvoj
Bere si 10 % z reálně vybraných příjmů	Vyplácí 10 % zpětně z toho, co skutečně přitekne

Pokud se nic nepůjčí, CustomWare neúčtuje nic. Když začne půjčovna vydělávat, vydělává s ní i CustomWare. Tento model dělá z CW partnera, ne dodavatele — máme stejný cíl jako SVČ: aby aplikace skutečně fungovala a vydělávala.

90 % příjmů zůstává SVČ jako dodatečný provozní příjem mimo dotace a poplatky za kroužky.

3. Co se půjčuje

Půjčovna pokrývá čtyři kategorie. První dvě jsou postavené z budoucího vybavení (částečně z probíhající sponzorské kampaně), třetí a čtvrtá staví na **tom, co SVČ už dnes vlastní** — jen to dosud nemělo digitální tvář.

3.1 Drahá technika

Věci, které si jednotlivec sám doma nepořídí, ale chce si je občas půjčit na konkrétní projekt:

- **3D tiskárny** (FDM i resin) a filamenty
- **Fotoaparáty, objektivy, stativy**
- **Kamery, gimbaly, drony**
- **Mikrofony, rekordéry, světla**

3.2 Specializované prostory

Půjčujeme nejen předměty, ale i **celé místnosti** — na večery a víkendy, kdy nejsou obsazené výukou:

- **PC učebna** pro střih videa, Blender, projekty
- **Dílna** pro 3D tisk a kutilství s elektronikou
- **Nahrávací koutek** s mikrofony
- Volně dostupné rezervace mimo dobu výuky

3.3 Kostýmy a rekvizity

SVČ má dnes široký katalog kostýmů; půjčuje se off-line a ad hoc. Digitalizace katalog otevírá **mimo Ivančice** a mimo otevírací dobu:

- Tematické kostýmy pro děti i dospělé
- Maškarní doplňky, paruky, klobouky
- Rekvizity pro krátké filmy, fotosession, divadlo
- Čisté, vyžehlené, pečlivě udržované

3.4 Deskové hry

Stejný princip — SVČ už dnes deskovky ad hoc půjčuje. Digitální katalog zjednoduší přehled, kdy je co dostupné, a otevírá další část komunity:

- Moderní rodinné a strategické hry
- Hry pro malé děti i pro dospělé
- RPG sady (Dračí doupě, D&D)
- Půjčit, zahrát, vrátit za týden

4. Funkce moderní digitální půjčovny

Aplikace pokrývá vše, co by moderní půjčovna měla mít — pro uživatele i pro pracovníky SVČ.

4.1 Pro veřejnost (zákazník)

- **Online katalog** s fotkami, popisy, dostupností v reálném čase.
- **Rezervace 24/7** s kalendářem dostupnosti — nemusíte čekat, až má SVČ otevřeno.
- **Kreditní peněženka** — dobití přes online platbu (karta, Apple Pay, Google Pay), čerpání při rezervaci. Alternativa: platba per-rezervace.
- **Rodinné účty** — jeden rodičovský účet zastřešuje pod-účty pro děti. Rodič vidí, co si dítě půjčilo, a může mu nechat dostupný společný nebo oddělený kredit.
- **Automatické 50% slevy pro děti zapsané v aktuálních kroužcích Horizont** — bez nutnosti dokazovat členství; aplikace si propojí seznam účastníků.
- **Vyzvedávací kód** pro každou rezervaci — QR kód + krátký 6místný kód v aplikaci.
- **Notifikace** (e-mail, SMS) — připomínka vyzvednutí, blížící se vrácení, potvrzení rezervace.

4.2 Pro SVČ (admin pohled, primárně Adéla)

- **Evidence inventáře** — CRUD předmětů: kategorie, sazby, fotky, stav, počet kusů.
- **Fotodokumentace stavu** při výdeji a vrácení — slouží jako důkaz pro případné poškození.
- **Kalendář všech rezervací** — denní a týdenní pohled pro recepci.
- **Workflow výdeje/vrácení** — pracovník naskenuje QR z aplikace zákazníka → potvrdí výdej.
- **Reporty a statistiky** — obrat za měsíc, nejvyhledávanější předměty, vytíženost katalogu, sezónní trendy.
- **Automatické vyúčtování 10/90** — měsíční report, co CustomWare fakturuje SVČ.
- **Správa uživatelů** — sloučit duplicitní účty, řešit blokace, vyřídit reklamace.

5. Cesta uživatele krok po kroku

Tak vypadá typická zkušenost rodiče z Ivančic od první návštěvy aplikace po opakované půjčování:

Krok 1 — Registrace účtu

Rodič si v aplikaci založí účet (e-mail + telefon). V profilu může vytvořit **pod-účty pro děti**, které spravuje pod sebou. Děti mají vlastní jméno na rezervacích, ale rodič vidí všechno a může jim společně dobíjet kredit.

Krok 2 — Dobití kreditu

Rodič dobije **kreditní peněženku** online platbou (karta, Apple Pay, Google Pay) — třeba 1 000 Kč jednou, aby se nemusel ke každé rezervaci vracet k platbě. Alternativně lze platit per-rezervace, ale peněženka je pohodlnější a aplikace ji preferuje.

Krok 3 — Rezervace

V katalogu si vybere předmět (dron, sadu deskovek, kostým, časový slot v učebně). Vidí, kdy je dostupný, vybere termín vyzvednutí a vrácení a rezervaci potvrdí. Cena se odečte z kreditu nebo se zaplatí kartou.

Krok 4 — První vyzvednutí

První návštěvu si rodič dojde **osobně do SVČ s občanským průkazem**. Pracovník ho zkontroluje a spáruje s účtem. Tato kontrola je **jednorázová** — slouží jako základní ověření identity proti zneužití systému.

Krok 5 — Další vyzvednutí

U každé další rezervace stačí v aplikaci otevřít **vygenerovaný vyzvedávací kód** — QR nebo 6místný kód. Pracovník SVČ ho naskenuje a předmět vydá. **Bez občanky**. Pokud rodič povolí v aplikaci pod-účet dítěte k samostatnému vyzvednutí, **může si pro vybavení dojít i samotné dítě** (typicky starší děti, které už chodí samy do kroužků).

Krok 6 — Vrácení

V dohodnutém termínu se vrátí. Pracovník provede krátkou **fotodokumentaci stavu** — slouží jako doklad, kdyby došlo k poškození. Kredit se zúčtuje, případný přeplatek se vrátí, doplatek se strhne. Hotovo.

Žádná kauce. Aplikace pracuje s kreditem a fotodokumentací stavu jako standardním mechanismem důvěry.

6. Co potřebujeme od SVČ

Aby se půjčovna rozjela, potřebuje od SVČ tři věci. **Žádná z nich nevytváří novou stálou roli ani nový stálý náklad.**

6.1 Souhlas vedení

Schválení pilotu ze strany ředitelky. Podpis rámcové smlouvy mezi SVČ a CustomWare o provozu aplikace a provizi 10/90.

6.2 Jednorázový onboarding inventáře (cca 2–4 týdny)

- **Zatřídění** existujícího inventáře (kostýmy, deskovky, případně vyřazená technika) do kategorií.
- **Nafocení** — telefonem, jednoduchá fotka stačí. CustomWare poskytne metodiku a kontroluje kvalitu.
- **Zadání do aplikace** — Adéla nebo brigádník na pár dní.

CustomWare s touto fází **aktivně pomáhá** — proškolí Adélu i případného brigádníka, dodá šablony popisů, nastaví počáteční sazby ke schválení vedením.

6.3 Průběžný provoz

Výdej a vrácení v rámci **normálního provozu recepce SVČ**. Žádná nová role, žádné rozšíření pracovní doby — pracovníci recepce řeší výdej/vrácení v rámci své stávající agendy. Naskenovat QR kód v aplikaci a předat předmět zabere stejně času jako stávající ad hoc půjčování.

7. Role Adély Ferenciové

Adéla je v projektu **klíčový interní advokát a operativní vedoucí**. Půjčovna se mapuje přesně na to, co už dnes Adéla v SVČ dělá – marketing, sociální sítě, koordinace lektorů – jen jí přidá konkrétní téma, na kterém může stavět.

7.1 Operativa

- **Vede a aktualizuje katalog** v aplikaci – novinky, sezónní rotace, dočasné stažení předmětů (servis, čištění).
- **Koordinace s lektory** – kdo potřebuje jakou techniku pro výuku → automatické blokace v kalendáři, aby si půjčovna nepůjčila techniku, kterou má v ten den použít lektor.
- **Komunikace se zákazníky** přes admin v aplikaci – řešení rezervací, případných reklamací.

7.2 Marketing a sociální sítě SVČ

Tady má Adéla největší prostor – půjčovna jí dává **nový obsahový pilíř** pro sociální sítě SVČ:

- **Start kampaně** – oznámení spuštění, hero post, vysvětlení modelu komunity.
- **Novinky v katalogu** – pravidelné posty "co je nového k vypůjčení tento týden".
- **Příběhové posty** – kdo si co půjčil a co s tím vytvořil (focení, krátký film, party). Komunitní obsah, který přitahuje další uživatele.
- **Sezónní balíčky** – Halloween kostýmy v říjnu, deskovky na vánoce, drony a fotoaparáty na jaře.
- **Spolupráce se sponzory** – když si někdo půjčí vybavení pořízené z kampaně, post může poděkovat konkrétnímu sponzorovi ("Dron, který si dnes půjčuje rodina XY, je z Učebny budoucnosti – díky [Sponzor]").

Adéla nepřichází o žádné stávající úkoly. Půjčovna nepředstavuje další "shora přidělenou agendu" – naopak posiluje to, co už dnes dělá, novým obsahovým tématem.

8. Synergie s "Učebnou budoucnosti"

Půjčovna a sponzorská kampaň Učebna budoucnosti **stojí nezávisle**, ale **navzájem se posilují**:

- **Půjčovna funguje i bez kampaně.** Pilot lze rozjet okamžitě na stávajícím inventáři SVČ (kostýmy + deskovky + vyřazená technika). První příjmy mohou tečít ještě před koncem školního roku.
- **Sponzorská kampaň půjčovnu výrazně rozšiřuje.** Vybavení z kampaně (fotoaparáty, drony, 3D tiskárny, mikrofony) doplní katalog o "drahou techniku", po které je v komunitě **největší poptávka** a která generuje nejvyšší půjčovné.
- **Příjem z půjčovny dlouhodobě financuje údržbu a obnovu** vybavení z kampaně — sponzorské peníze nejsou jednorázové, ale "rotují" v půjčovně dál.
- **Komunikační synergie:** sponzoři vidí, že jejich vybavení nejen slouží dětem v kroužcích, ale **rozšiřuje dopad na celou komunitu Ivančic a okolí**. To je silný argument pro Diamantové a Platinové tiery.

9. Obchodní model – detail

9.1 Provize 10 %

10 % se počítá z **hrubého výnosu z půjčového** (po odečtení nákladů platební brány – typicky cca 1,5 % za kartové platby; ty platí CustomWare ze své části).

9.2 Co provize pokrývá

- **Vývoj aplikace** – frontend, backend, admin, mobilní zobrazení.
- **Hosting** – Cloudflare Pages + Workers, databáze, ukládání fotek.
- **Platební brána** – integrace, fee karet.
- **Podpora uživatelů** – CW e-mail a chat pro koncové zákazníky.
- **Údržba** – bezpečnostní aktualizace, zálohy, monitoring.
- **Další vývoj** – nové funkce podle potřeb SVČ (např. push notifikace, integrace se stávajícím účetnictvím, exporty).

9.3 Co provize NEpokrývá

- **Fyzická údržba předmětů** – čištění kostýmů, opravy techniky, výměny baterií, kalibrace. Zůstává na SVČ z 90% podílu.
- **Pojištění vybavení** – řeší SVČ standardně, jako u zbytku majetku.

9.4 Vyúčtování a smlouva

- **Měsíční vyúčtování** – automatický report z aplikace, fakturace ze strany CustomWare na základě skutečně vybraných příjmů.
- **Rámcová smlouva o provozu aplikace a provizi.** Žádná smlouva o vývoji – aplikace je SVČ poskytována k užívání **zdarma**; SVČ aplikaci nevlastní, ale má bezplatné a neomezené právo užívat ji pro účely půjčovny po dobu trvání smlouvy.
- **Výpověď:** standardní výpovědní lhůta 3 měsíce. Pokud SVČ chce kdykoli skončit, data o inventáři a uživatelích jí CustomWare vydá v exportu.

10. Časový rámec a další kroky

Krok	Kdo	Kdy
1. Souhlas ředitelky se spuštěním pilotu	Jana Heřmanová	po prezentaci této nabídky
2. Podpis rámcové smlouvy	Jana Heřmanová + CustomWare	do 2 týdnů od souhlasu
3. Onboarding inventáře (kostýmy + deskovky)	Adéla + CW	2–4 týdny
4. Spuštění pilotu pro komunitu Ivančic	celý tým	po onboardingu
5. Rozšíření o vybavení z kampaně	celý tým	po dodání HW z Učebny budoucnosti (předp. 2026/27)
6. Provoz, iterace, rozvoj funkcí	CW + Adéla	průběžně

11. Kontakt

David Vykopal (CustomWare s.r.o.) Realizace aplikace, smlouva, provize, technická podpora. ✉

david.vykopal@cstmware.com

Adéla Ferenciová (SVČ Horizont Ivančice) Interní advokát projektu, vede katalog, koordinace s lektory, sociální síť SVČ.

Jana Heřmanová (ředitelka SVČ Horizont Ivančice) Schválení projektu, podpis rámcové smlouvy.