

# Jak organizovat (Potkan)CON.

---

## 1. Úvod a historie

Název PotkanCon (dále PC) vychází z názvu skupiny Potkani, která působí ve Východních Čechách již od roku 1999.

Název odkazuje na historické 2 ročníky PC, které proběhly v letech 2003, 2004 v létě na Pastvinské přehradě a pro něž bylo charakteristické prožití příjemných letních chvil s přáteli, nejen v larpovém, ale i skutečném světě.

V zimě roku 2008 si začali dva členové Potkanů pohrávat s realizací myšlenky conu, která už visela ve vzduchu delší dobu. Nakonec se rozhodli, že do toho půjdou a začali plánovat.

Protože hlavním organizátorem se stal autor tohoto příspěvku, který v reálném životě učí na vysoké škole kromě jiného Project management, rozhodl se PC zrealizovat s využitím alespoň několika základních myšlenek této disciplíny.

## 2. Project management

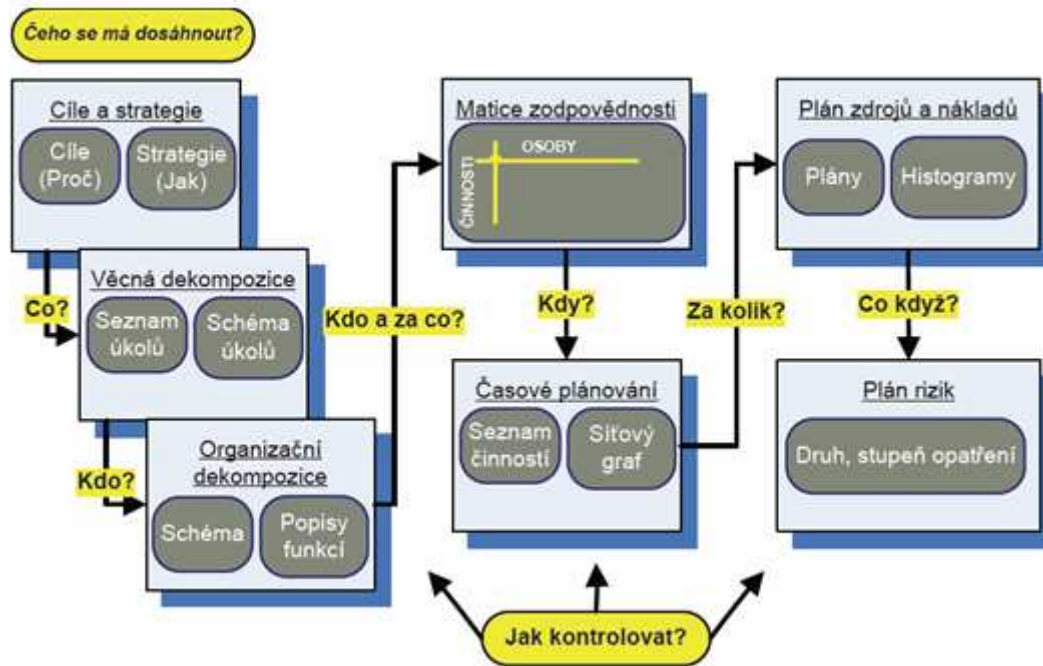
Tato kapitola se tak nejprve dotýká základů Projektového řízení, na jejichž základech je pak postaven vlastní článek.

Dle [3] je projekt cílevědomý návrh na uskutečnění určité inovace, při které je prováděna řada činností vedoucích k dosažení cílového stavu. Toho musí být dosaženo během limitovaného času, v rámci omezených zdrojů a nákladů a při dosažení požadované kvality.

Fáze projektu jsou dle [3] tyto:

1. *Definování* - analýza požadavků, přínosů, nákladů, stanovení cílů,
2. *Plánování* - identifikace úkolů, identifikace kritických aktivit, odhad času a ceny, stanovení personálu
3. *Organizování* - sestavení týmu, přidělení úkolů
4. *Provádění/kontrola* - posuzování stavu projektu, řízení změn, náprava, zprávy o postupu, sledování rozvrhu a rozpočtu, kontrola kvality
5. *Uzavření* - převzetí, dokumentace, závěrečná bilance

Kompletní proces realizace projektu, probíhá dle schématu, viz Obrázek 1.



Obrázek 1: proces realizace projektu, [3]

### 3. Příprava PotkanConu

#### 3.1. Fáze definování projektu

Zde jsou v jednotlivých kapitolách uvedeny základy, ze kterých pak projekt vycházel:

##### 3.1.1. Cíl a strategie

Cíl tedy to, čeho chtěli organizátoři dosáhnout, byl stanoven se zřetelem na historický odkaz PC jasně:

- *Setkání všech lidí zajímavých se fantastiku a dřevárny, LARPy, i jiné hry z Východních Čech.*
- *Aktivní strávení času, setkání lidí, které spojují společné zájmy a navázání nových přátelství.*

Ke splnění těchto cílů bylo třeba stanovit strategii - tedy způsob, jakým těchto cílů dosáhnout:

Musí to být široce zaměřený con, aby zaujal různé skupiny lidí, nikoliv však každého (to ovlivnilo cílovou skupinu účastníků viz kapitola 3.1.2) a kromě herních aktivit, musí nabízet běžné společenské aktivity jako koupání, výlety, apod. (to ovlivnilo výběr místa, viz kapitola 3.1.5).

Dále bylo stanoveno, že počet účastníků se bude pohybovat v rozmezí 30-60 lidí a hodnota, na kterou bude vše dimenzováno bude 50. Nutno však dodat, že tato hodnota se měnila.

### 3.1.2. Cílová skupina

Jak již bylo řečeno, PC měl být pro široký okruh účastníků, bylo tedy třeba stanovit, pro koho musí být atraktivní:

- jak pro muže, tak ženy,
- pro bojechtivé, tvořivé i přemýšlivé charaktery lidí
- člověk z Východních Čech,
- držel už v ruce nějakou zbraň - dřevárník
- hraje deskové hry (včetně, ale ne pouze M:TG)
- zkušenost s rolovými hrami,
- kalič

Také byl definován opak - kdo není vhodný účastník:

- Trekkies, manga-anime fans,
- Čistí fanoušci SCI-FI a lidé, kteří objíždějí větší množství conů

### 3.1.3. Organizační tým

Hlavním organizátorem byl autor tohoto článku. Dále spolupracovali tito lidé na uvedených pozicích:

- Programové linie: 3 lidé (Žako, Jewane, Drirr)
- Administrativa: 4 lidé (Errikson, Jewane, Klárka, Úja)
- Grant: 2 lidé (Jewane, Ciri)
- Zásobování a kuchyně: 4 lidé (Úja + 3 pomocnice)
- Materiálně technické zabezpečení: 1 člověk (Jazlo)
- Informační technologie (web, sdílení informací, apod): 1 člověk (Errikson)
- Propagace a „Public relation“: 1 člověk (Darien)
- Mnoho dalších, kteří se starali o různé bloky programu, nebo volněji spolupracovali

Jak je vidět, někteří byli nasazeni na více pozic a někteří naopak nebyli nasazeni naplno, což bylo samozřejmě dáno omezenými/spolehlivými zdroji, více v kapitole 4.1.

Obecně se dá říci, že vrcholové vedení (které se účastnilo porad a neslo velkou část zodpovědnosti) bylo 7 lidí a celkový počet spolupracujících lidí byl cca 30.

### 3.1.4. Spolupráce

Zde je třeba uvést, že se organizátoři snažili jít cestou otevřenosti akce a nabídnout prostor na PC těm, kteří se chtěli zapojit. Na druhou stranu se snažili

využít všech dostupných možností spolupráce, s externími subjekty, např spolupráce s:

- *Tempus ludi*, občanským sdružením, které si klade za cíl pomáhat organizátorům veškerých neziskových aktivit směřujících k dramatickému ztvárnění postav, tedy LARPů [7]. To poskytlo formální hlavičku, aby PC byl organizován oficiálním právním subjektem a ne pouze skupinou nadšenců, pojištění akce, cenné rady a zkušenosti
- *Court of Moravia*, které poskytlo přednášku a akční hru Špína
- Pardubickou čajovnu *Paleta*, která poskytla zázemí čajovny
- Grant z programu *Make a Connection*, jež v České republice funguje od roku 2002 jako společná aktivita Nadace rozvoje občanské společnosti a společnosti NOKIA [2].
- LARPARD, což je webový projekt, který se rozhodl sledovat zajímavé události na larповé scéně ve východočeském regionu. [6] Ten byl pověřen prezentací a propagováním PC v řadách odborné veřejnosti.

### 3.1.5. Místo

Bylo nejproblematictější úkolem celého PC. To bylo dáno zejména tím, že hlavní organizátor stanovil náročná kritéria pro výběr místa:

- Spaní v budově, oddělitelné od programu
- Elektřina v objektu
- 50 lidí
- Minimálně 2 místnosti programové a 1 spací
- Pokud možno mimo, nebo na okraji civilizace
- V dosahu musí být hospoda
- V dosahu musí být les
- V dosahu musí být koupání (řeka, koupaliště, apod.)
- Sprchy netřeba, ale pokud možno zajistit

Dále to bylo dáno tím, že žádný vhodný objekt nebyl dostupný mezi známými a bylo potřeba hledat mezi externími a tedy neznámými subjekty, kde jednání o pronájmu byla mnohdy zdlouhavá a náročná.

Nakonec byl i přes počáteční odpor majitele vybrán objekt základní školy v Potštejně, což je malebné město na hranici Pardubického a Hradeckého kraje, které se pyšní významnou historií.

Obec má sice jen několik set obyvatel, ale stala se oblíbeným výletním místem, neboť se zde nachází 2 hrady, zámek, velké westernové tábořiště, 2 letní tábory a mnoho jiných zajímavých lokalit. Navíc se nachází v krásné přírodě, v údolí, kterým protéká Divoká Orlice, viz Obrázek 2.



Obrázek 2: Potštejn

Samotný objekt školy byl tvořen 4 třídami, jídelnou a kuchyní, což pro potřeby PC vyhovovalo, dále byl hned naproti zámecký park, hřiště a louka, vše přímo stvořené pro pohybové aktivity.

### 3.1.6. Čas

Samotný PC probíhal 3-6. Července 2009, tedy od pátku do pondělí, první prodloužený víkend o prázdninách.

Vlastní příprava probíhala od ledna do července s nepravidelnými schůzkami průměrně 1x za 3 týdny.

### 3.1.7. Program

Vzhledem k tomu, jak byla nastavena cílová skupina (viz kapitola 3.1.2), byl program rozdělen do několika programových linií a ty poté do samostatných bloků, kde základní dělení bylo:

Linie SOFT - určena pro ty, kteří si chtějí odpočinout, nedělat nic aktivního, ale přesto se bavit. To znamená:

- řízené kopření
- koupání
- promítání
- přednášky
- hraní deskových her (Volné i turnajové)
- literatura, comics
- DDR, Sing Star

Linie HARD - určena pro ty, kteří chtějí být akční, hýbat se, nebo zažít něco náročnějšího. To znamená:

- LARPY (komorní i větší)
- akční hry (přestřelky, bojové hry, apod.)
- dřevárnický turnaj
- Workshopy (filmový, šermířský, hudební, kejklířský, apod.)
- hraní RPG

Další podrobnosti jsou uvedeny v kapitole 3.4.

### 3.1.8. Rozpočet

Byl druhou nejproblematictější kapitolou hned po lokalitě. Byla podána žádost na NROS [2], ale rozhodnutí o přijetí této žádosti padlo až na přelomu dubna/května, Před tímto termínem tedy bylo nutno zpracovávat dvě varianty rozpočtu, pracovně nazývané optimistická a pesimistická.

Další podrobnosti jsou uvedeny v kapitole 3.5.

### 3.2.Fáze plánování projektu

Ze základů definovaných v předchozích kapitolách pak během plánování postupně vznikaly konkrétnější obrysy celé akce a o mnoha věcech věcech bylo třeba buď tvrdě jednat s externími subjekty, nebo naopak hodně diskutovat se členy organizačního týmu.

Protože však organizační tým nepocházel z jednoho místa, bylo obtížné se scházet a mnoho věcí se muselo řešit elektronicky.

### 3.3.Elektronická podpora

Pro podporu sdílení informací byl pomocí softwarového nástroje *Project Pier* [5] vytvořen server <http://rizeniprojektu.chocen.info>, (viz Obrázek 3), kde byly sdíleny tyto informace:

- Termíny
- Úkoly každého člena týmu
- Zápisy z porad
- Diskuze a zprávy
- Dokumenty (rozpočty, grafika, apod)

**Green Computing Expo 2009** Welcome back **Martin Sauter** (Logout),  
Account Projects Administration

Overview Messages Tasks Milestones Files Tags Forms People

» Dashboard » Green Computing Expo 2009 » Overview Search... Go

### Overview

Add message Add task list Add milestone Add file

**Green Computing Expo 2009**

The Green Computing Expo is a meeting point for companies and organisations interested in making the IT industry more sustainable in terms of energy consumption and environmental pollution.

**Project status: Active**

- Edit project details
- Mark project as finished

**Involved companies**

- ProjectPier Consulting PPC
- TransEco GmbH

**RSS feeds**

- Recent activities

### Milestones

**Late milestones / Today milestones**

- Kick-off Meeting (Today)

### Recent activities

Details	Taken on, by
FILE 'complete_installation.gif' uploaded	Jul 27. 2007, Martin Sauter
TASKLIST 'Invitation of potential exhibitors' added	Jul 27. 2007, Martin Sauter
MESSAGE 'Invitation for Kick-off Meeting' added	Jul 27. 2007, Martin Sauter
MILESTONE 'Kick-off Meeting' added	Jul 27. 2007, Martin Sauter
MILESTONE 'Contract signed' finished	Jul 27. 2007, Martin Sauter
MILESTONE 'Contract signed' added	Jul 27. 2007, Martin Sauter
MESSAGE 'Welcome to this new project' updated	Jul 22. 2007, Martin Sauter
MESSAGE 'Willkommen' added	Jul 14. 2007, Martin Sauter

Obrázek 3: Project Pier, [5]

Odpadla tak těžkopádná spolupráce přes email a vše bylo na jednom místě.

Pro zjednodušení procesu registrace byl dále použit elektronický formulář v pdf, viz Obrázek 4, který rámcově kontroloval správnost vyplněných údajů, automaticky vypočítával cenu a povoloval nebo blokoval program podle obsazenosti.

Jméno	<input type="text"/>	Příjmení	<input type="text"/>	Narozen (DD.MM.RR)	<input type="text"/>
Přezdívka	<input type="text"/>	E-mail	<input type="text"/>		
<b>Program</b>	<i>Vyber, které části programu navštívíš s ohledem na plánovaný program. Ber v úvahu, že se nemůžeš zúčastnit paralelně běžících bloků ve stejný den an stejném místě. Změny programu vyhrazeny.</i>				
<input checked="" type="checkbox"/> Pátek	<input checked="" type="checkbox"/> Sobota	<input checked="" type="checkbox"/> Neděle	<input checked="" type="checkbox"/> Pondělí		
<input type="checkbox"/> Filmová čajovna	<input type="checkbox"/> Dopolední turnaj BANG!	<input type="checkbox"/> Dopolední turnaj Ticket to R.	<input type="checkbox"/> Dopolední přednášky (LIT.)		
<input type="checkbox"/> Diskuze	<input type="checkbox"/> Dopolední přednášky (LARP)	<input type="checkbox"/> Dopolední přednášky (HOR.)	<input type="checkbox"/> Dopolední LARP A		
<input type="checkbox"/> Akční hra	<input type="checkbox"/> Dopolední LARP A	<input type="checkbox"/> Dopolední LARP Špína	<input type="checkbox"/> Dopolední LARP B		
	<input type="checkbox"/> Dopolední LARP B	<input type="checkbox"/> Dopolední workshop (šerm)	<input type="checkbox"/> Dopolední workshop (kejkli)		
	<input type="checkbox"/> Dopolední workshop (tanec)	<input type="checkbox"/> Odpolední workshop (tvůrčí)	<input type="checkbox"/> Celodenní turnaj Magic		
	<input type="checkbox"/> Příprava na filmování	<input type="checkbox"/> Odpolední anime koutek	<input type="checkbox"/> Znalostní soutěže		
	<input type="checkbox"/> Odpolední DDR. Sing Star	<input type="checkbox"/> Velký odpolední LARP	<input type="checkbox"/> Odpolední LARP Zorhajn		
	<input type="checkbox"/> Odpolední comicsový koutek	<input type="checkbox"/> Sportovní hry	<input type="checkbox"/> Afterpárty		
	<input type="checkbox"/> Turnaj "Collanův meč"	<input type="checkbox"/> Akční hry			
	<input type="checkbox"/> Lukostřelecký turnaj	<input type="checkbox"/> Odpolední workshop (hudba)			
	<input type="checkbox"/> Další dřevácké bojové hry	<input type="checkbox"/> Noční RPG			
	<input type="checkbox"/> Filmování	<input type="checkbox"/> Jezevcův přednáškový blok			
	<input type="checkbox"/> Turnaj poker Texas hold'em				
	<input type="checkbox"/> Noční LARP				
	<input type="checkbox"/> Noční RPG				
<b>Platba</b>	<i>Platba je automaticky vypočtena na základě termínu vyplnění (včasnější přihláška je levnější), počtu dní a slev.</i>				
	<small>Cena za osobu a den závisí na datu přihlášení, tabuška s cenami je k dispozici na stránkách Potkanconu Je možné se zúčastnit i zdarma, v tom případě je třeba si vstupné odpracovat formou výpomoci organizátorům (úklid, příprava her apod.). Platí pro prvních 5 zájemců. Každý spoluorganizátor nezaplátí za den, kdy organizuje také nic, za ostatní standardní cenu. Dále je možné si na památku objednat tričko Potkancon za 180 Kč. Vzhled a další detaily jsou k dispozici na stránkách PotkanConu.</small>				
<input type="checkbox"/> Chci se zúčastnit zdarma, ale budu pomáhat organizátorům (úklid, technická příprava her apod.)					
<input checked="" type="checkbox"/> Jsem spoluorganizátor	Který den organizuji:	<input checked="" type="checkbox"/> Sobota	<input type="checkbox"/> Neděle		
<input type="checkbox"/> Chci tričko s motivem Potkanconu					
<b>Celková částka k zaplacení</b>	<input type="text" value="360"/>	<b>Vyplněno dne</b>	<input type="text" value="20.01.2010"/>		

Obrázek 4: elektronická přihláška

Na straně organizátorů byly přihlášky agregovány do jednoho souboru, ze kterých byly dělány různé výstupy pro podporu rozhodování.

Samotný web Potkanconu [1] byl vytvořen pomocí on-line wysiwig editoru Google sites.

### 3.4. Program

Celkově vznikly 4 základní linie s tímto zaměřením:

- Linie SOFT1 - zaměřena na deskové a společenské hry, apod.
- Linie SOFT2 - zaměřena na přednášky, promítání apod.
- Linie HARD1 - zaměřena na LARPy
- Linie HARD2 - zaměřena na workshopy



Celková koncepce programu byla postavena na těchto základech:

### **Pátek**

- Společný program pro všechny, kde se lidé budou moci poprvé seznámit. Bylo zvoleno promítání filmu dle hlasování na webu PC.
- Poté možnost volby: Buď soft program - diskuze, další promítání, nebo hard program - noční larp (seznamovací, pohybový)

### **Sobota, neděle**

- Polední pauza 12-13 hodin, večerní pauza 19-20 hodin
- Dopoledne vždy na výběr dva komorní larpy, a workshop jako hard program a přednášky, nebo turnaj deskových her jako soft program
- Sobota odpoledne dřevárnické turnaje, workshopy
- Neděle odpoledne velký LARP , workshopy, akční hry
- Večer *lehce organizované popíjení*<sup>1</sup> a hraní RPG
- Sobota večer navíc Noční LARP.

### **Pondělí**

- Dopoledne stejné jako v sobotu a neděli,
- Odpoledne recesistický LARP, znalostní soutěže
- Večer hostina, afterpárty a hodnocení PC

## **3.5.Rozpočet**

Žádost o grant v programu *Make a Connection* byla přijata, a proto se dále zpracovávala optimistická varianta vstupného. Veškeré příjmy tak pocházely pouze z grantu a vstupného, nebylo třeba hledat sponzory, či jiné zdroje.

- Vstupné: bylo strukturované dle termínu přihlášení a počtu dní, jak ukazuje následující tabulka:

<b>Termín zaplacení</b>	<b>Pátek [Kč]</b>	<b>Sobota [Kč]</b>	<b>Neděle [Kč]</b>	<b>Pondělí [Kč]</b>
do 07.06.09	50	70	70	50
do 30.06.09	80	100	100	80
později	120	120	120	120

- Bylo možné se zúčastnit pouze pasivně, jako návštěvník se vstupným 20 Kč.
- Bylo možné přijet i zadarmo a vstupné si odpracovat.
- Dále každý organizátor, měl den, kdy organizoval zdarma.

---

<sup>1</sup> Tento pojem vyjadřuje fakt, že organizátoři podporovali v určitých mezích noční život účastníků. Byl vymezen prostor, kde mohl hořet oheň, kde se hrálo a zpívalo, bylo možno být hlučný a požívat alkoholické nápoje. Tento prostor byl pod dohledem organizátorů.

### 3.6. Fáze uzavření projektu

V této fázi, měly být splněny tyto úkoly:

- Sběr všech věcí na jedno místo, sepsání seznamu a následné rozdělení
- Vyhodnocení rozpočtu a dokončení účetnictví
- Sběr názorů účastníků i organizátorů
- Sepsání dokumentace
- Sběr dokumentárních materiálů (recenze, fotky, videa apod.)
- Vyhodnocení celé akce a otázka dalšího ročníku

## 4. Vyhodnocení PotkanConu

Jednoznačně lze tvrdit, že Potkancon 2009 se podařil. Vyplývá to jednak z pozitivních reakcí účastníků, minima poškozených věcí a nesplněných úkolů. Dokonce i rozpočet byl vyrovnaný.

### 4.1. Zkušenosti

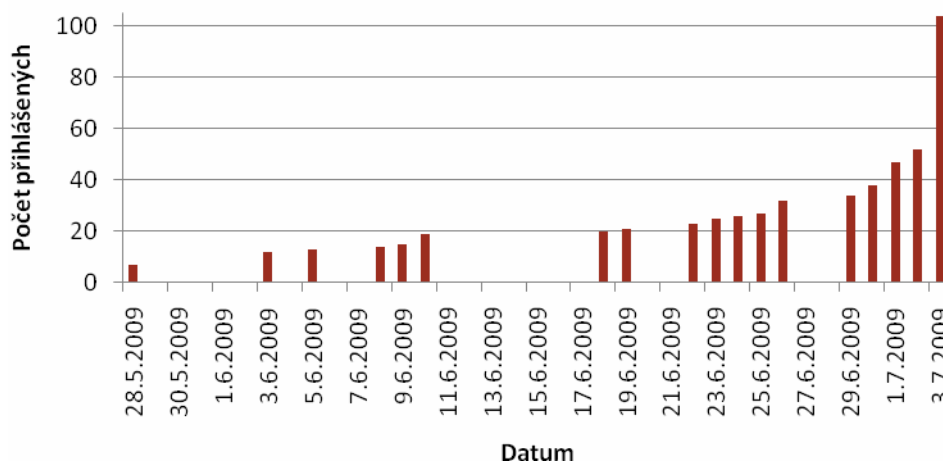
- V současné době je přebytek nabídky nad poptávkou, je nutno zaujmout. V našem případě byl konkurencí Festival fantazie, který se konal ve stejnou dobu. PC si ale jasně stanovil, že je zaměřen pouze na Východní Čechy a stmelení malých regionálních skupin, které stejně na velké cony nejezdí.
- Reklamní kampaň byla neúčinná, přijeli převážně lidé, kteří se navzájem znali.
- Nezáleží v první řadě na penězích, účastníci se přihlašovali na poslední chvíli a mnoho lidí nemělo problém zaplatit na místě o 100% více než v první vlně registrace. Také byla jen minimálně využita možnost přijet zdarma a vstupné si odpracovat.
- Osvědčilo se, že byla vždy jasně stanovena odpovědnost konkrétního člověka za konkrétní blok, který byl zodpovědný svému vedoucímu linii a ten pak hlavnímu organizátorovi. Byly však i případy, kdy organizační tým měl problémy s překrýváním zodpovědností - např. administrativu dělali zároveň tři lidé. Pak vznikaly nepříjemné konflikty.
- Na místě během konání akce byly v programových pauzách důsledně konány organizátorské porady, na kterých vedoucí linií reportovali o průběhu svých bloků a docházelo tak ke sdílení informací v jinak hektickém programu.
- Postupně prošlo výběrem místa 9 objektů, ale žádný nebyl definitivně přijat. Ještě v dubnu, tedy 3 měsíce před akcí, nebylo oficiálně jasné, kde se akce bude konat.
- S tím souviselo také jednání s obcí a školou po výběru. Bylo třeba překonat velký počáteční odpor a jednání s nimi bylo velice zdouhavé, trvalo cca 3 měsíce. Smlouvu o pronájmu se tak podařilo uzavřít až několik dní před vlastní akcí. Velice v tomto směru pomohla spolupráce zastřešujícího občanského sdružení Tempus ludi a pojištění celé akce.

- Technické problémy s přihlašovaním - elektronický formulář, který vyžadoval určité softwarové vybavení a pozornost při odesílání vyplněného formuláře.
- Během vlastního PC se vždy pokazilo jen technické vybavení. Počítače, televize, chlazení tekutin, apod.
- *Lehce organizované popíjení*, tedy večery u ohně v parku s kytarou a pitím byly výborným prostředkem pro navazování kontaktů a sdílení zážitků, byť se neúčastnili všichni, protože pokračovali v programech, nebo soukromých akcích.
- Došlo k hrubému podcenění fáze *Uzavření projektu*. Zde bohužel organizační tým selhal jako celek, tato fáze nebyla téměř vůbec provedena, což vedlo k velkým komplikacím zejména s administrativou, která se následně řešila ještě půl roku po skončení akce. Důvodem tohoto selhání je, že PC se konal na začátku prázdnin a proto se hned po jeho skončení rozjeli všichni lidé, včetně organizačního týmu na další akce a nebyli tak k dispozici.

#### 4.2. Statistické ukazatele:

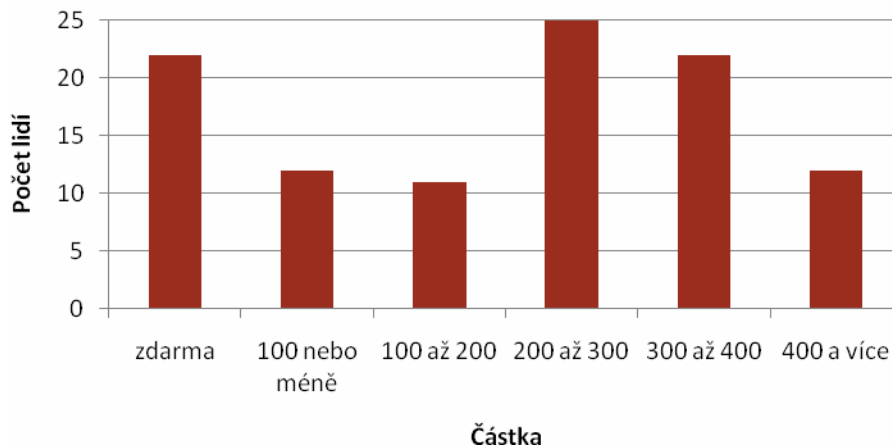
- PC byl dimenzován pro cca 60 účastníků, nakonec jich však bylo přes 100, a přesto nedošlo k žádným závažnějším komplikacím.
- Vypilo se 400 kofol, ale jen něco přes 100 piv. Což je mezi dřevárníky celkem překvapivé.
- Obrázek 5 ukazuje, jak často organizátoři kontrolovali přihlášky a jak se postupně přihlašovali účastníci.
- Obrázek 6 ukazuje, v jakých cenových relacích se pohybovaly skutečné platby za vstupné.

### Počet přihlášených



Obrázek 5: graf počtu přihlášených

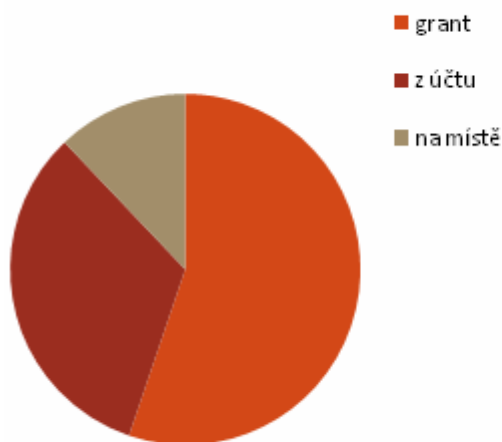
## Platby za účast



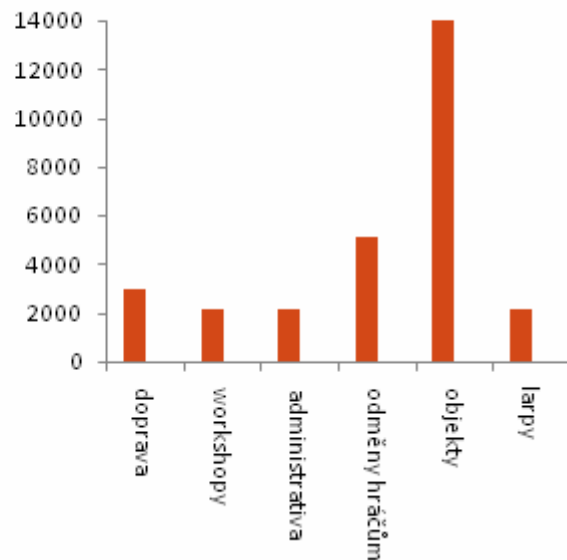
Obrázek 6: graf výše plateb za účast

- Průměrná částka zaplacená za účast byla 228 Kč, ale se směrodatnou odchylkou 171 Kč, což jasně svědčí o vysokém rozptylu hodnot. Medián je 240 Kč.
- Cca 30% účastníků mělo zájem o triko Potkanconu za 180 Kč a vysoký zájem byl i o placky.

## Struktura příjmů



## Struktura výdajů



Obrázek 7: struktura příjmů a výdajů

- Obrázek 7 ukazuje strukturu příjmů a výdajů:
- Příjmy z grantu byly cca 27 000,- Kč, ze vstupného cca 23 000,- Kč
- Celkové náklady tak byly cca 50 000,- Kč
- Náklady odpovídají příjmům, celá akce byla koncipována jako nezisková
- V rámci programu se tak podařilo zrealizovat:

- 9 LARPů, (akční hry, komorní i velký odpolední)
- 7 workshopů (tvůrčí, žongléřský, taneční, hudební, apod.)
- Byl pořízen stan, vznikl film a bylo rozdáno mnoho cen účastníkům.

### 4.3. Zpětná vazba

- Na [5],[6] je možné si přečíst recenze od účastníků
- Během následujícího půl roku po skončení akce se opakovaly dotazy na další ročník, v anketě na serveru hofyland předpokládalo 70% respondentů, že další ročník bude.
- Účastníkům se velice líbilo místo, kde PC probíhal, blízká přítomnost zámku, parku, splavu, hradu a zeleně působila velice pozitivně.
- Mnoho účastníků vysoce hodnotilo kuchyni.
- Kritika se týkala krytí bloků programu, ale to není možné na tomto druhu akce odstranit.
- Zde je příklad reakce účastníka po skončení akce:

*„Za sebe mohu povědět, že mě Potkancon opravdu nadchnul. Dýchnula na mě atmosféra malých conů, kde lidé jezdí kvůli lidem více, než kvůli stotisícím nadupaných linií. Prostředí městečka, školy, stanu, ohně a vůbec bylo super. Měl jsem možnost alespoň letmo poznat spoustu pohodových lidí a vůbec se mi od tam v pondělí nechtělo. Díky za pozvání a budu se těšit příští rok zase někde na konci světa. Ideálně klidně na stejném místě.“*

## 5. Doporučení

Ze zkušeností, které byly získány v tomto projektu, jasně vyplynulo několik obecných skutečností, které se dají využít pro další ročník PC a obecně podobné akce:

- Tým - je třeba, aby na takovéto akci pracovalo více lidí, zejména by měly být na plný úvazek obsazeny tyto role a minimální počet lidí na dané roli: hlavní organizátor (1), zajištění MTZ (min 1 a auto+řidič), administrativa - papírování, peníze (min 2), IT support - web, přihlašování, sdílení informací, atd. (min 1), několik pomocných sil schopných všeho od úklidu po herní přípravy (min 2), zásobování a občerstvení (min 2).
- Zastřešení - je nanejvýš vhodné mít možnost se prezentovat jako právní subjekt, nikoliv pouze skupina nadšenců.
- Dělbba zodpovědnosti - musí být jasně v specifikováno, kdo je za co odpovědný a kdo je komu nadřízený a podřízený. Hlavní organizátor by sám by neměl mít zodpovědnost za dílčí úkoly, jen by měl zajišťovat jejich rozdělování a kontrolu.
- Dokumentace - ze všech porad je nutno dělat zápisy a tyto dát na místo, kde se k nim všichni dostanou. Odpadá tak riziko dezinterpretace výstupů porad.

Je silně doporučeno využít informační technologie. Existuje mnoho webových nástrojů pro řízení projektů, např. BaseCamp, nebo Comindwork.

- Kolaborace - je vhodné do tohoto IS zaangažovat co nejvíce lidí, kteří spolupracují. Na druhou stranu porady by se měli účastnit jen členové nejužšího organizačního týmu. Jakmile bude na schůzkách více než cca 5 lidí, neúměrně se prodlužuje strávený čas a snižuje výkonnost. Ideální způsob je, že organizační tým se dohodne v úzkém počtu a poté předá výstupy co nejširšímu okruhu lidí. Ti pak mají možnost se na ně podívat v informačním systému.
- Technika - je VŽDY komplikace (i když si myslíte, že už je vše vyzkoušené) a musí být připravena o několik hodin dříve, než se začne používat (aby byl čas na reakci v případě selhání)
- Program - nemusí být celistvý, ale musí být přijatelný účastníkem bez přípravy. Nemá smysl dělat jakékoliv hry s náročnou přípravou (např. cokoliv většího než komorní LARP). Lidé neudrží pozornost a mají tendenci přebíhat, aby toho stihli více. Na druhou stranu jsou lidé tvořiví - stačí jim dát něco do ruky a říci co mají dělat a zabaví se tím. Je minimální zájem o přednášky, ale vysoký zájem o soutěže.
- Účastníci - přijedou buď díky dobré značce/jménu, nebo díky osobním sociálním vazbám. Marketingové kampaně příliš nefungují. Efektivnost rozesílání pozvánek do všemožných internetových fór se blíží efektivnosti ruského spamu šířícího porno. Mnohem efektivnější je zapojit do zvaní osoby, kteří hodně jezdí na akce a znají další lidi. Počítačová gramotnost účastníků je nízká, proto se vyvarovat čemukoliv složitějšímu, než je webová stránka a MS Office, nebo počítat s problémy.
- Atmosféra - vznikne při synergickém efektu těchto tří faktorů: Lidé, místo, zážitky. Je třeba docílit toho, aby lidé měli zážitky a atraktivní prostor, kde je budou moci sdílet. Osvědčilo se mít program přes den a prostor pro volnou zábavu večer, kde budou moci vyprávět, co zažili.
- Reálný život - Lidé chtějí do hospod, obchodů a poznat okolí. Je dobré buď počítat s tím, že tam půjdou, nebo jim to dát přímo v programu. Obecně je vhodné dopřát účastníkům i aktivity běžného života, jako je kromě zmíněné hospody třeba koupání, společné jídlo, výlety, sport, hudba, apod.
- Peníze - rozhodnutí o účasti není v první řadě otázka peněz. Lidé jsou ochotni, v případě, že je akce zaujme, zaplatit i vysoké částky za vstupné. Je výhodnější se soustředit na atraktivitu, než na nízkou cenu. Většina lidí se přihlásí na poslední chvíli, i když budou existovat pobídky k včasnému přihlášení. Zvýhodněné možnosti plateb však musí existovat, aby účastníci měli pocit svobody rozhodnutí.

## 6. Závěr

Věnovat se volnočasovým aktivitám je z ryze praktického hlediska velmi nevýhodné a riskantní, ale z lidského hlediska naopak velice přínosné a záslužné. Pokud je však volnočasová aktivita organizována zodpovědně, lze docílit nejen mnoha pozitivních výstupů, ale také satisfakce za vynaložené úsilí a chutě či motivace do další práce.

Zde se to podařilo, a proto bylo v době psaní tohoto článku rozhodnuto o tom, že další ročník, i přes počáteční neochotu hlavního organizátora, se díky vysokému zájmu lidí uskuteční. Na konferenci Odras tak zazní nejen zkušenosti z pořádání ročníku 2009, ale bude také vyvolána diskuze o podobě ročníku dalšího.

## Citace

[1] Potkancon, 2009, dostupné z www: <<http://potkancon.mezisvety.net>>

[2] Nadace rozvoje občanské společnosti, 2010, dostupné z www: <<http://www.pripojse.cz/>>

[3] Výukové materiály předmětu Řízení projektů 1, 2009, Univerzita Pardubice.

[4] Potkani, 2010, dostupné z www: <<http://potkani.net>>

[5] Larpy na potkanconu, 2009, dostupné z www: <<http://www.larpy.cz/reportaze/reportaz-reportaze/larpy-na-potkanconu/>>

[6] LARPARD, 2010, dostupné z www: <<http://larpard.wikidot.com/>>

[7] Tempus lidí, 2010, dostupné z www: <<http://www.tempusludi.cz>>