

2009

**Arbeidsutvalgets
Årsmelding**



WarpCrew
post@warpcrew.com
1/1/2009

Leder

Årsmeldingen er satt sammen av arbeidsutvalget i WarpCrew. Rapporten bygger på tilbakemeldinger fra medlemmer, ledere og sjef for warpzone.

Arbeidsutvalget for 2009

Leder for Arbeidsutvalget	Hallvard Nygård
Sjef for warpzone	Christer Tysdal
Markedsjef	Andreas Rygg
AU Medlem	Eirik Håland
AU Medlem	Henrik Øgård

Ledere for Warpzone 2009

Sjef for warpzone	Christer Tysdal
Catering	Hallvard Nygård
Event	Eirik Håland
Security	Bjørn Tore Hjelm
Nett	Henrik Øgård
Info	Christer Nordbø
Game	Glenn Eriksen



Bilde: Crewbilde tatt etter nedrigging av Warpzone 22

AU benytter også anledningen, til å takke alle skiftledere.

Prøvde som sagt ut denne ordningen i security og catering. Begge med positive resultater.

Året

Au ser på året som er gått, som en stor forbedring fra tidligere. Vi ser svært positivt på utvalget av ledere, AU pr. i dag består av. Gruppen opererer på en svært ryddig måte, og tar gode avgjørelser for organisasjonen.

Au starter planleggingen tidlig 2009.

Her settes det opp en plan, som i ettertid blir vårt arbeidsprogram for året. Kan legge til at planen for 2009, mye bygger videre på samme plan som 2008.

Crew-samling før Warpzone

Vi prøvde i 2009 noe nytt i forhold til Warpzone. Som et alternativ til tidligere crew-lan, og en mulighet for opplæring av crew arrangerte Warpzone-ledelsen en crew-samling i forkant av Warpzone.

Crew-samlingen gav mulighet for nye crew medlemmer å gjøres kjent med hallen, samt andre crew og oss ledere. Fått flere positive tilbakemeldinger, og mange gode forbedringspunkter til 2010 her.

Før samlingen, fikk vi hentet opp større mengder utstyr fra Metropolis. Inkludert nettverk - og cateringutstyr. Utstyret ble værende i hallen til selve Warpzone.

Crew-samlingen gav oss også muligheten til å teste ut infrastrukturen på nettverket.

Netcrew fikk en god mulighet til å sette opp alt av utstyr og teste dette før Warpzone.

Crew fikk pizza og brus. Deretter satt vi opp prosjektør med Xbox tilgjengelig.

Flere brukte også muligheten til og "lane" litt i løpet av natta.

Til neste crew-samling vil vi bruke tiden til å hente alt vi har av utstyr. Tror da tiden vil bli flittigere brukt under rigging, når dette er gjort på forhånd.

Leieforhold - Stavanger Turnhall - Stavanger kommune

Leieforholdet med Stavanger Turnforening gikk ut i løpet av 2009 på grunn av overtakelse av Stavanger Turnhall til Stavanger kommune. For 2009, fikk ikke dette veldig store konsekvenser siden vi fikk i stand en avtale før overtakelsen, tidlig januar 2009.

Tidligere har forholdet med turnforeningens ledelse vært noe vanskelig. Både ledelsen og styret i foreningen, har vært negativ til vår fremtreden i hallen.

I ettertid, ser vi at mye av årsaken her har vært dårlig kommunikasjon,

samt samarbeid i ledelsen.

Takket være en aktiv ledelse, samt en svært imøtekommande vaktmester har vi klart å gjennomføre et svært vellykket Warpzone 22.

Markedsføring og profilering

WarpCrew har tidligere kun hatt to logo bannere.

En av disse har vi hatt inne i salen, og den andre ved inngang. Begge av typen Vinyl.

I sammenheng med forberedelse av markedsføring kjøpte vi inn en stor banner og noen flagg.

Banner av en ny type polyester. 10x2m stor. Beregnet til bruk ute, mot hovedvei.

Flaggene til bruk på flaggstenger, ved inngang til hallen.

Leder for Info-crew, var også i kontakt med Vegvesen.

Dette i regi av Warpzone, og muligheten for å sette opp skilt/banner i/ved Tjensvoll-krysset.

Fikk her en positiv tilbakemelding for muligheten av skilt. Noe vi kommer til å ta med videre til neste år.

Vi var i kontakt med flere bedrifter, som vi i AU følte hadde noe å bidra med til WarpCrew.

Dessverre var tilbakemeldingene få, redusert til mindre beløp i form av varer og avslag.



Fikk en god dialog med Datakjeden, som stilte seg positiv til arrangementet.

Datakjeden stilte opp, men noe redusert pga. kort varsel. Dette tar vi med oss til neste år.

Bilde: Bilde av Datakjeden sin stand

Totalt sett stiller AU seg meget tilfreds, med Datakjeden som partner. De stilte med stand for salg av varer samt hadde en konkurranse.

Vi har i alle år hatt forbud mot egne stoler på Warpzone. Grunnen tidligere vært at gulvet skal ta skade. I år gav Turnforeningen til slutt etter, for å tillate medbrakte stoler.

Dette brukte vi i slutfasen av markedsføringen.

AU fikk laget 70 plakater med tøft motiv. Disse ble distribuert til Stavanger, Randaberg og Sandnes.

Designet på plakaten ble også brukt på 50 flyers samt nettsider.

Hw.no stilte med gratis bannerplass til overnevnt design, i 3 uker.

Radiolive stilte opp i år også.

Her fikk vi mye gratis reklame i forveien av arrangementet, samt god dekning på arrangementet.

I tillegg delte vi ut billetter på Radio 1 og Radio Sandnes.

Facebook er også brukt flittig. Spesielt til annonsering. Godt support verktøy til deltakere.

Fikk bla. fikk vi produsert en "teaser" som ble lastet opp til Facebook videos. Gode tilbakemeldinger.

IRC-kanalen #Warpzone har tidligere "død" ut litt.

Game-crew fikk en idé, om å kjøre faste turneringer for å øke interessen.

Dette visste seg å være meget positivt for oss. Da vi ikke bare når Rogaland, men hele Norge.

Vi kjører i dag faste turneringer hver/annenhver helg.

Info-crew har scriptet en gather-bot, som brukes fast men er tiltenkt senere markedsføring.

Warpzone.no var fast oppdatert fra og med 4 uker før arrangementet.

Forumet vårt er fast administrert hele året.

SMS ble også flittig brukt i markedsføring. Det er et effektivt verktøy for å nå tidligere besøkende som har gitt oss tillatelse til å sende SMS. Ønsker å bruke sms enda flittigere i fremtiden.

Dessverre fikk ikke AU til noen hovedsponsor i 2009.

Vi jobber hele tiden for å finne en sponsor, som ønsker bruke ressurser på vår organisasjon.



Bilde: Tatt under finalen av CS 1.6

Utføring

AU hadde den 5.mai. det første møtet på Metropolis. Vi hadde også en del aktivitet i forveien av møtet. Og brukte møtet til å sette sammen arbeidsprogrammet for Warpzone 22.

Vi hadde flere forbedringspunkter fra tidligere og vi tok disse med videre i årets program. AU-medlemmer, og senere crewledere, ble tildelt oppgaver i programmet. Ved hvert møte kjørte vi status på samtlige.

AU brukte en hel del tid på å følge opp markedsføringsdelen. Både med utvikling av banner, samt flaggene og t-shirts til crew. En del tid gikk også med til oppsett av billetter og endring av ordinære priser.

Medlemsbrev sendte vi ut ved lansering av billettene. Gode tilbakemeldinger.

AU har gått inn for å kjøpe inn TP-kabel, ut fra farge bestemte lengder. Dette skal gjøre det lettere å rigge opp kabler på bordene da fargene skal på en bestemt plass på raden. Utskifting av TP-kablene går over tid.

- Billettsalg

Billettsalg starter noe sent, da uenigheter rundt bruk av nettbetaling utsatte dette. Flere oppgraderinger i WAS ble i verksatt relativt tidlig, men drøyet en del slik at salget startet 1-2 uker etter planlagt. Utsettelsen sees ikke på som negativ siden oppgraderingene har gjort at systemet er mye lettere i bruk. Blant annet merkes det at vi i ledelsen ikke bruker fullt så mye tid på telefonsupport som før.

Endringene er også en del av forløper til nettbetalingen som vi ikke rakk å få ferdig til Warpzone 22. Nettbetaling er tenkt iverksatt etter årsmøtet.

Billettsalget gikk heller ikke så bra som vi hadde forventet, men bedre enn året før. AU føler selv, på vegne av arrangementet og tilbakemeldinger, at oppslutningen totalt sett var god og at vi har gjennomført et bra arrangement.

- Rigging

Riggingen av Warpzone 22 skulle vises live på warpzone.no.

Dette gikk ikke helt etter planen, men vi hadde av og til bilder fra kameraene som slapp i gjennom. Under arrangementet fungerte kameraene fint og man kunne enkelt se at det skjedde noe i hallen.

- Innsjekking

Innsjekkingen gikk svært bra. For å unngå nettverksproblemer fra tidligere, så brukte maskinene i innsjekking en 3G+ router. Det var litt problemer med at deltakere betalte for flere billetter, men ikke gav billettene videre.

- Event

Event-crew gjorde en fenomenal jobb. Crewet har fungert godt og det har gjort at det som skjedde under arrangementet i forhold til scene og slikt ble godt gjennomført.

Litt delte meninger rundt det å ha en konsert i denne hallen.

Fikk tilbake Cola-compo-stemningen, da Peda stilte opp som vert.

Fikk også tatt med litt faglig til warpzone. UiS hadde foredrag om 3D, og flere hadde stor interesse av foredraget.



Bilde: tatt under Marsmellows-compo warpzone 22

- Lift

På grunnlag av Warpzone 21. Gikk vi for å leie inn lift under hele Warpzone 22.

Da liften hadde en forholdsvis lav kostnad. Vil lift leie være et must, for fremtidige arrangementer.

(bruksområder: montering av lerret, prosjektør, kabelmaster, scene. Samt trekking av uplink.)

- Nettverk & Strøm

Nytt av året var at vi hadde strømskapene på galleriet og kabelmaster fra galleriet og ned til radene. Dette vil vi fortsette med. Alt av kabler kom opp i høyden og vekk fra gulvet. Fikk også bedre plass langs radene samt det minsker slitasjen på utstyret og muligheten for sabotasje fra salen.

Ser også behovet for ny core til nettverket vårt. Ønskene om dette, har vært over lengre tid. Dette bør være i neste års budsjett. Netcrew har blitt mye mer effektive på grunn av serverne vi har ferdig oppsatt fra tidligere. Det samme ønskes for core. Bytte av utstyr fra gang til gang gjør at det blir store usikkerheter rundt nettverkstruktur og konfigurasjon.

Netcrew fikk kjøpt inn flere nye TP-kabler, til bruk på radene. Dessverre oppstod det her en logistikkfeil og kablene kom ikke før etter Warpzone. (Merk: fikk heller aldri et behov for disse, da vi hadde tilstrekkelig på lager fra før). Her må innkjøpsrutiner skjerpes internt, til fremtidige innkjøp.



Bilde: Bilde tatt under rigging warpzone 22