
Zpráva o činnosti projektu SHerna za období roku 2019 a cíle projektu pro rok 2020



Autor dokumentu: Kateřina Bartyzalová

Kateřina Bartyzalová, 30. 11. 2019

Projekt	SHerna		
Stav	Funguje	Ekonom. čin.	Ne
Vedoucí	Kateřina Bartyzalová	E-mail	sherna@siliconhill.cz
Web	https://sherna.siliconhill.cz/		
Aktivní lidé	Kateřina Bartyzalová, Jan Peřina, František Flachs, Tomáš Jedlička, Radoslav Kondáč, Alena Brožová, Lucie Procházková, Vojtěch Daněk, Tomáš Bilák, Richard Vachula, Filip Beneš, Ladislav Bakoš, Jozef Voros, Vojtěch Adam Truneček, Vladislav Šulc, David Karlík, Alžběta Gogoláková, Ondřej Chládek		

1 Úvod

1.1 Účel dokumentu

Tento dokument slouží jako projektová dokumentace vyžadovaná interním předpisem klubu Silicon Hill (dále jen SH) Projekty klubu. Obsahuje část o činnosti projektu za období 1.1.2019-31.12.2019 (dále jen uplynulé období), a cíle projektu na období 1.1.2020-31.12.2020 (dále jen nadcházející období).

1.2 Charakteristika projektu

SHerna je projekt pod klubem Silicon Hill, který sídlí na kolejích Strahov. V současné době je projekt rozprostřen mezi dvě místnosti. Jedna se nachází na bloku 4 - 3. mezipatro a druhá na bloku 6 - 3. mezipatro. Místnosti projektu mohou využívat členové klubu Silicon Hill pod podmínkou aktivního síťového členství. Místnosti se využívají pro hraní na konzolích PlayStation 4 Pro s virtuální realitou, Xbox 360, PlayStation 2, Nintendo Wii, sledování filmů, společenské akce.

1.3 Aktivní lidé v projektu

- Kateřina Bartyzalová, 32610, Vedoucí projektu SHerna
- Jan Peřina, 32334, Zástupce vedoucího projektu SHerna
- František Flachs, 25724, Konzultant projektu SHerna
- Tomáš Jedlička, 16399, Konzultant projektu SHerna
- Radoslav Kondáč, 31921, Správce vybavení projektu Sherna, Organizátor akcí projektu SHerna
- Alena Brožová, 34699, HR projektu SHerna
- Lucie Procházková, 32259, PR projektu SHerna, Organizátor akcí projektu SHerna

- Vojtěch Daněk, 33094, PR projektu SHerna
- Tomáš Bilák, 27701, Správce místnosti projektu SHerna B4, Správce webu projektu SHerna
- Richard Vachula, 27044, Správce webu projektu SHerna
- Filip Beneš, 33851, Správce místnosti projektu SHerna B6
- Ladislav Bakoš, 34988, Správce místnosti projektu SHerna B6
- Ondřej Chládek, 31966, Organizátor akcí projektu SHerna
- Jozef Voroš, 35573, Organizátor akcí projektu SHerna
- Vojtěch Adam Truneček, 36380, Organizátor akcí projektu SHerna
- Vladislav Šulc, 32769, Organizátor akcí projektu SHerna
- David Karlík, 36742, Organizátor akcí projektu SHerna
- Alžběta Gogoláková, 31151, Organizátor akcí projektu SHerna

1.3.1 Svou činnosti v projektu ukončili

- Marko Šidlovský, 26807, Zástupce vedoucího projektu SHerna
- Dominik Stodola, 26282, Správce herního vybavení projektu SHerna
- Ondřej Slaviček, 25364, Konzultant projektu SHerna
- Martin Holec, 22263, Organizátor akcí projektu SHerna
- Lukáš Figura, 25388, Správce webu projektu SHerna
- Slavomír Kožár, 23739, Správce místnosti projektu projektu SHerna na B6
- Juraj Hrenák, 30544, PR projektu SHerna
- Radim Knížek, 22531, Konzultant projektu SHerna
- Jiří Kümmel, 30820, Organizátor akcí projektu SHerna
- Vendula Hájková, 30789, Organizátor akcí projektu SHerna
- Jan Šeda, 34371, Organizátor akcí projektu SHerna
- Radek Bednář, 27068, Kamarád projektu SHerna
- Vitalij Synychenko, 26926, Organizátor akcí projektu SHerna
- Tomáš Chytka, 34065, Organizátor akcí projektu SHerna
- Ondřej Schejbal, 33979, Organizátor akcí projektu SHerna

2 Zpráva o činnosti projektu za uplynulé období

Povědomí o projektu SHerna se na Strahově zvyšuje, a tím rapidně stoupá i návštěvnost SHerny a akcí, které projekt pořádá. Projekt se svým dlouhodobým působením na Strahově, stejně jako účastní na většině akcí Studentské Unie (zahrnující i klub Silicon Hill) stává pevnou součástí sekce projektů v klubu. SHerna se těší poměrně velké návštěvnosti místnosti samotné, ale i svých stánků na akcích, a tím dostává do povědomí nejen své jméno, ale i jméno klubu, pod který spadáme, a který rádi na akcích prezentujeme.

2.1 Cíle projektu za uplynulé období

- Sdružování lidí zajímavých se o hraní konzolových a počítačových her, nebo se zájmem o e-sport
- Pořádání pravidelných workshopů na používání PSVR
- Zpřístupnění více retroher
- Oprava tanečních podložek DDR a začlenění do fungování projektu

- Zorganizování pravidelných menších turnajů v konzolových a PC hrách
- Promítání e-sportových turnajů, společný streaming
- Být součástí e-sport komunity v rámci vysokých škol
- Zmodernizování obou místností projektu - Smart Room
- Rozšiřování povědomí o projektu SHerna pomocí propagačních materiálů a sociálních sítí (FB, Instagram)

2.2 Zhodnocení fungování projektu v uplynulém období

2.2.1 Nejdůležitější události v projektu

Název události	Měsíc konání	Popis	Odhadovaný počet návštěvníků
Zapoj se	Březen	Akce klubu ve školícím centru	cca 40 zúčastněných ve hře Guitar Hero
Movie Night vol.1, vol. 2, vol. 3	Březen	Promítání filmů v místnosti na bloku 4	Průměrně 15 lidí na každém z filmů
Turnaj Just Dance	Březen	Turnaj ve hře just Dance na bloku 6 s doprovodným programem PS VR	Turnaj - 33lidí, Celkově přibližně 60
iKariéra	Duben	Fun zóna na veletrhu iKariéra (PS VR, Xbox)	Za 2 dny přibližně 250 lidí, 50 z nich soutěžilo v turnaji v Beta Saberu
UnIT	Duben	Chill zóna na programovací soutěži UnIT (PS VR, Xbox)	Celkem přibližně 150 návštěvníků
SHOW	Duben	Stánek s PS VR a Xbox	Návštěvnost přibližně 250 lidí, pokles oproti loňsku byl zapříčiněn problémy s kamerou k VR
SGL Summer 2019	Květen	Součást Chill zóny na akci SGL Summer	Celé akce se zúčastnilo kolem 400 lidí, v jeden čas 150.
Turnaj Beat Saber	Květen	Turnaj v Beat Saberu na bloku 4	Účast 20 lidí

Kampus Fest	Říjen	Stánek projektu na akci, PS VR a Xbox	Návštěvnost stánku přibližně 50 lidí
Akce Prvák	Říjen	Stánek projektu na akci, PS VR, Xbox	Návštěvnost stánku přibližně 50 lidí, do projektu se díky této akci zapojili aktivně 3 nováčci
DOD	Listopad	Den otevřených dveří projektu, kde se mohli lidé seznámit s jeho členy a celkově fungováním projektu	Přibližně 50 lidí
Vánoční turnaj	Prosinec	Turnaj ve hře Just Dance	Dle tendence účastí na těchto turnajích předpokládáme kolem 30 účastníků

2.2.2 Cíle, které se podařilo splnit

- Sdružování lidí zájímajících se o hraní konzolových a počítačových her, nebo se zájmem o e-sport - SHerna se během roku zúčastnila většiny akcí Studentské Unie, kde reprezentovala projekt samotný, klub, ale také nabídla možnost vyzkoušet si konzole lidem, kteří do té doby k těmto technologiím nepřišli. Kromě SU akcí se projekt zúčastnil akce SGL Summer 2019. Na projektu SGL se mimo SHernu podíleli i někteří členové projektu, což vedlo k vzájemnému utužení vztahů a naučení se novým dovednostem, které jsou v projektu SHerna využitelné. Během roku se také odehrála promítání filmů, kde se sešla skupina lidí se stejným zájmem o film.
- Pořádání pravidelných workshopů na používání PSVR (školení) - V uplynulém roce se konala řada školení k používání VR.
- Zpřístupnění více retroher – byla nám do projektu darována konzole Nintendo Wii, která se řadí mezi jedny z prvních ve velkém prodávaných konzol
- Zorganizování pravidelných menších turnajů v konzolových a PC hrách – pravidelné konzolové turnaje během roku
- Zmodernizování obou místností projektu - Smart Room - Do obou místností byl nainstalován software pro bezdrátový přenos videa a zvuku. To usnadnilo připojení vlastních zařízení k projektoru, což má velmi dobré využití například při společných promítání filmů.
- Rozšiřování povědomí o značce SHerna pomocí propagačních materiálů a sociálních sítí (FB, Instagram)

2.2.3 Cíle, které se nepodařilo splnit

- Oprava tanečních podložek DDR a začlenění do fungování projektu - jedna z podložek se rozbila na výjezdním zasedání, nová byla koupena z fondu projektového manažera, podložky mají nadále využití při akcích aktivních členů

- Promítání e-sportových turnajů, společný streaming – projekt je orientován na konzolové hry a akce. Člen projektu, který se o tento úkon hlásil během roku projekt opustil a doposud žádný z členů projektu nemá potřebný přehled o dění ve světě esportu.
- Být součástí e-sport komunity v rámci vysokých škol – projekt byl do eSport komunity okrajově zapojen v rámci SGL, díky své orientaci na konzolové hry a nedostatečném přehledu členů o eSport v PC odvětví se však jeho začlenění zcela nezdařilo. V příštím roce bychom rádi projekt zaměřili čistě na konzolové akce (s výjimkou “oldchool” LAN turnajů - viz Turnaj B4 - B6) .

2.3 Propagace projektu

Projekt je pravidelně propagován na většině hlavních akcích klubu Silicon Hill a Studentské unie ČVUT. O projekt SHerna je velký zájem ze strany studentů, ale také ze strany ostatních klubů nejen v rámci Studentské unie ČVUT.

2.4 Využívání projektu

V rezervačním systému projektu bylo vytvořeno rovných 798 rezervací od 1. 1. 2019 do 25. 11. 2019. To je číslo o něco menší, než v loňském roce. Důvody ke snížení počtu rezervací byly výpad čtečky na využívanější místnosti na bloku 4 a také uzavření místností přes velké prázdniny kvůli drobným opravám v obou místnostech. Krom návštěv samotných studentů je SHerna též využívána ke společnému promítání filmů, či pro turnaje, které se zde pravidelně pořádají.

2.5 Přehled financování projektu

2.5.1 Získané finanční prostředky

Na období, za které se tato výroční zpráva vydává, projekt SHerna získal k čerpání financí celkem **92 400 Kč** z rozpočtu klubu SH.

2.5.2 Využití získaných finančních prostředků

Získané finanční prostředky byly využity převážně na nákup herního vybavení a materiálu k modernizaci místností.

Položka „Čtečka + příslušenství“ (REF: 10734) nebyla čerpána z důvodu, že čtečka, která má být do místnosti nainstalována, je stále ve vývoji.

2.6 Teambuilding

Během roku byly finance na teambuilding rozděleny na 2 částky. První část byla využita na grilovačku, kde jsme společně s dalšími členy projektu jednali o vizi projektu a jejich pohledu na jeho současné fungování. Druhý teambuilding se následně uskuteční v prosinci, kdy dojde k návštěvě JoyStick baru, který je zaměřen na retro hry.

3 Cíle projektu pro nadcházející období

3.1 Vize projektu

- Sdružování lidí zájímajících se o hraní konzolových a počítačových her, nebo se zájmem o e-sport
- Uspořádání dne VR (domluvit nezávaznou spolupráci s externí společností pro rozšíření povědomí o fungování VR, které je v místnosti na B4 tak populární). Během tohoto eventu bychom chtěli uspořádat přednášky na toto téma a zajistit možnost vyzkoušení jiných druhů VR.
- Rozšíření sbírky her pro Nintendo Wii
- Zorganizování pravidelných menších turnajů v konzolových hrách
- Společné promítání filmů, sportovních přenosů
- Dokončení prací v obou místnostech
- Uspořádání LAN turnaje s „old school“ hrami.
- Rozšiřování povědomí o projektu SHerna pomocí propagačních materiálů, webových stránek a sociálních sítí (FB, Instagram)

3.2 Organizační zajištění realizace

K projektu se přidali noví členové, kteří jsou uvedeni v kapitole 1.3

3.3 Požadovaná hmotná a technická podpora

V rozpočtu požadujeme finanční prostředky na zakoupení nové konzole Xbox One na blok 6. Žádáme tak proto, že konzole Xbox 360, která se v současné době v místnosti nachází, má za sebou velké množství akcí a celkově herních hodin, což se podepisuje na jejím stavu a zasekává se, vypadáva a přehřívá se, což vede až k jejímu vypínání. To na akcích SU nepůsobí dobře. S nákupem nové konzole úzce souvisí i nákup doplňků k ní. Nový VR headset je v rozpočtu uveden kvůli opotřebování častým používáním starého, díky kterému headset nedrží jak má a z hlavy spadává, oprava není dlouhodobějším řešením tohoto problému. Nový VR headset by byl umístěn do zamykatelné skříňky, zatímco starý by byl ponechán k volnému použití. Tímto krokem bysme také zjistili, zda je bezpečné VR headset ponechat mimo zamykatelnou skříň (v současné době je uzamčen a klíče si uživatelé VR musí půjčovat. Stejně jako v případě půjčování klíčů na bloku 6 jde o krok, který znesnadňuje použití)

Dále v rozpočtu žádáme o prostředky na nákup nových polic na hry. Police, které v současnosti na bloku jsou, jsou na pokraji pojmутí kapacit krabicových her a po příštím nákupu her by nebylo kam umístit. Staré police se také vytrhly ze zdi, kterou už nadále nechceme nijak poškozovat vrtáním od ní.

Další velkou položkou v našem rozpočtu je nová TV, která je nám velice potřebná kvůli množství konzolí, které se na eventy vozí. V současné době vlastníme pouze jednu TV, která na 2 konzole nestačí. Proto si musíme půjčovat televizi od členů projektu, či ostatních lidí bydlících na Strahově.

Položka hry je pro fungování projektu nezbytná, jelikož právě hry jsou důvodem k návštěvě místnosti. Obnovování herní knihovny nám drží stále návštěvníky.

Položky, jako jsou čisticí prostředky, organizace kabeláže, či doplnění sedacích vaků jsou položkami, které se opakují snad každý rok. Jedná se o věci potřebné k udržování čistoty, uspořádanosti a pohodlí v místnostech

O finance na ceny pro vítěze herních turnajů žádáme z důvodu, že se jedná o dlouhodobě pořádané akce s jistou tradicí a vždy je pro naše návštěvníky velkou motivací si zasoutěžit a něco drobného vyhrát. Možná odměna také často přiláká nové lidi, kteří se po účasti na našem turnaji do SHery vracejí.

Příloha A. Čerpání rozpočtu v uplynulém období

Provozní náklady

REF	Popis Položky	Cena [Kč]
10719	[Xbox 360 Live Gold] – Xbox 360 Live Gold – 12měsíční členství	1 099
10720	[PS4 Plus na 1 rok] – PlayStation Plus 12měsíční členství – CZ Digital	1 499
10721	[Doplnění Sedacích vaků] – polystyrenové kuličky (EPS), 600 l	1 900
10722	[Suché zipy, stahovací pásky, lepenky] – organizace kabeláže	599
10723	[Čistící prostředky] – Čistící prostředky I	465
10724	[Zabezpečení konzolí Xbox a PS4] – bezpečnostní zámky	2 997
10747	[Suché zipy, stahovací pásky, lepenky] – Gaffa tape	525
10748	[Čistící prostředky] – Čistící prostředky II	500
Celkem:		9 584 Kč

Investiční náklady

REF	Popis Položky	Cena [Kč]
10725	[Chytrá zeď] - Chytrá zeď transparentní, 6m2	7 690
10726	[HRY] – PS4, Xbox - I	4 674
10727	[HRY] – PS4, Xbox - II	1 999
10728	[Bezdrátový přenos obrazu 2ks] – microsoft wireless Display Adapter V2 + napájecí adapter	3 485
10729	[Bezdrátový přenos zvuku] – Logitech Bluetooth Audio Adapter	1 798
10730	[Taška/box na kabely] – Accu Case ACF – SW Toolbox	1 279
10731	[Placky] – 37mm placky	1,424
10732	[Nálepky] – Nálepky s logem projektu	1 452
10733	[Folie na okna] – Zrcadlová folie RHE20	6 900
10734	[Čtečka + příslušenství]	6 000*
10735	[Taška na PS4] – BigBen Official Licensed PLaystations VR pouzdro	982
70736	[Odpadkový koš do obou místností] – KNOODD Koš s víkem, šedá	598
10749	[Taška na PS4] – Cestovní taška pro PS4 Pro	898
10823	[Hry] – PS4, Xbox - III	13 327*
11350	[Stojan na VR headset s nabíječkou] – Stojan na VR headset	1 100*

Celkem:	53 606 Kč
----------------	------------------

Osobní náklady

REF	Popis Položky	Cena [Kč]
10737	[Teambuilding+DOD+občerstvení na turnaje] – Teambuilding I	2 488
10738	[Teambuilding+DOD+občerstvení na turnaje] – Teambuilding II	2 500*
10739	[Teambuilding+DOD+občerstvení na turnaje] – DOD	4 837
10740	[Teambuilding+DOD+občerstvení na turnaje] – Turnaj I	1 239
10741	[Teambuilding+DOD+občerstvení na turnaje] – Turnaj II	1 140
10742	[Teambuilding+DOD+občerstvení na turnaje] – Turnaj III	2 492
10745	[Mikiny a trička pro nové členy]	7 000
10746	[Ceny pro výherce soutěží] – Ceny pro 4x turnaj	3 908
Celkem:		25 604 Kč

* Zatím nečerpáno

Příloha B. Odpuštění členských příspěvků pro nadcházející období **

UID	Jméno a příjmení	Základní členství	IT členství
	Bartyzalová Kateřina	x	x
	Jan Peřina	x	x
	František Flachs	x	
	Radoslav Kondáč	x	x
	Tomáš Bilák	x	x
	Filip Beneš	x	x
	Ladislav Bakoš	x	x
	Lucie Procházková	x	x
	Ondřej Chládek	x	
	Alžběta Gogoláková	x	
	Petr Voros	x	
	Vladoslav Šulc	x	
	Vojtěch Adam Truneček	x	

	Jozef Bukoš	x	
	Vojtěch Daněk	x	

**Předběžné plány na LS a ZS 2020

Příloha C. Požadavky do rozpočtu pro nadcházející období

Provozní náklady

Popis položky	Cena [Kč]
Xbox one live členství	1 500
PS4 Plus na 1 rok	1 500
Doplnění sedacích vaků	1 500
Organizace kabeláže	1 300
Čistící prostředky	1 500
Celkem:	7 300

Investiční náklady

Popis položky	Cena [Kč]
Konzole Xbox One + příslušenství	8 000
3 ks Ovladače pro Xbox One	4 000
Charger stanice pro ovladače k Xbox One	2 000
Xbox One kinect	2 100
Sony Play Station VR V2 + příslušenství	8 000
Televize + příslušenství	10 000
Hry	16 000
PR předměty	3 000
Elektromechanický zámek pro místnost na B6	6 000
Police na hry	4 000
Celkem:	63 100

Osobní náklady

Popis položky	Cena [Kč]
Teambuilding	4 300
DOD	4 500
Občerstvení na turnaje	4 400
Trička pro členy projektu	7 000
Ceny pro výherce soutěží	5 500

Odpustky	14 000
Celkem:	39 700