

Zpráva o činnosti projektu SHerna za období roku 2018 a cíle projektu pro rok 2019



Autor dokumentu: František Flachs

František Flachs, 20. 11. 2018

Projekt	SHerna		
Stav	Funguje	Ekonom. čin.	Ne
Vedoucí	František Flachs	E-mail	sherna@siliconhill.cz
Web	https://sherna.siliconhill.cz/		
Aktivní lidé	František Flachs, Marko Šidlovský, Tomáš Bilák, Dominik Stodola, Slavomír Kožár, Juraj Hrenák, Vojtěch Daněk, Káťa Bartyzalová, Ondřej Chládek, Jiří Kümmel, Vendula Hájková, Richard Vachula, Ondřej Slavíček, Martin Holec, Tomáš Jedlička, Radim Knížek, Lukáš Figura, Jan Peřina, Rado Kondač, Jan Šeda, Radek Bednář, Vitalij Synychenko, Tomáš Chytka, Ondřej Schejbal		

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 1.1.2018-31.12.2018 (dále jen uplynulé období), a cíle projektu na období 1.1.2019-31.12.2019 (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, sledování filmů, společenské akce. Nově se projekt zaměřuje na e-sportové aktivity ve formě LAN party nebo promítání online přenosů z mistrovství počítačových her.

1.3 Aktivní lidé v projektu

Během roku 2018 přibylo do projektu SHerna několik nových lidí. Nováčci přinesli do projektu nový entuziasmus, což nejen posunulo myšlenky projektu novým směrem, ale také zvýšilo všem ostatním chuť přinést novinky a pokusit se o další směr ubírání projektu, a to směrem e-sportu.

1.3.1 Aktivní lidé

- František Flachs, 25724, Vedoucí projektu SHerna, Správce SHerny
- Marko Šidlovský, 26807, Zástupce vedoucího projektu SHerna
- Tomáš Bilák, 27701, Správce místnosti projektu SHerna na B4, Správce webu projektu SHerna
- Dominik Stodola, 26282, Správce vybavení projektu SHerna
- Ondřej Slavíček, 25364, Konzultant projektu SHerna
- Martin Holec, 22263, Organizátor akcí projektu SHerna
- Lukáš Figura, 25388, Správce webu projektu SHerna
- Slavomír Kožár, 23739, Správce místnosti projektu SHerna na B6
- Tomáš Jedlička, 16399, Konzultant projektu SHerna
- Juraj Hrenák, 30544, PR projektu SHerna
- Radim Knížek, 22531, Konzultant projektu SHerna
- Vojtěch Daněk, 33094, PR projektu SHerna
- Kateřina Bartyzalová, 32610, Organizátor akcí projektu SHerna
- Ondřej Chládek, 31966, Organizátor akcí projektu SHerna

Celkem 14 osob

1.3.2 Nováčci v projektu

- Richard Vachula, 27044, Správce webu projektu SHerna
- Jan Peřina, 32334, Organizátor akcí projektu SHerna
- Rado Kondač, 31921, Organizátor akcí projektu SHerna
- Jan Šeda, 34371, Organizátor akcí projektu SHerna
- Radek Bednář, 27068, Organizátor akcí projektu SHerna
- Vitalij Synychenko, 26926, Organizátor akcí projektu SHerna
- Tomáš Chytka, 34065, Organizátor akcí projektu SHerna
- Ondřej Schejbal, 33979, Organizátor akcí projektu SHerna
- Jiří Kümmel, 30820, Organizátor akcí projektu SHerna
- Vendula Hájková, 30789, Organizátor akcí projektu SHerna

Celkem 10 osob

1.3.3 Svou činnosti v projektu ukončili

- Jan Flachs, 30568, Člen projektu SHerna
- Tereza Jakubů, 27050, Člen projektu SHerna
- Šárka Hnyková, 27100, Člen projektu SHerna
- Marek Pechar, 29012, Člen projektu SHerna
- Tomáš Suchomel, 24631, Člen projektu SHerna
- David Zollpriester, 29349, Člen projektu SHerna

Celkem 6 osob

2 Zpráva o činnosti projektu za uplynulé období

Povědomí o projektu SHerna se na Strahově zvyšuje, a tím rapidně stoupá i návštěvnost místností SHerny a akcí, které projekt pořádá. Projekt SHerna je známý nejen mezi členy klubu Silicon Hill, ale také napříč Studentskou unií a mezi dalšími kluby.

2.1 Cíle projektu za uplynulé období

Za minulé období si projekt SHerna kladl za cíle body uvedené níže. Díky nadprůměrnému počtu aktivních lidí v projektu je možné mít cílů více, než ostatní projekty.

- Založení univerzitní e-sport ligy
- Zopakovat festival Virtual Reality SH
- Účast na většině akcí klubu Silicon Hill a Studentské unie ČVUT
- Rozvoj turnajů na herních konzolách a na počítačích
- Rozšíření množství herních titulů
- Rozšířit povědomí o značce SHerna mezi studenty

2.2 Zhodnocení fungování projektu v uplynulém období

2.2.1 Nejdůležitější události v projektu

V tabulce uvedené níže je výčet hlavních aktivit projektu za uplynulé období. Jsou zde uvedeny jak aktivity, které byly pořádány samotným projektem, tak akce, na které byl projekt SHerna přizván. Na všech aktivitách se podílelo několik členů projektu, kde většina z nich vyžadovala několikátýdenní plánování a přípravy pro zdařilý úspěch. Všechny aktivity hodnotíme velmi pozitivně. Současně je pozitivně hodnocena většina akcí od účastníků, což je podloženo zpětnou vazbou.

Název akce	Měsíc konání akce	Počet zúčastněných osob
X LAN PARTY	únor	120 hráčů, 30 organizátorů, v jeden čas 150 osob
Turnaj v NHL na B4	únor	8 osob
Virtual Reality SH	březen	250 osob
SHOW 2018	duben	celkem se vyměnilo 400 osob, v jeden čas 50 osob
Promítání série hokejových zápasů	květen	40 osob
Turnaj v Just Dance	květen	30 osob
SNT	září	80 osob
Žij studentský život	říjen	60 osob
Akce Prvák	říjen	120 osob
Grilování pro nováčky v SH	říjen	40 osob
Turnaj v Quake 3 Arena	říjen	12 osob
Turnaj v Quake 3 Arena	listopad	14 osob
Den otevřených dveří	listopad	80 osob
SHerna Clash Royal Tournament	listopad	45 osob
SGL Winter 2018	prosinec	plán 80 osob
Odhadnutý celkový počet oslovených osob		1409 osob

Jednou z velkých akcí projektu SHerna byla LAN party pojmenovaná **X LAN PARTY**. Tato e-sportová akce se dostala do povědomí nejen studentů, ale také sponzorů a mediálních partnerů. Akci jsme pořádali společně s asociací AVRAR na CIIRC ČVUT, kde nám byly sponzorským darem zapůjčeny tamní prostory. Celkem se na organizaci akce podílelo přes 30 osob z klubu Silicon Hill (SHerna, AVC a další) a z AVC ČVUT. Akci navštívilo odhadem 120 hráčů, kteří se účastnili turnajů v CS:GO, Dota 2 a Warcraft 3. Celkem jsme na tuto akci získali od sponzorů přes 350 tis. Kč, formou cen pro výherce, jídla a pití nebo formou zapůjčení techniky či prostor. Další informace o X LAN PARTY jsou dostupné na tomto odkazu <http://xlanparty.cz/>.

Během roku pracovali někteří členové projektu a kamarádi projektu na mapě strahovského bloku do hry Counter Strike 1.6. Na této mapě byl několikrát hrán turnaj. Nová mapa získala velký obdiv.

Mapa je dostupná na tomto odkazu

<https://github.com/SHernaSH/CS-1.6-Silicon-Hill-Blok-4-mapa>

2.2.2 Cíle, které se podařilo splnit

Níže jsou uvedeny body projektu, které se podařilo splnit. Jednotlivých bodů není málo, na každé m pracoval tým lidí v projektu. Velká část bodů se podařila splnit díky novým příchozím členům, čehož si vážíme.

Jedním z hlavních cílů bylo navázat spolupráci se studentskými a kolejními kluby za účelem vytvoření komunity zabývající se e-sportem. Podařilo se nám založit komunitu lidí nesoucí název **SGL (Student Gaming League)**, která bude do budoucna sdružovat studenty, které zajímá e-sport. V rámci této komunity budou organizovány e-sportové turnaje, nejen v počítačových hrách, ale také v mobilních. První turnaj se uskuteční začátkem prosince roku 2018 a hlavním organizátorem je projekt SHerna. Plánem je na konci každého semestru uspořádat turnaj v počítačových hrách, kde každý z turnajů bude pořádat jiný klub. V současné chvíli se do komunity přidaly kluby FIT++, +/-FEL a 4FIS. S dalšími kluby zatím jednáme.

Dalším z cílů bylo zopakovat festival Virtual Reality SH. Tento festival se konal v březnu tohoto roku a celkem se akce zúčastnilo asi 250 lidí, a to převážně studentů bydlících na Strahově. Cílem bylo studenty seznámit s virtuální realitou a představit jim PSVR, což je headset ke konzoli PlayStation 4, který byl pořízen do projektu a nyní je umístěn na bloku 4. Během tohoto festivalu byla představena akademie VRSH, která si klade za cíle vzdělávat studenty ve virtuální a rozšířené realitě.

Podařilo se nám zúčastnit se většiny velkých akcí klubu Silicon Hill, čímž jsme celkově přispěli ke zviditelnění celého klubu mezi nové studenty na Strahově. Akce, kterých jsme se účastnili jsou vypsány v kapitole 2.2.1.

Jedním z dalších cílů bylo zvýšit povědomí o projektu SHerna směrem ke studentům, kteří jsou součástí klubu Silicon Hill. Tento bod byl naplněn na maximum, což se projevuje hlavně velkým zájmem o turnaje či e-sportové aktivity.

2.2.3 Cíle, které se nepodařilo splnit

Nepodařilo se splnit instalaci kamery a čtečky do místnosti na bloku 6. Díky chybějící kameře a čtečce nebylo zatím možné dokončit odhlučnění prosklené stěny a dodělat tažení a zalištování kabeláže.

Druhým bodem, který se nepodařil splnit, byla účast a organizace Virtual Reality SH v listopadu tohoto roku, z důvodu zrušení akce kvůli organizačním problémům.

2.3 Propagace projektu

Projekt je pravidelně propagován na akcích klubu Silicon Hill a Studentské unie ČVUT, a to na velkých, ale také menších akcích. O projekt jeví velký zájem nemalá řada studentů, ale také ostatní kluby nejen v rámci Studentské unie ČVUT.

Dále je nedílnou součástí propagace projektu jsou také sociální sítě. Nemalé množství dotazů ohledně fungování SHerny celkově, či otázky k námi pořádané akci, je nám zasláno právě na Facebookový profil, kde také disponujeme velmi rychlou a kvitní mírou odpovědí na ony dotazy. Právě Facebook nám také umožňuje propagovat akce samotné a získat si tak větší návštěvnost. Nově je také založen Instagram projektu.

Projekt SHerna je propagován díky využití loga projektu na propagačních materiálech jako jsou např. plachta, rollup, placky, nálepky, vizitky. Tyto propagační předměty jsou lidmi pozitivně přijímány na akcích projektu nebo klubu SH.

Nemalou váhu mají také články, které na základě naší aktivity vychází např. na oficiálních stránkách Red Bull (<https://www.redbull.com/cz-cs/events/lan-party-cvut-2018>), či na herním portálu PlayZone (<https://www.playzone.cz/cs/clanek/jak-probihala-vikendova-x-lan-party>).

V tomto roce byl organizován den otevřených dveří a to 7. 11. 2018. Na dni otevřených dveří proběhla diskuze s několika obyvateli ostatních bloků (mimo B4 a B6), kteří sami oslovili aktivní členy v projektu o možnost rozšíření na další bloky. Několik osob se samo nabídlo s pomocnou rukou při rekonstrukci další místnosti a začleněním do projektu mezi aktivní členy.

Projekt je propagován na těchto kanálech:

- Facebooková stránka <https://www.facebook.com/SHernaSiliconHill>
- Instagram <https://www.instagram.com/shernasiliconhill/>
- webová stránka včetně rezervačního systému <https://sherna.siliconhill.cz/>
- Wiki klubu SH <http://wiki.siliconhill.cz/SHerna>
- Twitch.tv <https://www.twitch.tv/shernash>
- LinkedIn <https://www.linkedin.com/company/shernasiliconhill/>
- GitHub <https://github.com/SHernaSH>

2.4 Využívání projektu

V rezervačním systému projektu bylo vytvořeno rovných **1038** rezervací od 1.1.2018 do 9.11.2018. Jedinečných osob navštěvujících projekt je **237**. Odhadem pro každou rezervaci jsou v místnosti projektu 2 osoby. Minimální počet osob, které navštívili projekt v období uvedeném výše je **2076**. Maximální odhadnutý počet osob, které se v jeden čas nachází v místnosti je 8, proto tedy maximální odhad pro počet osob, které navštívili projekt v období uvedeném výše je **8304**, což je oproti loňskému roku více jako dvojnásobek (počet osob v roce 2017 - 3200).

V místnosti na bloku 4 je umístěna konzole pro virtuální realitu. Abychom seznámili návštěvníky místnosti, pravidelně pro ně organizujeme školení, kde je seznámíme s půjčováním techniky.

Projekt je využíván nejen formou zapůjčení místnosti, ale také formou účasti na akcích, které kolikrát pořádáme i mimo současné dvě místnosti. Pořádané akce jsou uvedené v kapitole 2.2.1.

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 **111 600 Kč** z rozpočtu klubu SH.

2.5.2 Využití získaných finančních prostředků

Získané finanční prostředky byly využity převážně na nákup herního vybavení a nábytku do místností projektu. Veškeré spotřebované prostředky jsou uvedeny v příloze A této závěrečné zprávy.

2.6 Teambuilding

Teambuilding proběhl formou laser game (<https://www.lazerfunpraha.cz/>) a následného posezení se všemi členy projektu. Během večera proběhla diskuze ohledně dalšího ubírání projektu a možných akcí.

Na akci se dostavila valná většina aktivních osob v projektu, a to včetně nováčků. Teambuilding proběhl v přátelské atmosféře. Došlo hlavně k upevnění vztahů mezi členy a navození tvůrčí atmosféry pro další ubírání projektu. Teambuilding je velmi důležitou součástí kvalitně fungujícího týmu.

3 Cíle projektu pro nadcházející období

3.1 Vize projektu

Cílem projektu je sdružovat lidi se společným zájmem o hraní konzolových či počítačových her a zpříjemnit jim tak studium. Naší vizí pro příští rok je navýšit počet lidí využívající projektové místnosti. S tím také souvisí zvelebování oněch prostor po vizuální i technické stránce.

V budoucnu bychom se rádi více než doposud zabývali e-sportem. Naším cílem je pořádat malé, ale i větší akce pro příznivce počítačových her, zapojení se do e-sport ligy, nebo promítání důležitých událostí ve světě e-sportu. Současně budeme dále podporovat **SGL**.

Nechceme však ani opomíjet konzolové nadšence a rádi bychom i nadále pořádali školení na používání PSVR.

Velkým cílem na nadcházející období si klademe rozšíření místnosti projektu SHerna na další blok a vytvoření tak prostoru nejen pro společné trávení času formou gamingu, ale také možnosti využití multimediální místnosti i jiným způsobem. V takovéhle místnosti je možné použít projektor pro vzdělávací účely nebo promítání filmů či fotek. Místnost jako takovou je možné využít jako studovnu nebo pro účely porad jakéhokoliv projektu či sekce klubu.

Další dílčí cíle v bodech:

- Rozšířit základu her, ať nových, či retro
- Oprava tanečních podložek DDR a začlenění do fungování projektu
- Zmodernizování obou místností projektu
- Rozšiřování povědomí o značce SHerna pomocí propagačních materiálů a sociálních sítí (FB, Instagram)

3.2 Organizační zajištění realizace

K projektu se přidalo za uplynulé období celkem **10** nových členové, což je v součtu **24** členů. Celkový přehled je uveden v kapitole 1.3.

3.3 Požadovaná hmotná a technická podpora

V rozpočtu požadujeme prostředky na rozšíření herních konzolí, her a pro dovybavení místností. Do celkové částky je započítána jak investiční, tak provozní kategorie a osobní náklady. Celkem se jedná o částku **194.800 Kč**.

Další velkou kapitolou je vytvoření nové místnosti projektu SHerna na jednom z dalších bloků. Tato částka je celkem investičního charakteru a jedná se o **197.000 Kč**.

Celkem požadujeme částku **390.800 Kč**

Příloha A. Čerpání rozpočtu v uplynulém období

A.1 Celkový přehled čerpání finančních zdrojů

Kapitola	Schváleno k čerpání [Kč]	Čerpáno [Kč]
Provozní náklady	21 601	21 578
Investiční náklady	74 092	73 933
Osobní náklady	15 907	15 906
Celkem	111 600	111 417

A.2 Provozní náklady

REF	Popis položky	Cena [Kč]
9966	[Trička] - nákup triček pro aktivní členy	7 877
9967	[Doplnění sedacích vaků] - Polystyrenové kuličky	1 900
9968	[Lišty na LED pásek] - LED profil FLEX	1 092
9969	[Doplňky k lištám - rohy, konce] - doplňky	494
9970	[Kobercová lišta 2ks] - lišty	1 104
9971	[Xbox 360 Live Gold] - členství	1 134
9972	[PS4 Plus na 1 rok] - členství	1 499
9973	[Plakáty do místností (B4 a B6)] - plakáty	1 984
9974	[Ceny pro výherce soutěží po celý rok] - filament	674
9974	[Ceny pro výherce soutěží po celý rok] - filament	674
9975	[Ceny pro výherce soutěží po celý rok] - Turnaj v Just Dance 2018	1 820
9976	[Kabeláž - datové kabely] - kabely	1 990
	Celkem	21 578

A.3 Investiční náklady

REF	Popis položky	Cena [Kč]
9963	[Sedací vaky 2ks na B6] - sedací vaky	3 000
9964	[Sedačka na B4] - pohovka	4 490
9965	[Stojanový věšák 2 ks] - věšáky na bundy	2 980
9977	[Externí USB zvuková karta 2ks] - zvuková karta	1 398
9978	[Stolek pod plátno] - TV stolek	2 978
9979	[Aim kontroler] - kontroler	1 798
9980	[Sluchátka k Xboxu] - sluchátka	1 627
9983	[Rollup] potisk rollupu	1 000
9984	[Mikrofon ke Guitar Hero Live] - mikrofon	1 998
9985	[Nabíjecí stanice pro ovladače Xbox 360 2ks] - nabíjecí stanice	1 288
9986	[Chytrá zed' (1x)] - chytrá zed'	7 499
9987	[Hry (xbox, PS4)] - hry I	10 100
9988	[Projektor na B4] - projektor	18 093
9995	[Hry (xbox, PS4)] - hry II	5 879
10016	[Hry (xbox, PS4)] - hry III	1 549
10223	[Externí disk pro PS4] Seagate PlayStation Game Drive 4TB	3 699
10379	[Hry (xbox, PS4)] - hry IV	4 557 ¹
	Celkem	73 933

¹ Zatím nečerpáno. Tato cena je výše částky, která zbývá v kategorii pro nákup herního vybavení.

A.4 Osobní náklady

REF	Popis položky	Cena [Kč]
9989	[Teambuilding + DOD] - DOD 2018	1 979
9990	[Teambuilding + DOD] teambuilding vol. 1	553
9991	[Teambuilding + DOD] - teambuilding vol. 2 - laser game	6 000
9992	[Občerstvení na turnaje po celý rok (pochutiny, energy drinky, pití)] - turnaj 1, 2, 3	5 999
10479	[Teambuilding + DOD] - teambuilding vol. 2 - občerstvení	1 375
	Celkem	15 906

B.1 Odpuštění členských příspěvků za uplynulé období

UID	Příjmení a jméno	Činnost	Členství
27701	Bilák Tomáš	Správce místnosti na B4	Z
30820	Kümmel Jiří	Organizátor akcí	Z
27100	Hnyková Šárka	Organizátor akcí	Z
27050	Jakubů Tereza	Organizátor akcí	Z
23739	Kožár Slavomír	Správce místnosti na B6	2xZ, 2xIT
25388	Figura Lukáš	Správce webu	2xZ, IT
26282	Stodola Dominik	Správce vybavení	2x Z, 2xIT
32610	Bartyzalová Kateřina	Organizátor akcí	2x Z, 1xIT
33094	Daněk Vojtěch	PR	2x Z
31404	Krejčí Martin	PR	Z
22263	Holec Martin	Organizátor akcí	Z
31966	Chládek Ondřej	Organizátor akcí	2xZ, 1xIT

C.1 Požadavky na rozpočet pro nadcházející období

C.1 Provozní náklady

Popis položky	Cena [Kč]
Xbox 360 Live Gold	1 500
PS4 Plus na 1 rok	1 500
Doplnění sedacích vaků	2 400
Suché zipy, stahovací pásky, lepenky	2 000
Čistící prostředky	1 500
Zabezpečení konzolí Xbox a PS4	3 000
Celkem	11 900

C.2 Investiční náklady

C.2.1 B4 a B6

Popis položky	Cena [Kč]
Chytrá zeď 6m ²	9 000
Hry (Xbox, PS4)	30 000
Sedačka 2ks	13 000
Bezdrátový přenos obrazu 2ks	4 000
Bezdrátový přenos zvuku 2ks	2 200
Taška/box na kabely	2 000
Placky	1 500
Nálepky	1 500
Folie na okna (blok 4, blok 6)	7 000
Kamera	6 000
Čtečka + příslušenství	6 000
Plakáty a jiné tiskoviny	6 000
Taška na PS4	2 500
Bodová světla a příslušenství do místností 4 a 6	10 000
Odpadkový koš do obou místností	600
Celkem	101 300

C.2.1 Nová místnost

Popis položky	Cena [Kč]
Akustická pěna, lepidlo	9 000
Akustický závěs na okna	3 500
Odhlučnění pod koberec	3 000
Koberec, kobercové pásy	8 000
Folie na okna do nove místnosti	3 500
Projektor	20 000
HDMI rozbočovač	2 000
Držák na projektor	1 000
Plátno	5 000
Ozvučení	8 000
Držáky na reproduktory	1 000
4x křesla	7 000
2x sedačka	13 000
Čtečka + příslušenství	6 000
Kamera	6 000
Botník, podložka na boty, lžice na boty	1 000
Ventilátor	1 500
Výmalba místnosti a oprava zdí, barva na sklo	3 000
Chytrá zeď 6m ²	9 000
Kabeláž	6 000
Profil pro LED pásy a příslušenství	1 200

RGB led pásek a příslušenství	6 000
Bodová světla a příslušenství	5 000
Bezdrátový přenos obrazu	2 000
Bezdrátový přenos zvuku	1 200
Kobercové lišty	1 800
Sedací vaky	3 200
Doplnění sedacích vaků	2 000
TV stolek	4 000
Uzamykatelná skříň	4 000
Věšák na bundy	1 800
Odpadkový koš	300
Členství na 12 měsíců	1 500
Hry na konzoli	15 000
Nová konzole	15 000
3x gamepad na novou konzoli	4 000
Příslušenství k nové konzoli	3 000
2x nabíjecí stojánek na gamepady	2 000
Externí pevný disk	4 000
Taška na konzoli	2 500
Celkem	196 000

C.3 Osobní náklady

Popis položky	Cena [Kč]
Teambuilding+DOD	25 000
Občerstvení na turnaje	10 000
Mikiny	20 000
Trička pro nové členy	7 000
Ceny pro vítěze soutěží	4 000
Odpustky 48x Z, 10x IT	15 600
Celkem	81 600