

Zpráva o činnosti projektu SHerna za období roku 2020 a cíle projektu pro rok 2021



Autor dokumentu: Kateřina Bartyzalová

Kateřina Bartyzalová, 6. 12. 2020

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, Tomáš Jedlička, Radoslav Kondáč, Lucie Procházková, Vojtěch Daněk, Tomáš Bilák, Richard Vachula, Filip Beneš, Ladislav Bakoš, Petr Voros, Vojtěch Adam Truneček, Vladislav Šulc, David Karlík, Alžbeta Gogoláková, Jan Skopal, Matěj Stieranka		

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 1.1.2020-31.12.2020 (dále jen uplynulé období), a cíle projektu na období 1.1.2021-31.12.2021 (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, Xbox one, 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
- Tomáš Jedlička, 16399, Konzultant projektu SHerna
- Radoslav Kondač, 31921, Správce vybavení projektu Sherna, Organizátor akcí 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
- Petr 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
- Jan Skopal, 31999, Organizátor akcí projektu Sherna
- Matěj Stieranka, 35473, Organizátor akcí projektu Sherna

1.3.1 Svou činnosti v projektu ukončili

- František Flachs, 25724, Konzultant projektu SHerna
- Ondřej Chládek, 31966, Organizátor akcí projektu Sherna
- Alena Brožová, 34688, HR projektu SHerna

2 Zpráva o činnosti projektu za uplynulé období

Rok 2020 nebyl snad pro žádný z projektů příznivým kvůli vývoji událostí, zákazu shromažďování a uzavírání společenských místností. I přes tato omezení se nám letos podařilo udržet návštěvnost místností (v době, kdy neplatil zákaz navštěvování projektových místností). Mimo jiné jsme se jali rekonstruovat do jisté míry místnost na bloku 4, kde přibyla mimo jiné nová chytrá stěna a místnost se nám podařila dát do lepšího stavu i díky nově nakoupeným držákům na hry, které Shernu esteticky vylepšily.

Místnost na B6 se může pyšnit novým Xboxem, který nám bylo umožněno nakoupit z rozpočtu. Věříme, že společně s novou čtečkou karet, o jejíž zřízení sice usilujeme delší dobu, místnost rapidně nabyde návštěvnosti. Zřízení karty bychom rádi dohnali do finále v příštím roce.

2.1 Cíle projektu za uplynulé období

- Sdružování lidí zajímajících 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 stránkách 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
Dýmky na kopci	Srpen	Stánek projektu na akci	cca 40 zúčastněných ve hře Guitar Hero
Poznej Strahov	Září	Akce pro nováčky na Sh	Cca 40 lidí
This is Silicon Hill	Září	Online verze akce prvák	Dle sledovanosti streamu

2.2.2 Cíle, které se podařilo splnit

- Sdružování lidí zájímavých se o hraní konzolových a počítačových her, nebo se zájmem o e-sport – Ačkoli nám podmínky moc nepřály, snažili jsme se jako projekt účastnit všech akcí SU, kde jsme prezentovali naši činnost. To přimělo větší množství studentů k informování se a následně k registraci a využívání projektových místností.
- Dokončení prací v obou místnostech – Tento bod je splněn v místnosti na bloku 4. Na bloku 6 plánujeme místnost přizpůsobit novému Xboxu, který byl zakoupen na konci letošního roku.
- Rozšiřování povědomí o projektu SHerna pomocí propagačních materiálů, webových stránkách a sociálních sítí (FB, Instagram) – naplnění tohoto bodu velice napomohla akce This is Silicon Hill. Nicméně má projekt vlastní aktivitu i na facebookových a instagramových stránkách.

2.2.3 Cíle, které se nepodařilo splnit

- Uspořádání dne VR – Bohužel nebylo časově možné naplánovat
- Rozšíření sbírky her pro Nintendo Wii – na tento cíl nemáme v rozpočtu žádné finance. Jediná možnost, jak sbírku rozšířit, je tedy z vlastních zdrojů, což se v letošním roce nepovedlo.
- Zorganizování pravidelných menších turnajů v konzolových hrách – kvůli vládním nařízením byl tento bod těžko realizovatelný .
- Společné promítání filmů, sportovních přenosů - kvůli vládním nařízením byl tento bod těžko realizovatelný.
- Uspořádání LAN turnaje s „old school“ hrami. - kvůli vládním nařízením byl tento bod těžko realizovatelný.
-

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 295 rezervací od 1. 1. 2020 do 6. 12.2020. To je číslo je drasticky nižší, než v minulém roce. Důvodem ke snížení počtu rezervací byly stále se střídající podmínky pro užívání místnosti. Věřím, že tato anomálie v počtu rezervací je ojedinělá, protože se v celém roce se na provoz místnosti dotazovalo velké množství lidí, které se kvůli opatřením do Sherny nedostalo.

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 **54 800 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.

Následující položky nebyly čerpány:

Nabíječka pro Xbox – bohužel se pořizovací ceny nových komponentů pro Xbox oproti plánu rozpočtu změnil. Proto byly náklady na koupi nabíječky využity pro pokrytí nákladů na pořízení konzole.

PR předměty – v důsledku negativních dopadů letošní situace jsme se rozhodli položku nečerpat, protože není nezbytně nutná k chodu projektu. Tímto krokem chceme ulehčit rozpočtu klubu.

Teambuilding – položka byla čerpána pouze z části, protože teambuilding bylo velmi náročné uspořádat na základě opatření.

DOD, občerstvení, turnaje – položka nebyla vůbec čerpána, protože bylo náročné naplánovat jakýkoli turnaj v situaci, kdy se každou chvílí měnila nařízení.

2.6 Teambuilding

Během roku byly finance na teambuilding rozděleny na 2 částky. První část byla využita v létě na nákup občerstvení, které jsme využili při rekonstrukci místnosti na bloku 4. Druhou část se nám nepodařilo vyčerpat.

3 Cíle projektu pro nadcházející období

3.1 Vize

projektu

Protože byl letošní rok těžký a nehostinný pro fungování projektu SHerna, považuji ho za rok „udržovací“. Velké množství cílů. Které jsme chtěli letos naplnit, se nedala uskutečnit, proto jich také většinu překlápíme do roku nadcházejícího.

- Sdružování lidí zajímavých 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 místnosti na bloku 6
- Rozšiřování povědomí o projektu SHerna pomocí propagačních materiálů, webových stránek a sociálních sítí (FB, Instagram)
- Účast na akcích SU

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, vypadává 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 opotřebením 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 bychom 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 je 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 vlastnime 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

Příloha A. Čerpání rozpočtu v uplynulém období

Rozpočet 2020 2.0 - SHerna					
kapitola	položka	položka [Kč]	kapitola [Kč]	celkem [Kč]	Poznámka
SHerna				54,800	
Provozní náklady					
	Xbox one live členství	1,500			
	PS4 Plus na 1 rok	1,500			
	Doplnění sedacích vaků	1,500			
	Organizace kabeláže	1,300			Suché zipy, držáky, spirály...
	Čistící prostředky	1,500			
Investiční náklady			32,000		
	Konzole Xbox One + příslušenství	16,000			3 ks Ovladače pro Xbox One, Charger stanice pro ovladače k Xbox One, Xbox One kinect
	Hry	10,000			Xbox, PS4
	PR předměty	2,000			Placky, samolepky, náramky, klíčenky, atp.
	Police na hry	4,000			
Osobní náklady			15,500		
	Teambuilding	4,000			
	DOD, občerstvení na turnaje	7,500			
	Ceny pro výherce soutěží	4,000			

Příloha B. Odpuštění členských příspěvků pro nadcházející období

Příloha C. Požadavky do rozpočtu pro nadcházející období

kapitola	položka	položka [Kč]	kapitola [Kč]	celkem [Kč]	Poznámka
SHerna				28,800	
Provozní náklady					
	PS plus členství 12 měsíců	1,600			
	XBox live členství 12 měsíců	1,600			
	Čistící prostředky	600			
	Kabeláž a drobné elektro (kabely, redukce, baterie...)	1,200			
Investiční náklady			17,300		
	Nabíječka Xbox 2ks	1,700			
	Ovladač Xbox	1,600			
	Materiál pro úpravu místnosti na bloku 6	4,000			
	Hry Xbox a Playstation	10,000			
Osobní náklady			6,500		
	Teambuilding	4,000			
	DOD, občerstvení na turnaje	2,500			
	Ceny pro výherce soutěží (4x turnaj)	4000			