



Elektronka

školní časopis SPŠE a VOŠ Pardubice
jaro 2026



ÚVODNÍK

Milí čtenáři, milé čtenářky, jedná se o patnácté, jarní vydání našeho školního časopisu Elektronka. Tato Elektronka je pátým číslem, kde sazbu časopisu pod dohledem pana učitele Svobody tvoří sami žáci. Je to skvělá příležitost si vyzkoušet něco nového, třeba i mimo obor. Toto číslo obohatili zas a znovu grafici, najdete zde články absolventa Daniela Vrby o grafické firmě Dushe, nebo článek o amatérském vývoji her a mnoho dalšího. Chtěla bych zde popřát maturantům hodně štěstí a poděkovat Káje Samkové, že se o Elektronku starala přede mnou, nemohla jsem mít lepšího předchůdce. Elektronku jsem pobrala více časopisecky, aby nebyla propast mezi pracemi žáků a samotnými články. Tak snad se bude líbit.;

Pokud byste měli zájem se zapojit článkem, rozhovorem, zážitkem nebo tvorbou, zde jsou pro vás informace:



**SPŠE A VOŠ
PARDUBICE**

» všechny materiály posílejte na **e-mail svoboda@spse.cz**

» psané příspěvky posílejte ve formátu docx

» digitální práce posílejte ve formátu jpeg nebo pdf (viz níže)

Délka psaného příspěvku není omezena, témata mohou být různá, například:

» novinky a zajímavosti ve škole

» reportáž (z firem, ze zajímavých výstav, z odborného veletrhu apod.)

» rozhovor (se zástupci vedení školy, s učiteli, se žáky, se studenty, s absolventy školy, s budoucími zaměstnavateli apod.)

» informace (k přijímacím zkouškám na naši školu, k maturitám, k závěrečným zkouškám, k přijímačkám na vysoké školy a univerzity)

» autorská tvorba žáků a studentů (básně, eseje, úvahy a jiné slohové práce)

» žákovské a studentské projekty

» účast žáků a studentů na národních i zahraničních projektech

Lze prezentovat i vizuálně zajímavé práce. Digitální práce ukládejte do JPEG, 300 dpi, barevný prostor CMYK; nebo do PDF (jde-li o zachování křivek ve vektorovém souboru), barevný prostor CMYK.

Mohou to být například:

» fotografie

» grafika (ruční i digitální)

» kresby a malby

Nemáte se čeho bát!

S pozdravem,

Adéla Štumpfová (2.G) ✎



ÚVODNÍK, TIRÁŽ

» str. 2

DUSHE

» str. 3 – 4

ALTERNATIVNÍ OBÁLKA

» str. 5

JÁMA BEZ KYVADLA

» str. 6

REBELISMUS: LILITH

» str. 7

HERNÍ ZKUŠENOSTI

» str. 8 – 9

SYNDROM ŠKOLÁKA

» str. 10 – 11

KALENDÁRIUM

» str. 12

Elektronka – školní časopis SPŠE a VOŠ Pardubice

» Vydává:

Střední průmyslová škola elektrotechnická a Vyšší odborná škola Pardubice
Karla IV. 13, 530 02 Pardubice
Vychází 2× až 3× ve školním roce.
Toto číslo vyšlo v červnu 2026.

» Redakce:

[Adéla Štumpfová](#)



» Sazba a grafická úprava:

Adéla Štumpfová (2.G)

Filip Štosek (2.G)

» Texty článků:

žáci školy (viz podpisy na koncích článků)

» Obálka:

Zuzana Korbelová (1.G)

» Fotografie a grafika:

archiv školy (pokud není uvedeno jinak)

» Tiskne:

PRINTERNET.CZ
Štrossova 121,
530 03 Pardubice I – Bílé
Předměstí
<https://printer-net.cz/>



dushe

Jak vzniklo Dushe a proč zrovna Dushe?

S Davidem jsme se dali dohromady po maturitě. Nebyl za tím žádný dokonale připravený business plán, žádná promyšlená strategie na roky dopředu ani jistota, že přesně víme, co děláme. Prostě jsme si zavolali, začali se bavit o tom, co chceme dělat dál, a nějak přirozeně z toho vzniklo rozhodnutí, že to zkusíme spolu.

Oba jsme chtěli tvořit weby. Ale už od začátku jsme cítili, že nechceme dělat jen další obyčejné stránky. Nechtěli jsme postavit web, předat ho a tím to celé uzavřít. Chtěli jsme k tomu přistupovat jinak. Trochu víc do hloubky. S větší péčí. S větším důrazem na to, kdo ten klient opravdu je, co dělá, proč to dělá a jakou energii má jeho značka vyzařovat. Proto vzniklo Dushe. Už od prvního dne jsme věděli, že za tím má být něco víc. Dushe pro nás není jen název agentury. Je to připomínka toho, že i web, značka nebo podnikání může mít duši. Že za každou firmou jsou lidé, příběh, atmosféra, hodnoty a důvod, proč to celé vzniklo. A přesně to jsme chtěli dostat do práce, kterou děláme.



Jak jste začínali a jak jste se dostali k prvním projektům?

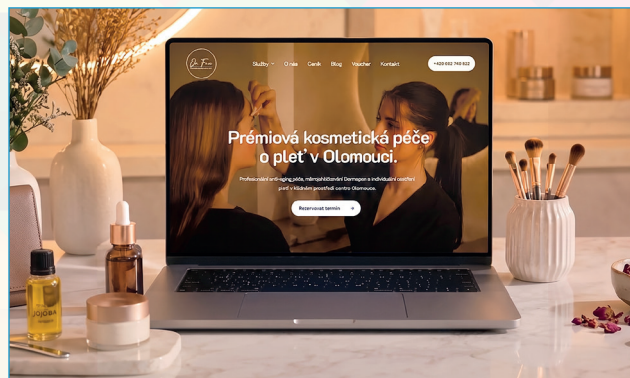
Ze začátku jsme si rozdělili role celkem přirozeně. David se věnoval hlavně webdesignu. Já jsem se taky podílel na webech, ale těch menších, ale zároveň jsem řešil outreach, komunikaci s lidmi, schůzky a získávání prvních klientů. Naše první zakázky nevznikaly nijak složitě. Prostě jsme začali oslovovat lidi. Jedny z prvních spoluprací přišly tak, že jsem fyzicky vešel do podniku a nabídl jim, že jim pomůžeme s webem. Takto vznikly například první zakázky s kavárnou Pohoda nebo Cafe Bajer. Nebyla v tom žádná velká věda. Jen odvaha přijít, představit se a zkusit nabídnout něco, čemu jsme věřili.

Postupně jsme začali oslovovat další firmy i online. Psali jsme e-maily, posílali personalizovaná videa, kontaktovali lidi, domlouvali schůzky a hledali, co bude fungovat. Já jsem chodil na schůzky, řešil komunikaci a domlouval klienty. David mezitím pracoval na projektech a postupně jsme spolu ladili, jak celou naši práci posouvat dál.

Ze začátku to byl hlavně home office. Každý doma, každý u svého počítače. Hodiny volání, psaní, ladění webů, upravování detailů a řešení věcí, které jsme předtím nikdy neřešili. Občas jsme se potkali osobně, ale většina práce vznikala na dálku. A i když to zvenku možná mohlo působit, že máme nějaký jasný systém, realita byla často mnohem víc random.

Dokázal byste více rozvést právě to slovíčko random?

Hodně věcí jsme zkoušeli za pochodu. Testovali jsme, co funguje. Něco vyšlo. Něco ne. Někdy jsme si mysleli, že máme skvělý nápad, a v praxi to vůbec nedávalo smysl. Jindy jsme udělali něco úplně jednoduše a ono to fungovalo. A tak je to vlastně pořád. Pořád jdeme trochu na blind. Pořád testujeme. Pořád se učíme. Pořád hledáme, jak to celé dělat líp. Ale možná právě to je na tom to nejvíce opravdové.



Dokázal byste více rozvést právě to slovíčko random?

Hodně věcí jsme zkoušeli za pochodu. Testovali jsme, co funguje. Něco vyšlo. Něco ne. Někdy jsme si mysleli, že máme skvělý nápad, a v praxi to vůbec nedávalo smysl. Jindy jsme udělali něco úplně jednoduše a ono to fungovalo. A tak je to vlastně pořád. Pořád jdeme trochu na blind. Pořád testujeme. Pořád se učíme. Pořád hledáme, jak to celé dělat líp. Ale možná právě to je na tom to nejvíc opravdové.

Co je právě vaše přidaná hodnota?

Od začátku jsme věděli, že naše přidaná hodnota nemůže být jen samotný webdesign. Chtěli jsme klientům pomoci i s tím, jak se prezentují. Jak působí. Jaký mají příběh. Jakou atmosféru má jejich značka. Co má člověk cítit, když přijde na jejich web. Proto jsme už od začátku jezdili za klienty fotit. Nechtěli jsme stavět weby jen z fotek z fotobanky nebo z náhodných materiálů, které často vůbec neodpovídají realitě dané firmy. Chtěli jsme zachytit skutečný prostor, skutečné lidi, skutečnou atmosféru. Postupně jsme k tomu začali přidávat i vlastní videa. Ne proto, že bychom chtěli dělat všechno možné, ale protože nám dávalo smysl ukázat značku tak, aby nepůsobila genericky. Aby web nebyl jen hezká stránka. Aby měl strukturu, příběh, obraz, energii a důvod. Chtěli jsme to dělat jinak než většina ostatních. Ne vždycky jsme věděli jak. A upřímně, často to pořád nevíme úplně přesně. Ale od začátku jsme věděli proč. Protože věříme, že když má značka duši, lidé to poznají. Dnes jsme zase o kus dál.



Zde najdete podrobnosti o firmě
[Dushe](#)



Říkáte, že jste o kus dál. Kam jste se za tu dobu posunuli?

Začínali jsme dva. Ted' jsme tři a k tomu máme vlastního fotografa. Máme za sebou první projekty, první klienty, první chyby, první zkušenosti a konečně i vlastní kancelář. A to je pro nás velký posun. Z něčeho, co začalo hovorem po maturitě a prací z domova, se pomalu stává něco většího. Něco, co má jasnější směr, větší energii a větší zázemí. Zároveň jsme začali sdílet naši cestu i na YouTube. Nechceme tam ukazovat jen hotové výsledky nebo si hrát na to, že všechno zvládáme dokonale. Spíš chceme ukazovat realitu. Jak přemýšlíme. Jak tvoříme. Jak řešíme klienty. Jak děláme chyby. Jak testujeme věci. Jak se posouváme. Protože tohle je ta část, která často není vidět. A přitom právě tahle cesta je podle nás nejdůležitější.

Jak byste shrnul vaši činnost do této doby a představil cíl vaší značky?

Když se ohlédneme zpátky, začalo to vlastně jednoduše. Jedním hovorem po maturitě. Rozhodnutím, že to zkusíme spolu. Prvními oslovenými podniky. Prvními schůzkami. Prvními weby. A dnes? Dnes máme tým, fotografa, kancelář, vlastní obsah a jasnější vizi toho, kam chceme Dushe posouvat. Pořád nejsme hotoví. Pořád hodně věcí zkoušíme. Pořád jdeme občas na blind. Ale možná právě v tom je celé Dushe. Nehrát si na dokonalost. Tvořit věci, které mají smysl. Dělat weby, které nejsou jen hezké, ale opravdové. A pomáhat značkám ukázat nejen to, co dělají, ale hlavně to, kým doopravdy jsou. 🌱

GRAFIKA NA ALTERNATIVNÍ OBÁLKU



Čepková Aneta, 1.G, kresba charakteru
kombinovaná technika

Jáma bez kyvadla

Brodím se. Po pás v suchém tekoucím písku. Proudí okolo mne jako voda. Svírá a drtí mne, krade mi můj dech, tlačí a strká do jámy plné tmy, prázdnoty.

Vůle i strach ženou mé nohy vpřed. Mé nohy, jimž cestu kříží spletené kořeny, jež je honí, chytají a odmítají pustit. Kořeny ohromných zpustlých stromů, které nezvládl zdolat zničující žár Slunce. Paprsky žhnoucího obra bičují má holá záda, jako dávní vladaři bičovali své otroky. Po čase se mi začala škvařit kůže. Jsem žízniv.

Vzhlédl jsem vzhůru a na moment zahlédl rudý zářící kolos, jenž po mně šlehal své ostré paprsky. Svit vzal mi zrak. Svět ze světla ztmavl.

Kořen uchopil moji nohu. Přišel jsem o rovnováhu a při pádu sotva způli objal mohutný kmen stromu. Prach vzlétající z valícího se písku mne dusí. Pouze má hlava zůstává jím nedobyta.

Mé ruce se pevně drží hrubé a lišejníkem pokryté pokožky stromu. Avšak ztrouchnivělá kůra mé držení neustála. Neuvěřitelná tíha na mne udeřila a všudypřítomný písek mne začal stahovat do jámy.

Jsem obklopen pískem. Asi se již nevrátím. Pak zbaven sevření, jež se vyměnilo za stav bez tíže. Nejspíš padám. Nejsem si vůbec jistý.

Bartoš Jakub (2.A)

REBELISMUS: LILITH



Onimole Izabella Janelle, 3.G
digitální tvorba

Zkušenosti a pocity z vývoje her

Když jsem dostal za úkol vytvořit vlastní webovou hru, bral jsem to nejdříve spíš jako obyčejný školní projekt. Programování v Javascriptu mě v té době příliš nebavilo, protože jsem měl velkou část už za sebou. Postupem času jsem ale zjistil, že vývoj her není jen o psaní kódu. Je to směs kreativity, frustrace, radosti i neustálého překonávání vlastních limitů.

Na začátku jsem cítil hlavně nejistotu. Měl jsem sice nápady, jak by hra mohla vypadat, ale nevěděl jsem, jestli je vůbec dokážu převést do reality. Přesto mě lákala představa vytvořit něco vlastního – svět, který bude fungovat podle mých pravidel. Velkou inspirací pro mě byly staré 8bitové RPG hry, které mají i přes jednoduchou grafiku zvláštní atmosféru. Už při navrhování stylu hry jsem měl pocit, že netvořím jen projekt do školy, ale něco osobního.



Během vývoje jsem ale velmi rychle zjistil, že realita je mnohem složitější než původní představy. Největší zlom přišel při tvorbě vlastního herního enginu. Často jsem seděl několik hodin nad jednou chybou, aniž bych věděl, proč hra nefunguje. Byly momenty, kdy jsem měl chuť celý projekt zavřít a už ho nikdy neotevřít. Nejhorší byl pocit bezmoci, když člověk ví, že někde udělal chybu, ale nedokáže ji najít.

Na druhou stranu právě tyto chvíle mi ukázaly, jak silný pocit dokáže přinést úspěch. Když se po několika hodinách podařilo problém vyřešit a hra se konečně rozběhla správně, měl jsem obrovskou radost. Člověk si pak mnohem víc váží i malých pokroků – třeba když se postava poprvé pohne, funguje animace nebo hra správně načte mapu. Pro někoho to mohou být drobnosti, ale pro vývojáře jsou to momenty, které dávají chuť pokračovat dál.



Silný pocit jsem měl také při vytváření grafiky a animací. Když jsem kreslil jednotlivé části hry, začal jsem mít pocit, že hra opravdu získává vlastní identitu. Najednou to nebyl jen prázdný kód, ale skutečný herní svět. Bylo zajímavé sledovat, jak se z jednoduchých obrázků a několika řádků programu postupně stává něco živého.



Vývoj her mě také naučil trpělivosti. Dříve jsem si neuvědomoval, kolik práce se skrývá za i těmi nejmenšími detaily ve hrách, které běžně hrajeme. Každý pohyb, překážka nebo animace musí být naprogramovaná a odladěná. Často jsem musel stejnou věc několikrát předělat, protože nefungovala správně. I když to bylo vyčerpávající, naučilo mě to nevzdávat se po prvním neúspěchu.

Největší pocit uspokojení přišel ve chvíli, kdy jsem si mohl svou vlastní hru poprvé zahrát. Nebyla dokonalá a stále obsahovala chyby, ale byl to moment, kdy jsem si uvědomil, že jsem vytvořil něco vlastního úplně od začátku. Právě ten pocit tvoření byl na celém vývoji nejzajímavější.

Díky této zkušenosti jsem pochopil, že vývoj videoher není jen technická práce, ale také velmi osobní proces. Člověk do něj vkládá své nápady, čas, energii i emoce. Přestože je často náročný a frustrující, dokáže zároveň přinést obrovskou radost a pocit hrdosti z dokončené práce. 🌀





Štosek Filip (2.G)

Syndrom školáka

Sedím si takhle při hodině,
líně koukám z okna ven.
Přijdu si dost unaveně,
tak si zdřímnu, málo jen.
Bouchnutí a velký třesk
probraly mě ze spánku.
To učitel mi žalostně řek
„Co tu chrápeš, pacholku?“
Rozespalý, vylekaný,
oči na něj kulím.
Prý jestli to mám udělaný
a jestli to umím.
Pepa z lavice za mnou
se mi smál za moji odpověď marnou.
„Poslední kapka toť jest,“
řekl učitel a pozvedl pěst.
Bědoval a nadával,
až nakonec celý zrudl,
nehorázně se zadýchal,
jak našťvaný pudl.
Naše oči byly z toho celé nakřivo,
tak jsme se zvedli a šli na pivo.

Linda Kopáčková (2.G)





- » **Zkouškové období na VOŠ oboru SP a 3.V**
pondělí 11. 5. 2026 – pátek 5. 6. 2026
- » **ZZ 2026 – písemná část**
pondělí 1. 6. 2026 (celý den)
- » **ZZ 2026 – praktická část**
úterý 2. 6. 2026 – pátek 5. 6. 2026
- » **Třídnická hodina**
úterý 2. 6. 2026, 8:00 – 8:45
- » **Vodácký kurz Rakousko I**
sobota 6. 6. 2026 – pátek 12. 6. 2026
- » **Souvislá praxe studentů oboru SP na VOŠ**
pondělí 8. 6. 2026 – pátek 3. 7. 2026
- » **Cykloturistický kurz Benecko (3.ME+1.PE)**
úterý 9. 6. 2026 – pátek 12. 6. 2026
- » **Slavnostní předávání maturitních vysvědčení**
úterý 9. 6. 2026 (celý den)
- » **Porada vedení školy a vedoucích předmětových sekcí**
úterý 9. 6. 2026, 8:00 – 8:45
- » **Vodácký kurz Rakousko II – pro 3. ročníky**
neděle 14. 6. 2026 – sobota 20. 6. 2026
- » **ZZ 2026 – ústní část**
pondělí 15. 6. 2026 – středa 17. 6. 2026
- » **Sportovní kurz pro žáky 3. ročníků – Seč**
pondělí 15. 6. 2026 – pátek 19. 6. 2026
- » **Absolutoria na VOŠ – obor SP**
úterý 16. 6. 2026 – středa 17. 6. 2026
- » **Absolutoria na VOŠ – obor VT**
pátek 19. 6. 2026 (celý den)
- » **1. kolo přijímacího řízení ke studiu na VOŠ**
pátek 19. 6. 2026, 8:00 – 12:00
- » **Uzavření klasifikace za 2. pololetí školního roku 2025/2026**
středa 24. 6. 2026, 14:00
- » **Slavnostní předávání diplomů absolventům VOŠ**
čtvrtek 25. 6. 2026, 11:00 – 12:00
- » **Vyplnění zprávy třídního učitele**
čtvrtek 25. 6. 2026, 11:30
- » **Klasifikační porada za 2. pololetí školního roku 2025/2026**
čtvrtek 25. 6. 2026, 12:00 – 14:00
- » **Výdej vysvědčení za 2. pololetí školního roku 2025/2026**
pátek 26. 6. 2026, 8:00 – 8:45
- » **Závěrečná pedagogická porada**
pátek 26. 6. 2026, 9:30 – 10:00



@spsepce



TVOŘ ŠKOLNÍ ČASOPIS!



ČASOPIS ELEKTRONKA, KTERÝ VYDÁVÁ SPŠE A VOŠ PARDUBICE, HLEDÁ MLADÉ AUTORY A AUTORKY DO REDAKČNÍHO TÝMU.

RÁDI PÍŠETE? NEBO KRESLÍTE? NEBO POTÍTE? CHCETE OŽIVIT ŠKOLNÍ ŽIVOT?

PŘÍSPÍVÁNÍ DO ČASOPISU VÁM NABÍDNE ZBRUSU NOVÉ ZKUŠENOSTI, ROZVINETE SVÉ KOMUNIKAČNÍ DOVEDNOSTI, ZÍSKÁTE PUBLIKAČNÍ ČINNOST, COŽ SE HODÍ TŘEBA U PŘIJÍMAČEK NA VYSOKÉ ŠKOLY.

VYSTUPETE ZE SVÉ VIRTUÁLNÍ OSOBNÍ BUBLINY, VE KTERÉ VÁS SVÍRÁ DIGITÁLNÍ PROSTŘEDÍ, A ROZVIŇTE SVŮJ POTENCIÁL!

ZÁJEMCI SE MOHOU OZVAT NA E-MAIL SVOBODA@SPSE.CZ

facebook
@spse.cz



YouTube
SPŠE a VOŠ Pardubice



Elektronka

<https://www.spse.cz/elektronka.php>

