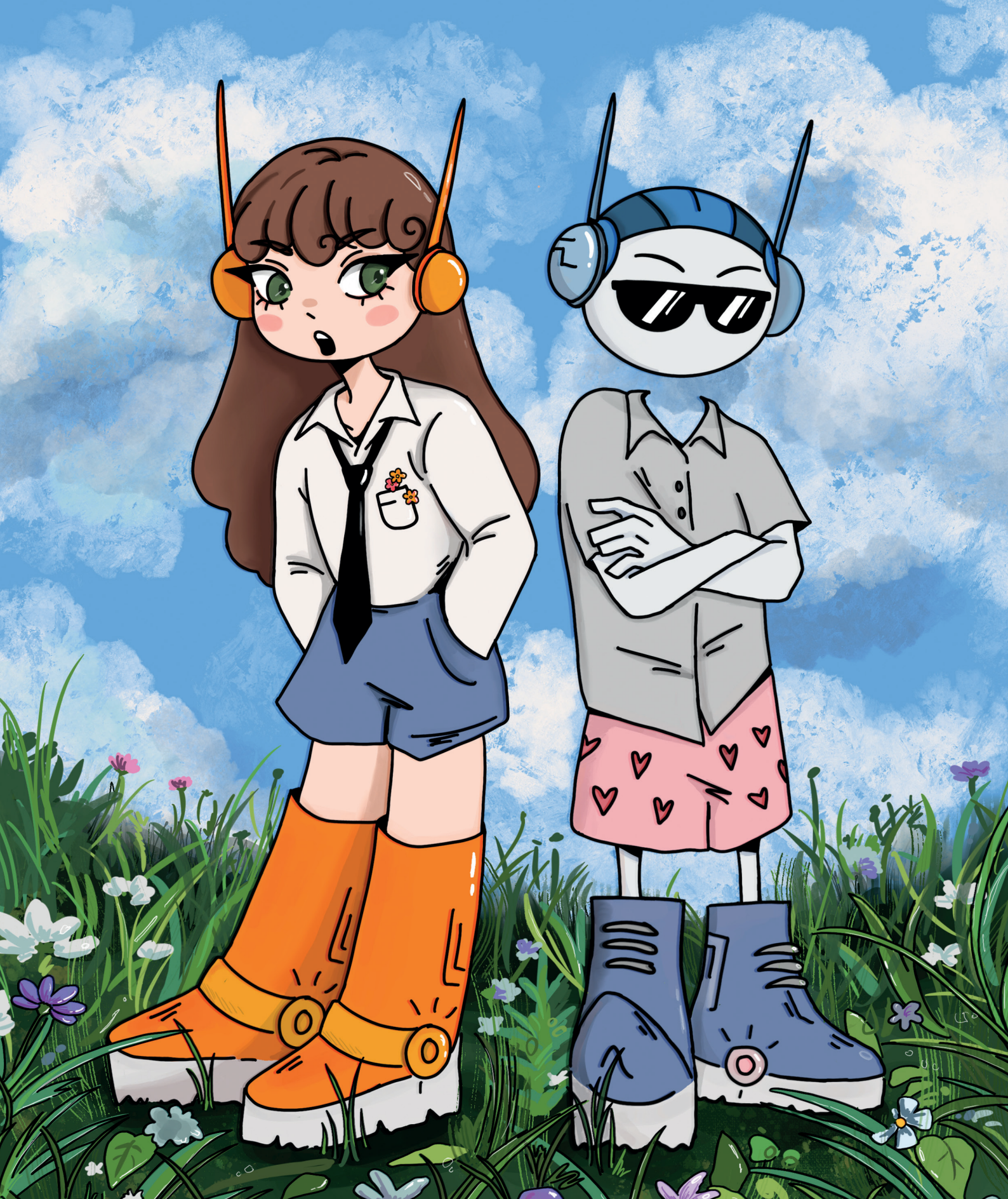




Elektronka

školní časopis SPŠE a VOŠ Pardubice
léto 2024



ÚVODNÍK

Milé čtenářky a milí čtenáři, toto vydání Elektronky, které právě čtete, je výjimečné ze dvou velkých důvodů. Důvod první: Původně nebylo v plánu vydávat červnové číslo. Pokud jste pozorně četli úvodník v předchozí jarní Elektronce, tak víte, že se redakce shodla na nové frekvenci vydávání – jedno číslo vyjde na podzim a druhé na jaře v daném školním roce (celkově dvě čísla za školní rok). Důvody pro toto rozhodnutí byly popsány minule, tak není třeba je zde opakovat. Květnové číslo (což je druhé číslo v tomto školním roce) již vyšlo (vzpomeňte třeba na krásnou obálku od Nikoly Eisenhammerové z 1.G). A přesto je tu nyní další (již třetí) vydání Elektronky v tomto školním roce.

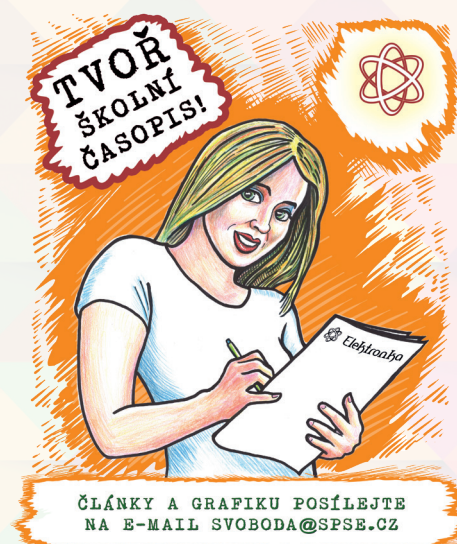
Nicméně, jak dobře víte, ve druhé půlce května proběhly na naší škole maturitní profilové zkoušky, během

kterých žáci druhých a třetích ročníků neměli ve škole výuku a museli povinně nastoupit na praxi, která nějak souvisí s obsahem jejich studijního oboru. Žákům, kteří nedokážou sehnat praxi kdekoli mimo školu, škola umí výjimečně poskytnout praxi přímo ve škole. Především díky tomu několik žákyň a žáků ze druhého a třetího ročníku grafického oboru dostali možnost stát se redakčními tvůrci Elektronky.

A to je druhý důvod, čím je toto vydání výjimečné: V podstatě vše (kromě úvodníku, který právě čtete, a komiksu na předposledních dvou stranách) v tomto čísle školního časopisu je vytvořeno žáky naší školy. Konečně, po mnoha letech, jsme dosáhli kýženého stavu – školní časopis tvoří především sami žáci. Učitelé na to jen z dálky dohlížejí (aby třeba gramatika a typografie odpovídaly pravidlům). A samozřejmě škola musí realizovat tisk a elektronické zveřejnění, ale to už jsou jen nezbytné technické detaily.

Přejeme našemu novému pracovnímu žakovskému týmu, ať má chuť a elán tvořit Elektronku i v nadcházejícím školním roce! Už za necelé tři měsíce na nás totiž čeká další školní rok s letopočtem 2024/2025 a Elektronku tak čeká další ročník vydávání. 🥳🧠

Mgr. Jaroslav Svoboda



**SPŠE A VOŠ
PARDUBICE**

ÚVODNÍK, TIRÁŽ

» str. 2

JAK ZAČÍT S DIGITÁLNÍ MALBOU

» str. 3

KNIŽNÍ OKÉNKO S KRYŠTOFEM HESSEM

» str. 4

FASCINUJÍCÍ SVĚT VEKTOROVÉ GRAFIKY

» str. 4

ZÁKLADY 3D POLY MODELOVÁNÍ: TVŮRČÍ SVĚT GRAFIKY

» str. 5

PORSCHÉ

» str. 6

GRAFIK VYTVOŘIL S POMOCÍ AI SNÍMKY ZVÍŘAT Z TAJEMNÝCH SVĚTŮ, VYSTAVUJE JE V ZOO VE VYŠKOVĚ

» str. 7

VIDEOHERNÍ SVĚT HRY WOLRD OF WARCRAFT PO 20 LETECH

» str. 8

PRÁCE ŽÁKŮ

» str. 9 – 13

KOMIKS

» str. 14 – 15

KALENDÁRIUM

» str. 16

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 2024.

» Redakce:

Mgr. Jaroslav Svoboda

» Sazba a grafická úprava:

Yelyzaveta Tkachenko (2.G),
Veronika Puravets (2.G)

» Texty článků:

Žáci školy (viz podpisy na koncích článků)

» Obálka:

Onimole Izabella Janelle (1.G)

» Komiks (str. 14 – 15):

Mgr. Jaroslav Svoboda

» Fotografie a grafika:

archiv školy (pokud není uvedeno jinak)

» Tiskne:

PRINTERNET.CZ

Štrossova 121,

530 03 Pardubice I – Bílé Předměstí

<https://printer-net.cz/>

JAK ZAČÍT S DIGITÁLNÍ MALBOU

U každého umělce se někdy projeví zájem o digitální kresbu a pokud se do tohoto zájmu ponoříte, je možné, že objevíte krásný digitální svět. Pojdme se společně podívat na nějaké tipy a rady, jak vlastně začít a třeba i zahnat nějaké vaše starosti.

» Je potřeba učit se znovu kreslit?

Ne, teorie, kterou využíváte v klasickém kreslení či malbě, se využívají i zde, ať už používáte jakoukoliv techniku. Avšak pár věcí se naučit muset budete, a to práci s grafickým editorem. Budete tedy potřebovat zjistit informace o svém grafickém rozhraní, ale i o svém grafickém tabletu.

» Co budete potřebovat?

Předpokládám, že funkční počítač na grafiku již máte, takže pokud nechcete kreslit myší, což bych nedoporučoval, budete potřebovat grafický tablet a k němu stylus. Pokud bude váš tablet dotykový, doporučil bych i rukavici, ale ta není potřeba.

» Co jsou vlastně grafické tablety?

Grafické tablety mohou být s vestavěnou obrazovkou nebo bez ní. Tablety s obrazovkou jsou podobné klasickým tabletům, či monitorům s vnímáním doteku. Na rozdíl od nich však grafické tablety dokážou číst i tlak tahů při kreslení. Výhodou tabletů s obrazovkou je kresba přímo před očima, což je velmi podobné klasickému kreslení. Nevýhodou je však jejich vysoká cena. Tablety bez obrazovky jsou nejoblíbenější a nejčastější. Při kreslení na tento druh tabletu se grafik při kresbě dívá na monitor, kde se mu kresba zobrazuje. Výhodou je kompaktnost i cena. Nevýhodou je však potřeba si zvyknout na tento typ kresby a mít dobrou koordinaci ruky a očí.

» V jakých programech kreslit?

Tahle část je převážně na vás, a na tom, co chcete, aby daný program uměl. Pro rastrovou grafiku můžeme doporučit Adobe Photoshop, PaintTool SAI, Corel Painter. Pro vektorovou grafiku máme Adobe Illustrator, Corel Draw. Také existuje program ArtRage, který napodobuje tradiční techniky, jako jsou například olejomalba, akvarel a další.



Digital Artist Using Pen Display Tablet. Online. In.: Dostupné z: <https://pixabay.com/>. [cit. 2024-05-16].

V tomto programu si také můžete nastavit texturu listu, tvar štětce, a další.

» Jaké jsou výhody kresby na grafickém tabletu?

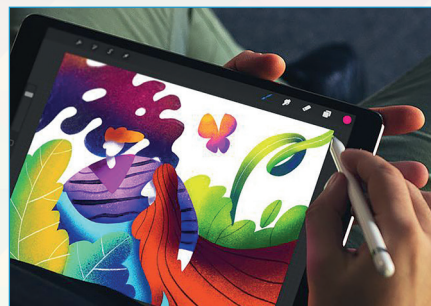
Jedna z největších výhod je nemožnost si danou práci zkažit. Vaší práci si můžete uložit v jakémkoliv momentu. Tím pádem, pokud něco pokazíte, můžete se hned vrátit do chvíle, ve které to můžete opravit. Další výhodou je možnost různého zobrazení originálního obrázku na různých zařízeních i neomezené kopírování.

» Jaké jsou nevýhody kresby na grafickém tabletu?

Největší nevýhodou je nutnost před finálním tiskem vašeho výtvaru provést spoustu úprav (barevné korekce, správné tiskové nastavení, a mnoho dalších), aby vaše dílo vypadalo na papíře stejně jako na obrazovce. Celkově je jednoduché na tabletu něco udělat, ale je obtížné udělat něco, co bude doopravdy stát za to. Proto budete muset věnovat hodně čas hledání informací a naučit se je využívat.

» Můžete kombinovat kresbu na papíře s digitální kresbou?

Určitě! Můžete začátky díla vytvořit na papíře, potom jej skenerem nahrát na počítač a pokračovat digitálně. Nebo i naopak. Avšak nesmíte opět zapomenout na správné úpravy, ať už barev či tisku.



Digital Art Inspiration, <https://dribbble.com/shots/5427161-Digital-Art-Inspiration>. [cit. 2024-05-16].

Tak a teď už víte, jak a kde začít, tak už zbývá jen někde sehnat grafický tablet, připojit svého uměleckého ducha a začít vytvářet. A netrapte se, když vaše začátky úplně nevyjdou, začátky jsou vždycky nejtěžší. 🌸

Jaroslav Secký, 3.G

KNIŽNÍ OKÉNKO S KRYŠTOFEM HESSEM

Poslední dobou jsem objevil úžasnou knižní sérii, která mě zcela pohltila – „Heaven’s Official Blessing“.

Tato série od autorky Mo Xiang Tong Xiu mě zavedla do fascinujícího světa božských bytostí, dobrodružství a nečekaných zvratů.

Příběh začíná s bohem pádu Xie Lianem, kdysi slavným nebeským princem, který je opět poslán na zem, aby vyřešil záhadu kolem svého pádu a ztraceného statusu. S ním je jeho věrný a charismatický druh, záhadný duch San Lang. Jejich dobrodružství plné intrik a překážek mě naprosto uchvátilo.

Co mě na této sérii nejvíc zaujalo jsou skvěle vykreslené postavy. Xie Lian není typickým hrdinou, ale spíše kombinací jeho dobrých úmyslů a neobratnosti,

což ho činí snadno identifikovatelným pro čtenáře. Jeho vztah se San Langem také přináší do příběhu hloubku a emocionální rozměr, který mě zasáhl až do srdce.

„Heaven’s Official Blessing“ není jen další fantasy příběh, je to cesta objevování sebe sama, přátelství a síly, která tkví v nejneočekávanějších místech. Pro ty, kteří hledají knihu plnou tajemství a dobrodružství a trochu filozofie o zamýšlení se nad světem, je tato série bezpochyby tou pravou volbou. Stačí se ponořit do jejích stránek a nechat se unést dobrodružstvím, která vás vezmou za srdce. ✨

[Kryštof Hess](#), 3.G



Zdroj obrázky: Tian Guan CI Fu – English Edition Cover Vol 1

FASCINUJÍCÍ SVĚT VEKTOROVÉ GRAFIKY

V dnešním digitálním světě se s grafikou setkáváme na každém kroku. Ať už se jedná o webové stránky, reklamní kampaně, mobilní aplikace nebo animace, všude spatřujeme poutavé vizuály, které v nás vyvolávají emoce a sdělují nám informace. V tomto článku se ponoříme do fascinujícího světa vektorové grafiky a prozkoumáme její kouzlo a všestrannost.

» Co je to vektorová grafika?

Na rozdíl od rastrové grafiky, která je tvořena z barevných pixelů, vektorová grafika využívá matematické vzorce k popisu objektů. To znamená, že obrázky ve vektorové grafice jsou nekonečně škálovatelné bez ztráty kvality. Můžete je zvětšovat i zmenšovat, aniž by se rozpixelovaly, a tak jsou ideální pro logo design, tiskové materiály a webovou grafiku.

» Výhody vektorové grafiky:

- » Nekonečná škálovatelnost
- » Ostré a čisté linie i při velkém zvětšení
- » Malá velikost souborů
- » Snadná editace objektů
- » Vhodná pro tisk i digitální použití

» Populární nástroje pro vektorovou grafiku:

Mezi nejnámější programy pro práci s vektorovou grafikou patří Adobe Illustrator, Inkscape a CorelDRAW. Každý z nich nabízí širokou škálu funkcí a nástrojů pro tvorbu a úpravu vektorových obrázků.

» Příklady využití vektorové grafiky:

- » Logo design
- » Tiskové materiály (brožury, letáky, vizitky)
- » Webová grafika (ikony, tlačítka, infografiky)
- » Animace a ilustrace
- » Mapové podklady
- » Technické výkresy

Na závěr bych rád dodal, že vektorová grafika je mocný nástroj pro

kreativní vyjádření a komunikaci. Díky své všestrannosti a praktickým vlastnostem nachází uplatnění v široké škále oblastí. Pokud vás láká svět grafiky, ať už jako profesionála nebo hobbystu, vektorová grafika vám otevírá dveře do fascinujícího světa plného možností. ✨

[David Vitáček](#), 3.G



ZÁKLADY 3D POLY MODELOVÁNÍ: TVŮRČÍ SVĚT GRAFIKY

Vstup do světa 3D grafiky otevírá dveře nekonečné kreativity a možností. Jednou z klíčových technik, která nás zavádí do této fascinující dimenze, je poly modelování. V tomto článku se podíváme na základy této metody a jak může obohatit tvůrčí proces každého, kdo se rozhodne prozkoumat svět 3D designu.

» Co je poly modelování?

Poly modelování je technika vytváření 3D objektů pomocí polygonů, což jsou jednoduché geometrické tvary jako trojúhelníky, čtverce nebo obdélníky. Tyto polygony jsou propojeny do sítě, která tvoří povrch objektu. Tento povrch může být následně texturován, osvětlen a animován, čímž vzniká realistický 3D model.

» Jak začít s poly modelováním?

Výběr softwaru: Existuje mnoho softwarových nástrojů pro poly modelování, jako je Blender, Autodesk 3ds Max, Maya nebo Cinema 4D. Vyberte si ten, který vám nejlépe vyhovuje a začněte objevovat jeho možnosti.

Základní tvary: Většina modelů začíná s jednoduchými základními tvary jako jsou krychle, válec, nebo koule. Tyto tvary lze následně deformovat, spojovat a upravovat, aby vytvořily složitější objekty.

Topologie: Při poly modelování je důležité dbát na správnou topologii, což znamená rozložení polygonů na

povrchu objektu. Dobrá topologie zajišťuje, že se objekt správně animuje a texturuje.

Detaily a textury: Po vytvoření základního tvaru můžete přidat detaily jako jsou hrany, záhyby nebo textury, které objektu dodají život a realismus.

» Proč je poly modelování důležité?

Flexibilita: Poly modelování umožňuje tvůrcům vytvářet prakticky cokoli si dokážou představit, od postav a stvoření až po architektonické prvky a stroje.

Všestrannost: Vzhledem k tomu, že poly modelování je základní technika ve většině 3D designových programů, umožňuje uživatelům snadnější přechod mezi různými aplikacemi a platformami.

Profesní perspektiva: Schopnost pracovat s polygony je klíčová dovednost v oblastech jako je herní design, vizuální efekty ve filmu a reklamní průmysl. Znalost poly modelování může tedy poskytnout užitečnou konkurenční výhodu při hledání práce v těchto odvětvích.

» Osobní zkušenost

Poly modelování mi přijde jako jedna z nejzábavnějších částí vůbec ve 3D designu. Prakticky jste schopni vymyslet a následně vymodelovat úplně cokoli, od nejmenších součástek až po monstrózní stavby a podobné věci. Z designu mi 3D modelování přijde také i nejvíce zajímavé, kvůli jeho komplexnosti a možnostem, které lze využít. Práce v 3ds Maxu mi vyhovuje a postupy jsou poměrně jednoduché na pochopení.

» Závěr

Poly modelování je základní technikou, která otevírá dveře do světa 3D designu a grafiky. S vhodným softwarovým nástrojem a trochou praxe můžete vytvářet úžasné 3D modely a objevovat nekonečné možnosti, které tato technika nabízí. Takže neváhejte a ponořte se do světa poly modelování – vaše tvůrčí možnosti jsou neomezené! 🌀

[Jan Jirek, 3.G](#)



Autor: Computerizer. Původní název: low-poly-3614652_1920

Datum zveřejnění: 19. 8 2018

Vydavatel: <https://pixabay.com/users/computerizer-4588466/>

Zdroj: <https://pixabay.com/illustrations/low-poly-3d-rendering-city-town-3614652/>



Vůně adrenalinu, elegance designu a síla inovace – to vše spojuje legendární automobilovou značku Porsche. Již od svých skromných začátků v dílně Ferdinanda Porscheho po dnešní mezinárodní úspěchy a ikonické modely, Porsche představuje symbolem excelence a vášně pro automobilový průmysl.

Začátky Porsche se datují až do 30. let 20. století, kdy inženýr Ferdinand Porsche založil svou vlastní automobilku s vizí vytvářet vozy, které budou spojovat luxus, výkon a spolehlivost. Od prvního modelu Porsche 356 až po nejnovější Porsche Taycan, značka nepřestává překvapovat svými inovacemi a vysokými standardy.

Porsche spolupracovalo s několika významnými designéry a designovými studii během své historie, což přispělo k vytvoření některých nejslavnějších

a nejkoničtějších automobilových designů.

Jedním z klíčových designérů spojených se značkou Porsche byl Ferdinand „Butzi“ Porsche, který navrhl první sériově vyráběný model Porsche 911, který byl uveden na trh v roce 1963. Jeho práce na designu Porsche 911 zásadně ovlivnila vývoj automobilového designu a stal se ikonickým symbolem značky.

Dalším významným designérem spojeným s Porsche byl Anatole „Tony“

Lapine, který se podílel na designu několika modelů, včetně Porsche 928 a Porsche 944.

V současnosti je vývoj designu vozů Porsche řízen interním týmem designérů pod vedením Michaela Mauera, který je šéfdesignérem značky od roku 2004. Mauer je známý svým přístupem k čistým a elegantním designům, které zachovávají dědictví značky Porsche a zároveň se adaptují na moderní automobilové trendy. 🌸

[Adam Růžek](#), 3.G

GRAFIK VYTVOŘIL S POMOCÍ AI SNÍMKY ZVÍŘAT Z TAJEMNÝCH SVĚTŮ, VYSTAVUJE JE V ZOO VE VYŠKOVĚ

Vytvoření fantaskních bytostí, které připomínají podivuhodná stvoření z nekonečných území vesmíru, není již jen doménou sci-fi filmů. Díky genialitě grafika Jakuba Bössera a podpoře umělé inteligence se tyto bytosti staly realitou, kterou můžete obdivovat ve vyškovské zoologické zahradě až do února.

Bösserův talent a fascinace sci-fi vesmírem se propojily s inovativními technologiemi. Využitím umělé inteligence a technologie Stable Diffusion dokázal přetavit svou představivost v obrazy tajemných tvorů. I když vznikly z něčeho, co by se mohlo zdát jako hra s fantazií, tyto tvory mají schopnost magneticky přitahovat pozornost diváků.

Každý obraz těchto mimozemských tvorů je unikátní kombinací umělecké vize, technického know-how a sofistikovaného zadávání instrukcí. Bösserův

počítač tak vygeneroval celou škálu bytostí, které zastávají hlavní roli v jeho uměleckém díle.

Zvířata z jeho mimozemské zoo mají širokou škálu podob, od zářících vlků až po svítící klokany. Inspirací byli leguáni, antilopy i mořští tvorové, přičemž počítačový program přetváří tyto vzory na fascinující bytosti, které by mohly konkurovat i filmovým efektům.

Bösser zdůrazňuje, že jeho tvorby se vyhýbá hororovým motivům a raději tvoří bytosti, které osloví estetickým způsobem. Pro něj je důležité, aby jeho

tvorby byly nejen poutavé, ale také inspirativní, a aby divákům umožnily odletět do světů fantazie.

Tento projekt ukazuje, jak umělá inteligence může být nástrojem pro kreativitu a inovaci v uměleckém světě. I když počítač dokáže zhmotnit vizuální představy, je stále potřeba lidské ruky a myšlení pro finální dotvoření každého obrazu. Takže každý tvor v této mimozemské zoo je skutečně originální a jedinečný. 🌌

[Pavel Fuxa](#), 3.G



VIDEOHERNÍ SVĚT HRY WORLD OF WARCRAFT PO 20 LETECH

Téma, o které se zajímám již několik let, je videoherní svět hry World of Warcraft, často zkracováno jako WoW. Tato hra ve své době patřila mezi jedny z nejpoblárnějších a nejvíce oceňovaných MMORPG (Masively Multiplayer Online Role-Playing Game) her všech dob. Od svého vydání v roce 2004 získala neuvěřitelnou fanouškovskou základnu a stala se jedním z nejvíce ikonických titulů ve světě videoher.

World of Warcraft byl vyvinut společností Blizzard Entertainment. Hra byla vytvořena ve vlastním herním enginu, který Blizzard vyvinul interně. Tento engine, nazvaný „Blizzard’s World of Warcraft Engine“ (zkráceně „WoW Engine“), byl postaven speciálně pro tento titul a umožnil vývojářům vytvořit rozsáhlý a působivý svět Azerothu, ve kterém se hra odehrává.


Grafický styl World of Warcraft je jedním z jeho nejcharakterističtějších prvků a byl klíčový pro jeho úspěch. I když byly hry v té době vyvíjeny s grafikou vyšší kvality, Blizzard se

rozhodl pro stylizovaný vizuální design, který připomíná kreslený film. Toto rozhodnutí se ukázalo jako mimořádně úspěšné, protože umožnilo hře stále vypadat čerstvě a poutavě i po mnoha letech.

Grafika ve WoW je plná detailů, které jsou barvitě a výrazné. Postavy, stvoření a prostředí jsou pečlivě navrženy tak, aby vytvářely dojem života a pohybu. Kombinace realistických a fantastických prvků dává hře zvláštní estetiku, která je jedinečná v rámci žánru.

Navíc, i když původní grafika World of Warcraft byla ohromující, Blizzard

neustále aktualizuje a vylepšuje grafický engine a efekty ve hře. To znamená, že i po letech od vydání má World of Warcraft stále moderní a atraktivní vzhled.

World of Warcraft nejenže zaujalo miliony hráčů po celém světě svým bohatým herním světem a nesčetnými dobrodružstvími, ale také svým unikátním grafickým stylem. Stylizovaný design přispěl k trvalému úspěchu hry a dodává jí nezaměnitelnou identitu mezi ostatními MMORPG. 

[Nikolas Magerčák, 3.G](#)



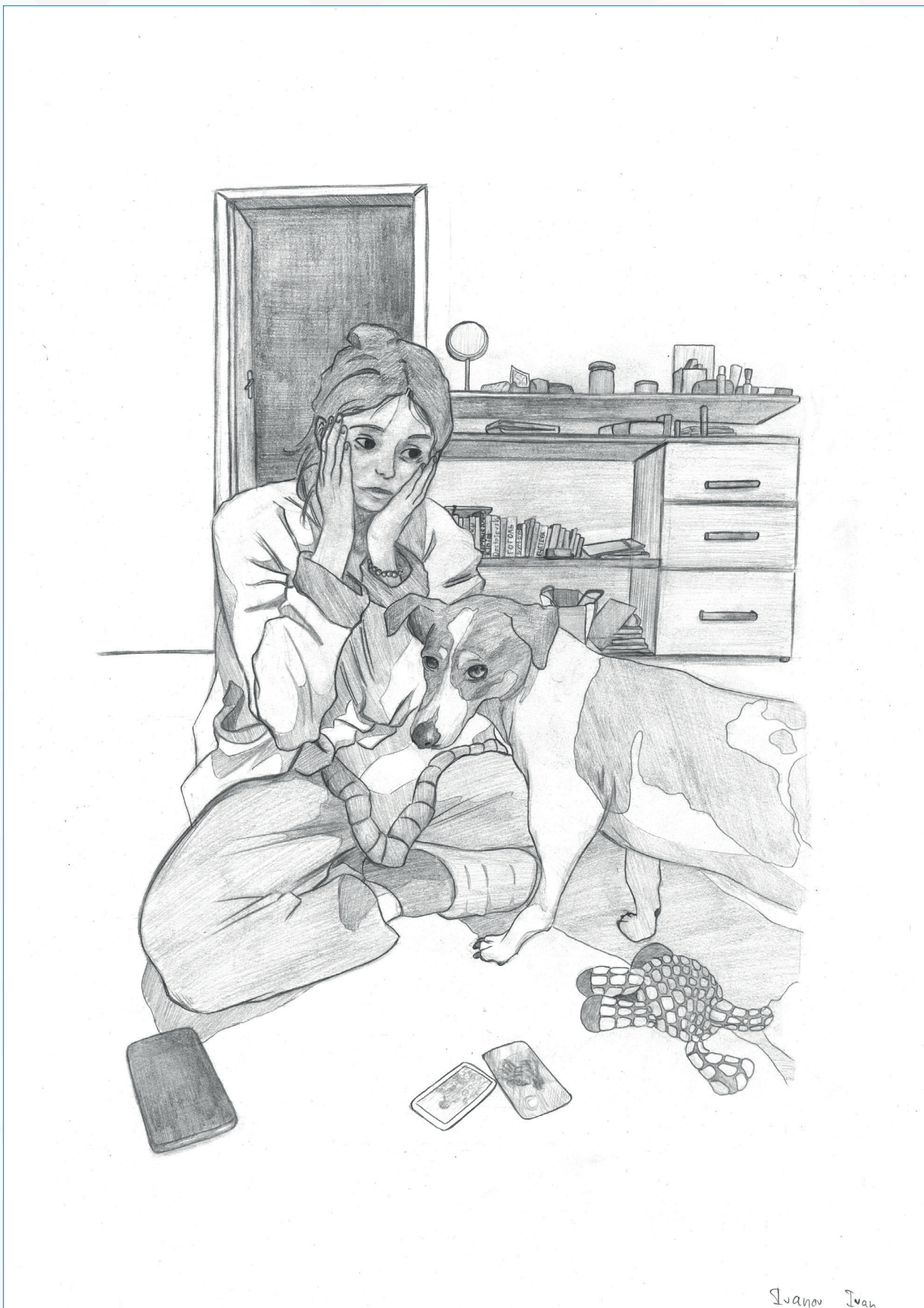
TVŮRČÍ PROSTOR ŽÁKŮ A STUDENTŮ



[Ladislav Horák](#), 1.G, název: Chuť po moci
digitální tvorba

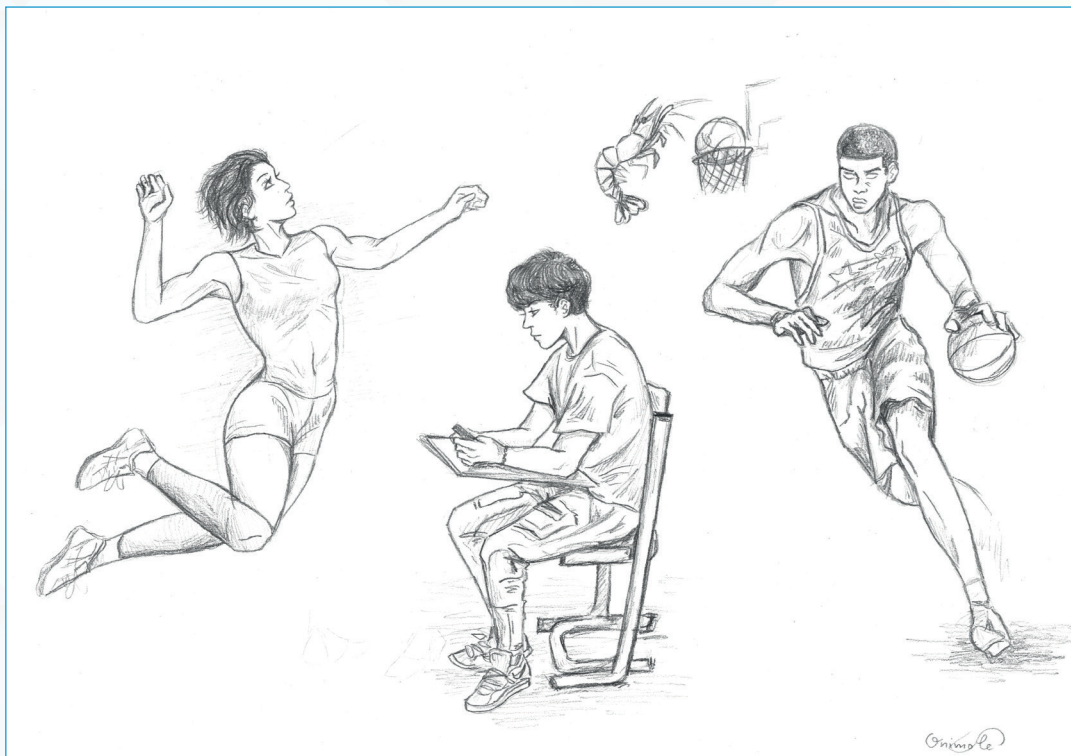


TVŮRČÍ PROSTOR ŽÁKŮ A STUDENTŮ



Ivan Ivanov, 1.G, název: Figurální kompozice
kresba tužkou

TVŮRČÍ PROSTOR ŽÁKŮ A STUDENTŮ



Onimole Izabella Janelle, 1.G, název: Figurální kompozice
kresba tužkou



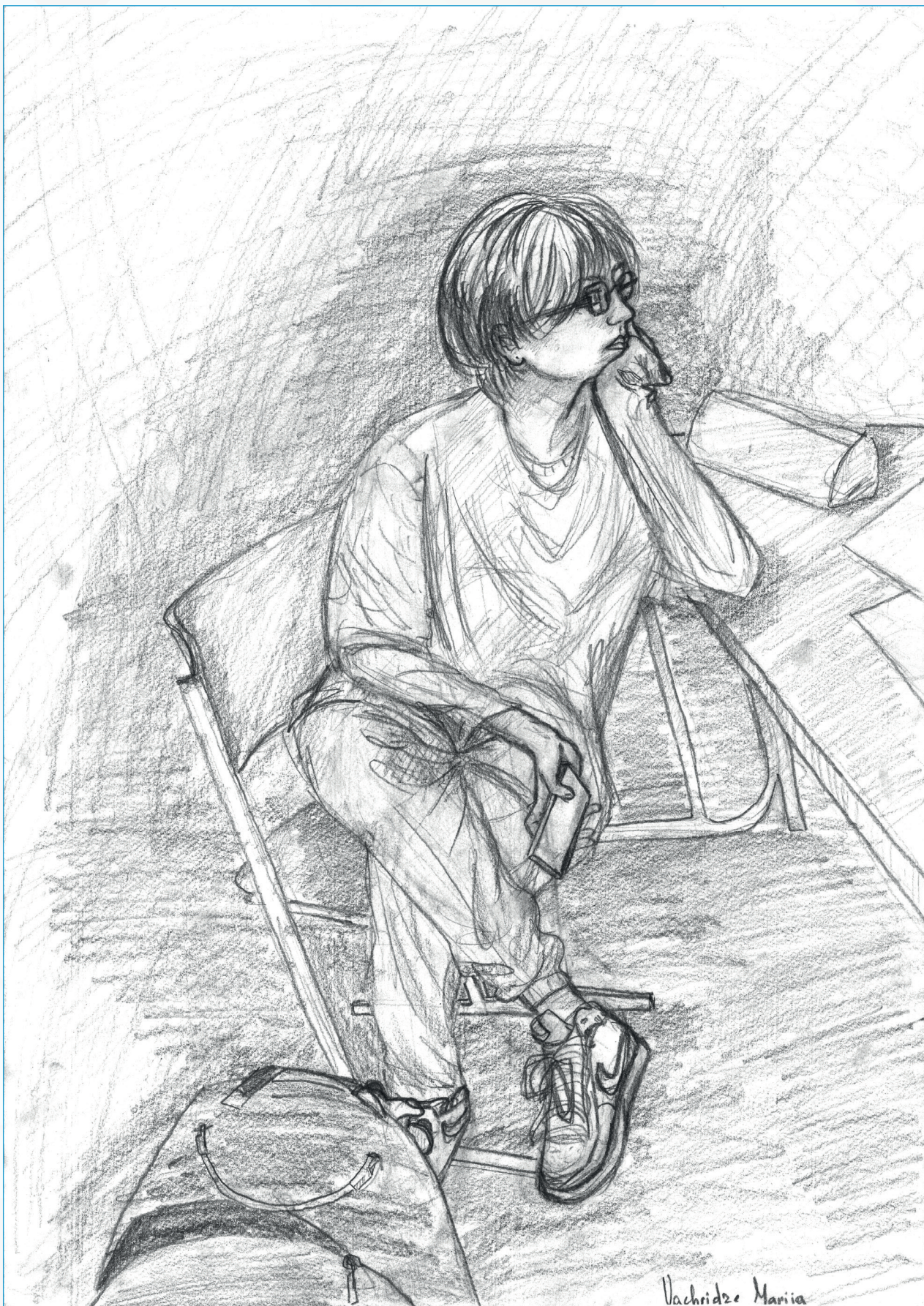
Valérie Šprojarová, 1.G, název: Figurální kompozice
kresba tužkou

TVŮRČÍ PROSTOR ŽÁKŮ A STUDENTŮ

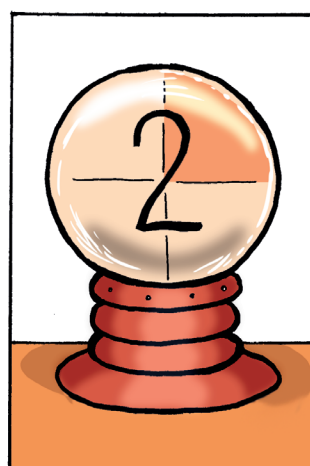
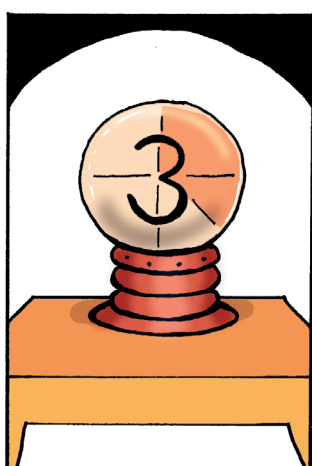
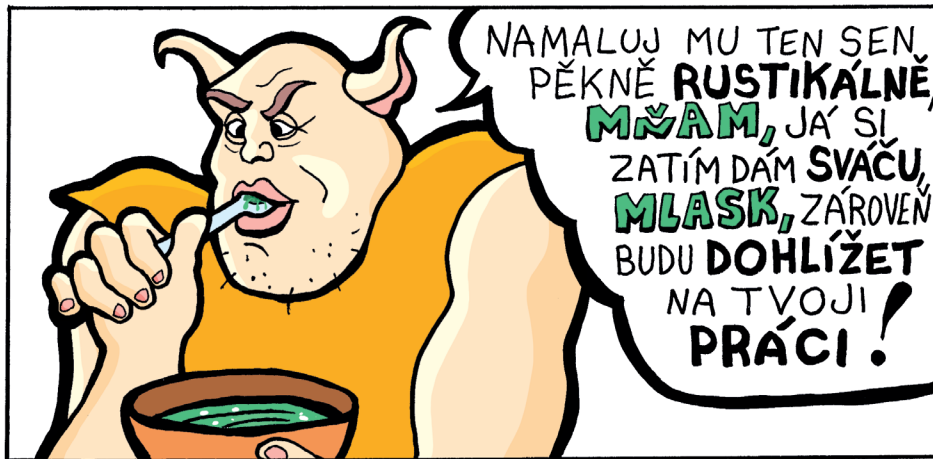
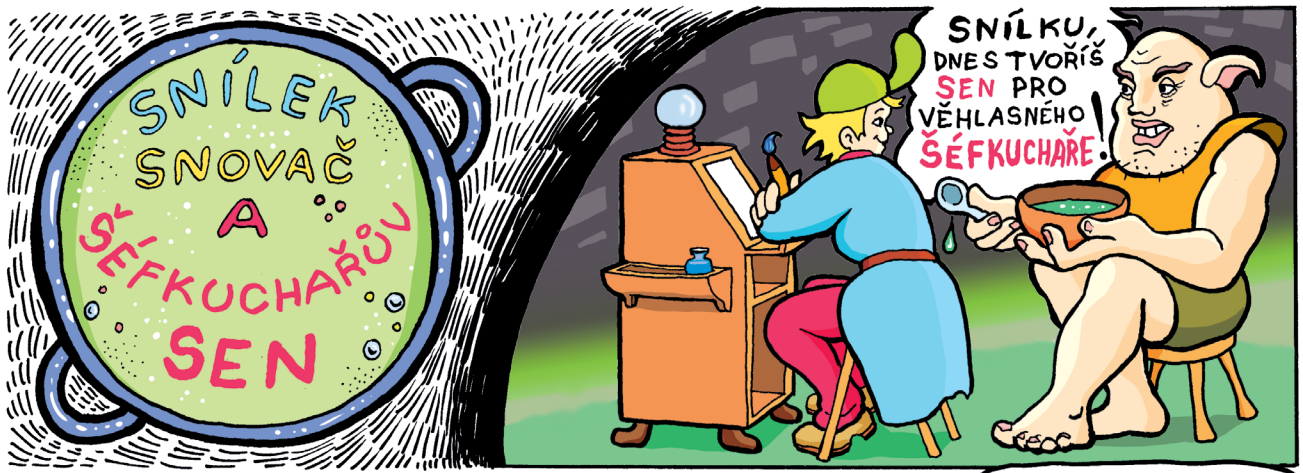


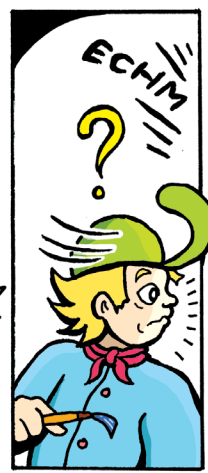
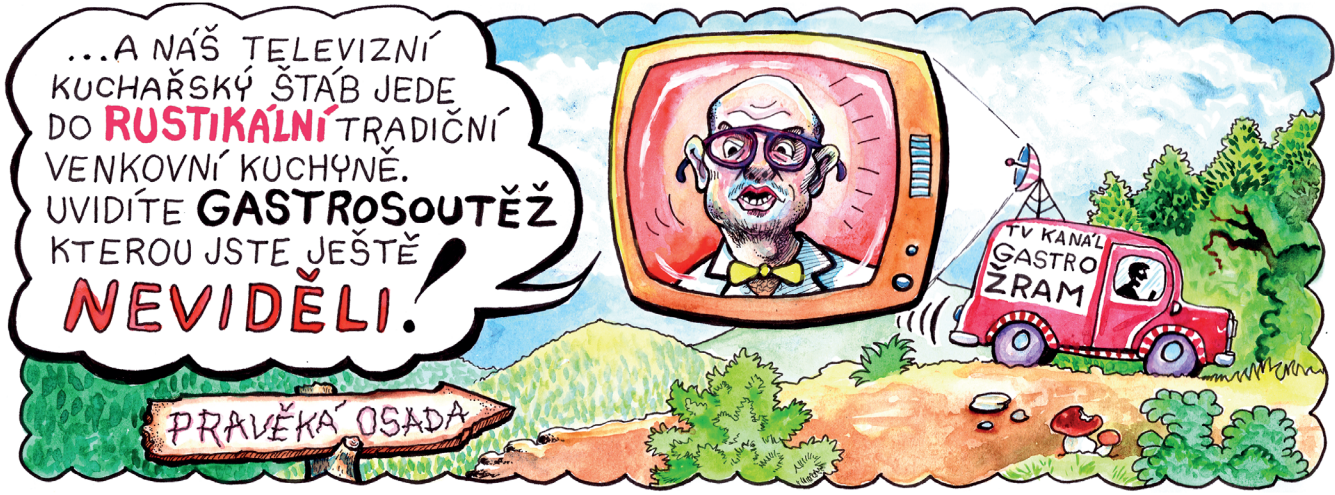
Tereza Pipková, 1.G, název: Figurální kompozice
kresba tužkou

TVŮRČÍ PROSTOR ŽÁKŮ A STUDENTŮ



Mariia Vachridze, 1.G, název: Figurální kompozice
kresba tužkou





KALENDÁRIUM



- » **pondělí 3. 6. 2024: ZZ 2024 – písemná část** celý den
- » **úterý 4. 6. 2024: Třídnická hodina** 8:00 – 8:45
- » **čtvrtek 6. 6. 2024: Slavnostní předávání maturitních vysvědčení** celý den
- » **pondělí 10. 6. 2024 – pátek 5. 7. 2024: souvislá odborná praxe studentů 1. a 2. ročníku oboru SP** čtyři týdny
- » **úterý 11. 6. 2024 – pátek 14. 6. 2024: Cykloturistický kurz Benecko (3.ME+1.PE)** čtyři dny
- » **pátek 14. 6. 2024: 1. kolo přijímacího řízení na VOŠ** 8:00 – 13:30 v B130
- » **sobota 15. 6. 2024 – sobota 22. 6. 2024: Vodácký kurz pro žáky třetích ročníků – Rakousko** jeden týden
- » **pondělí 17. 6. 2024 – středa 19. 6. 2024: Absolutoria na VOŠ** tři dny v B130
- » **pondělí 17. 6. 2024 – pátek 21. 6. 2024: Sportovní kurz pro žáky třetích ročníků – Seč** pět dnů
- » **úterý 18. 6. 2024 – čtvrtek 20. 6. 2024: ZZ 2024 – ústní část** tři dny
- » **úterý 18. 6. 2024: Prostor pro porady předmětových sekcí** 8:00 – 8:45
- » **čtvrtek 20. 6. 2024: SOČ 2024 – pořádání celostátní přehlídky – přípravné práce** celý den
- » **pátek 21. 6. 2024 – neděle 23. 6. 2024: SOČ 2024 – pořádání celostátní přehlídky** tři dny
- » **pátek 21. 6. 2024: Ředitelské volno** celý den
- » **úterý 25. 6. 2024: Uzavření klasifikace za 2. pololetí** do 16:00
- » **středa 26. 6. 2024: slavnostní předávání diplomů absolventům VOŠ** 11:00 – 12:00 v sálu J. Kašpara KÚ
- » **středa 26. 6. 2024: Vyplnění zprávy TU** do 11:30
- » **středa 26. 6. 2024: Klasifikační porada za 2. pololetí školního roku 2023/2024** 12:00 – 14:00
- » **čtvrtek 27. 6. 2024: Vysvědčení – tisk, podpis** celý den
- » **čtvrtek 27. 6. 2024: 2. kolo přijímacího řízení na VOŠ** celý den
- » **pátek 28. 6. 2024: Výdej vysvědčení za druhé pololetí školního roku 2023/2024** 8:00 – 8:45
- » **pátek 28. 6. 2024: Závěrečná provozní porada** 9:30 – 10:00
- » **sobota 29. 6. 2024 – neděle 1. 9. 2024: LETNÍ PRÁZDNINY** dva měsíce



@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 FOTÍTE? 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>

