



Smíchovská střední
průmyslová škola
a gymnázium

Presloviný

OD STUDENTŮ... PRO VŠECHNY!

SKIRMIS
STŘEDNÍ ŠKOLA
ČESKÁ



2025/10

Soutěž Haxagon Skirmis v Next Zone

Jak probíhaly Vánoce na SSPŠ?

Úspěchy v Robosoutěži 2024

OBSAH

01/2025



04

REPORT VÝSLEDKY SOUTĚŽE HAXAGON SKIRMISH V NEXTZONE!



06

REPORT JAK VYPADALY VÁNOCE NA SSPŠ?



REPORT ÚSPĚCHY SSPŠ NA ROBOSOUTĚŽI 2024

ÚSPĚCHY SSPS NA ROBOSOUTĚŽI 2024

**Vše nejlepší do nového
roku 2025 Vám přeje
celá redakce školního
časopisu presloviny!**

Presloviny.cz



@presloviny

SOUTĚŽ HAXAGON SKIRMISH V NEXTZONE!

S O P H I E K O U D E L O V Á

V úterý 10. prosince se v Next Zone Event Space konalo již třetí kolo soutěže v HAXAGONU pro střední školy Středočeského kraje. Soutěžící na prvních třech místech čekaly i ceny.

V prosinci se studenti z 23 různých středních škol zúčastnili soutěže HAXAGON Skirmish Střední Čechy 2024. Akci organizovali profesori David Sýkora, Nathan Němec a Jan Hanzal ze Smíchovské střední průmyslové školy a manažer Petr Sýkora. Úlohy byly primárně z oblastí bezpečnosti webových aplikací, operačních systémů, sítí, forenzní a síťové analýzy, kryptografie, programování a OSINT. Soutěžící však nepotřebovali mít žádnou předchozí zkušenost s progmem HAXAGON. První místo obsadil Vojtěch Čepička s 99 body z Gymnázia Říčany a za své umístění obdržel Steam Deck. Na druhé místo se dostal Adam Šácha s 66 body z Gymnázia Jana Palacha Mělník a získal Nintendo Switch. Na třetím místě, které bylo oceněno Raspberry Pi 5 StarterKitem, se umístil s 50 body Jan Tauber z Gymnázia Kladno. Na zahájení a předávání cen byl spolu s radním Milanem Váchou pro školství Středočeského kraje přítomen i ředitel Smíchovské střední průmyslové školy a gymnázia Radko Sáblik.

„Jednak byli pozváni žáci i z mnoha gymnázií, jednak jsme měli připravený odborný program pro pedagogický doprovod včetně workshopu věnovanému možnostem dalšího zkvalitnění podpory pedagogů při jejich činnosti. Výsledky nám tak potvrdily správnost našeho rozhodnutí poskytovat platformu nejen pro standardní výuku IT a KB na odborných školách, ale využít ji i pro motivaci a rozvoj talentovaných žáků, kteří jsou rozeseti na různých středních školách po celé ČR,“ vyjádřil se jeden z organizátorů manažer pan Petr Sýkora. Akce podle něj byla hodnocená ze strany pedagogů i žáků pozitivně. **„Děkujeme Smíchovská střední průmyslové škole a gymnáziu a Next Zone Event Space za perfektní spolupráci,“** dodal Sýkora.

„Jsem moc rád, že se další soutěž pro studenty středních škol Středočeského kraje mohla uskutečnit v naší Next Zone Event Space,“ uvedl ředitel Smíchovské střední průmyslové školy a gymnázia Radko Sáblik. V prosinci se studenti z 23 různých středních škol zúčastnili soutěže HAXAGON Skirmish Střední Čechy 2024. Akci organizovali profesori David Sýkora, Nathan Němec a Jan Hanzal ze Smíchovské střední průmyslové školy a manažer Petr Sýkora. Úlohy byly primárně z oblastí bezpečnosti webových aplikací,

operačních systémů, sítí, forenzní a síťové analýzy, kryptografie, programování a OSINT. Soutěžící však nepotřebovali mít žádnou předchozí zkušenost s progmem HAXAGON. První místo obsadil Vojtěch Čepička s 99 body z Gymnázia Říčany a za své umístění obdržel Steam Deck. Na druhé místo se dostal Adam Šácha s 66 body z Gymnázia Jana Palacha Mělník a získal Nintendo Switch. Na třetím místě, které bylo oceněno Raspberry Pi 5 StarterKitem, se umístil s 50 body Jan Tauber z Gymnázia Kladno. Na zahájení a předávání cen byl spolu s radním Milanem Váchou pro školství Středočeského kraje přítomen i ředitel Smíchovské střední průmyslové školy a gymnázia Radko Sáblik.

„Jednak byli pozváni žáci i z mnoha gymnázií, jednak jsme měli připravený odborný program pro pedagogický doprovod včetně workshopu věnovanému možnostem dalšího zkvalitnění podpory pedagogů při jejich činnosti. Výsledky nám tak potvrdily správnost našeho rozhodnutí poskytovat platformu nejen pro standardní výuku IT a KB na odborných školách, ale využít ji i pro motivaci a rozvoj talentovaných žáků, kteří jsou rozeseti na různých středních školách po celé ČR,“ vyjádřil se jeden z organizátorů manažer pan Petr Sýkora. Akce podle něj byla hodnocená ze strany pedagogů i žáků pozitivně. **„Děkujeme Smíchovská střední průmyslové škole a gymnáziu a Next Zone Event Space za perfektní spolupráci,“** dodal Sýkora.

„Jsem moc rád, že se další soutěž pro studenty středních škol Středočeského kraje mohla uskutečnit v naší Next Zone Event Space,“ uvedl ředitel Smíchovské střední průmyslové školy a gymnázia Radko Sáblik.



VÁNOCE NA SSPŠAG

A L E K S A N D R A B R A H A M Y A N

Na SSPŠaG jsme v roce 2024 oslavili Vánoce jako nikdy předtím a v tomto článku se dozvíte, co se u nás dělo.

Zdobení tříd

Ze začátku, první cca 2. – 3. hodiny se zdobily třídy, přičemž všechny třídy s tím vyhrály naplno, jelikož byl později na programu naplánován tzv. „Pohár Tří Sáblíků“ – soutěž o nejlépe vyzdobenou třídu. V průběhu celého programu se studenti mohli procházet po škole a navštěvovat různé atrakce připravené studenty. Studenti tak měli co dělat a že měli na výběr.

V mé třídě, 4.A, byla velmi skvělá atmosféra, hrály koledy, spolužák přinesl elektrickou kytaru, na které občas hrál a uprostřed třídy bylo vyloženo cukroví přinesené spolužáky. Celá třída byla uvolněná a veselá, bavili jsme se a zdobili třídu.

Vánoční nálada po celé škole

Vánoční nálada byla obecně v celé škole – vyzdobené dveře, chodby, třídy, ba i učitelé a studenti. Po chodbách byly postavené „stánky“ (tovřené obyčejnými studentskými lavicemi) s ozdobami, cukrovím a dalšími věcičkami a pochoutkami. V tělocvičně dokonce připravili někteří studenti občerstvení a v jedné z chodeb se podával čerstvý guláš.

Třída 3.C se rozhodla ve své kmenové třídě uspořádat diskotéku – měli tam kouř (který byl, předpokládám, ze suchého ledu), barevná světla, zataženo, skvělou hudbu a výborné jídlo. Před svou učebnu také dali bazének zaplněný vodou a s živým kaprem.

Pohár Tří Sáblíků

Pohár Tří Sáblíků je každoroční soutěž o nejlépe vyzdobenou třídu, konající se o Vánocích a s dlouholetou tradicí. Hodnotili klasicky pan ředitel s jím vybranými profesory a studenty. Letošní žebříček vítězů vypadá takto:

3.C

1.GA

4.A



ROBOTICKÁ SOUTĚŽ NA ČVUT

P E T R T R A N

Tento rok se koná již 15. ročník Robosoutěže konané pod záštitou FEL ČVUT. Na akci bylo mnoho týmů z celé republiky a včetně Smíchovské SPŠ. Tím článkem chceme vám co nejlíp přiblížit k atmosféře plných mechanických součástek mezi tímto zimním obdobím.

Soutěž jen pro „Big-brainery“

V tomto ročníku je přihlášeno více než 170 týmů z celé republiky, základní kolo je proto rozděleno do 4 soutěžních dnů a z každého dne postupuje 8 nejlepších týmů do prosincového finále. Letošní úloha zní „Popelář“ a úkolem je uklidit a roztřídit pingpongové míčky umístěné na hrací ploše do dvou různých zásobníků. Úloha může na první pohled vypadat jednoduchá, avšak pravidla soutěže byla velmi limitující v počtu součástek na povolenou stavebnici Lega EV3 Mindstorm, proto jednoduchá vůbec nebyla.

Za Smíchovské SPŠ prezentovalo 5 týmů, které jsou složeny studenty různých ročníků. Tým FREAKBOT, LOREM ROBOTUM, NE POSLEDNÍ, DSSG a JSME TU JEN PRO ŘÍZKY.

Perspektiva zúčastněných týmů a jejich zajímavá přespávačka

V rámci příprav na první kolo týmy přespávaly ve škole a někteří ladili své roboty až do půl čtvrté ráno. Kromě robotů zažili zcela neobvyklé příhody. Školní alarmy zapínají od 8 hodin večer, proto při pohybu musejí být pozorní. Jenže někteří předem nevěděli, a tak se povedlo jim náhodou spustit asi 3 krát.

V následujícím dne 21. listopadu na FEL ČVUT probíhalo 3. kolo Robosoutěže. Okolo hracích stolů bylo plných lidí, kteří po jejich robotovi nervózně sledovali. Týmy s dobrým výkonem se dostanou do tzv. „pavouka“ a mohly pokračovat v soutěži.

Po nějakém času v pavoukovi byly už lepší týmy, ale přesto týmy Smíchovské SPŠ nakonec obsadily 1., 2., 4. a 9. místo a do finálového kola soutěže

kvalifikovali jen 3 týmy. Týmy DSSG a JSME TU JEN PRO ŘÍZKY skončili na úžasném, ale bohužel nepostupovém, 9. místě. Měly fakt smůlu a postup jim doslova proklouzl mezi prsty.

Před finálním kolem soutěže znovu přespávali ve škole. Ten den zrovna probíhal DOD, pročez v rámci testování některé týmy prezentovaly, jak robotika na škole probíhá. Během přespávačky robota opravili chyby a zlepšili. Například tým FREAKBOT přidal vlastní gyroskop, protože ty školní jsou už opotřeby. Všichni byli už poučení z minula, proto naštěstí žádný alarm již nespustili, a tak mohli své roboty vylepšovat bez přerušení.

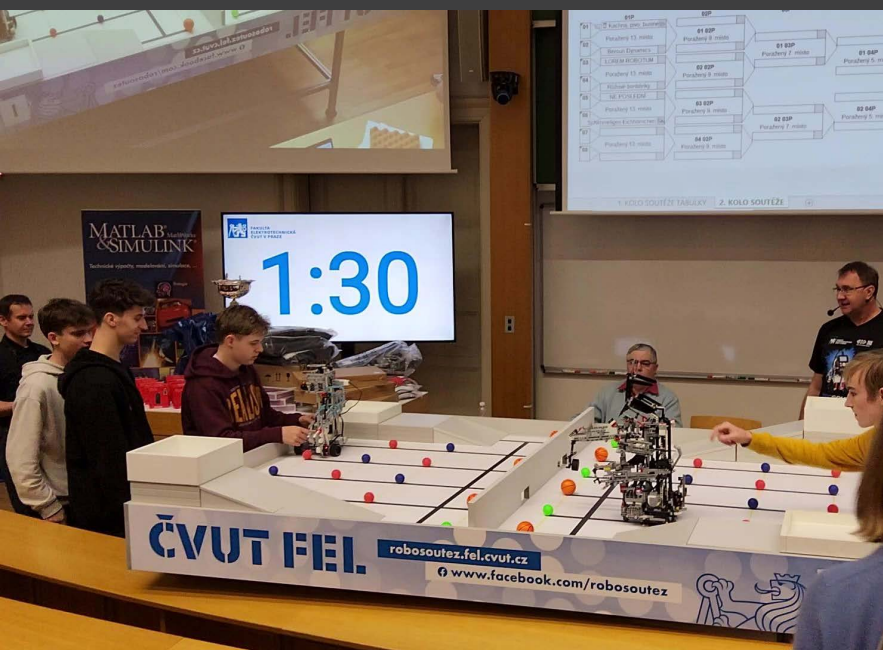
Finále

Ráno týmy vydaly znovu na FEL ČVUT do Zengerovy posluchárny. Pro účastníci už nebylo jednoduché dostat do pavouka jako ve kvalifikačním kole. Přesto podařilo všem týmům ze SSPŠ postupovat dále.

Až najednou dostali až do jednoho z posledních kol, tým FREAKBOT překvapivě byl obviněn za porušení pravidel, konkrétně jelo o přesahu do soupeřícího pole. Soutěž se rychle panovala v paniku a skóre týmu bylo málem neuznáno. Naštěstí tam byl pan Jaroslav Kořínek, učitel robotiky a koordinátor pro týmy ze SSPŠ, hrdinsky zastal a je zachráněn. Pan učitel diskutoval s organizátory o pravidlech, poté téměř všichni došli ke shodě, že pravidla byla nejasně popsána. Bez přesahu robota by prakticky nebylo možné nepříteli férově uškodit.

Nakonec tým FREAKBOT s robotem nečekaně uspěl na třetím místě celorepublikového středoškolského finále robosoutěže. Další v pořadí z Smíchovské SPŠ se umístil tým LOREM ROBOTUM na 7. místě a v neposlední řadě tým NE POSLEDNÍ na 9. místě.

„Za tým FREAKBOT jsme určitě spokojeni s naším výsledkem, vzhledem k tomu, že jsme se této soutěže účastnili poprvé, si vůbec nemůžeme stěžovat. Doufáme, že se zúčastníme i dalšího ročníku, poněvadž jsme si to opravdu užili a chceme více řízků.“ popisoval Saksun Petr.



GAME DEVELOPERS SESSION 2024: KLÍČOVÁ UDÁLOST PRO HERNÍ PRŮMYSL

Š I M O N G A Z D O

Game Developers Session (GDS) spojila přes 2 000 účastníků a více než 100 odborníků, včetně Alexeje Pažitnova, tvůrce Tetrisu, a Deana Halla, autora DayZ. Konference nabídla přednášky, workshopy a networking na témata jako AI, indie vývoj či realistické hry, čímž podpořila růst středoevropského herního průmyslu.

Game Developers Session (GDS) je každoroční konference, která spojuje profesionály, studenty a širokou veřejnost se zájmem o herní průmysl. Jedná se o klíčovou událost pro všechny, kteří se zajímají o vývoj her, technologie a marketing v herním světě. I proto má stále rostoucí význam, protože herní průmysl dnes generuje více příjmů než hudba a film dohromady. Na konferenci se také proto pravidelně objevují známé osobnosti jako například tento rok Alexej Pažitnov, tvůrce Tetrisu, nebo například Rhianna Pratchett, autorka Tomb Raider.

Letošní ročník GDS přinesl více než 100 významných řečníků, kteří diskutovali o nejnovějších trendech, technologiích a problémech v oblasti her a indie her. Mezi nimi byli také známí vývojáři jako například Dean Hall, autor DayZ, nebo Brian Fargo, zakladatel Interplay Entertainment či developři, kteří stáli za vývojem originálního Falloutu. Konference zahrnovala široký rozsah přednášek a workshopů zaměřených na aktuální témata, jako jsou například umělá inteligence, práva indie developerů a nezávislý vývoj her.

Součástí letošního GDS byl také bohatý program od Českých vývojářů, jako jsou Dan Vávra, designer 1. a 2. Mafie a Martin Klíma, producent Kingdom Come Deliverance, kteří se podělili o své zkušenosti v oblastech vývoje realistických her. GDS každoročně nabízí výjimečnou příležitost pro studenty a mladé talenty, jak se setkat s odborníky a získat nové znalosti, které mohou využít ve své kariéře.

Konference se každoročně účastní tisíce návštěvníků, a to nejen z řad profesionálů, ale i herních nadšenců. V roce 2024 jich bylo více než 2 000, a tak letošní GDS úspěšně pokračuje v tradici rozvíjení herního průmyslu ve střední Evropě a poskytuje důležitou platformu pro networking, výměnu zkušeností a nápadů. Pro ty, kteří se akce nemohli zúčastnit byla akce živě vysílána a dále mediálně zaštiťována školním startupem Vertical production.



TEĎ TO CELÝ ROZJEDEME! POKRAČOVÁNÍ AKCÍ UNIE ŠKOL INOVATIVNÍCH.

P A T R I K M Ü L L E R

Další manažerský kemp Uši. Co se zde stalo? Rozjíždí se Aktivizačně-Inspirativní výjezdy, přidala se další škola a začal se diskutovat stav dnešního školství.

Jak jsem zmiňoval již ve článku z Litomyšle, tak v prosinci proběhl další kemp. Tentokrát jsme se my, aktivní studenti z členských škol Uši, sešli na VOŠ a SPŠE v Plzni v termínu 2.–6.12. Výhodou tohoto místa je internát, který této střední škole náleží, protože jsme se zde mohli levně a pohodlně ubytovat a zároveň jsme měli k dispozici skvělá zázemí, které nám umožnilo efektivní organizaci našeho programu.

Na tento kemp s námi přijeli i noví členové, protože od posledního kempu se přidaly další dvě školy, čímž počet členských škol stoupl na krásných 13. Ještě před začátkem prací na projektech jsme patřičně nové delegáty z Mendelova gymnázia v Opavě a Střední školy spojů a informatiky v Táboře zasvětili a vše potřebné jim vysvětlili. Díky tomu se mohli snadno zapojit do aktivit, které následovaly, a rychle se adaptovali na pracovní rytmus kempu.

Poté jsme se mohli pustit všichni do práce. Kromě již stávajících projektů, které bylo třeba doladit, se započaly také zcela nové. Jedním z hlavních témat bylo spravování sociálních sítí Uši, což byl zásadní krok k tomu, abychom mohli veřejnosti pravidelně přinášet aktuality. Dále jsme určili přesný program a složení týmů pro Aktivizačně-Inspirativní výjezdy (AIV), které startují už v lednu, přičemž první výjezd proběhne 14.1. v Litoměřicích.

Dalším velkým bodem programu byl Festival Uši, který se uskuteční od 23. do 25. června 2025. Během kempu jsme nejen diskutovali o jeho organizaci, ale rovnou zarezovali termín a místo konání. Novinkou mezi projekty je návrh na reformu školství, který byl sepsán výhradně studenty a je jedním z nejambicióznějších počínů Unie. Také jsme zdokonalili oficiální prezentaci

Uši, která bude hned využita v Litoměřicích, a vytvořili průvodce pro organizaci manažerských i mediálních kempů, což značně usnadní přípravu budoucích akcí. Dalším zajímavým plánem byla diskuse o uspořádání tiskové konference, která by měla proběhnout v někdy budoucnosti.

Produktivní pracovní týden byl nejen náročný, ale i nesmírně inspirativní. Každý z nás měl možnost vidět, jak se naše společné úsilí přetavuje v konkrétní výsledky, které mohou reálně ovlivnit naše okolí. Navíc jsme během celého kempu získávali nové dovednosti a učili se, jak efektivně spolupracovat v týmu. Práce na projektech nás nejen obohatila o zkušenosti, ale také posílila naše vzájemné vztahy.

Po skončení pracovního programu jsme si dopřáli zasloužený odpočinek. Prohlídka Plzeňského pivovaru, spojená s procházkou po městě, byla pro všechny účastníky krásným a zajímavým zážitkem. Internát, kde jsme byli ubytováni, navíc nabízel skvělé možnosti zábavy – kulečnick, stolní fotbal a stolní tenis nám poskytly příležitost k relaxaci a posílení týmového ducha. Tyto aktivity byly skvělou příležitostí k odreagování a nabrání sil na další projekty, které nás čekají.

Z tohoto všeho lze snadno poznat, že Unie už není jen pouhou myšlenkou, ale stává se z ní již něco konkrétní, co má skutečný dopad. Tento kemp byl jasným důkazem, že společnými silami můžeme dosáhnout velkých věcí, a už teď se těšíme na další příležitosti, jak posouvat naše projekty vpřed. Jsme si jisti, že naše budoucí aktivity budou přinášet další pozitivní změny.



PROBLEMATIKA ZÁVISLOSTI NA VIDEOHRÁCH

FILIP KAŠPAR

V rámci posledních desítek let se rozšířila nová závislost v podobě videoher a internetu. V článku popíšu svoje vlastní problémy a vysvětlím metody, jak se mi je daří napravit.

Život dnešních mladých je drasticky jiný než našich rodičů. Stále jsou děti chytré, hloupé a vše mezi. V poslední době se však objevila problematika, která výrazně změnila jak jsou děti ovlivňovány. Viníkem jsou levně dostupné telefony a počítače. Na tento problém jsem narazil ve čtvrté třídě, když jsem dostal svůj první chytrý telefon. Najednou se moje mimo školní aktivity velmi změnily. Dříve jsem chodil s kamarády ven, na kolo a na hřiště. Nyní to bylo čím dál více spojené s telefonem. Speciálně pro děti jsou výrazná světýlka velmi přitažlivá, a mnoho mých spolužáků, včetně mě, začalo trávit čas společně online. Touto dobou to bylo občasné a stále jsme trávili čas jinými aktivitami.

Poté však přišla pandemie viru Covid-19. Díky karanténě, která byla nastolena vládou, jsme byli uzavřeni doma a nevidali jsme se i týdny. Čas jsme trávili hraním online her. Náš den často vypadal tak, že jsme se vzbudili v 7:55 ráno a zapnuli jsme výuku, kterou jsme mnohdy ignorovali. Takto jsme si volali do večera a po celý týden jsme málokdy vyšli ven. V tomto období jsem se do závislosti propadl nejvíce.

I po skončení celostátní karantény jsem trávil všechnu volný čas sezením u počítače a hraním her nebo sledováním videí.

Tento režim mi vydržel až do konce 1. stupně na střední škole. Do té doby jsem žil čistě hédonisticky a nevnímal jsem svoji závislost jako problém. Poté jsem si však uvědomil, že se nijak nerozvíjím, jenom existuji v nějakém prostředí bez větší motivace, než mít zábavu. Hledal jsem způsoby jak se polepšit.

Obecně mohu říci, že je důležité najít si jinou aktivitu, nejlépe venkovní, které poté dáte svůj čas a úsilí. Pro mě to byly aktivity dvě. Začal jsem chodit do posilovny. Původně se mi do ní nechtělo jít, avšak když člověk překoná jakýsi mentální blok a začne aktivitu, je oproštěn od provazu, který ho drží v lenosti a pohodlí. Posilovna nejen zlepšuje fyzické zdraví, ale i mentální. Kdybych v ní netrávil čas, na jistotu vím, že bych seděl doma shrbený u počítače a nedělal nic produktivního. Druhá aktivita, kterou jsem začal pravidelně trávit čas je kreslení. To sice není fyzická aktivita, avšak podporuje kreativní myšlení. Při kreslení máte jedinou překážku - vaší představivost. U toho jsem se dobře naučil soustředit se na aktivitu, která mi zrovna nejde nebo mě nebaví. Také jsem více zapojil svoji fantazii.

V minulých dvou letech jsem svůj vztah s videohrami zlepšil. Je to osvobozující pocit změnit si režim. Všímám si na sobě, že se mi mnohem lépe soustředí a přemýšlí.

Finalista elektrotechnické olympiády František Hrubý

„BYL TO ÚŽASNÝ POCIT“ ANEB POSTUP DO FINÁLE

SOPHIE KOUDELOVÁ

Ve čtvrtek 19. prosince se student druhého ročníku kybernetické bezpečnosti František Hrubý zúčastnil finále elektrotechnické olympiády na půdě FEL ČVUT a, jeho garantem byl pan profesor Jan Vacek. V rozhovoru se s námi podělil o své zkušenosti.

Dostal jste se do finále elektrotechnické olympiády, s jakým projektem jste soutěžil?

Soutěžil jsem s projektem zaměřeným na kybernetickou bezpečnost – konkrétně se škodlivým programem, který jsem pojmenoval Crabbo. Název odkazuje na jazyk Rust, ve kterém jsem ho naprogramoval, a který má ve svém logu kraba. Crabbo je navržen, jako edukativní nástroj, který simuluje chování malwaru.

K čemu tento projekt slouží?

Projekt slouží především jako vzdělávací pomůcka pro studenty, kteří se chtějí věnovat analýze malwaru, detekci virových hrozeb a zlepšování ochrany před útoky. Crabbo imituje reálné funkce malwaru, jako je spouštění příkazů, keylogging nebo stahování souborů z cílového zařízení. Program záměrně zanechává stopy, aby uživatelé mohli snadněji pochopit principy fungování škodlivých programů a naučit se je detekovat a analyzovat. Projekt tedy přispívá ke vzdělávání v oblasti kybernetické bezpečnosti, aniž by reálně představoval hrozbu.

Jaká byla Vaše příprava na olympiádu?

Příprava probíhala ve více fázích. Nejprve bylo nutné zvládnout vstupní test, který pokrýval základy elektrotechniky. Tento test pro mě nebyl příliš náročný. Poté jsem se soustředil na samotný vývoj projektu, což zahrnovalo nejen naprogramování funkčního prototypu, ale také vytvoření dokumentace, přípravu prezentace a dalších materiálů. Poslední část přípravy byla zaměřená na trénink prezentačních dovedností a testování projektu v různých scénářích.

Co v přípravě bylo nejnáročnější?

Nejnáročnější pro mě bylo zvládnutí technických výzev při vývoji programu. Původně jsem chtěl použít webové rozhraní a celý projekt integrovat do platformy Docker, což by usnadnilo nasazení. Tato varianta se, ale ukázala jako příliš časově náročná, takže jsem nakonec přepracoval celý projekt a použil běžné aplikační rozhraní. Přesto bylo nutné řešit problémy s grafickým rozhraním i následnou optimalizací.

Kdo Vám v této přípravě nejvíce pomohl?

Velmi mi pomohl pan profesor Vacek, který mi poskytl nejen odborné rady, ale také mě motivoval, když se objevily komplikace. Také bych rád poděkoval kolegům z MPSV, se kterými jsem konzultoval některé technické detaily. A nesmím zapomenout na své přátele, kteří mě podporovali nejen technicky, ale také psychicky.

Jaké to bylo se dostat do finále mezi 10 nejlepších, když se celé soutěže zúčastnilo 400 lidí?

Byl to úžasný pocit. Už samotná účast ve finále byla pro mě obrovským úspěchem, protože soutěžní pole bylo opravdu silné. Byl jsem hrdý nejen na svůj projekt, ale také na to, že jsem mohl reprezentovat naši školu. Finále mě také motivovalo pokračovat ve své práci.

Měl jste možnost se zde setkat s mnoha dalšími soutěžícími a jinými lidmi. Slyšela jsem, že jste dostal nabídku na spolupráci s odborným pracovníkem ČVUT FEL, v čem má tato spolupráce spočívat?

Ano, soutěž probíhala v přátelské atmosféře a během volného času, například během rautu, byl prostor k seznámení s ostatními soutěžícími a odborníky. Některé z účastníků jsem už znal z jiných projektů, takže jsem byl rád, že jsem měl možnost se s nimi znovu potkat.

Co se týče spolupráce s ČVUT FEL, zatím jsme ve fázi domluvy. ČVUT FEL disponuje laboratoří kybernetické bezpečnosti a dalšími odbornými pracovišti, takže věřím, že spolupráce přinese zajímavé výsledky.

Co byste poradil studentům, kteří by se chtěli hlásit na olympiádu?

Hlavní je nebát se a jít do toho. I když naše škola není přímo zaměřená na elektrotechniku, ukázalo se, že můžeme konkurovat ostatním. Doporučil bych přihlásit projekt, který je zajímavý a originální. Porota většinou preferuje elektrotechnické projekty, ale informatika může být dobrým základem, pokud ji dokážete spojit s elektrotechnikou. Klíčem k úspěchu je mít dobrý nápad, být trpělivý a věnovat projektu maximum úsilí.

KRYŠTOF LUKEŠ

SONG STORY

BREAKCORE: POČÁTKY A VÝVOJ

NETRADIČNÍ RYTMY, SAMPLY A SPOUSTA
EXPERIMENTACE, TO JE BREAKCORE. KDE ALE
VZNIKUL?

Breakcore, žánr vyznačující se frenetickými rytmy, nekonvenčními technikami samplování a underground vibem, zaujímá v rámci elektronické hudby jedinečné postavení. Vznikl na undergroundové scéně koncem 20. století, breakcore se vymyká kategorizaci a čerpá vlivy z hardcore techna, jungle, punk rocku a hip hopu. V tomto článku se pustíme do hloubkového zkoumání historie breakcoru, toho jak vznikl, jeho vývoj a trvalý vliv na současnou hudební kulturu.

Abychom pochopili co breakcore je, musíme se ponořit do jeho počátků, které lze vysledovat až do raných dob experimentování s elektronickou hudbou. Umělci jako Venetian Snares, Aphex Twin a Squarepusher byli mimo jiné průkopníky breakcoru svým neortodoxním přístupem ke zvukové produkci, přesto že samotný breakcore prakticky nikdy nedělali. Ve své podstatě je breakcore definován používáním „breakbeatů“, smplovaných bicích patternů, které často pocházejí z historických funkových a soulových nahrávek. Tyto breakbeaty jsou pak manipulovány, sekány a přearanžovány, neboli slicenuty, aby vytvořily složité rytmické struktury, které zpochybňují konvenční pojetí tempa a rytmiky.

Raní průkopníci breakcoru se hlásili k DIY étosu a produkovali abstraktní, chaotickou a nekompromisní hudbu. Jejich skladby se vyznačovaly krkolomnou rychlostí, zkreslenými basovými liniemi, glitchovými texturami a posouvaly hranice toho, co bylo v elektronické hudbě považováno za přijatelné. Breakcore si v undergroundových kruzích rychle získal oddané příznivce, umělce i fanoušky přitahoval jeho rebelský duch a experimentální povaha.

S vývojem breakcore začal zahrnovat ještě širší škálu vlivů a technik. Umělci experimentovali s extrémnějšími zvuky a posouvali hranice zkreslení, hluku a disonance. To vedlo ke vzniku subžánrů, jako je „digital hardcore“, který kombinoval neúprosné rytmy breakcore s punkrockovou estetikou a politicky zabarvenými texty.

Současně se breakcore začal prolínat s dalšími žánry elektronické hudby, čímž vznikly hybridní styly jako „breakbeat hardcore“ a „drill n' bass“. Tyto žánry si zachovaly breakcoreové vysokorychlostní breakbeaty a experimentální zvukový design, ale začlenily do nich prvky rave kultury, dubstepu a IDM (Intelligent Dance Music).

Nástup digitálních technologií dále podpořil vývoj breakcore a umožnil umělcům prozkoumat nové produkční techniky a distribuční kanály. S nástupem softwarových syntezátorů, samplerů a digitálních zvukových pracovních stanic získali breakcore producenti nebývalou tvůrčí svobodu a posunuli hranice zvukového designu ještě dál.

Navzdory svému úzce specializovanému postavení měl breakcore zásadní vliv na širší prostředí elektronické hudby. Jeho étos experimentování a inovací inspiroval nespočet umělců napříč žánry, od experimentálních noise umělců až po mainstream producenty. DIY étos breakcoru také podnítl vznik nezávislých vydavatelů a kolektivů, které poskytly undergroundovým umělcům platformu pro prezentaci jejich tvorby mimo hlavní proud hudebního průmyslu.

Kromě toho se breakcore díky samplování a estetice koláží nesmazatelně zapsal do současných hudebních produkčních technik. Využívání nekonvenčních rytmů, disonantních harmonií a fragmentárních struktur našlo odezvu v tak rozmanitých žánrech, jako je hip-hop, avantgarde jazz, a dokonce i pop.

Závěrem lze říci, že breakcore je důkazem síly experimentu a inovace v hudbě. Od svých skromných počátků v undergroundových scénách konce 20. století až po trvalý vliv na současnou hudební kulturu breakcore stále zpochybňuje konvence a posouvá hranice svými neúprosnými rytmy a chaotickými zvukovými krajinami. Při pohledu do budoucna je zřejmé, že breakcore zůstane vitální a živoucí silou na poli elektronické hudby a bude inspirovat další generace umělců k posouvání hranic zvukových a hudebních možností.

BITVA LETADEL JAKO ZA DRUHÉ SVĚTOVÉ VÁLKY

VOJTECH MACH

Chtěli jste se někdy podívat na bitvu letadel? Zde je vaše příležitost. U nás na modelářském letišti pořádáme každý měsíc souboje modelů letadel z druhé světové války, takzvaný ESA combat.

Závodí se na 5 kol po 5 minutách. Za letadla se upevňují 10 m stuhy z krepového papíru. Cílem je získat co největší počet bodů, čehož dosáhnete tím, že budete brát cizí stuhy, za které dostanete po 3 bodech. Body dostáváte pouze pokud se stuhou přistanete na zem. Jestliže dovezete vlastní stuhu, dostanete 1 bod, ovšem pokud ji dovezete jako ulovenou stuhu, což znamená na křídle odseknutou od ocasu letadel ostatních letců, počítá se jako cizí, tedy za 3 body. Stuhy se obvykle zachytávají na křídlech letadel. Je však nutné, abyste je neztratili před přistáním.

Samozřejmě, když chytáte stuhu v takové blízkosti, může se stát, že se letadla srazí. Pokud nespadnete a urádivíte poškozené letadlo, můžete pokračovat. Bohužel ne vždycky se to poštěstí. Spíše naopak. Málokdy máte takové štěstí. Většinou vaše letadlo spadne. V tu chvíli jste diskvalifikováni z tohoto kola, neboli dostanete 0 bodů a musíte počkat do konce kola. Poté si dojdete pro své letadlo a vyhodnotíte, zdali má smysl letadlo na místě opravovat. Mezi koly máte čas na opravu. Ten se většinou může natáhnout dle potřeby, nebo můžete letadlo uklidit a pokračovat s jiným letadlem, pokud nějaké máte. Proto si většina letců bere více než jedno letadlo.

Samozřejmě není možné létat s jakýmkoliv letadlem se vám zachce. Existují specifikace letadel a elektroniky, které vaše letadlo musí splňovat. Letadla musí být polomaketami, což je letadlo kopírující vzor pouze z bokorysu. Jako pohon se používá elektromotor o maximálních otáčkách 1600 otáček/volt. Dále musí mít letadlo správné rozměry. Počítá se cca 80 cm na rozpětí křídel a cca 70 cm na délku trupu, ovšem největším omezením pro velikost je maximální váha, a to 350 gramů. Poslední podstatnou podmínkou je omezení na baterii. Maximální kapacita baterie je 1.3 ampérhodin na 12 voltů. Nejlepší baterie v poměru váha/výkon jsou LiPo baterie.

Další elektronikou jsou servomotory, regulátor a přijímač. Servomotory se používají na ovládání křidélek, výškovky a směrovky. Regulátorem se, jak už název napovídá, reguluje rychlost otáček motoru. Jako poslední máme přijímač, což je součástka, která nám, jak už je na začátku zmíněno, dovoluje letadlo ovládat na dálku.

Pokud si říkáte, že tento koníček vypadá zajímavě, je dobré zvážit náklady na provoz letadel. Letadlo stojí cca 2000 Kč, a u combatů je maximální životnost letadel 2 roky, neboli je to dost drahý koníček.

Samozřejmě vás na letišti rád uvidím. Pokud byste měli zájem se na combat podívat, všechny informace najdete na stránkách www.310sq.cz.



KRÁTKÉ

Jednání Národního konventu ke vzdělávání

V pátek 6. prosince 2024 od 9.30 do 13.15 hodin proběhlo v Senátu Parlamentu ČR ve Valdštejnském paláci další setkání Národního konventu pro vzdělávání.

Vyjádření pana ředitele Radka Sáblíka: „*Jako obvykle jsem pár lidí svým vystoupením potěšil a mnohé nepotěšil. Upozornil jsem na nutnost změnit styl a obsah vzdělávání, na cílené vedení žáků a studentů mnohými učiteli k pasivitě. Samozřejmě jsem podpořil integraci malých škol, a vyjádřil se, že rovněž přes šest tisíc obcí je nesmysl, ale že slučování obcí vidím jako politicky neprůchodné. U druhého tématu jsem upozornil na vhodnost mikrocertifikátů, a hovořil o vhodnosti začínat s portfolií již na základních školách a pokračovat na středních a vysokých školách, a poté v profesní kariéře. Portfolia by se postupně plnila získanými školeními, kursy a již zmíněnými mikrocertifikáty. S panem ministrem jsem hovořil před začátkem setkání i po něm. Projevil značný zájem o informace z UŠI a jednoznačný zájem zúčastnit se tiskové konferenci UŠI v Next Zone Event Space v únoru, kde budou studenti UŠI představovat svou vizi potřebných reforem ve školství. Na termínu se budu domlouvat s vedoucím jeho kabinetu, s tím jsem se na tom dohodl.*“

Návštěva SSPŠ v centrále firmy CISCO

Ve středu 11. prosince 2024 od 9.00 do 10.30 hodin na Karlově náměstí 10 proběhla návštěva delegace Smíchovské SPŠ a gymnázia v centrále firmy CISCO. Akci koordinoval pan Alexandr Waaga ze 4.K a ze strany CISCO se účastnili: Zuzana Švecová, Kateřina Svrčinová, Josef Krupička a Martin Kopp.

vyjádření pana Alexandra Waageho: „*Ve středu 11. prosince jsme měli možnost navštívit vývojové a průzkumné středisko Cisco R&D na Karlově náměstí, kde jsme se účastnili workshopu. Náplní zmíněného workshopu bylo představení činnosti střediska a technologií, které Cisco v současné době nabízí na poli kybernetické bezpečnosti. Celý workshop hodnotili účastníci kladně a máme v plánu připravit podobnou akci na půdě školy pro více lidí.*“



ZPRÁVY

Ukázky a přednáška techniků z Celní správy ČR

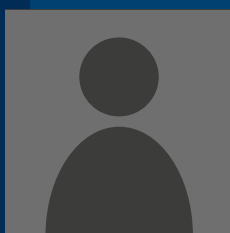
Ve středu 11. prosince 2024 od 10.00 do 12.00 hodin v posluchárna 211, a na malém a velkém dvoře, probíhala přednáška a ukázky kynologie a kontrolní techniky od Celní správy ČR, což zajistil a koordinoval pan Patrik Muller z 1.B k čemuž se vyjádřil následovně: „Ukázky a přednáška Celní správy byla naprostý úspěch. Dokonce některým učitelům se to zalíbilo natolik, že vzali celé své třídy se podívat. Z tohoto důvodu není možné říci přesný počet účastníků, ale toto číslo se pohybovalo kolem 130, což můžu říct, velmi předčilo mé očekávání, protože pár dní předem se počet přihlášených pohyboval kolem 30. Ohlasy od studentů byly také velmi pozitivní. Dalo se to poznat i z velkého počtu věcných otázek, které naši studenti pokládali na zahajovací přednášce.“

Od 14:00 téhož dne se také konala prohlídka mýtného systému, vyhodnocování incidentů či představení mýtných jednotek.

Vyjádření Patrika Mullera: „**Po skončení ukázek na naší škole, jsem se společně s dalšími několika studenty vydal na prohlídku ředitelství CzechTollu, kterou nám nabídli příslušníci Celní správy. Prohlídka obsahovala přednášku, ve které nám podrobně vysvětlili, jak mýtný systém funguje, následovala názorná ukázka jejich jednotek, které se používají k vyměřování výše mýtného. Na závěr jsme měli možnost si vyzkoušet práci referenta, který určoval ze snímků z mýtných brán, zda jsou vyměřeny správné hodnoty. Tento zážitek byl velmi poučný a inspirativní.**“

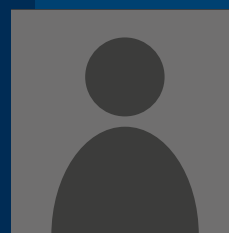
KRÁTKÉ ZPRÁVY

CIIRK ČVUT
citace z LinkedIN



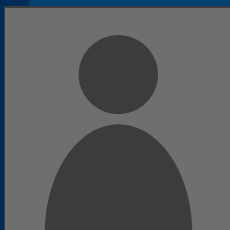
„Radko Sáblik, ředitel známé „Smíchovské průmyslovky“, přinesl jednoduché, ale důležité poselství: „Učitel musí přinášet inovace do třídy, ne je zakazovat.““

**Otec
uchazečky o
studium**



„Včera jsem navštívil vaši školu v rámci dne otevřených dveří. Velice mne zaujalo Vaše vedení, vize školy i škola jako celek. Možná i vystupování vašich studentů. Je pro mne sympatické, že si vás vybrala dcera jako další bod svého poznání. V tomto dostala mé doporučení i podporu a dále je to v jejích rukách.“

**Jarmila
Hlavíková**
předsedkyně klubu
manažerek ČSJ



„Ozývám se s poděkováním za včerejší odpoledne, nejen Vám ale i Vaším studentům - je to téměř neuvěřitelné, ale ti jsou živým důkazem toho, že pokud jsou tito mladí lidé správně vedeni a mají důvěru svého okolí, jsou schopni úžasných věcí. Toho jsme byli včera my taktéž svědky! Ještě jednou tedy velké poděkování a ať se i nadále daří!“

**Zdeněk
Peroutka**
děkan FEL
Západočeské
university



„Pane řediteli, poté, co moji proděkani navštívili vaši školu, pořád o vás hovoří a stal jste se tady legendou. Takže i já jsem vás chtěl vidět. Myslím si, že bychom mohli najít hned několik témat na spolupráci.“

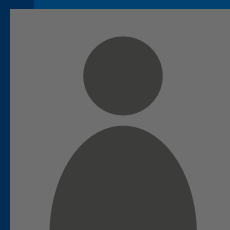
OHŁASY SOCIÁLNÍCH PARTNERŮ

**Ondřej
Neumajer**
pracovník NPI



„Přečetl jsem si článek na Aktuálně, kde říkáte... Jde o inovativní styl výuky, vrstevnické studium, které u nás funguje opravdu dobře. A pro které mě mnoho ředitelů jiných škol nenávidí“. Já vás naopak pro to obdivuji a zařazuji mezi výjimečné pedagogické lídry. Například v říjnu jsem na konferenci EDUCA v Liberci přednesl příspěvek Ředitel školy v roli průvodce digitální transformací, kde jsem vás představoval jako žijící příklad pedagogického digitálního lídra.“

**Rodiče
uchazeče o
studium**

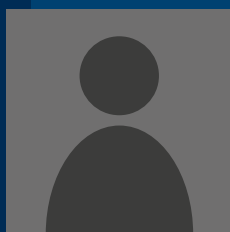


„Minulý týden jsme se synem absolvovali Den otevřených dveří na Vaší škole a už naprosto chápeme, proč chce na Vaší škole studovat. Z přednášky o škole, kterou jste měl, jsme byli velmi mile překvapeni, nikde jinde jsme se s takovým přístupem a stylem výuky nesetkali. A to jsme jich v minulém roce se starším synem obešli opravdu hodně, i když ne IT, ale jiné zaměření. Šli jsme se k Vám podívat s předstihem, syn je teprve v 8. třídě, ale v létě u Vás byl na letní škole, kde se seznámil se školou, i se současnými a bývalými studenty a od té doby má jasno. Jsme rádi, že už teď ví, na jakou školu by rád šel a má naši plnou podporu ve výběru této školy. Chceme Vám jen poděkovat za Váš přístup, protože studenti o Vás i o škole mluví opravdu hezky, což nebývá bohužel úplně běžné.“

OHLASY

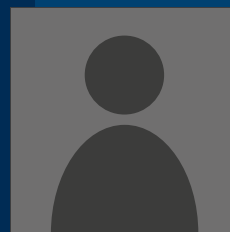
**Michaela
Svobodová**

manažerka krajského
centra vzdělávání v
Plzni



„Obvykle kolem půl páté začínají lidé koukat na hodinky a postupně odcházejí, dnes nic takového nenastalo, nikdo neodešel. Moc děkuji, že jste za námi přišli a podělili se s námi o své zkušenosti a příklady dobré praxe. Sami vidíte, že mají mnozí zájem s vámi debatovat i po skončení našeho setkání.“

**Ondřej
Olšanský**
pracovník CISCO

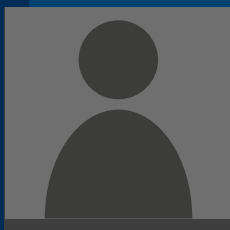


„V našem pražském výzkumném a vývojovém centru pro kyberbezpečnost jsme přivítali studenty @Smíchovská střední průmyslová škola a gymnázium. Návštěvu jsme domluvili na předávání Kyber Ceny roku 2024, kde SSPŠ zazářila a ukázala, že to s kyberbezpečností myslí opravdu vážně! Na společném setkání jsme seznámili studenty s výzvami, s nimiž se naši odborníci na kyberbezpečnost každý den setkávají. Studenti se aktivně zapojili do diskuze, přicházeli s vlastními nápady i otázkami a ukázali, že o kyberbezpečnosti už něco vědí.“

SOCIÁLNÍCH PARTNERŮ

Karel Ulip

důchodce a bývalý
učitel z Duchcova



„Považuji za povinnost Vám poděkovat, že jste mě umožnil navštívit Vaši školu a zároveň se omlouvám, že jsem okradl Váš drahocenný čas, což mně došlo až dodatečně. Těch dojmů bylo tolik, že jsem po nástupu do autobusu okamžitě usnul. Doma jsem pak ihned popsal dva archy A4 tématy, na které jsem se zapomněl zeptat. Jsem rád, že jsem konečně pochopil rozdíl mezi ředitelem a manažerem. Jsem rád, že jsem potkal výborného manažerského ředitele p. Ing. Radka Sáblíka!“

**Michael
Kalista**

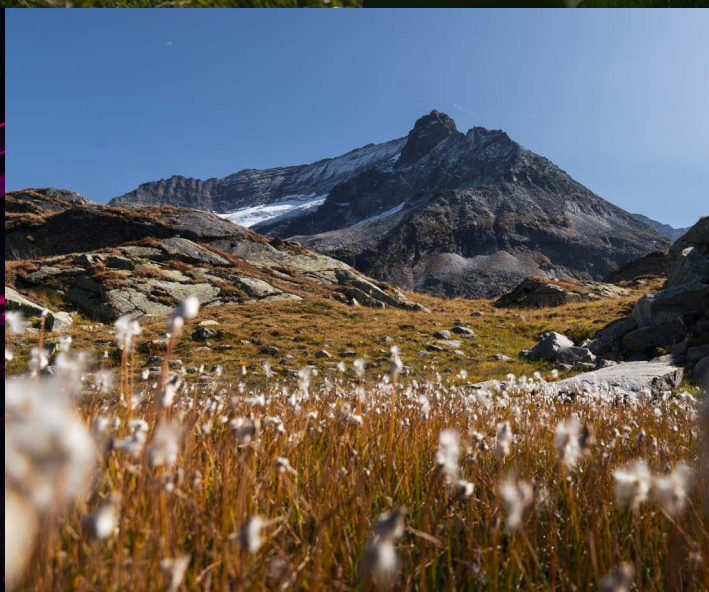
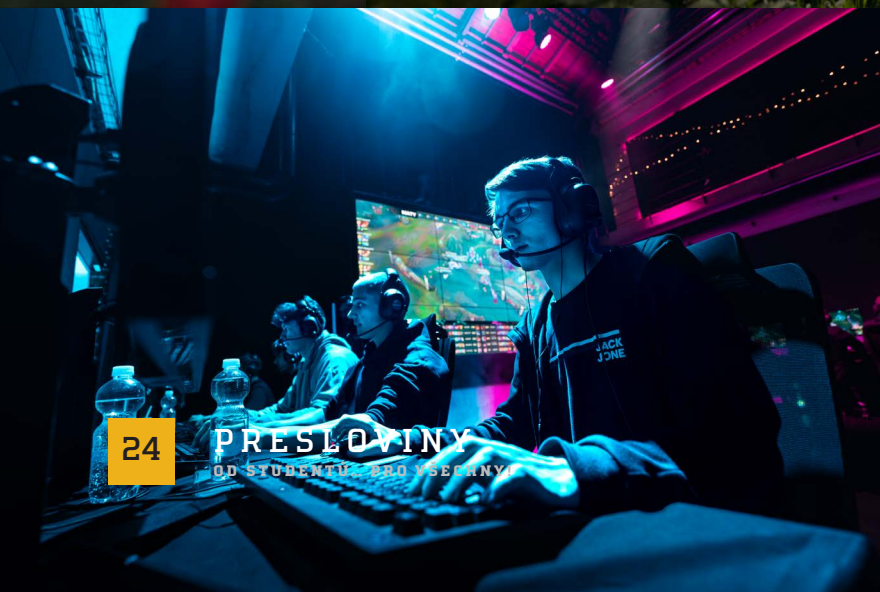
zakladatel Czech IT
Academy



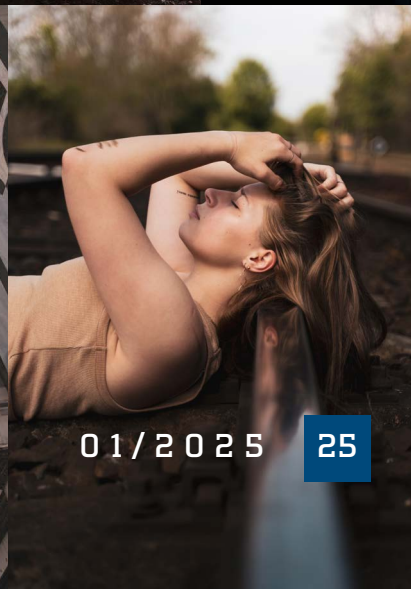
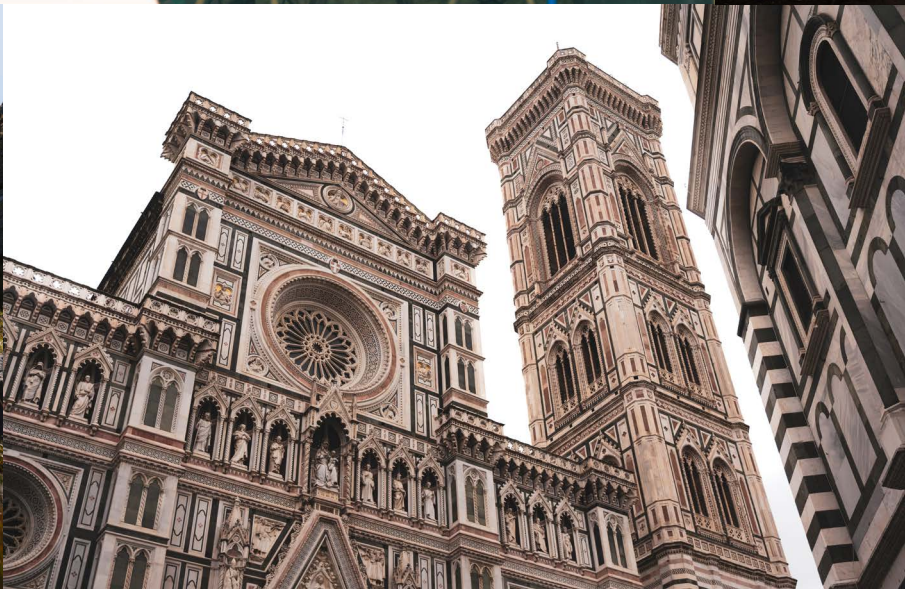
„Na Smíchovské střední průmyslové škole a gymnáziu pan ředitel Radko Sáblík a jeho tým, jehož mám čest být již 12 let součástí, vybudoval školu, která je prostě úplně jiná, než zbytek, je to skvělé zázemí pro studenty, mladé ajťáky, kteří chtějí něco skutečně tvořit. Studenti a absolventi tu generují spoustu nápadů a projektů. Je to takový mezigenerační akcelerační nápadů. Akademii jsme založili, abychom tomu dali nějakou právní formu a tento „Sáblíkův model“ šířili i na další střední a vysoké školy.“

FOTOSHOWCASE

Martina Řezáčová



@marta.rezaco



01/2025

25

S



HAXAGON SKIRMISH

FOTO: MARTINA ŘEZÁČOVÁ



DEN OTEVŘENÝCH DVEŘÍ

ČASOPIS PRESLOVINY

MEDIÁLNÍ DŮM PRESLOVA

SMÍCHOVSKÁ STŘEDNÍ PRŮMYSLOVÁ ŠKOLA A GYMNÁZIUM
PRESLOVA 72/25, PRAHA 5 - SMÍCHOV, 150 21

ČÍSLO 01/2025 | NÁKLAD: 100 KS

TVORBA: LUKÁŠ VALENTÍK, VLADIMÍR SKOPEC
TISK: JEDNODUSE.CZ - ART D - GRAFICKÝ ATELIÉR ČERNÝ S. R. O.

FOTO OBÁLKA: MEDIÁLNÍ DŮM PRESLOVA

FOTO ZDROJE: MEDIÁLNÍ DŮM PRESLOVA, PEXELS, PIXABAY

PRESLOVINY

WWW.PRESLOVINY.CZ

REDAKCE@PRESLOVINY.CZ



Smíchovská střední
průmyslová škola
a gymnázium

Presloviny.cz

01/2025

27

#čtupresloviny

Jan Vokáč 19.01.2020		Vojtěch Čížek 19.01.2020		Radek Adam Čížek 19.01.2020	
1. (P) Jan Vokáč	19.01.2020	11. (P) Jan Vokáč	19.01.2020	21. (P) Vojtěch Čížek	19.01.2020
2. (P) Vojtěch Čížek	19.01.2020	12. (P) Jan Vokáč	19.01.2020	22. (P) Radek Adam Čížek	19.01.2020
3. (P) Radek Adam Čížek	19.01.2020	13. (P) Vojtěch Čížek	19.01.2020	23. (P) Jan Vokáč	19.01.2020
4. (P) Vojtěch Čížek	19.01.2020	14. (P) Radek Adam Čížek	19.01.2020	24. (P) Vojtěch Čížek	19.01.2020
5. (P) Jan Vokáč	19.01.2020	15. (P) Jan Vokáč	19.01.2020	25. (P) Radek Adam Čížek	19.01.2020
6. (P) Radek Adam Čížek	19.01.2020	16. (P) Vojtěch Čížek	19.01.2020	26. (P) Jan Vokáč	19.01.2020
7. (P) Vojtěch Čížek	19.01.2020	17. (P) Radek Adam Čížek	19.01.2020	27. (P) Vojtěch Čížek	19.01.2020
8. (P) Jan Vokáč	19.01.2020	18. (P) Jan Vokáč	19.01.2020	28. (P) Radek Adam Čížek	19.01.2020

**OD STUDENTŮ..
PRO VŠECHNY!**

Presloviny.cz