



# Modulární telefony





“Don’t believe everything you read on the Internet just because there’s a picture with a quote next to it.”

-Abraham Lincoln, 1962

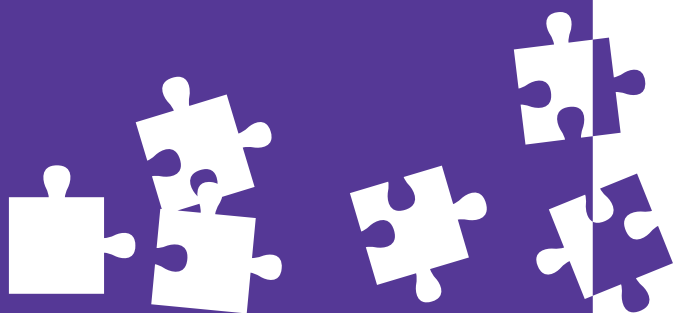
Vítáme vás (i když s lehkým zpožděním :), za které se omlouváme) v novém školním roce 2014/2015 a v prvním čísle Průmkařin vám přinášíme spoustu užitečných a zajímavých informací. Doufejme, že vás pobavíme, ale i poučíme, je pro vás přichystána potřebná dávka údajů k novým zábavným hrám a technickým vymoženostem.

Přejeme příjemné čtení.

Kryštof Karvánek

# Obsah

Co se dělo a bude dít	4
Terezín	6
Médiakemp	8
Subkultura	
Hipster	9
Téma	
Modulární telefony	10
Hry	
Aaaaaa + Nihilumbra	12



# Co se dělo



- 25. 9. – divadelní představení Miláček v podání kladenského divadla
- 11. 9.–14. 9. – proběhl Médiakemp
- 26. 9. – účast třídy B1 na Evropském dni jazyků
- 30. 9. – žáci tříd A3 a C3 se zúčastnili veletrhu v Brně
- 30. 9. – žáci třídy B2 se zúčastnili výstavy novinářské fotografie – World Press Photo
- 1. 10.–3. 10. – Vzdělání a řemeslo České Budějovice
- 22. 10. – burza škol v Táboře
- 22. 10. – krajské kolo SŠ ve fotbale
- 23. 10. – workshopy se žáky ZŠ
- 23. 10. – okresní finále ZŠ a SŠ ve stolním tenise
- 10. 11. – den otevřených dveří
- 10. 11. – žáci prvních a druhých ročníků – zúčastnění divadelního představení Maryša v podání Divadla Různých Jmen
- 19. 11. – burza škol ve Vimperku
- 20. 11. – workshopy se žáky ZŠ
- 20. 11. – vernisáž výstavy fotografií žáků SPŠ a VOŠ Písek v rámci projektu „Stáří v objektivu středoškoláka“
- 22. 11. – maturitní ples třídy C4
- 25. 11. – návštěva Památníku národního písemnictví v Praze – třída C2
- 26. 11. – žáci třídy A1 navštíví Městskou knihovnu v Písku
- 2. 12. – krajské kolo finále chlapců v basketbale

# Co se bude dít

- 5. 12. – od 15:30 hodin se konají třídní schůzky rodičů
- 8. 12. – den otevřených dveří
- 9. 12. – okresní kvalifikace florbalu středních škol
- 9. 12. – školní kolo MO
- 10. 12. – návštěva písecké knihovny – třída B1
- 10. 12. – školní kolo olympiády z CJL
- 16. 12. – exkurze do Rohde & Schwarz Vimperk – třídy V1 a V2
- 17. 12. – návštěva divadelního představení Anna Karenina – Divadlo Na zábradlí – třídy B2 a B3
- 19. 12. – maturitní ples třídy A4
- 22. 12.–2. 1. – vánoční prázdniny
- 12. 1. – den otevřených dveří
- 9. 2. – den otevřených dveří





# Terezín

Malá pevnost Terezín

Jako každý rok, navšívili letos 4. ročníky Terezín. My vám však přinášíme něco o jeho historii.

Nelze zmínit pojem „holocaust“ a v souvislosti s naší zemí název tohoto místa vynechat. Jak to ale s Terezínem v průběhu dějin bylo?

**Historie pevnosti** se začala psát v 18. století. Tehdy byly české země součástí habsburské monarchie, která se ukázala být nepříteli vojensky připravena na případné střetnutí s Pruskem. Kvůli ochraně severní části říše tedy císař Josef II. v roce 1780 Terezín založil. Ve své době to bylo opevnění na stavitelsky velmi vysoké úrovni (například hvězdicovitý tvar pevnosti nebyl navržen jen tak pro okrasu, ale vycházel ze základů opevňování i moderní obranné architektury).

O pevnost se však nakonec nikdy nebojovalo – během konfliktů k ní žádná vojska nepřitáhla a jak se postupně vyvíjela vojenská strategie, přestala pevnost představovat překážku.

Už za 1. světové války tu byly vězněny tisíce politických vězňů a válečných zajatců,

mezi nimi také Gavrilo Princip – atentátník na Františka Ferdinanda d'Este. Svým nejslavnějším a nejtragičtějším obdobím si však Terezín prošel za 2. světové války.

Reinhard Heydrich se po jmenování do funkce říšského



Vstup do malé pevnosti

protektora začal zabývat „konečným řešením židovské otázky“ na území protektorátu. Bylo tedy rozhodnuto, že na území protektorátu vznikne „sběrný a průchozí tábor“ pro židovské obyvatelstvo. V roce 1940 získalo věznici v Malé pevnosti gestapo a zřídilo zde vězení pro politické vězně. Přímo zde zahynulo v důsledku hladu, týrání či nedostatečné lékařské péče a hygieny přes dva a půl tisíce vězňů.

### Život v ghettu

V roce 1941 bylo v Hlavní pevnosti vytvořeno židovské ghetto. Židé zde vedli život plný zákazů a nařízení. Nesměli vlastnit cennosti, cigarety, zapalovače ani peníze, chodit po chodnících, či přijímat a odesílat korespondenci. Byla zakázána výuka mládeže, styk mužů a žen a trestaly se i kulturní aktivity.

Při přeplnění se lidé tísnili ve sklepech, na půdách, beze světla, bez vody, bez záchodů, mnozí na holé zemi, málokterí

měli slavník. Bydlelo se také v části kasemat (podzemních chodeb pevnosti), temných a nedostatečně větraných, vlhkých natolik, že je německá armáda nevyužívala ani jako skladiště (v těch „lepších“ kasematech se zřídilo krematorium.) Na jednoho terezínského vězně připadlo v srpnu 1942 během největšího zalidnění pouhých 1,6 metrů čtverečních. Normální život tady byl zkrátka nemyslitelný.

V ghettu panoval hlad. Příděly potravin byly tím menší, čím neschopnější byl daný vězeň práce. Příliš mladí a příliš staří tak klidně přicházeli o značnou část své váhy. Ostatní byli nuceni podílet se na válečné výrobě a věnovat se zemědělství. Jenže většina plodin mizela v Říši, kde živila německé obyvatelstvo a armádu. Kvůli vyčerpání, nedostatku pitné vody, hladu a přelidněnosti se Terezínem často šířily průjmy a různé nemoci.



Hlavní pevnost Terezín

### Číslo a Terezín těsně po válce

Skrz terezínské ghetto prošlo celkem přes 150 000 židů. Na 35 000 z nich zde zemřelo. Velká část ostatních (více než 87 000 osob) byla poslána do vyhlazovacích táborů na východě. Dalších asi 12 000 lidí prošlo Terezínem při evakuaci východních koncentračních táborů při ústupu Německa před Sovětským svazem. Nakonec převzala ochranu nad Terezínem 8. května 1945 Rudá armáda. Nicméně neveselá historie Terezína pokračovala v letech 1945 až 1948, kdy byli v Malé pevnosti věznění váleční zajatci a později i německé obyvatelstvo. Do města samotného se vrátili obyvatelé až v květnu roku 1947.

Přestože to příští rok bude 70 let od doby, kdy 2. světová válka skončila, hrůzy, které se často mohou směle měřit s těmi, co se děly během ní, se pořád páchají ve světě každým dnem. Bylo by ale přeci jen hezké, kdyby se lidé nemuseli dožít doby, kdy se mezi sebou navzájem, jak řekl Albert Einstein, budeme (znovu) „mlátit klacky a kameny.“



Národní hřbitov Terezín



# Médiakemp

Médiakemp byla čtyřdenní akce, která se konala od 11. do 14. září 2014 v chatě pod Kletí nedaleko Českého Krumlova. Hlavní náplní celého projektu bylo několik workshopů týkajících se médií a novinářiny, propojených spoustou zábavných her. Sešlo se nás sice jen 8 účastníků, ale i přes náš malý počet probíhalo dle plánu a následovně...

Kurz byl zahájen odpoledne 11. září v Českém Krumlově, odkud se po krátkém seznámení odjíždělo rovnou na chatu. My jsme ovšem zvolili vlastní způsob dopravy a po delším bloudění po skoro nepojmenovaných vesničkách jsme s hodinovým zpožděním dorazili přímo k naší chatě. V rychlosti jsme se ubytovali a celý večer se nesl v duchu hraní různých her, abychom se mezi sebou poznali navzájem. A nesmím ještě zapomenout na velmi vtipné překvapení, které nás tu hned po příjezdu čekalo. Zrovna jsme si prohlíželi náš pokoj a

současně se bavili o Barney Stinsonovi ze seriálu Jak jsem poznal vaši matku. Vyšli jsme na chodbu seznámit se s ostatními a na druhé straně, na proutěné židli s jogurtem a rohlíkem v ruce, seděl náš pomocný instruktor a řidič, který vypadal přesně jak Barney! Aneb o kom se mluvívá, daleko nebývá...

Po spoustě her (většinu her zaměřených více na matematiku a techniku jsme vyhráli...však víte, jsme průmyslováci... ) se nám podařilo jít spát docela brzy. Mnohem náročnější den nás čekal teprve až zítra.

Brzy ráno jsme vstali a po snídani se auty postupně vydávali do Krumlova, kde pro nás byly připraveny dva workshopy – návštěva místního rádia a fotoateliéru Josefa a Františka Seidlových. Kvůli nedostatku aut bylo domluveno, že my dva počkáme na otočku a pojedeme nakonec, přičemž vedení si neuvědomilo, že

bychom se nakonec vešli, a naši nepřítomnost zjistilo až po příjezdu do Krumlova. Nám to ale nevadilo, protože jsme aspoň mohli oproti ostatním delší dobu spát .

V Krumlově se naše půlka v první části dne odebrala na prohlídku zdejšího Informačního centra pro mládež, kde sídlilo již zmíněné internetové rádio ICM. Měli jsme za úkol připravit si nějaké novinky a informace, které jsme museli říkat jakoby do živého vysílání. Nápady se sešly opravdu zajímavé, od Batmana poletujícího nad Krumlovem, až po novinky z pornoprůmyslu. Druhou aktivitou byl rozhovor nás (moderátorů) se slavnou osobností, kterou si zahráli kluci, a tak k nám zavítal přímo samotný Batman a pornoherec. Také jsme si mohli vyzkoušet, jak fungují programy na utváření svého vlastního rádia.



Po rychlém obědě jsme se vydali do Muzea fotoateliéru Seidel, kde jsme se dozvěděli, jak se fotografovalo před 100 lety. Mohli jsme si zde vyzkoušet vyvolávání fotografií v černé komoře, prohlédnout archiv starých fotografií i fotoaparátů s příslušenstvím, a dokonce se nechat vyfotit v dobovém oblečení na černobílou fotografii. Celý den jsme pak zakončili už na chatě, a to besedou s novinářem Václavem Votrubou, který

nám vyprávěl, jak by správný redaktor měl při své práci pro noviny postupovat. Celý zbytek večera, skoro až do rána, jsme proseděli venku a povídali si.

V sobotu jsme dostali dva úkoly – sepsat pro Vaška Votrubu článek podle instrukcí, které nám zadal, a druhá půlka se vrhla na tvorbu animovaného filmu se Zuzkou Studenou, která vystudovala animaci v Bruselu. K obědu nás čekal řízek

s bramborovým salátem. A zdoluhavá práce animátora rychle ubíhala.

Bohužel jsme museli odjet o den dřív, a tak jsme přišli o konečné celkové hodnocení akce. Co dodat. Sešla se parádní skupina lidí, se kterou bych opět někde na podobnou akci vyrazila, a všem bych vám vřele doporučila absolvovat podobnou akci někdy v budoucnu také.

## Subkultura

# Hipster

Hipster je poměrně nová subkultura a její rozkvět zasáhl svět až ve 21. století. Hipstery jsou zejména mladí lidé, kteří usilují o to uniknout současným trendovým tokům a utéct dnešnímu komerčnímu světu. Bývají jimi hlavně intelektuálně založení lidé, kteří se chtějí odprostit od potřeb dnešních moderních lidí a nechtějí podporovat žádné velké společnosti. Místo toho podporují alternativní styl, který si každý z nich v podstatě určuje sám.

Oblečení, které hipsteři obvykle nosí, je zejména ve stylu dob minulých. Na hipsterech můžeme často vidět kostkované košile, úzké kalhoty a obvyklá je pro ně i pokrývka hlavy. Hipsteři se vyžívají ve starých věcech a tak na nich uvidíte spíše analogové hodinky než digitální. Co se týče hudby, tak vyznávají hlavně jazz a klasiku, ale své místo si u nich najdou i styly jako beat, elektro nebo ambient.

Důležitým aspektem bytí hipstera je odmítání, že zapadá do této subkultury. Může to znít zvláštně, ale pravdou je, že pravý hipster vám o sobě nikdy neřekne, že je hipster. Najít je můžete hlavně v zapadlých kavárnách nebo podnicích, kam zavítá méně lidí. Často je naleznete s filozofickou knihou v ruce. Hipsteři si libují v knihách i ve filozofii. Intelektuální literatura je jim vlastní.



# Modulární telefony

*Původní návrh Phonebloks který oblétl internet*

Přemýšleli jste někdy nad tím, že byste mohli vzít svůj smartphone a prostě jen tak vyměnit fotoaparát, přidat více operační paměti nebo vložit větší baterii? Touto myšlenkou se zaobírá hned několik lidí a společností. Nejenom, že si můžete poskládat telefon na míru, ale prodlouží se životnost telefonu a tím i dopad na životní prostředí, protože když bude váš mobil pomalý, tak prostě vyměníte procesor nebo přidáte operační paměť a nemusíte si kupovat úplně nový. Jak je na tom vývoj a za jak dlouho bychom se takového telefonu mohli dočkat?

## PHONEBLOKS

Jedním z prvních, avšak ne úplně prvním, kdo započal tuto skvělou myšlenku a dotáhl ji tak daleko, byl Dave Hakkens. Celé to začalo na počátku roku 2013, kdy vytvořil první koncept. Idea je

taková, že se jednotlivé komponenty zasazují do hlavní desky, ke které je vše přiděláno speciálními piny. Kdybyste například chtěli lepší fotoaparát a nevadilo by vám oželeť trochu paměťových bloků, máte možnost. Je to prostě skládačka a je jenom na vás, jak ji poskládáte. Jeho primárním cílem není telefony přímo vyrábět, ale rozšířit myšlenku mezi lidi a větší společnosti. Existoval by speciální obchod, kde by se daly jednotlivé díly koupit. První video, ve kterém

předvedl svou myšlenku, zveřejnil v září 2013. Video mělo úspěch a během 24 hodin nasbíralo přes milion zhlédnutí. K Daveovi se přidalo několik lidí, kteří s ním začali úzce spolupracovat. Článek o Phonebloks zveřejnili dokonce i velké zpravodajské weby jako CNN a BBC. O měsíc později se Phonebloks dostalo do partnerství s Motorolou, která patřila Googlu. Project Ara byl představen veřejnosti. [www.phonebloks.com](http://www.phonebloks.com)



*Project Ara*

## PROJECT ARA

Původně pracoval na Projectu Ara ATAP (Advanced Technology and Projects) tým, který byl součástí Motoroly, ale v lednu 2014 Google prodal Motorolu Lenovo a tým lidí kolem Projectu Ara zůstal v Googlu. První výzkumy začaly v roce 2012 a nyní už spatřily světlo světa první prototypy, na kterých se vše testuje, mimo jiné byl jeden předveden i na letošním Google I/O. Masově by se měly telefony (součástky) začít vyrábět na začátku roku 2015 a cena základního balíčku by měla být okolo 50 dolarů (cca 1050 Kč bez daně). Telefon se bude skládat ze základního dílu, který se bude vyrábět ve třech velikostech (mini, medium a large), na tyto základní díly se bude přidávat displej a ostatní součástky, které budou připevněny takzvanými elektro-permanentními magnety. Vyměnitelné by měly být všechny součásti telefonu. Do října 2013 bylo možné přihlásit se do beta testování tohoto modulárního telefonu. Google si následně vybral stovku nejaktivnějších testerů a ti dostanou telefon zadarmo a budou testovat chod nejen samotného telefonu, ale i aplikací. Některé části telefonu by mohly být tisknutelné na 3D tiskárnách pomocí speciálně vyvinutého materiálu, ostatně na tom už pracuje společnost 3D Systems. Project Ara by měl být open-source projekt, díly tedy může vyrábět téměř kdokoliv. Podobně jako existuje Google Play, mohl by

existovat obchod, ve kterém se jednotlivé součástky prodávají anebo vyměňují.

<http://www.projectara.com>

## ZTE ECO-MOBIUS

O telefonu a nejspíše i tabletu od ZTE toho moc nevíme. Fotografie byly představeny v říjnu 2013, ale svůj prototyp ukázalo ZTE až na letošním



CESu. Jednalo se pouze o nefunkční model, který byl navíc za sklem, takže nic konkrétnějšího nevíme. Vyměnitelné by měly být čtyři části – „jádro telefonu“ (procesor, paměti RAM a ROM), displej, fotoaparát a baterie. Bude mít tedy jednodušší konstrukci, ale nebude mít tolik možností kombinace. Funkční mobil by měl spatřit světlo světa zhruba do dvou let.

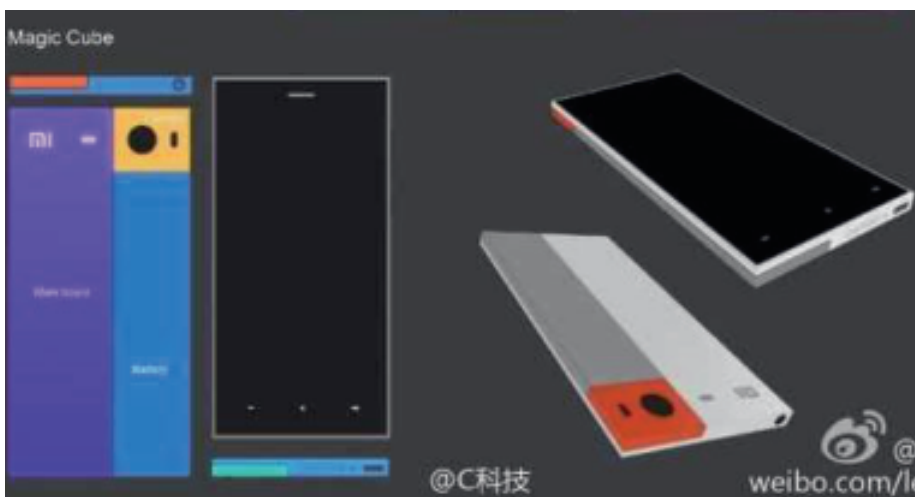
<http://wwwen.zte.com.cn>

## XIAOMI MAGIC CUBE

Podobně jako telefon od ZTE, tak i přístroj od Xiaomi je opředen vlnou tajemství. Na internet se dostaly pouze rendery, bez nějakého hlubšího vyjádření k nim. Výroba se tedy vůbec nemusí uskutečnit, nebo vše může dopadnout úplně jinak. Rendery kupodivu zveřejnil samotný CEO Xiaomi - Lei Jun na sociální síti Weibo. Z obrázků si můžeme všimnout, že odnímatelné budou patrně pouze fotoaparát a baterie.

<http://www.mi.com>

Ať to dopadne s modulárními telefony jakkoliv, jedná se určitě o zajímavou myšlenku. Jednou bychom takto mohli vyměňovat třeba součástky v drobnější elektronice anebo dokonce domácích spotřebičích. Jak vše dopadne a jestli bude výroba šetrnější pro životní prostředí, než je tomu u současných telefonů se dozvíme až s postupem času, a proto nezbyvá než čekat.



Xiaomi Magic Cube



Vítám vás opět u mé rubriky o hrách, které nejsou tolik známé, ale být by měly. Dnes je na programu „Nihilumbra“ a „AaaaaAAaaaAAAAaAAAAA AAAAA!!! For the Awesome?“ (Ano, skutečně je to název hry.) Tak začněme u toho jednoduššího .

**AaaaaAAaaaAAAAaAAAAA AAAAA!!! For the Awesome?** (dále jen AAA) je taková nenápadná hříčka od nezávislého studia Dejobaan games dostupná pro PC, pro mobilní zařízení a (díky studiu Owlchemy Labs) i na Oculus Rift. V této hře budete padat. Ano, čtete správně. Budete padat jako o závod. V této hře se totiž stanete „basejumperem“, který se proplétá mezi věžemi futuristických mrakodrapů a získává za to zuby. Ano, herní měnou jsou skutečně zuby. Co říci o této hře. Je to stručné. Padáte, nabíráte skóre v podobě zubů. Za ty si pak nakupujete další mapy, na

kterých získáváte další zuby. Jak jednoduché a fascinující téma. Hra je velice chytlavá a zabaví docela na dlouho. Rozhodně jsem na této hře nestrávil tolik, kolik si zaslouží. Zahrál jsem si ji jen občas, když jsem se nudil ve škole (češtinu nebudu jmenovat). Ale po zkušenosti s počítačem musím poznamenat, že na mobilu se mi hra hrála daleko lépe než na počítači. Nevím, jak je to s gamepadem (ten nevlastním), ale hra ho má plnou podporu. Je tu 83 normálních levlů a 43 speciálních. Hra tedy zabaví

na opravdu dlouho, a když se do ní budete chtít „zažrat“ a všechny úrovně dokončit na pět hvězd, máte opravdu na dlouho co dělat. Co říci k této hře závěrem. Chtějí za ni přibližně 6 euro. Jestli je to moc nebo málo, nechám zcela na vás, ale sám za sebe musím říct, že hra rozhodně stojí za to si ji vyzkoušet.

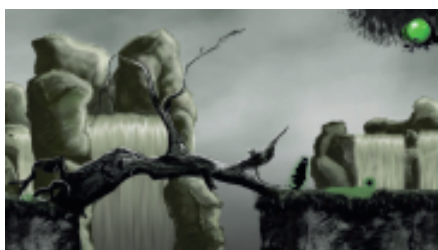
+ skvělá hratelnost, moře úrovní, nenáročnost

- poněkud horší ovládání na PC, po čase omrzí hudba



# + Nihilumbra

A přesuneme se k tomu, co se bude rozvádět trochu hůře. Totiž ke hře **Nihilumbra**. V této hře jste bytost, která utíká prázdnotě. (Dále budu používat slovo void, český překlad se mi nelíbí). Na začátku příběhu jste malá roztomilá kulička a snažíte se utéct voidu, který vás chvilku nechává na pokoji. Nevíte, kde jste, co jste, ani jestli vůbec jste. Prvních pár místností je jen o skákání, ale postupně se to začíná komplikovat. Ve hře se musíte prokousat přes záplavu logických skákaček. Říkáte si, že to si můžete zahrát zadarmo na internetu. Ale to není zdaleka všechno. Hra totiž mimo absolutně famózní kreslené grafiky a geniálního soundtracku (podle mého je hra založena zhruba z 60% na soundtracku) obsahuje také ještě takovou



drobnou vychytávku, a to bravy. Svět, ve kterém se vy jako voidová bytost nacházíte a který postupně objevujete, totiž neobsahuje jen šedou pustinu, ale každá z 5 oblastí, kam se dostanete, má svoji unikátní barvu (modrá, zelená, hnědá, červená a žlutá). Každá z barev dělá něco jiného. Pro příklad modrá znamená led a po ní můžete strkat různé předměty, zajistit, že nepřítel spadne z útesu, apod. Účel zbylých barev nebudu prozrazovat, ale prozradím, že v poslední lokaci budete všechny používat tak moc společně, až se vám z té duhy bude točit hlava. Ani nevím, za jak dlouho jsem základní příběh hry dohrál, ale jsou to tak oddechové 3-4 hodinky. Ale tím hra nekončí. Hra má velice promyšlený příběh, jediné co z něj prozradím, je fakt, že v poslední úrovni každé lokace utíkáte voidu osobně. Žádný trapný přísluhovač jen obrovská masa fialového ničeho. (Znáte Terrarii? Tak něco jako Wall



of Flesh, akorát ve fialovém a bez očí) Z toho vyplývá, že každý váš zdařilý únik z jedné lokace do druhé má za následek její pohlcení voidem. A vy po ukončení příběhu zjistíte, že vlastně void oblasti jen obsadil, on je nezničil. Proto začíná vaše nová výprava za osvobozením všehomíra. Jen tak upozorňuji, že jak mi hra nedělala problémy, tak v tomto módu jsem se nedostal asi přes pátou úroveň. To je tak vše, co bych o tom řekl. Nyní už následuje jen konečné shrnutí.

+ grafika, hratelnost, logické hádanky, skvělý soundtrack, možnost pokračovat i po dohrání příběhu

- Ve výsledném efektu bych hře vytkl asi jen poněkud kratší herní dobu.



**I TY MŮŽEŠ**  
**PŘÍSPĚT**  
**DO PRŮMKAŘIN**

své články zasílejte na [prumkariny@gmail.com](mailto:prumkariny@gmail.com)

Časopis vyšel 3. 12. 2014  
25. vydání časopisu  
Časopis vychází pravidelně čtyřikrát za rok  
Design vychází z mat. práce Hynka Marka



Michal  
Hošna  
Šéfredaktor



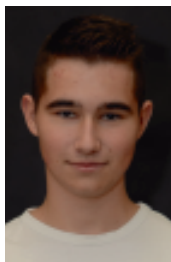
Michal  
Matlach  
*fotograf*



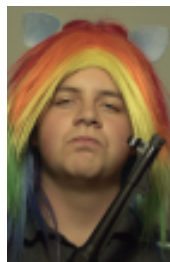
Barbora  
Chválová  
*redaktorka*



Martin  
Vastl  
*typografie  
grafika*



Daniel  
Hanuš  
*redaktor*



Jan  
Kyrku  
*redaktor*



David  
Tyemnyák  
*redaktor*



Leoš  
Glaser  
*redaktor*

Kryštof  
Karvánek  
*redaktor*



Mgr.  
Ludmila  
Klavíková  
*záštita  
nad časopisem*



Mgr.  
Hana  
Maříková  
*záštita  
nad časopisem*



SPŠ a VOŠ Písek  
Karla Čapka 402  
397 11 Písek  
Tel.: +420 382 214 805  
Fax: +420 382 213 249  
E-mail: info@sps-pi.cz



Naše škola patří mezi partnerské školy podporované skupinou ČEZ

# Průmkařiny i v elektronické podobě

Více na [www.sps-pi.cz/prumkariny](http://www.sps-pi.cz/prumkariny)



Vaše návrhy na články či rubriky, popřípadě jiné své nápady  
zasílejte na emailovou adresu [prumkariny@gmail.com](mailto:prumkariny@gmail.com)

Najdete nás také na Facebooku: [www.fb.com/prumkariny](http://www.fb.com/prumkariny)

Modernizace výuky SPŠ a VOŠ Písek s podporou polytechnického vzdělávání mládeže - CZ.1.07/1.1.10/01.0079  
Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky



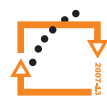
EVROPSKÁ UNIE



evropský  
sociální  
fond v ČR



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost



Jihočeský kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ