

Vývoj počítačových her a e-sport se bude díky novým učebnám vyučovat na ostravské elektrotechnické průmyslovce

21.3.2023 - | Krajský úřad Moravskoslezského kraje

Odborné technické vzdělávání v regionu je zase o krok dál. Střední průmyslová škola elektrotechniky a informatiky Ostrava (SPŠEI) dnes slavnostně otevřela nové unikátní učebny e-sportu a rozšířené reality, vývoje počítačových her, robotiky, počítačových sítí a jazykových multimediálních učeben. Velkou finanční injekci škola získala od svého zřizovatele - Moravskoslezského kraje.

„Díky rozsáhlé modernizaci učeben se SPŠEI stává vysoce atraktivní střední školou s kvalitním zázemím pro odbornou výuku technických oborů. Studenti tu mají skvělé podmínky k intenzivnímu studiu a rozvíjení svých znalostí. Věřím, že to ocení a také úzká spolupráce s VŠB-TUO a prosperujícími firmami je bude motivovat k tomu, aby neodcházeli z Moravskoslezského kraje, studovali tady dál na vysokých školách a viděli tu svoji budoucnost. Jsem si jist, že uplatnění na trhu práce tu najdou okamžitě, za pěkné peníze, a ještě je to bude bavit. Vzdělávací obory jsou totiž dobře přizpůsobeny aktuálním požadavkům zaměstnavatelů,“ uvedl hejtmán Moravskoslezského kraje Ivo Vondrák.

„Dlouhodobě vnímáme systematickou podporu Moravskoslezského kraje odborným školám našeho regionu. Díky této ní dnes otevíráme pro žáky naší školy tři nové moderní odborné učebny a pět multimediálních jazykových učeben. Tyto nové, moderní a špičkově vybavené učebny pomohou zvýšit odbornost našich žáků, jejich jazykové kompetence a připravenost našich absolventů do praxe a na vysoké školy. Na nové učebny se těší žáci obou našich oborů, elektrotechniky a informačních technologií. Učebna vývoje počítačových her a e-sportu nám umožní zavést výuku nového předmětu v této atraktivní a na trhu velmi perspektivní oblasti. Výrazné modernizace proběhly v učebně robotiky pro výuku v oblasti Průmyslu 4.0 a v učebně síťových technologií. Zde mají žáci praktickou možnost seznámit se s nejnovějšími technologiemi v daných oblastech a osvojit si odborné znalosti a dovednosti tak důležité pro budoucí profesní praxi. Velmi přínosná je pro školu rovněž dlouhodobá spolupráce s FEI VŠB-TUO v oblastech odborných praxí žáků, sdílení high-tech know-how a v mnoho dalších společných aktivitách,“ řekl ředitel SPŠEI Zbyněk Pospěch.

Nová učebna vznikla rekonstrukcí nevyužitých prostor školního informačního centra a bude sloužit pro výuku oborů Elektrotechnika a Informační technologie.

V rámci oboru Informační technologie bude nově zaveden předmět vývoj počítačových her. Jeho hlavním cílem je ukázat studentům čtvrtého ročníku to, že k vývoji takovýchto her mají již základní znalosti a jsou schopni si velmi jednoduše vytvořit hru vlastní, na které si pak mohou dále zlepšovat své znalosti, a to nejen v oblastech, jako je matematika, programování, počítačová grafika, ale i v umělé inteligenci, vizualizaci a dalších. V oboru Elektrotechnika je možné využít učebnu pro výuku rozšířené reality, tedy moderní technologie, obohacující reálný svět o digitálně vytvořené prvky, které jsou interaktivním doplněním mobilních aplikací.

Celkové náklady na vybudování nové učebny dosáhly 2,125 mil. Kč, Moravskoslezský kraj coby zřizovatel školy poskytl účelovou dotaci ve výši 2,108 mil. Kč.

Projekt navazuje na úspěšně realizovaný projekt Výuka pro Průmysl 4.0, do kterého bylo zapojeno 6

středních škol zřizovaných Moravskoslezským krajem. Cílem bylo podpořit výuku v progresivní oblasti automatizace, mechatroniky a robotiky. Každá škola byla vybavena šesti kolaborativními roboty s příslušenstvím, byly modernizovány učebny mechatroniky. Projekt byl realizován v letech 2017 až 2018 s celkovými náklady cca 25 mil. Kč z IROP. Obsahem projektu Výuka pro Průmysl 4.0 II je doplnění stávajících robotických pracovišť o rozšiřující příslušenství, jako je např. strojové vidění, senzorické kleště, utahováky, senzory, které dále rozšíří možnosti výuky o další typické úlohy využitelné v praxi zaměstnavatelů. Dojde k modernizaci a rozšíření vybavení učeben mechatroniky, obnovy ICT techniky a pořízení pneumatických ventilových terminálů.

Žadatel projektu je Moravskoslezský kraj, celkové náklady cca 18,5 mil. Kč. Ukončení realizace projektu je plánováno na 10/2023. SPŠEI je jedna z 6 škol, partnerů projektu.

Projekt navazuje na úspěšně realizovaný projekt Modernizace výuky informačních technologií, realizovaný pro 6 středních škol zřizovaných MSK v letech 2013-2014 z ROP, v jehož rámci byla na každé škole vybudována odborná učebna pro výuku počítačových sítí. Po 8 letech bylo s ohledem na rychlým postup vývoje informačních technologií potřeba tyto učebny modernizovat. V rámci tohoto projektu byly modernizovány počítače, servery a také aktivní prvky počítačových sítí jako routery, switche, controlery, access pointy pro realizaci kurikula daného Cisco Network Academy (Netacad). Učebny byly rozšířeny o specializované vybavení pro výuku budování optických a metalických sítí jako např. inteligentní síťový tester, svářečku a lamačku optických vláken, analyzátor wifi sítí apod.

Žadatel je Moravskoslezský kraj, celkové náklady cca 20 mil. Kč. Ukončení realizace projektu je plánováno na květen 2023. SPŠEI je jedna z 5 škol, partnerů projektu.

V rámci projektu došlo k modernizaci 5 jazykových učeben školy, ve kterých byly provedeny drobné stavební úpravy (nivelace podlahy, nová podlahová krytina, výměna svítidel, upraveny elektrorozvody, výmalba), dále byly vybaveny novým nábytkem, interaktivním LCD panelem, notebookem včetně výukového software pro výuku anglického jazyka. Pro použití ve všech učebnách byly pořízeny dvě mobilní dokovací stanice se 16 tablety. Součástí projektu byla modernizace jednoho kabinetu cizích jazyků, který byl zařízen novým kancelářským nábytkem a pro 7 učitelů cizích jazyků byly pořízeny notebooky.

Žadatel projektu je SPŠEI, celkové náklady 2, 946 mil. Kč, dotace EU – 2, 651 mil. Kč.

https://www.msk.cz/cs/media/tiskove_zpravy/tiskova-zprava-_vyvoj-pocitacovych-her-a-e-sport-se-bu-de-diky-novym-ucebnam-vyucovat-na-ostravske-elektrotechnicke-prumyslovce-14989