

DOKUMENTY UZYSKIWANE PO ZAKOŃCZENIU TECHNIKUM

1. świadectwo ukończenia szkoły
2. świadectwa potwierdzające kwalifikację w zawodzie wydane przez Okręgową Komisję Egzaminacyjną (OKE) po zdanych egzaminach:
 - EE.08. **Montaż i eksploatacja systemów komputerowych, urządzeń peryferyjnych i sieci**
 - EE.09. **Programowanie, tworzenie i administrowanie stronami internetowymi i bazami danych**
3. dyplom potwierdzający kwalifikacje zawodowe wydany przez OKE w przypadku zdania egzaminów zawodowych z zakresu wszystkich kwalifikacji wyodrębnionych w danym zawodzie
4. świadectwo dojrzałości wydane przez OKEdla absolwenta, który zdał egzamin maturalny



PRZEDMIOTY ZAWODOWE

- Urządzenia techniki komputerowej
- Systemy operacyjne
- Lokalne sieci komputerowe
- Witryny i aplikacje internetowe
- Lokalne systemy baz danych
- Eksploatacja urządzeń techniki komputerowej
- Administracja systemami operacyjnymi
- Eksploatacja lokalnych sieci komputerowych
- Tworzenie i administrowanie bazami danych
- Aplikacje desktopowe i mobilne
- Tworzenie stron i aplikacji internetowych
- Język angielski zawodowy
- Kompetencje personalne i organizacja pracy zespołów

DODATKOWE KURSY

- W trakcie nauki na kierunku Technik informatyk uczniowie mogą wziąć udział w różnych kursach, między innymi:
- Obróbka graficzna zdjęć – Adobe Photoshop
 - Grafika komputerowa
 - Pozycjonowanie stron WWW
 - Kurs e-sport I i II stopnia
 - Kurs trenera e-sportu

Ostatnia aktualizacja: 21.02.2018 r.

TECHNIK INFORMATYK I E-SPORT

klasa patronacka Microsoft



Nie możesz oderwać się od gier komputerowych? Grasz online, rywalizując z innymi i jesteś w tym naprawdę dobry? A może chcesz rozpocząć swoją przygodę z grami? Zdobądź umiejętności zawodowego gamera. Podczas zajęć prowadzonych przez profesjonalnego trenera e-sport, opartych na wybranych grach takich jak: Counter-Strike Global Offensive czy League of Legends, ćwiczone będą m.in. taktyki w grach komputerowych.

Co oferujemy?

- podstawę programową kierunku Technik informatyk wraz z certyfikatami Microsoft
- specjalistyczny sprzęt i oprogramowanie gamingowe
- połączenie nauki i pasji
- opiekę merytoryczną i wsparcie partnera kierunku - MSI Polska

W programie E-SPORT m.in.:

- stanowisko komputerowe gracza, uruchamianie i zarządzanie serwerami gier
- tworzenie drużyn, taktyczna komunikacja i topografia w oparciu o gry komputerowe
- techniki i taktyki w grach komputerowych
- treningi grupowe i indywidualne - nagrywanie rozgrywek, analiza błędów i ich poprawianie, dobre i złe praktyki podczas treningów
- ćwiczenia fizyczne dla e-sportowców, kontuzje, urazy i uzależnienia w e-sporcie
- sposoby radzenia sobie ze stresem i krytyką
- techniczne aspekty organizacji i przeprowadzenia zawodów e-sportowych
- arkusz kalkulacyjny, dane i wykresy rozgrywek

WIEDZA I UMIEJĘTNOŚCI ABSOLWENTA

- przygotowuje stanowiska komputerowe do pracy, użytkuje urządzenia peryferyjne komputera osobistego, naprawia komputery osobiste
- projektuje i wykonuje lokalne sieci komputerowe, konfiguruje lokalne urządzenia sieciowe, administruje sieciowym systemem operacyjnym
- programowanie aplikacji desktopowych, internetowych oraz mobilnych
- projektowanie, tworzenie i administrowanie stronami WWW i systemami CMS
- projektowanie, tworzenie, administrowanie i użytkowanie bazami danych

A CO PO TECHNIKUM?

Jako absolwent kierunku Technik informatyk będziesz mógł podjąć pracę jako:

- Game Designer, Level Designer, Game Producer
- zawodnik e-sportowy, komentator e-sportowy, sędzia e-sportowy

Lub znaleźć zatrudnienie w:

- firmach zajmujących się tworzeniem i eksploatacją oprogramowania komputerowego oraz firmach administrujących sieciami komputerowymi
- działach obsługi informatycznej w przedsiębiorstwach
- punktach serwisowych, sklepach komputerowych, ośrodkach obliczeniowych
- praca we własnej działalności gospodarczej w zakresie usług informatycznych

EGZAMINY I PRAKTYKI W TECHNIKUM

Egzamin zawodowy jest egzaminem zewnętrznym, potwierdzającym kwalifikacje w zawodzie. Przeprowadzany jest oddzielnie dla każdej kwalifikacji:

- EE.08. – pod koniec pierwszego półrocza klasy III,
- EE.09. – pod koniec pierwszego półrocza IV klasy.

Praktyki zawodowe łącznie trwają 8 tygodni i odbywają się w drugim semestrze II klasy (160 godz. – 4 tyg.) oraz drugim semestrze III klasy (80 godz.) oraz pierwszym semestrze IV klasy (80 godz.).

NASZE PRZEWAGI, czyli dlaczego warto uczyć się u nas!

- przyjazna atmosfera, indywidualne podejście do ucznia
- 50% zajęć praktycznych, ciekawie prowadzone lekcje
- nowoczesne i profesjonalnie wyposażone pracownie
- wyjścia integracyjne, dodatkowe zajęcia