

DOKUMENTY UZYSKIWANE PO ZAKOŃCZENIU TECHNIKUM

1. świadectwo ukończenia szkoły
2. certyfikat kwalifikacji zawodowej
 - INF.02. Administracja i eksploatacja systemów komputerowych, urządzeń peryferyjnych i lokalnych sieci komputerowych
 - INF.03 Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych
 wydane przez Okręgową Komisję Egzaminacyjną po zdanym egzaminie
3. państwowy dyplom zawodowy wydany przez OKE w przypadku zdania egzaminów zawodowych z zakresu wszystkich kwalifikacji wyodrębnionych w danym zawodzie
4. świadectwo dojrzałości wydane przez OKE dla 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
- Bezpieczeństwo i higiena pracy
- Język angielski zawodowy

DODATKOWE KURSY

- W trakcie nauki możesz wziąć udział w różnych kursach, między innymi:
- Obróbka graficzna zdjęć – Adobe Photoshop
 - Grafika komputerowa
 - Pozycjonowanie stron WWW

TECHNIK INFORMATYK I E-SPORT

klasa patronacka MSI



Lubisz gry komputerowe? Graszesz online? Jesteś w tym naprawdę dobry? A może chcesz rozpocząć swoją przygodę z grami? Zdobądź umiejętności zawodowego gamera. Naucz się skutecznej taktyki w sportowej walce online, grając w Counter-Strike Global Offensive czy League of Legends!

Oferujemy:

- podstawę programową kierunku Technik informatyk
- najnowocześniejszy sprzęt firmy MSI i oprogramowanie gamingowe
- połączenie nauki, pasji i dobrej zabawy
- opiekę merytoryczną i wsparcie partnerów kierunku - MSI Polska oraz Esports Association

Przez 8 semestrów w ramach zajęć e-sportowych, zgłębimy zagadnienia z zakresu:

- organizacji zawodów, administracji i zarządzania
- nowych mediów i multimediów (streaming, dziennikarstwo, podstawy produkcji wideo)
- podstaw marketingu, czyli w jaki sposób promować swoją drużynę w sieci, jak przygotować i realizować świadczenia w ramach umowy sponsorskiej,
- tworzenia grafik 2D, 3D
- pracy w grupie, także pod presją czasu i otoczenia.

Będziesz mieć także możliwość wzięcia udziału w całorocznej lidze e-sportowej oraz ogólnopolskiej konferencji informatycznej.

NAUCZYSZ SIĘ:

- przygotowywać stanowiska komputerowe do pracy, użytkować urządzenia peryferyjne komputera osobistego, naprawiać komputery osobiste
- projektować i uruchamiać lokalne sieci komputerowe, konfigurować lokalne urządzenia sieciowe, administrować sieciowym systemem operacyjnym
- programować aplikacje desktopowe, internetowe oraz mobilne
- projektować, tworzyć i uruchamiać strony WWW i administrować nimi poprzez systemy CMS
- projektować i tworzyć bazy danych i nimi administrować

TECHNIKUM - SAME KORZYŚCI!

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
- 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:

- INF.02. odbywa się pod koniec 1 półrocza klasy III
- INF.03 odbywa się pod koniec 1 półrocza klasy V

Praktyki zawodowe trwają 8 tygodni (280 godz., termin może ulec zmianie):

- w klasie II - 140 godz. - 4 tygodnie w I półroczu
- w klasie IV - 140 godz. - 4 tygodnie w I półroczu