

1. **Technik informatyk** to zawód dla osób z pasją i zainteresowaniami z dziedziny najnowszych technologii informatycznych, umożliwiający ciągłe doksztalcanie się w nowoczesnym, zmieniającym się świecie cyfrowych możliwości. Informatyk zajmuje się nowymi technologiami w zakresie zasad gromadzenia, przekazu i przetwarzania informacji. Do najważniejszych zadań informatyka należy umiejętność tworzenia oprogramowania, zarządzanie danymi i przekazywanie ich, administrowanie systemów komputerowych, projektowanie, tworzenie i zarządzanie stronami WWW z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi i języków programowania oraz znajomość teoretyczna i praktyczna sprzętu komputerowego, jego montaż i diagnostyka usterek. Pracodawcy ciągle poszukują absolwentów tego zawodu, gdyż dzięki wszechstronnej wiedzy z dziedziny nowych technologii sieciowych i komputerowych zapewniają oni ciągłość pracy systemów komputerowych i oprogramowania. Technik informatyk to zawód poszukiwany na krajowych i zagranicznych rynkach pracy. Technicy informatycy łatwo znajdują zatrudnienie w różnych gałęziach gospodarki. Mogą również otworzyć własną działalność. Wiedza i umiejętności zdobyte w trakcie nauki są doskonałą bazą pod specjalistyczne kursy i studia związane z technologiami informacyjnymi (IT). Przez cały okres nauki technicy informatycy będą również pogłębiać wiedzę z języka angielskiego z uwzględnieniem zwrotów wykorzystywanych w IT, ponieważ jest to podstawowy język wykorzystywany w informatyce.

2. Informacje dodatkowe:

Uczniowie podczas zajęć dodatkowych mogą ukończyć kurs CISCO i uzyskać certyfikat IT Essentials. Absolwent szkoły prowadzącej kształcenie w zawodzie technik informatyk po potwierdzeniu kwalifikacji *INF.03. Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych* ma możliwość uzyskania dyplomu zawodowego w zawodzie technik programista po potwierdzeniu kwalifikacji *INF.04. Projektowanie, programowanie i testowanie aplikacji*.

Technik informatyk o specjalizacji e-sportowej jest połączeniem pasji, hobby oraz obowiązku szkolnego związanego ze zdobyciem wykształcenia.

Innowacja będzie obejmowała zajęcia z przedmiotów zawodowych ze szczególnym uwzględnieniem: urządzeń techniki komputerowej, baz danych i stron WWW oraz systemów operacyjnych i sieci komputerowych. Dodatkowo będą prowadzone zajęcia pozalekcyjne z zakresu e-sportu i projektowania gier komputerowych.

Nowością będą zajęcia związane z projektowaniem gier oraz przygotowaniem sprzętu realizowane na zajęciach zawodowych. Zajęcia e-sportowe realizowane będą w ramach zajęć dodatkowych we współpracy z profesjonalnymi trenerami.

Specjalizacja e-sportowa i dodatkowe zajęcia prowadzone w jej ramach pozwoli na częstsze uczestnictwo w turniejach LAN na poziomie amatorskim/półprofesjonalnym co pozwoli na oswojenie się z klimatem takich rozgrywek. tj. panowaniem nad emocjami, dopracowywaniem komunikacji z drużyną, przyzwyczajeniem się do rywalizowania z żywymi przeciwnikami na innej specyfikacji sprzętowej.

Innowacja sprzyja również weryfikacji zainteresowań i umiejętności uczniów ponieważ e-sport to nie tylko granie w gry, ale również cała otoczką tej dynamicznie rozwijającej się gałęzi biznesu.

Specjalizacja e-sportowa pozwoli kandydatowi na pozyskiwanie umiejętności i wiedzy, które będą stanowić dobrą podstawę do zdobycia w przyszłości posad:

- administratora sieci zajmujących się infrastrukturą sieciową potrzebną na wydarzeniach e-sportowych

- programisty webowego tworzącego serwisy związane z e-sportem
- manager, trener, instruktor e-sportowy
- zawodnik drużyny e-sportowej

Dodatkowo, poza branżą e-sportową należy pamiętać o podstawowym wykształceniu jakie pozyska kandydat po ukończeniu szkoły - jeśli jego pasja związana z e-sportem pozostanie na poziomie hobby to uczeń ma także szansę na zdobycie pracy jako informatyk/programista/osoba z działu IT w wielu innych gałęziach gospodarki.

Dodatkowe zajęcia z wykorzystania nowoczesnych technologii do tworzenia aplikacji internetowych i mobilnych.

3. Kwalifikacje uzyskiwane w wyniku kształcenia:

- a) INF.02. Administracja i eksploatacja systemów komputerowych, urządzeń peryferyjnych i lokalnych sieci komputerowych
- b) INF.03. Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych

4. Sylwetka absolwenta:

Absolwent szkoły prowadzącej kształcenie w zawodzie technik informatyk powinien być przygotowany do wykonywania zadań zawodowych:

W zakresie kwalifikacji INF.02. Administracja i eksploatacja systemów komputerowych, urządzeń peryferyjnych i lokalnych sieci komputerowych:

- a) przygotowania do pracy systemu komputerowego i urządzeń peryferyjnych;
- b) administrowania systemami operacyjnymi;
- c) serwisowania i naprawiania urządzeń techniki komputerowej;
- d) przygotowania i eksploatacji lokalnej sieci komputerowej;

W zakresie kwalifikacji INF.03. Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych:

- a) tworzenia i administracji stronami internetowymi;
- b) programowanie aplikacji internetowych;
- c) tworzenia i administracji systemami zarządzania treścią;
- d) tworzenia, administracji i użytkowania relacyjnych baz danych;

5. Technik informatyk znajdzie zatrudnienie w następujących miejscach:

- a) przedsiębiorstwa produkujące systemy komputerowe, urządzenia peryferyjne oraz inne urządzenia cyfrowe lub materiały eksploatacyjne;
- b) przedsiębiorstwa handlowe, sprzedające sprzęt komputerowy oraz pozostałe urządzenia cyfrowe w sposób stacjonarny i on-line;
- c) przedsiębiorstwa usługowe, zajmujące się projektowaniem, tworzeniem i obsługą systemów informatycznych lub wykonawstwem i administrowaniem sieci komputerowych;
- d) przedsiębiorstwa zajmujące się hostingiem oraz projektowaniem, tworzeniem i administracją witryn internetowych oraz innych technologii webowych;
- e) przedsiębiorstwa serwisujące sprzęt komputerowy oraz zapewniające wsparcie techniczne lokalnie lub on-line;
- f) przedsiębiorstwa zajmujące się tworzeniem programów desktopowych i aplikacji internetowych;
- g) przedsiębiorstwa lub jednostki organizacyjne różnego typu na stanowiskach

odpowiedzialnych za prawidłowe działanie systemów komputerowych wraz z oprogramowaniem oraz infrastrukturą sieciową;

- h) inne podmioty stanowiące potencjalne miejsce zatrudnienia absolwentów szkół kształcących w zawodzie.

6. Baza dydaktyczna i warunki kształcenia:

Szkoła zapewnia pomieszczenia dydaktyczne z wyposażeniem odpowiadającym technologii i technice stosowanej w zawodzie, aby zapewnić uzyskanie wszystkich efektów kształcenia wymienionych w podstawie programowej kształcenia w zawodzie szkolnictwa branżowego oraz umożliwić przygotowanie absolwenta do realizowania zadań zawodowych.

Pracownia systemów komputerowych wyposażona w:

- stanowiska komputerowe z procesorami umożliwiającymi wirtualizację (jedno stanowisko dla jednego ucznia) i z kartami sieciowymi (wewnętrzna/zintegrowana i pod USB);
- system operacyjny (Linux / Windows w wersji min. Professional) współpracujący ze sprzętem;
- oprogramowanie narzędziowe diagnostyczne, zabezpieczające i użytkowe;
- pakiet biurowy, program do odczytu plików pdf;
- oprogramowanie do monitorowania pracy sieci;
- zestaw narzędzi do montażu okablowania (w tym zaciskarka RJ45, ściągacz izolacji, narzędzie uderzeniowe lub inne umożliwiające montaż okablowania oraz jeżeli to konieczne wkręta do montażu gniazda naściennego);
- gniazda naścienne, moduły typu Keystone, wtyki RJ45;

Pracownia sieciowych systemów operacyjnych wyposażona w:

- stanowiska komputerowe dla uczniów – serwer ze sprzętowym wspomaganie wirtualizacji i stację roboczą (jedno stanowisko dla jednego ucznia);
- dodatkowe elementy komputera umożliwiające jego rozbudowę i rekonfigurację;
- zestaw narzędzi monterskich;
- różne systemy operacyjne: stacji roboczej, serwerowe systemy operacyjne (Windows w wersji Professional i Linux);
- szafę dystrybucyjną 19" lub stelaż teleinformatyczny 19" (RACK);
- oprogramowanie narzędziowe, diagnostyczne i zabezpieczające;
- tester okablowania;
- oprogramowanie do wirtualizacji;
- przełącznik programowalny/zarządzalny (min. 8 portowy) z możliwością konfiguracji VLAN, statycznego i dynamicznego routingu, port mirroring;
- ruter z WiFi, bezprzewodową kartę sieciową, patchcordy;
- drukarkę laserową z możliwością pracy jako serwer wydruku;
- pracownia podłączona do sieci lokalnej z dostępem do Internetu z możliwością separacji portów do stanowisk dydaktycznych.

Pracownia montażu i eksploatacji lokalnej sieci komputerowej lub Pracownia eksploatacji urządzeń sieciowych wyposażona w:

- komputer nauczycielski z dostępem do Internetu, rzutnik multimedialny i drukarkę;
- pracownia podłączona do sieci lokalnej z dostępem do Internetu z możliwością separacji portów do stanowisk dydaktycznych;
- stół montażowy z doprowadzonym przyłączem jednofazowym 230V, 50 Hz zakończonym min. 4 gniazdami sieciowymi; wyposażony w zabezpieczenie przeciwporażeniowe z widocznym, ogólnodostępnym wyłącznikiem awaryjnym, oświetlony zgodnie z normą;
- urządzenia mobilne z oprogramowaniem: smartfon, tablet, notebook, pendrive, odtwarzacz

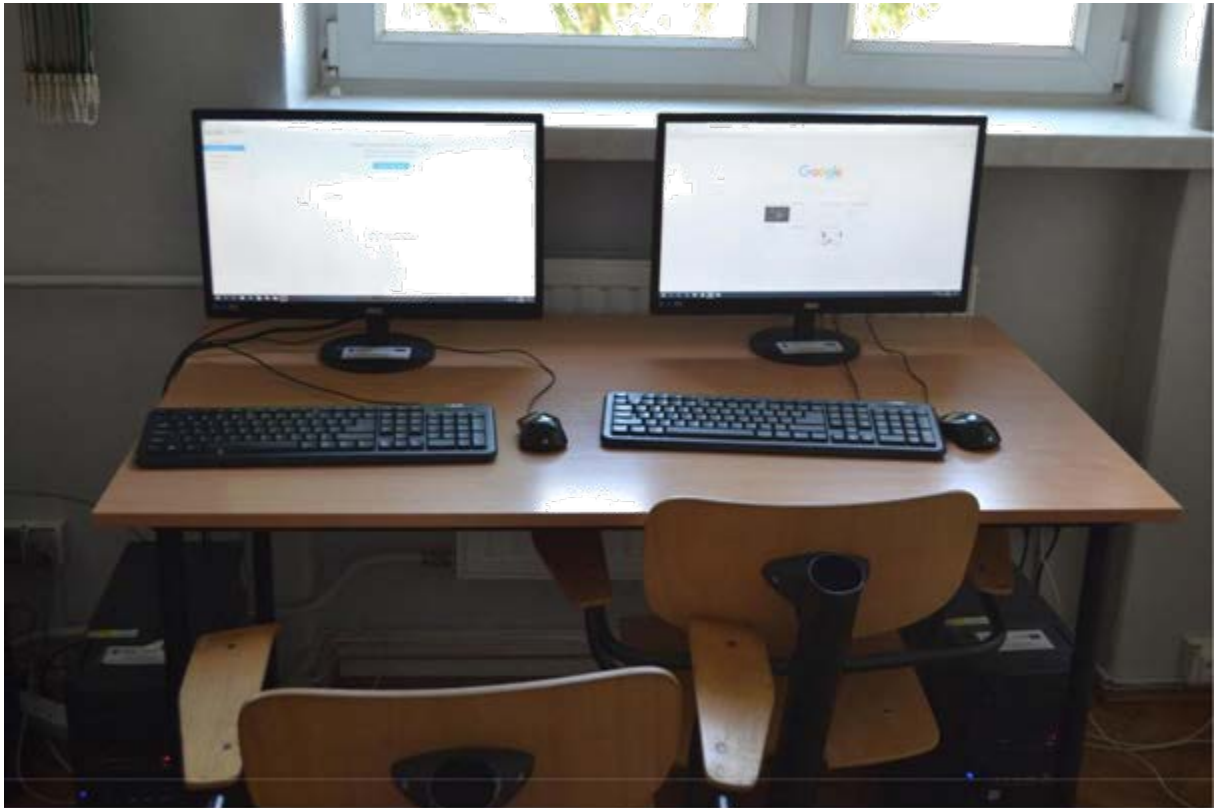
MP4/MTV, aparat cyfrowy.

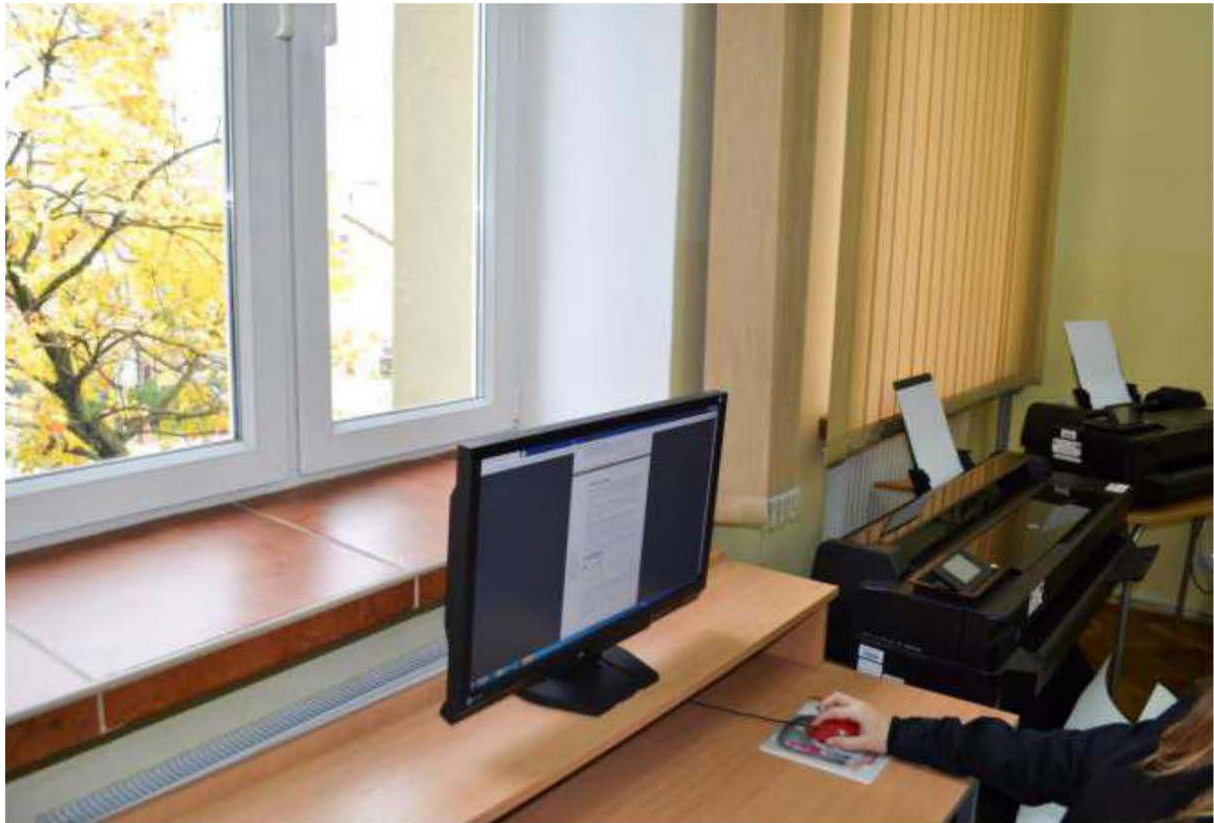
- komputer stanowiskowy wyposażony w port szeregowy z dwoma kartami sieciowymi Ethernet i jedną WiFi;
- ruter z 4 interfejsami z możliwością konfiguracji każdego interfejsu z osobna: 2 interfejsy do podłączenia sieci LAN i 2 interfejsy do połączeń ruterów z możliwością ustawienia routingu statycznego i dynamicznego oraz usługi: NAT, DHCP;
- bezprzewodowy punkt dostępowy, pracujący w trybach (AP, Client, Bridge, Repeater, WDS itp.), z szyfrowaniem WPA/WPA2, kontrolą dostępu;
- symulatory sieciowe (np. GNS3, Packet tracer, Wireshark);
- opaska antystatyczna; zestaw narzędzi monterskich. Pracownia

stron WWW, baz danych i aplikacji wyposażona w:

- stanowisko dla nauczyciela wyposażone w: komputer stacjonarny podłączony do Internetu z oprogramowaniem systemowym i użytkowym, ekran i rzutnik oraz urządzenie wielofunkcyjne: drukarkę i skaner;
- stanowiska komputerowe dla uczniów (jedno stanowisko dla jednego ucznia) wyposażone w: oprogramowanie do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej oraz animacji, obróbki materiałów audio i wideo; różne systemy zarządzania bazą danych; oprogramowanie umożliwiające tworzenie aplikacji internetowych po stronie serwera i klienta w wybranych językach programowania; podłączenie do sieci lokalnej z dostępem do Internetu; pakiet XAMPP.







Fotografie zostały wykonane w naszych pracowniach.