

Szkoła posiada 5 pracowni komputerowych dla zawodu technik informatyk z najnowszym wyposażeniem komputerowym pozyskanym w ramach projektu unijnego.

W szkole rozwijany jest projekt najnowszej technologii światłowodowej.

Szkoła posiada komputery w bibliotece szkolnej dostępne dla każdego ucznia.

Pracownia Urządzeń techniki komputerowej

Uczniowie zapoznają się z zasadami działania i korzystania sprzętu komputerowego, najnowszych technologiami sprzętowymi oraz zasadami ich współpracy i wykorzystania. Możliwości pracy na najnowocześniejszych rozwiązaniach technicznych i technologicznych oraz programowych.

Pracownia wyposażona jest w nowoczesny sprzęt dydaktyczny, między innymi:

- komputery z procesorami i5-8400, 16 GB RAM, kartą grafiki NVIDIA GTX 1060
- demonstratory technologii sprzętowych, możliwość sprawdzania własnych umiejętności na sprzęcie testowym
- zajęcia odbywają się z wykorzystaniem projektora multimedialnego
- młodzież może korzystać z dodatkowych zajęć w ramach certyfikatu ECDL przygotowanego przez Polskie Towarzystwo Informatyczne z płatnymi praktykami dla uczestnika

Pracownia Technik Internetowych i Multimedialnych

Uczniowie zapoznają się z zasadami działania i korzystania najnowszych rozwiązań graficznych i multimedialnych oraz biznesowej grafiki prezentacyjnej. Zdobędą dodatkowe umiejętności dotyczące architektury stron internetowych, czy wykorzystania elementów graficznych i animacji.

Pracownia wyposażona jest w nowoczesny sprzęt dydaktyczny, między innymi:

- komputery z procesorami i5-8400, 16 GB RAM, kartą grafiki NVIDIA GTX 1060
- zajęcia odbywają się z wykorzystaniem projektora multimedialnego
- każdy uczeń ma możliwość pracy na tablecie graficznym
- młodzież może korzystać z dodatkowych zajęć z grafiki i multimedii w ramach projektu unijnego z płatnymi praktykami dla uczestnika

Pracownia sieci komputerowych

Uczniowie zapoznają się z zasadami działania i korzystania z sieci komputerowych. Uczniowie mają możliwość zaprojektować i wykonać sieć komputerową oraz konfigurować urządzenia sieciowe, takie jak routery, przełączniki, firewalle. Ponadto korzystając z maszyn wirtualnych konfiguruje sieciowe systemy operacyjne z rodziny Windows Server i Linuks.

Pracownia wyposażona jest w nowoczesny sprzęt dydaktyczny, między innymi:

- komputery z procesorami i7-8700, 16 GB RAM, kartą grafiki NVIDIA RTX 2070,
- przełączniki warstwy 2 i 3 firmy CISCO,
- routery CISCO 4321,
- sprzętowe firewalle,
- testery i narzędzia do montażu sieci.
- zajęcia odbywają się z wykorzystaniem projektora multimedialnego i tablicy interaktywnej

Uczniowie mają do dyspozycji (również z możliwością legalnego zainstalowania w domu) systemy operacyjne Windows i inne oprogramowanie Microsoft z programu Azure Dev Tools for Teaching.

W pracowni dodatkowo odbywają się zajęcia w rzeczywistości wirtualnej realizowane w ramach projektów unijnych. Uczniowie zapoznają się z zasadami tworzenia projektów z rzeczywistości wirtualnej oraz testują je, korzystając z platformy Oculus, HTC Vive, Xbox, PS4.

Pracownia Aplikacji Internetowych.

Uczniowie zapoznają się z zasadami działania i korzystania najnowszych technik tworzenia aplikacji webowych i bazowanych. Uczeń ma możliwość zapoznania się z najnowszymi językami tworzenia serwisów www z wykorzystaniem dostępnych rozwiązań od HTML do Python oraz sprawdzonymi rozwiązaniami baz MySQL.

Pracownia wyposażona jest w nowoczesny sprzęt dydaktyczny, między innymi:

- komputery z procesorami i5-8400, 16 GB RAM, kartą grafiki NVIDIA GTX 1060
- zajęcia odbywają się z wykorzystaniem projektora multimedialnego
- młodzież może korzystać z dodatkowych zajęć z programowania aplikacji z płatnymi praktykami dla uczestnika

Pracownia Eksploatacji i montażu urządzeń komputerowych.

Uczniowie zapoznają się z zasadami kompletowania zestawów komputerowych, testowania zmontowanych rozwiązań. Uczeń obsługuje sprzęt komputerowych, przyprowadza jego diagnozę i naprawę. Okresowo serwisuje sprzęt komputerowy.

Pracownia wyposażona jest w nowoczesny sprzęt dydaktyczny, między innymi:

- komputery z procesorami i5-8400, 16 GB RAM, kartą grafiki NVIDIA GTX 1060
- zajęcia odbywają się z wykorzystaniem projektora multimedialnego
- uczeń pod nadzorem wykwalifikowanego opiekuna ma możliwość sprawdzenia swoich umiejętności w sytuacjach praktycznych występujących na terenie szkoły.