

Naziv kurikula: Tehničar za računarstvo

Općeobrazovni dio		Broj nastavnih sati tjedno			
Naziv predmeta		1.r	2.r	3.r	4.r
1.	Hrvatski jezik	140	140	140	128
2.	Engleski jezik	70	70	70	64
3.	Matematika	140	140	105	96
4.	Povijest	35	35	35	0
5.	Geografija	0	0	0	64
6.	Politika i gospodarstvo	0	0	0	32
7.	Tjelesna i zdravstvena kultura	70	70	70	64
8.	Vjeronauk/Etika	35	35	35	32

Obvezni strukovni dio - broj CSVET-a godišnje (1 CSVET = cca 25 školskih sati sati)					
Naziv modula		1.r	2.r	3.r	4.r
9.	Osnove mehanike materijalne točke	4			
10.	Primijenjena elektrotehnika i elektronika	8			
11.	Digitalna logika	4			
12.	Uvod u informacijske i komunikacijske tehnologije	4			
13.	Uvod u programiranje	6			
14.	Građa računala	7			
15.	Osnove operacijskih sustava	4			
16.	Osnove termodinamike		2		
17.	Dizajn mrežnih stranica		4		
18.	Osnove multimedije u računarstvu		4		
19.	Programiranje		7		
20.	Oblikovanje baze podataka		4		
21.	Računalno dokumentiranje i tehnička dokumentacija		2		
22.	Uvod u računalne mreže		5		
23.	Tehničko i poslovno upravljanje i komuniciranje		3		
24.	Mikroprojekt iz računarstva		4		
25.	Čovjek i zdravlje			4	

26.	Mehanika fluida			1	
27.	Osnove harmonijskih titraja i valova			2	
28.	Računalne mreže			3	
29.	Napredno programiranje			4	
30.	Upravljanje bazom podataka			4	
31.	Primijenjena matematika i računalni alati			3	
32.	Miniprojekt iz računarstva			4	
33.	Uvod u mikroupravljače i razvojno okruženje			3	
34.	Uvod u umjetnu inteligenciju i strojno učenje			4	
35.	Osnove objektno orijentiranog programiranja			3	
36.	Osnove interneta stvari			5	
37.	Osnove programiranja ugradbenih sustava			3	
38.	Osnove optike				2
39.	Mjerljiva svojstva zvuka i svjetlosti				1
40.	Uvod u modernu fiziku				1
41.	Poduzetništvo i marketing				5
42.	Projektni zadatak iz računarstva				6
43.	Umjetna inteligencija u računarstvu				6
44.	Korisnička sučelja i komunikacijski protokoli IoT sustava				4
45.	Web programiranje za IoT				9

Fakultativni dio - broj školskih sati tjedno					
Naziv modula		1.r	2.r	3.r	4.r
46.	Modeliranje za 2D i 3D računalne igre	2			
47.	2D računalne igre		2		
48.	3D računalne igre			2	
49.	Drugi strani jezik	2	2	2	2