Poängplan

Gymnasiegemensamma ämnen	**1050p**
Engelska Nivå 1	100
Engelska Nivå 2	100
Historia Nivå 1a1	50
Idrott och hälsa Nivå 1	100
Matematik Nivå 1c	100
Matematik Nivå 2c	100
Naturkunskap Nivå 1a1	50
Religionskunskap Nivå 1	50
Samhällskunskap Nivå 1b	100
Svenska Nivå 1/SVA	100
Svenska Nivå 2/SVA	100
Svenska Nivå 3/SVA	100
Övriga gemensamma kurser	**300p**
Individuellt val - valfria kurser	200
Gymnasiearbete	100
Programgemensamma ämnen	**550p**
Fysik Nivå 1b	150
Kemi Nivå 1	100
Matematik – fortsättning Nivå 1c	100
Teknik Nivå 1	100
Teknik Nivå 2	100
Inriktning Design och produktutveckling	**300p**
Bild och visualisering Nivå 1	100
Design Nivå 1	100
Konstruktion Nivå 1	100
Profil Produktdesign	**300p**
Digitalt skapande Nivå 1	100
Programmering Nivå 1	100
CAD Nivå 1	100
Inriktning Informations- och medieteknik	**300p**
Informationsteknik Nivå 1	100
Programmering Nivå 1	100
Webbutveckling Nivå 1	100
Profil Ingenjör	**300p**
Artificiell intelligens Nivå 1	100
Fysik Nivå 2	100
Matematik - fortsättning Nivå 2	100
Profil Programmering	**300p**
Artificiell intelligens Nivå 1	100
Tillämpad programmering Nivå 1	100
Webbserverprogrammering Nivå 1	100

Teknikprogrammet

Teknik finns idag i nästan allt och i nästan alla jobb. Därför behövs olika människor som vill vara med och påverka, utveckla och tänka nytt.

Teknikprogrammet passar dig som vill förstå hur teknik, problemlösning och nya idéer hänger ihop. Här får du utveckla ditt sätt att tänka genom verkliga frågeställningar och projekt. Du behöver inte kunna allt från början. Tillsammans tar vi oss vidare steg för steg.

På NTI Gymnasiet Sundsvall kopplar vi lärande med görande. Du läser bland annat matematik, fysik, kemi, teknik och programmering samtidigt som du får testa idéer i praktiken. I vårt makerspace arbetar du med teknikdesign, 3D-printing och projekt tillsammans med andra. Du har också möjlighet att ta certifikat som ger värdefulla meriter inför framtiden.

Design och produktutveckling

Profil → Produktdesign

Här kombinerar du teknik och design för att utveckla nya produkter och förbättra befintliga lösningar. Du arbetar med hela processen från idé till färdig produkt och använder bland annat CAD och Unity som verktyg i ditt arbete.

Informations- och medieteknik

Välj profil → Ingenjör
Programmering

Här får du fördjupa dig inom programmering och digital utveckling. Du kan välja att fokusera mer på webb eller läsa kurser i AI. Inom profilen Ingenjör ingår också de kurser som krävs för att studera vidare till civilingenjör.

Efter gymnasiet

Efter programmet har du bred behörighet och kan söka dig vidare till nästan alla universitets- och högskoleutbildningar. Du kan exempelvis läsa vidare till ingenjör, arkitekt, produktutvecklare, mjukvaruutvecklare eller industridesigner.

Med reservation för eventuella ändringar. Se hemsidan för uppdaterad information om programmet och poängplan.

Poängplan

Gymnasiegemensamma ämnen	**900p**
Engelska Nivå 1	100
Engelska Nivå 2*	100
Historia Nivå 1a1	50
Idrott och hälsa Nivå 1	100
Matematik Nivå 1a	100
Naturkunskap Nivå 1a1	50
Religionskunskap Nivå 1	50
Samhällskunskap Nivå 1a1	50
Svenska Nivå 1/SVA	100
Svenska Nivå 2/SVA*	100
Svenska Nivå 3/SVA*	100
Övriga gemensamma kurser	**300p**
Individuellt val - valfria kurser	200
Gymnasiearbete	100
Programgemensamma ämnen	**400p**
Automationsteknik Nivå 1	100
Dator- och kommunikationsteknik Nivå 1	100
Elteknik Nivå 1	100
Energiteknik Nivå 1	100
Inriktning Dator- och kommunikationsteknik	**600p**
Dator- och kommunikationsteknik Nivå 2	150
Dator- och kommunikationsteknik Nivå 3	150
Nätverksadministration Nivå 1	100
Nätverksteknologier Nivå 1	100
Programmering Nivå 1	100
Profil Programmering	**600p**
Artificiell intelligens Nivå 1	100
Elektronik Nivå 1	100
Support och servicearbete Nivå 1	100
Webbserverprogrammering Nivå 1	100
Webbutveckling Nivå 1	100
Tillämpad programmering Nivå 1/Engelska Nivå 2	100

**Krävs för grundläggande högskolebehörighet men går att välja bort*



El- och energiprogrammet

Yrkesprogram

Vill du arbeta med datorer, nätverk och IT i praktiken? På el- och energiprogrammet med inriktning dator- och kommunikationsteknik får du lära dig hur digital teknik fungerar, används och utvecklas.

Dator- och kommunikationsteknik

Profil → Programmering

Här bygger du kunskaper inom datorteknik, nätverk, AI, IT-säkerhet och webbutveckling. Du lär dig bland annat att installera och konfigurera nätverk, hantera dator- och kommunikationssystem samt utveckla webbplatser och digitala lösningar. Du behöver inga förkunskaper inom området. Hos oss får du utvecklas steg för steg.

Under utbildningen arbetar du i IT-labb, genomför verklighetsnära projekt och gör minst 15 veckors APL/praktik på företag. Du får också möjlighet att ta certifikat som ger värdefulla meriter inför arbetslivet. Kombinationen av nätverksteknik, programmering och webbutveckling med kunskaper i AI-stödd utveckling ger dig en bred grund inom IT.

Efter gymnasiet

Efter studenten kan du börja arbeta direkt inom IT-branschen. Du kan exempelvis arbeta som IT-tekniker, nätverkstekniker, programmerare, IT-support eller inom IT-säkerhet. Du har också möjlighet att läsa kurser som ger dig grundläggande högskolebehörighet om du vill studera vidare efter gymnasiet.

Med reservation för eventuella ändringar. Se hemsidan för uppdaterad information om programmet och poängplan.

Poängplan

Gymnasiegemensamma ämnen	**1150p**
Engelska Nivå 1	100
Engelska Nivå 2	100
Historia Nivå 1b	100
Historia Nivå 2b	100
Idrott och hälsa Nivå 1	100
Matematik Nivå 1b	100
Naturkunskap Nivå 1b	100
Religionskunskap Nivå 1	50
Samhällskunskap Nivå 1b	100
Svenska Nivå 1/SVA	100
Svenska Nivå 2/SVA	100
Svenska Nivå 3/SVA	100
Övriga gemensamma kurser	**300p**
Individuellt val - valfria kurser	200
Gymnasiearbete	100
Programgemensamma ämnen	**150p**
Estetisk kommunikation Nivå 1	100
Konstarterna och samhället Nivå 1	50
Inriktning Estetik och media	**400p**
Digitalt skapande Nivå 1	100
Medieproduktion Nivå 1	100
Medieproduktion Nivå 2	100
Medieteori Nivå 1	100
Profil Film och animation	**500p**
Animation Nivå 1	100
Animation Nivå 2	100
Film- och tv-produktion Nivå 1	100
Film- och tv-produktion Nivå 2	100
Film- och tv-produktion Nivå 3	100



Estetiska programmet

Bakom film, design, spel, appar och digitala upplevelser finns människor som skapar, testar idéer och tänker nytt. På estetiska programmet får du utveckla både din kreativitet och dina tekniska färdigheter.

Estetik och media

Profil → Film och animation

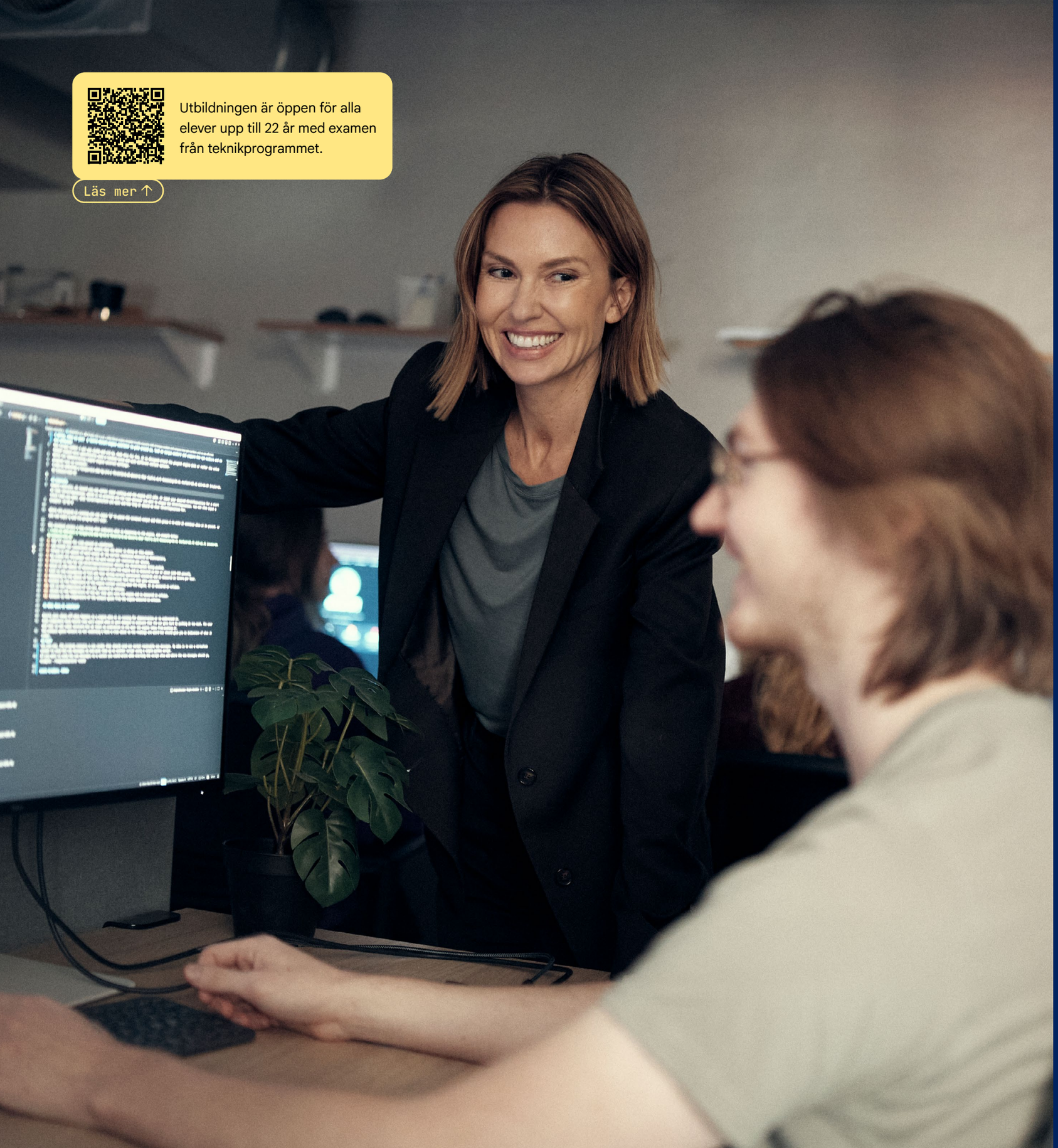
Här lär du dig om film, digital design, animation, ljudproduktion och rörlig media med hjälp av moderna verktyg och programvaror som används i branschen. Tillsammans med andra får du testa idéer, utveckla egna projekt och bygga en portfolio med arbeten du kan använda vidare efter gymnasiet.

Vi kopplar samman lärande med görande. Genom praktiska projekt lär du dig att kommunicera genom olika digitala medier och förstå hur design och berättande används i verkligheten. Samtidigt utvecklar du steg för steg ditt kreativa uttryck. Du får också möjlighet att arbeta med projekt tillsammans med lokala aktörer, använda skolans tekniksal och makerspace samt ta certifikat som ger värdefulla meriter inför framtiden.

Efter gymnasiet

Efter utbildningen har du högskolebehörighet och kan välja flera olika vägar framåt. Du kan exempelvis studera vidare inom design, media, film eller kommunikation och senare arbeta som grafisk formgivare, animatör, illustratör eller filmproducent.

Med reservation för eventuella ändringar. Se hemsidan för uppdaterad information om programmet och poängplan.



Utbildningen är öppen för alla elever upp till 22 år med examen från teknikprogrammet.

Läs mer ↑

Plugga ett tekniskt fjärde år och bli gymnasieingenjör!

NTI Gymnasieingenjör TE4

Inriktning → Mjukvarudesign

Gymnasieingenjör är ett valbart fjärde år för dig som läst teknikprogrammet och vill fördjupa dig inom programmering och mjukvarudesign. Utbildningen är CSN-berättigad, leder till en gymnasieingenjörsexamen och ger dig praktisk erfarenhet inför arbetslivet.

Här arbetar du med hela mjukvaruutvecklingsprocessen, från idé och analys till utveckling, testning och färdig lösning. Genom branschnära projekt får du utveckla dina kunskaper inom programmering, problemlösning och digital utveckling samtidigt som du får erfarenhet av hur arbetet fungerar i praktiken.

Undervisningen utformas av erfarna lärare i nära samarbete med branschen. Du får också möjlighet att bygga ett värdefullt kontaktnät och ta del av erfarenheter från mentorer som arbetar inom området.

Praktik

Utbildningen innehåller 10 veckors praktik på ett IT-företag. Där får du omsätta dina kunskaper i verkliga projekt, skapa kontakter inför framtiden och få en tydligare bild av hur det är att arbeta inom branschen.

Efter utbildningen

Efter examen som gymnasieingenjör kan du börja arbeta direkt inom IT-branschen eller studera vidare med ett års praktisk erfarenhet i ryggen.