

## Berufsaussichten – Chancen

Der Bedarf an gut ausgebildeten Entwicklern/innen von Multimediaapplikationen ist rasant ansteigend. Vor allem durch die immer größere Verbreitung von kleinen, kostengünstigen Geräten (Smartphones, Pads), die ständig steigenden Übertragungsraten und die gleichzeitig sinkenden Kosten hat der mobile Computer den Einzug in alle Lebensbereiche vollzogen. Dadurch steigt auch ständig der Bedarf an neuen Applikationen, die durch die Verwendung moderner Medientechnologien möglichst benutzerfreundlich gestaltet sind.

Dich erwarten daher unmittelbar nach der Matura gut bezahlte Jobs in einer Vielzahl von Berufsfeldern, wie z. B.

- Webdesigner/in
- Spieleentwickler/in
- Entwickler/in von Computeranimationen
- Designer/in von Benutzeroberflächen
- Ersteller/in von Audio- und Videoproduktionen
- Webredakteur/in

Besonders für jene **Mädchen**, die nicht die „traditionellen“ Berufe ergreifen wollen, die an Technik interessiert sind und gerne in anspruchsvollen Tätigkeitsbereichen mit anderen Menschen zusammenarbeiten wollen, ist dieser Berufszweig besonders attraktiv.

Die **fundierte Ausbildung** bereitet dich optimal auf die Arbeitswelt vor und bietet dir Aussicht auf **gute Bezahlung** und **bessere Aufstiegschancen**.

## Abschluss

Die **Reife- und Diplomprüfung** ermöglicht

- den direkten **Einstieg ins Berufsleben**
- das **Studium** an einer Universität oder FH, wobei Anrechnungen der HTL-Matura zu einer Verkürzung der Studiendauer führen können.

## Unser Ausbildungsangebot

### Höhere Abteilung für Informatik

Wir bereiten das Fachgebiet der Informatik so auf, dass junge Menschen in einem breiten Spektrum für den Einsatz in Industrie und Wirtschaft qualifiziert sind.

### Höhere Abteilung für Informationstechnologie

Die Ausbildungsrichtung Medientechnik vermittelt alle informationstechnischen Kenntnisse, die für die multimediale Computerwelt benötigt werden.

### Kolleg für Software Engineering

Das Kolleg ist unsere berufsbegleitende Ausbildungsform im Bereich Software Engineering für Erwachsene.

### Höhere Abteilung für Elektronik und Technische Informatik

Die Ausbildung vereint Hard- und Softwareentwicklung auf breiter Basis. Die Absolventen/-innen können elektronische Systeme für die Industrie und Wirtschaft entwerfen und programmieren.

### Höhere Abteilung für Medizintechnik

Junge Menschen, die sich für das Zusammenwirken von Elektronik und Technik in den Bereichen Gesundheit und Sport interessieren, erhalten eine fundierte Ausbildung in Elektronik, Informationstechnik und medizinischem Grundwissen.

### Fachschule Elektronik und Technische Informatik, Schwerpunkt Automatisierung

Diese bietet eine vielseitige und vor allem praxisbezogene Ausbildung zum/zur Industrieelektroniker/in.

## Kontakt

**HTBLA Leonding** | 4060 Leonding, Limesstraße 12-14

Telefon: +43 (0) 732 67 33 68-0 | Fax: +43 (0) 732 67 33 24

E-Mail: [office@htl-leonding.ac.at](mailto:office@htl-leonding.ac.at)

[www.htl-leonding.ac.at](http://www.htl-leonding.ac.at)

V/02



# Medientechnik

## Informationstechnologie für die Wirtschaft

5 – jährige Ausbildung mit Matura



Informatik



Medientechnik



Elektronik - Technische Informatik



Medizintechnik

## Studentafel

	Semester					Summe
	1./2.	3./4.	5./6.	7./8.	9./10.	
<b>Pflichtgegenstände und Verbindliche Übungen</b>	<b>Wochenstunden</b>					
<b>A. Allgemeine Pflichtgegenstände</b>						
Religion	2	2	2	2	2	<b>10</b>
Deutsch	3	2	2	2	2	<b>11</b>
Englisch	2	2	2	2	2	<b>10</b>
Geografie, Geschichte und Politische Bildung	2	2	2	2	-	<b>8</b>
Wirtschaft und Recht	-	-	-	3	2	<b>5</b>
Bewegung und Sport	2	2	2	1	1	<b>8</b>
Angewandte Mathematik	4	3	3	2	2	<b>14</b>
Naturwissenschaften	3	2	2	2	-	<b>9</b>
<b>B. Fachtheorie und Fachpraxis</b>						
Softwareentwicklung	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	<b>14</b>
Informationstechnische Projekte	-	2	5(1)	6(4)	6(4)	<b>19</b>
Informationssysteme	-	-	3(1)	3(2)	2	<b>8</b>
Systemtechnik	3	5(1)	5(3)	-	-	<b>13</b>
Medientechnik	2(2)	2(1)	2(2)	8(5)	12(7)	<b>26</b>
Netzwerktechnik	2	2(1)	3(2)	1	-	<b>8</b>
Computerpraktikum	2(2)	2(2)	-	-	-	<b>4</b>
IT-Sicherheit	1	1(1)	-	-	-	<b>2</b>
Medienpraktikum	2(2)	2(2)	-	-	-	<b>4</b>
<b>Verbindliche Übungen</b>						
Sozial- und Personalkompetenz	1(1)	1(1)	-	-	-	<b>2</b>
<b>Gesamtwochenstundenanzahl</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>36</b>	<b>37</b>	<b>33</b>	<b>175</b>
<b>Pflichtpraktikum</b>						

**Bemerkungen:** x(y) bedeutet: x Stunden, davon y Praxisstunden

Pflichtpraktikum: mindestens 8 Wochen in der unterrichtsfreien Zeit vor Eintritt in den V. Jahrgang

## Fächerbeschreibung

Moderne Computeranwendungen verarbeiten nicht nur Daten, sondern sind in einem hohen Maß für die Erstellung, Bearbeitung, Speicherung, Übertragung und Präsentation von multimedialen Inhalten verantwortlich. Dabei ist natürlich der technische Hintergrund sehr wichtig, jedoch sind auch gestalterische Aspekte von besonderer Bedeutung.

Die Ausbildungsrichtung Medientechnik vermittelt daher alle informationstechnischen Kenntnisse, die für die multimediale Computerwelt benötigt werden, jedoch wird auch ein klarer Schwerpunkt auf den kreativen Bereich des Mediendesigns gelegt. Dabei werden der Entwurf und die Erstellung von Bild-, Audio- und Videoproduktionen genauso behandelt wie die Gestaltung von Benutzeroberflächen für Computeranwendungen, 3D-Darstellungen oder die Entwicklung von Computerspielen. Betriebswirtschaftliche und rechtliche Inhalte runden die Ausbildung ab.



### Fachspezifische Ausbildung (Auszug)

#### Softwareentwicklung:

In diesem Bereich werden alle benötigten Programmier Techniken für die Erstellung von Multimediaanwendungen vermittelt. Ziel ist die Erstellung von effizienten Applikationen unter Nutzung modernster Entwicklungsmethoden.

#### Netzwerktechnik:

Gute Kenntnisse, wie multimediale Produkte effizient übertragen und verbreitet werden können, sind Voraussetzung für den Erfolg einer Idee. In diesem Gegenstand erlangt man ein Basiswissen über die Funktionsweise moderner Netzwerke, wobei Sicherheitsaspekte einen besonderen Schwerpunkt darstellen.

#### Informationssysteme:

Ein wesentlicher Bereich von Medienapplikationen ist das Speichern großer Datenmengen sowie der schnelle Zugriff auf diese Daten. In diesem Gegenstand eignet man sich die notwendigen Kenntnisse über Datenbanksysteme, die Erstellung von Datenmodellen sowie über effiziente Verwaltung von Inhalten einer Webseite (Content Management Systeme) an.

#### Systemtechnik und Computerpraktikum:

Neben den Softwaregrundlagen braucht man gutes Wissen über die geeignete Computerhardware sowie die dabei verwendeten Betriebssysteme. Um zu den vermittelten Inhalten noch einen besseren Praxisbezug zu bekommen, werden die Stoffgebiete im Computerpraktikum in kleinen Übungsgruppen in einer Laborumgebung angewandt.

#### Medientechnik und Medienpraktikum:

Neben den technischen Grundlagen der unterschiedlichen Medien steht hier das Design von Medienprodukten im Vordergrund. Internetauftritte, Druckgestaltung, Fotografie, Video- und Audioprodukte müssen so gestaltet werden, dass sie von den Konsumenten auch interessiert angenommen werden. Kreativität ist hier besonders gefragt! Im Medienpraktikum wird bereits ab dem 1. Jahrgang die Handhabung von Medientechnologien geübt.

#### Informationstechnische Projekte:

Konkrete praxisorientierte Aufgabenstellungen werden dabei in Projektteams von der Idee bis zum einsatzfähigen Produkt umgesetzt. In den höheren Jahrgängen wird dabei meist mit Firmen kooperiert und dadurch sichergestellt, dass immer aktuelle Themenstellungen mit neuester Technologie gelöst werden.

