

Dein großes Interesse ist das Design und die Entwicklung von Produkten? Dich fasziniert, wie erfolgreiche Produkte zu Stande kommen? Für dich sind die Menschen in einem Projekt von besonderer Bedeutung? Wie geht das, für eine App, oder ein modernes Produkt herauszubekommen, ob es bei den Kund:innen ankommt? Was muss neben der Programmierung in einem Projekt alles passieren, dass zum Schluss das Produkt herauskommt, das die Kund:innen cool finden und auch kaufen? Dann bist du bei DDP genau richtig.

Du lernst neben den Grundlagen des Programmierens, wie digitale Produkte designt und entwickelt werden und wie die Kommunikation im Team und zu Kund:innen ein voller Erfolg wird.



Ein Abschlusszeugnis der HTL Leonding in DDP ist eine wertvolle Eintrittskarte zu österreichischen Unis und FHs und den vielen IT-Firmen im OÖ Zentralraum und auch darüber hinaus.

Abschluss

Wenn du den Zweig DDP bei uns erfolgreich abschließt, bekommst du ein **Reife- und Diplomprüfungszeugnis**. Das ermöglicht dir:

- den direkten **Einstieg ins Berufsleben**
- das **Studium** an einer Universität oder FH, wobei wir mit einigen Uni- und FH-Studiengängen Anrechnungen vereinbart haben, die dir dein Studium dann um bis zu einem Jahr verkürzen können.

Zulassung

Für die Anmeldung benötigen wir die Schulnachricht der 8. Schulstufe im Original. Je besser deine Noten sind, desto besser ist es natürlich. Du kannst eine Voranmeldung bereits ab November des laufenden Schuljahres machen. Die endgültige Anmeldung ist in den Semesterferien und eine Woche danach noch möglich.

Alle weiteren Informationen zur Bewerbung sind auf unserer Website <https://www.htl-leonding.at/bewerber-innen/> zu finden. Bis ca. Ende März senden wir dir dann die Information, ob wir dich aufnehmen konnten.



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

www.htl-leonding.at

V/02



Design of Digital Products

User Experience – Digitale Produkte –
Projekt Management – Kommunikation

5 – jährige Ausbildung mit Matura



Informatik



Medientechnik



Elektronik - Technische Informatik



Medizintechnik

Studentafel

	Semester					Summe
	1./2.	3./4.	5./6.	7./8.	9./10.	
Pflichtgegenstände und Verbindliche Übungen	Wochenstunden					
A. Allgemeine Pflichtgegenstände						
Religion/Ethik	2	2	2	2	2	10
Deutsch	3	2	2	2	2	11
Englisch	2	2	2	2	2	10
Geografie, Geschichte und Politische Bildung	2	2	2	2	-	8
Bewegung und Sport	2	2	2	1	1	8
Angewandte Mathematik	4	3	3	2	2	14
Naturwissenschaften	3	3	2	2	-	10
B. Fachtheorie und Fachpraxis						
UI und UX Design	1	2				3
Computerarchitektur und Betriebssysteme	3(2)	2	-	-	-	5
Programmierung und Software Engineering	4(3)	4(3)	4(2)	2(2)	-	14
Datenbanken und Informationssysteme	2(2)	2(2)	3(2)	3(2)	3	13
Netzwerkssysteme & [NEU] Cyber Security	-	2(1)	3(1)	2(1)	2	9
Webprogrammierung und Mobile Computing	-	2(1)	2(2)	3(1)	4	11
[NEU] Data Science und Artificial Intelligence	-	-	-	2	2	4
Betriebswirtschaft und Management	4	4	4	3	4	19
Systemplanung und Projektentwicklung	-	-	3	6(3)	7(5)	16
Software Delivery				2	1	3
Verbindliche Übungen						
Sozial- und Personalkompetenz	1(1)	1(1)	-	-	-	2
Gesamtwochenstundenanzahl	33	34	35	36	32	170
Pflichtpraktikum						

Bemerkungen: x(y) bedeutet: x Stunden, davon y Praxisstunden
 Pflichtpraktikum: mindestens 8 Wochen in der unterrichtsfreien Zeit vor Eintritt in den V. Jahrgang

Beschreibung der technischen Fächer

UIUX – Benutzer:innen-Interaktion und Benutzer:innen-Erfahrung

Jede App und jedes moderne Gerät braucht eine bequeme oder intuitive Art, um sie benutzen zu können. Du hast dich vielleicht auch schon mal geärgert, dass dein Smart-TV zu Hause zwar super-smart ist, aber für das Suchen deines Lieblings-Films auf Netflix schon mal locker 5 Minuten draufgehen, weil es keine schnelle Methode zur Eingabe von Buchstaben und Zahlen gibt. In UIUX lernst du, wie man einfach zu bedienende Geräte und Apps baut. Außerdem denken wir auch über Bedienkonzepte ohne Maus, Tastatur und Bildschirm nach.

SD – Software Delivery

Die Programmierung einer Software ist natürlich ein wichtiger Teil bei der Entwicklung eines digitalen Produkts. Aber genauso wichtig ist das Testen der Programme und die Auslieferung der getesteten Programme an die Kund:innen. Genau damit beschäftigen wir uns in SD. Du wirst lernen, wie man das Testen von Software möglichst automatisch gestaltet und wie man dafür sorgt, dass die Kund:innen neueste Versionen der Software so schnell wie möglich und so bequem wie möglich bekommen.

POSE– Kreatives Programmieren und Software Engineering

Digitale Produkte sind ohne Software nicht denkbar. Daher ist es wichtig, dass du die Grundzüge des Programmierens gut verstehst. Wir werden dabei viel mit Beispielen arbeiten, bei denen du am Bildschirm etwas grafisch ausgeben kannst und damit auch deine kreative Ader nicht zu kurz kommt. Dabei lernst du fast wie von selbst, wie man auch ein wenig kniffligere Probleme in der Informatik löst.

WMC– Webprogrammierung und Mobile Computing

Praktisch alle modernen Produkte sind derzeit über eine App oder über einen Browser (Chrome, Firefox, Safari, ...) zu bedienen. In WMC ist daher unser Ziel, dass du lernst, wie man Apps und Web-Programme erstellt. Zum Schluss brauchen sich deine Programme vor den großen Systemen wie Amazon oder Instagram nicht mehr zu verstecken.

DBI– Datenbanken & Informationssysteme

Ein weiterer Schwerpunkt ist die intensive Beschäftigung mit der Welt der Datenbanken. Du lernst, wie man Datenbanken optimal für eine Aufgabe strukturiert, erstellt und wartet.

NSCS– Netzwerksysteme & Cyber Security

In diesem Gegenstand beschäftigen wir uns mit dem Aufbau und der Verwaltung von Netzwerken. Du lernst, woraus sie bestehen, aber auch, wie wir sie vor Hacker:innen-Angriffen schützen.

DSAI – Data Science und Artificial Intelligence

Wie können Programme Gesichter auf Bildern erkennen, wie funktioniert die Spracherkennung auf dem Mobiltelefon, wie werden Charaktere in Computerspielen so intelligent? Antworten auf diese Fragen und auch, wie man solche Systeme baut, lernst du hier.

SYP– Systemplanung und Projektentwicklung

Jedes große Programm entsteht im Rahmen eines Projekts, und diese Projekte können auch richtig groß werden. Was passiert eigentlich, wenn 100 Leute auf einmal an einer Software arbeiten? Genau das sehen wir uns in diesem Gegenstand an.

BWM– Betriebswirtschaft und Management

Egal, ob du nach der Schule selber ein Unternehmen gründest oder in einer Firma angestellt bist, es ist sehr wichtig, dass du verstehst, wie Unternehmen aufgebaut sind, wie dort Abläufe definiert werden usw. Das alles lernst du hier. Wir verwenden dazu die weltweit größte Enterprise-Software und haben diese als einzige Schule auch hausintern installiert.

CABS I Computerarchitektur und Betriebssysteme

Wenn man ein:e gute:r Informatiker:in werden will, dann ist es wohl selbstverständlich, dass man weiß, wie ein Computer aufgebaut ist. Dazu nehmen wir schon auch mal einen Lötkolben in die Hand. Mit vielen praktischen Übungen lernst du die Welt der Hardware kennen.