

Du liebst es, knifflige Probleme zu lösen, oder du hast in der Unterstufe schon ein bisschen Programmierluft geschnuppert, und das war so richtig spannend für dich? Die Funktionsweise eines Computers fasziniert dich, und du willst mehr darüber wissen? Der Begriff Künstliche Intelligenz reizt dich, und du willst nicht nur herausfinden, wie man ChatGPT verwendet, sondern auch, was da wirklich dahintersteckt? Außerdem bist du auch interessiert, wie unsere Wirtschaft funktioniert, was erfolgreiche Betriebe ausmacht, oder hast schon eine Idee, wie du dein eigenes Unternehmen starten möchtest?

Dann ist Informatik SSE dein Schulzweig. Mit dem, was du hier lernst, kannst du sofort in eine Software-Firma einsteigen oder auch dein eigenes Business starten.

Eine Ausbildung, unendliche Möglichkeiten

Vielleicht hast du dich schon gefragt, was du dann nach der Informatik-Ausbildung an der HTL Leonding konkret arbeiten kannst. Programmierer:in zu werden ist ja naheliegend, aber vielleicht denkst du auch, dass das auf längere Sicht ein bisschen langweilig wird. Dazu haben wir eine gute Nachricht. Die Informatik ist so schnelllebig, dass du dir um Abwechslung keine Sorgen machen musst. Außerdem hast du noch viele andere Möglichkeiten, dich beruflich zu verwirklichen: Software-Trainer:in, Software-Projektleiter:in, Datenbank-Designer:in, eine eigene Software-Firma gründen, Berater:in für IT, Weiterstudieren an jeder österreichischen Uni oder Fachhochschule, und, und, und. Du siehst, es gibt viele spannende Möglichkeiten, mit Informatik dein Geld zu verdienen.

Abschluss

Wenn du den Zweig SSE 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.

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



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

V104



Informatik SSE – School of Software Engineering

Software-Engineering – Künstliche Intelligenz – Entrepreneurship

5 – jährige Ausbildung mit Matura



Informatik



Medientechnik



Elektronik - Technische Informatik



Medizintechnik

Studentenafel

	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						
Computerarchitektur und Betriebssysteme	3(2)	2	-	-	-	5
Programmierung und Software Engineering	5(3)	5(3)	5(2)	5(2)	4	24
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)	2(1)	2	8
[NEU] Data Science und Artificial Intelligence	-	-	-	2	2	4
Betriebswirtschaft und Management	4	4	4	3	3	18
Systemplanung und Projektentwicklung	-	-	3	6(3)	7(5)	16
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

POSE – Programmieren und Software Engineering

Dieser Gegenstand ist der Schwerpunkt der Informatik an unserer Schule. Du lernst alles über moderne Programmierung von den Grundlagen bis zur Entwicklung großer Systeme wie Online-Shops, Buchungssysteme usw. Wir verwenden dazu die am Markt gängigen Plattformen .NET und Jakarta EE.

DBI – Datenbanken & Informationssysteme

Ein weiterer Schwerpunkt ist die intensive Beschäftigung mit der Welt der Datenbanken, denn was wäre ein großes Computerprogramm ohne die Möglichkeit, Daten zu speichern? Du lernst, wie man Datenbanken optimal für eine Aufgabe strukturiert, erstellt und wartet. Dabei verwenden wir eine Vielzahl unterschiedlicher Systeme, wie Oracle-DB, MS-SQL-Server, MongoDB usw.

NSCS – Netzwerksysteme & Cyber Security

In diesem Gegenstand beschäftigen wir uns mit dem Aufbau und der Verwaltung von Netzwerken. Du lernst, woraus solche Netzwerke bestehen (Kabel, Router, Switch, Wifi usw), aber auch, wie große Netze und Cloud-Services aufgebaut werden. Dazu gehört dann natürlich auch, dass wir verstehen, wie wir unser System vor Hacker:innen-Angriffen schützen können.

WMC – Webprogrammierung und Mobile Computing

Von Facebook bis Amazon, alle großen Sites im Internet sind mit sog. Web-Technologien entwickelt. In diesem Gegenstand lernst du, wie solche großen Systeme entwickelt werden. Html, Css, JavaScript, TypeScript, ViewJS, Angular, das alles sind Technologien, die wir dazu benötigen. Was Programme am Mobiltelefon alles können, müssen wir wohl nicht lange erklären, wie solche Software für Android und Co entwickelt werden, vielleicht schon. Auch das machen wir in diesem Gegenstand.

DSAI – Data Science und Artificial Intelligence

Wie können Programme Gesichter auf Bildern erkennen, wie funktioniert die Spracherkennung auf dem Mobiltelefon, wie können Roboter ohne menschliches Zutun Aufgaben erledigen, wie werden Charaktere in

Computerspielen so intelligent, wie macht ChatGPT intelligent? Die Antwort: sie lernen aus Daten der Vergangenheit. Du lernst hier, wie man Systeme mit künstlicher Intelligenz entwickelt, welche Formen es davon gibt und welche Form man einsetzt, um ein bestimmtes Problem ideal zu lösen.

SYP – Systemplanung und Projektentwicklung

Jedes Computer-Programm entsteht im Rahmen eines Projekts, und diese Projekte können auch richtig groß werden. Wie arbeitet man in einem Software-Projekt zusammen, und was muss man machen, um völliges Chaos zu vermeiden, wenn 100 Leute auf einmal an einer Software arbeiten? Genau das sehen wir uns in diesem Gegenstand an. Außerdem lernst du, wie man Computer-Systeme für große Betriebe (sog. IKT-Systeme) plant und betreibt.

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, was das Gesetz von Unternehmen verlangt, wie Buchhaltung und Kostenrechnung funktionieren usw. Das alles lernst du hier. Wir verwenden dazu die weltweit größte Enterprise-Software und haben diese als einzige Schule auch hausintern installiert.

CABS – Computerarchitektur und Betriebssysteme

Wenn man eine gute Informatikerin oder ein guter Informatiker 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. Weiters lernst du noch, wie Betriebssysteme (also Windows, macOS, Linux und noch viele andere mehr) programmiert werden.



Wusstest du, dass jedes Jahr über 100 Firmen bei uns an der Schule sind, die schon ungeduldig darauf warten, dass du endlich bei ihnen zu arbeiten beginnst?