

# Studentafel

## Höhere Abteilung für Informatik

Pflichtgegenstände, Verbindliche Übungen						
Klasse	1.	2.	3.	4.	5.	Summe
<b>A. Allgemeinbildende Pflichtgegenstände</b>						
1. Religion	2	2	2	2	2	10
2. Deutsch	3	2	2	2	2	11
3. Englisch	2	2	2	2	2	10
4. Geografie, Geschichte und politische Bildung	2	2	2	2	-	8
5. Bewegung und Sport	2	2	2	1	1	8
6. Angewandte Mathematik	4	3	3	2	2	14
7. Naturwissenschaften	3	3	2	2	-	10
<b>B. Fachpraxis und Fachtheorie</b>						
8. Computerarchitektur und Betriebssysteme	3	3	-	-	-	6
9. Programmieren und Software Engineering	5	4	5	5	4	23
10. Datenbanken und Informationssysteme	2	2	3	3	3	13
11. Netzwerksysteme und Cyber Security	-	2	3	2	2	9
12. Webprogrammierung und Mobile Computing	-	2	2	2	2	8
13. Data Science und Artificial Intelligence	-	-	-	2	2	4
14. Betriebswirtschaft und Management	4	4	4	3	3	18
15. Systemplanung und Projektentwicklung	-	-	4	5	7	16
<b>C. Verbindliche Übung</b>						
16. Soziale- und Personalkompetenz	1	1	-	-	-	2
<b>Gesamtsemesterwochenstundenanzahl</b>	<b>33</b>	<b>34</b>	<b>36</b>	<b>35</b>	<b>32</b>	<b>170</b>
<b>Freigegegenstände</b>						
English Conversation						1
Peer Mediation						2
ECDL						1
Servertechnologien						2
Sicherheitstechnologien und Robotics / Raspberry						2
IT- Security						1
Medientechnik in der Praxis (Videoschnitt, Fotografie)						1
Programmieren Python						1
Parcour- / Freerunning						1
Volleyball						1
Fußball						1
Ballspiele						1

**Pflichtpraktikum:** 8 Wochen bis zum Eintritt in den 5. Jahrgang