



PIERRE DE COUBERTIN
BORG RADSTADT

Themenpools mündliche Reifeprüfung 2017/2018

1. Grundkenntnisse Microsoft Office (ECDL Syllabus 5.0)

- Tabellenkalkulation
- Textverarbeitung - erweiterte Anwendungen
 - Inhaltsverzeichnis
 - Abbildungsverzeichnis
 - Formatvorlagen
 - Seitennummerierung
 - Literaturverzeichnis
- Präsentationen
- Installierte Programmanwendungen vs. Cloudprogramme

2. Einführung in das Programmieren Coding I

- Darstellungsarten von Programmabläufen - Diagramme
- Grundzüge von Algorithmen
- Programmiersprachen SMALL BASIC, SCRATCH
- Syntax von Visual Basic
- Erstellen von einfachen Programmen
- Ablaufdiagramme

3. Programmieren – Coding II

JAVA – Grundlagen

- Grundlegende Syntax Kenntnisse
- Erstellen von einfachen Programmen

HTML, HTML 5 – Grundlagen

- Grundlagen der Webseitenprogrammierung
- Interpretation von HTML Code
- Einfache Anwendungen realisieren

4. Audiotbearbeitung

- Erstellung von Soundclips
- Bearbeitung von Soundclips
- Erstellung von mehreren Tonspuren

5. Bilder lernen laufen

- Bildaufnahme und -bearbeitung
- Erstellung eines Stop Motion Films
- Erstellen eines Vor- und Abspannes

6. Soziale Netzwerke, kollaboratives Arbeiten

- Vorteile
- Nachteile
- Gefahren
- Datenschutz, Urheberrecht
- National vs. Internationale Bestimmungen
- Konkrete Fallbeispiele

7. Einfache Autorensysteme und Feedbacktools

- Hot Potatoes
- jClic
- Kahoot
- Socrative
- Erstellung von Unterrichtsmaterialien
 - Informationssequenzen
 - Statische Dokumentationen
- Typen von Unterrichtsmaterialien

8. Computernetzwerke

- Grundkenntnisse
- Strategien
- Troubleshooting
- ISO/OSI Schichtenmodell
- Diagnosewerkzeuge in einem Netzwerk
- Gefahren von Netzwerken
- Sicherheit in Netzwerken bzw. im Internet

9. Hardware, Software, IT Security

- Betriebssystem
- Anwenderprogramme
- Softwareentwicklung
- IT Sicherheit
- Künstliche Intelligenz
 - Grundbegriffe der KI
 - Automatentheorie

10. Game Design

- Grundzüge von Game Design
- Erstellung eines einfachen Computerspiels mit der Software Game Maker
- Grundtypen von Computerspielen

11. Projektmanagement

- Projektmanagement - Software
- Themenpakete
- Meilensteine
- Ebenentechniken

12. Pixelgrafiken

- Anwenden von einfachen Bildbearbeitungstechniken
- Theoretische Kenntnisse
- Anwender Kenntnisse (GIMP, Photoshop Elements, PIXLR)
- Bilddatenbanken
- Verschlagwortung
- Entwicklungseinstellungen
- Exportfunktionen

13. Vektorgrafiken

- Theoretische Kenntnisse
- Grundkenntnisse Farben, Layouting
- Anwender Kenntnisse (INKSCAPE, Adobe Illustrator)

14. 3D-Modellierung

- Anwenden projektbezogener Software
- Erstellen kleiner Szenen, Rendern
- Projektentwicklung