

1. Themenbereich:	WEB-Design mit HTML und CSS
	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte und Entwicklung • Struktur und Aufbau einer Website • HTML • CSS • Medienspezifische Stylesheets, Eigenschaftsspezifische Stylesheets • Editoren
2. Themenbereich:	Zahlensysteme in der Informatik
	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz und Bedeutung in der Informatik • Binärsystem • Bits und Bytes • Hexadezimalsystem • Oktalsystem • Umrechnungen, Anwendungen
3. Themenbereich:	PC-Hardware
	<ul style="list-style-type: none"> • Komponenten eines PCs • Motherboard, CPU, RAM, Chipsatz • CMOS (BIOS) • Schnittstellen • Datenträger • Geschichtlicher Überblick über die PC-Entwicklung
4. Themenbereich:	Serverseitig dynamische Websites
	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau einer dynamischen Website • Unterschied zu statischen Websites • Dynamisch generierte statische Websites • Skriptsprachen - PHP • CMS (Joomla) • Back- und Frontend, Templates
5. Themenbereich:	Betriebssysteme
	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte und Entwicklung • Aufbau von Betriebssystemen • Grafische Oberfläche (GUI) • Steuerung und Abstraktion der Hardware • Windowssysteme, Linux, OSX, Android, IOS • Virtualisierungen

6. Themenbereich:	Schadprogramme
	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der Computerviren • Malware-Typen • Spoofing, Skimming, Spyware, Scareware, Adware, Rougeware, Phishing • Würmer, Trojaner, Spyware • Backdoors & Rootkits • Non-Malware-Attack • Abwehr- und Schutzmechanismen, Maßnahmen bei einem Virenbefall
7. Themenbereich:	Digitale Bildbearbeitung
	<ul style="list-style-type: none"> • Arten und Möglichkeiten der Bildbearbeitung • Bildbearbeitungs-, Mal-, Vektor-, Vektorisierungs- und Layoutprogramme • Einsatzbereiche • Ebenentechnik, Auswahltechniken, Masken, Pfade • Pixel- und Vektorgrafik • Grundregeln des Layouts (Komposition, Farbgestaltung, Schriften)
8. Themenbereich:	Urheberrecht im Internet
	<ul style="list-style-type: none"> • Begriffsdefinitionen • Aufbau des österreichischen Urheberrechtsgesetzes • Werkbegriff und Werkart • Werknutzungsrecht und Werknutzungsbewilligung • Verwertungsrechte und Urheberrechtsverletzungen • Bildlizenzen, Aktionen (CD brennen, weitergeben), Urheberrechtsverletzung
9. Themenbereich:	Grundlagen der Netzwerktechnik
	<ul style="list-style-type: none"> • Netzwerktopologien (Unterschiede/Vor- und Nachteile einzelner Topologien) • LAN, MAN, WAN, GAN - Planung eines Netzwerkes, TCP/IP Protokolle • Peer to Peer Netzwerk, Client-Server Netzwerk • Sicherheit im Netzwerk (Hardware und Software Firewalls) • Hardwarekomponenten (Kabel, Stecker, Switch, Router, Server, Client) • TCP/IP Protokollfamilie und essenzielle Serverdienste
10. Themenbereich:	Grundlagen der Programmierung
	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte und Entwicklung • Objektorientiertes Programmieren • Programmierung im Internetzeitalter • Programmierkonzepte, Algorithmen und Datenstrukturen • Entwicklungsumgebung Visual C# • Konsolenanwendungen und Windows Forms Anwendungen in C#

11. Themenbereich:	Geschichte der EDV
	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der Computerentwicklung • EVA-Prinzip • Von-Neumann-Rechnerarchitektur • Computergenerationen • Entwicklung der Prozessorgenerationen und Hardwarekomponenten • Aktuelle Entwicklungen
12. Themenbereich:	Dateiformate
	<ul style="list-style-type: none"> • Entstehung und Bedeutung von Dateiformaten • Spezifikation, Erkennung und Einteilung von Dateiformaten • Audio- und Videoformate • Proprietäre und offene Formate • Containerdatei, Containerformate • Dateikonverter und Dateikonvertierung
13. Themenbereich:	Video game development
	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der PC-Spiele • Producer, Herausgeber, Entwicklerteam • Game Development (Entwicklungsprozess, Outsourcing, Marketing) • Plattformen • Computerspiel-Genres • Editoren
14. Themenbereich:	3D-Computergrafik
	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der Computergrafik • Software (Blender), Einsatzbereich • Shading, Animation • Echtzeitrendern • Volumengrafik • Animationsfilm
15. Themenbereich:	Digitale Audiotechnik
	<ul style="list-style-type: none"> • Mikrofone (Arten, Charakteristika), Lautsprecherboxen • Analog/Digital-Umsetzung – Vor- und Nachteile • Mischpult (Aufbau, Funktionsgruppen, Konzepte, Zusatzfunktionen) • Audiotransportsoftware (Filter und Effekte), Speichermedien • ASIO, Samplingrate, Bittiefe, Sequenzer, Audiostream • Audioschnittstellen (Stecker, Kabel, MIDI), Soundkarten

16. Themenbereich:	Videotechnik
•	PC als Videosystem
•	Framegrabbing
•	Videokarten
•	Kameras (Aufbau und Funktionsweise)
•	Schnittstellen
17. Themenbereich:	Digitale Videobearbeitung
•	Non Linear Editing-Software
•	Compositing-Software
•	Projekteinstellungen, DV-PAL, NTSC
•	Log and Capture
•	Masken, Keying, Tracking, Farbkorrektur
•	Kurzfilm erstellen, DVD-Authoring
18. Themenbereich:	Kryptologie
•	Grundbegriffe und geschichtlicher Überblick
•	Prinzipien des Auguste Kerckhoff
•	Klassische Verfahren
•	Moderne Verfahren
•	Grundlagen des Datenschutzes
•	Anwendungen