

1. Themenbereich:	WEB-Design mit HTML und CSS
•	Geschichte und Entwicklung
•	Struktur und Aufbau einer Website
•	HTML
•	CSS
•	Medienspezifische Stylesheets, Eigenschaftsspezifische Stylesheets
•	Editoren
2. Themenbereich:	Zahlensysteme in der Informatik
•	Einsatz und Bedeutung in der Informatik
•	Binärsystem
•	Bits und Bytes
•	Hexadezimalsystem
•	Oktalsystem
•	Umrechnungen, Anwendungen
3. Themenbereich:	PC-Hardware
•	Komponenten eines PCs
•	Motherboard, CPU, RAM, Chipsatz
•	CMOS (BIOS)
•	Schnittstellen
•	Datenträger
•	Geschichtlicher Überblick über die PC-Entwicklung
4. Themenbereich:	Serverseitig dynamische Websites
•	Aufbau einer dynamischen Website
•	Unterschied zu statischen Websites
•	Dynamisch generierte statische Websites
•	Skriptsprachen - PHP
•	CMS (Joomla)
•	Back- und Frontend, Templates
5. Themenbereich:	Betriebssysteme
•	Geschichte und Entwicklung
•	Aufbau von Betriebssystemen
•	Grafische Oberfläche (GUI)
•	Steuerung und Abstraktion der Hardware
•	Windowssysteme, Linux, OSX, Android, IOS
•	Virtualisierungen

6. Themenbereich:	Schadprogramme
	• 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
	• 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
	• Begriffsdefinitionen • Aufbau des österreichischen Urheberrechtsgesetzes • Werkbegriff und Werkart • Werknutzungsrecht und Werknutzungsbeurteilung • Verwertungsrechte und Urheberrechtsverletzungen • Bildlizenzen, Aktionen (CD brennen, weitergeben), Urheberrechtsverletzung
9. Themenbereich:	Grundlagen der Netzwerktechnik
	• 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
	• 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
•	Geschichte der Computerentwicklung
•	EVA-Prinzip
•	Von-Neumann-Rechnerarchitektur
•	Computergenerationen
•	Entwicklung der Prozessorgenerationen und Hardwarekomponenten
•	Aktuelle Entwicklungen
12. Themenbereich:	Dateiformate
•	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
•	Geschichte der PC-Spiele
•	Producer, Herausgeber, Entwicklerteam
•	Game Development (Entwicklungsprozess, Outsourcing, Marketing)
•	Plattformen
•	Computerspiel-Genres
•	Editoren
14. Themenbereich:	3D-Computergrafik
•	Geschichte der Computergrafik
•	Software (Blender), Einsatzbereich
•	Shading, Animation
•	Echtzeitrendern
•	Volumengrafik
•	Animationsfilm
15. Themenbereich:	Digitale Audiotechnik
•	Mikrofone (Arten, Charakteristika), Lautsprecherboxen
•	Analog/Digital-Umsetzung – Vor- und Nachteile
•	Mischpult (Aufbau, Funktionsgruppen, Konzepte, Zusatzfunktionen)
•	Audiobearbeitungssoftware (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