

IT-Systemkaufleute/ Informatikkaufleute Unterstufe gültig ab Schuljahr 2017/18

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Informations- und Telekommunikationssysteme (IUT)	Erstellen eines Pflichtenheftes für ein IT-System - Kundenauftrag - Lasten-/ Pflichtenheft - Aufbau von IT-Systemen - Grundlagen Zahlensysteme - Analog- und Digitaltechnik - Komponenten von IT-Systemen (Funktion, Aufbau und technische Daten)																Inbetriebnahme und Einrichtung eines IT-Systems - Hardwareinstallation - Aufbau und Einrichtung von Datenträgern - BIOS/ UEFI- Funktionen und Einrichtung - Bootvorgang - Auswahlkriterien für Betriebssysteme						Strom- und Spannungsversorgung eines IT-Systems - Grundbegriffe Ladung, Strom, Spannung - Widerstand - Ohmsches Gesetz, Kirchhoffsche Gesetze - Leistung - Spannungsarten und Kenngrößen - Messtechnik						Lüftersteuerung für einen Serverschrank - Logische Verknüpfungen - Grundlagen der Booleschen Algebra - Analyse kombinatorischer und sequenzieller Logik - Entwurf kombinatorischer Logik											
Anwendungs-entwicklung (AWE)	Themengebiet: Einführung in die Windows-Programmierung mit C# Lernsituation: Simulation einer Verkehrssteuerung Inhalte: - Programmplanung - Grundlagen der Codierung - Grundlagen der Ereignisorientierung - Verzweigungsstrukturen - Erstellen von Methoden - Dokumentation / Kommentierung						Themengebiet: Einführung in die Windows-Programmierung mit C# Lernsituation: Erstellen eines Windows-Tools (Taschenrechner) Inhalte: - Datentypen - Variablen - Zuweisungen - logische Operatoren - Mathematische Operatoren - Programmplanung - Grundsätze der Gestaltung von						Themengebiet: Einführung in die Windows-Programmierung mit C# Lernsituation: Erstellen einer Zugangskontrolle (Passwortabfrage) Inhalte: - Datentypen - Variablen - Zuweisungen - persistente Datenspeicherung - Programmplanung - Grundsätze der Gestaltung von Benutzeroberflächen						Themengebiet: Einführung in die Windows-Programmierung mit C# Lernsituation: Primzahlliste erstellen Inhalte: - Wiederholungsstrukturen - Listen / Arrays - Algorithmenentwicklung - Programmausführungsgeschwindigkeit						Themengebiet: Einführung in die Windows-Programmierung mit C# Lernsituation: Lernspiele für Grundschulen Inhalte: - Planen und Erstellen einer komplexeren Windowsanwendung - Dokumentation - Benutzergerechte Oberflächengestaltung - Erstellen einer Installationsversion - Abgabe beim Endkunden															