HTL MÖDLING

INFORMATIONSTECHNOLOGIE

MEDIENTECHNIK & LEISTUNGSSPORT

DEINE MÖGLICHKEIT

Dein Sport. Deine HTL. Deine Zukunft.

Die geplante Klasse verbindet deine sportliche Laufbahn mit einer regulären höheren IT-Ausbildung. Du kannst deinen Leistungssport im Verein fortsetzen und gleichzeitig in fünf Jahren die HTL mit Reife- und Diplomprüfung abschließen.

VEREINSSPORT ALS VORAUSSETZUNG

Du bist Mitglied in einem Sportverein, oder im Leistungssport - Zentrum Südstadt und betreibst dort regelmäßig leistungsorientiertes Training.

5 JAHRE · MATURA

Gleicher Lehrplan, gleiche Ausbildungsdauer: Du absolvierst die HTL in der regulären Zeit.

TRAININGSFREUNDLICH & FLEXIBEL

Der Stundenplan orientiert sich am Trainingsrhythmus und schafft Raum für Sport und Schule.

WETTKAMPFORIENTIERT

Unterricht und Prüfungen werden mit Wettkämpfen und Trainingslagern abgestimmt.

DEINE WOCHE IM I. JAHRGANG · 34 UNTERRICHTSEINHEITEN

DEINE WOCHE IM LEISTUNGSSPORT-ZWEIG

So könnte dein Stundenplan aussehen

Informationstechnologie · Medientechnik | Leistungssport

	UHRZEIT	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
1	08:00 – 08:50	Computerpraktikum	TRAINING im Verein	TRAINING im BSFZ / Bewegung und Sport	TRAINING im Verein	Mathematik
2	08:50 – 09:40					
	09:40 – 09:50	Pause				
3	09:50 – 10:40	Computerpraktikum	TRAINING im Verein	KI & IT-Systeme	TRAINING im Verein	Naturwissenschaft
4	10:40 – 11:30		Cybersecurity	Soziale Kompetenz	Innovationslabor	
	11:30 – 11:40	Pause				
5	11:40 – 12:30	Deutsch	Softwareentwicklung	Netzwerktechnik	Medientechnik	Deutsch
6	12:30 – 13:20					Softwareentwicklung
7	13:20 – 14:20	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Religion/Ethik
8	14:20 – 15:10	Mathematik	Englisch	Geo/Geschichte	Naturwissenschaft	
9	15:10 – 16:00					–
	UE	8	5	7	6	8

HTL MÖDLING

INFORMATIONSTECHNOLOGIE

MEDIENTECHNIK & LEISTUNGSSPORT

SPORTANALYSE, VISUAL COMPUTING & KI

Dein Sport als Ausgangspunkt für innovative IT-Projekte an der HTL Mödling.

Sportnahe Aufgaben und Projekte ergänzen den regulären IT-Unterricht. Fächer und Wochenstunden bleiben unverändert.

Sportanalyse

Trainings- und Wettkampfdaten erfassen, strukturieren und mit verständlichen Diagrammen auswerten.

Visual Computing

Bewegungsabläufe anhand von Bildfolgen, Markierungen und visuellen Modellen untersuchen.

Künstliche Intelligenz

Muster in Trainingsdaten erkennen, KI-Ergebnisse kritisch prüfen und Datenschutz berücksichtigen.

Web- und Appentwicklung

Trainingsdashboards, Datenvisualisierungen und einfache Werkzeuge zur Videoanalyse entwickeln.

Software & Systeme

Softwareentwicklung, Netzwerke, Informationssysteme und Cybersecurity bilden das technische Fundament.

Projekte & Kreativität

Im Innovationslabor und in Junior-Senior-Projekten reale Fragestellungen aus dem Sport bearbeiten.

MEDIENTECHNIK IN DEN HÖHEREN JAHRGÄNGEN

Vier Vertiefungsmodule mit jeweils zwei Wochenstunden pro Jahrgang. Theorie und Praxis werden in eigenen Projekten miteinander verbunden.

Web- & Appentwicklung

Apps zur Erfassung und Darstellung von Trainingsinformationen sowie Datenvisualisierungen im Browser entwickeln.

Mediendesign

Verständliche Benutzeroberflächen, Informationsgrafiken und visuelles Feedback gestalten.

Medienproduktionen

Sportvideos aufnehmen, schneiden und für Analysen oder Präsentationen aufbereiten.

Fachspez. Softwareentwicklung

Softwarelösungen mit Sensor-, Video- oder Auswertedaten entwickeln und testen.

TRAINIEREN · LERNEN · ENTWICKELN · DURCHSTARTEN