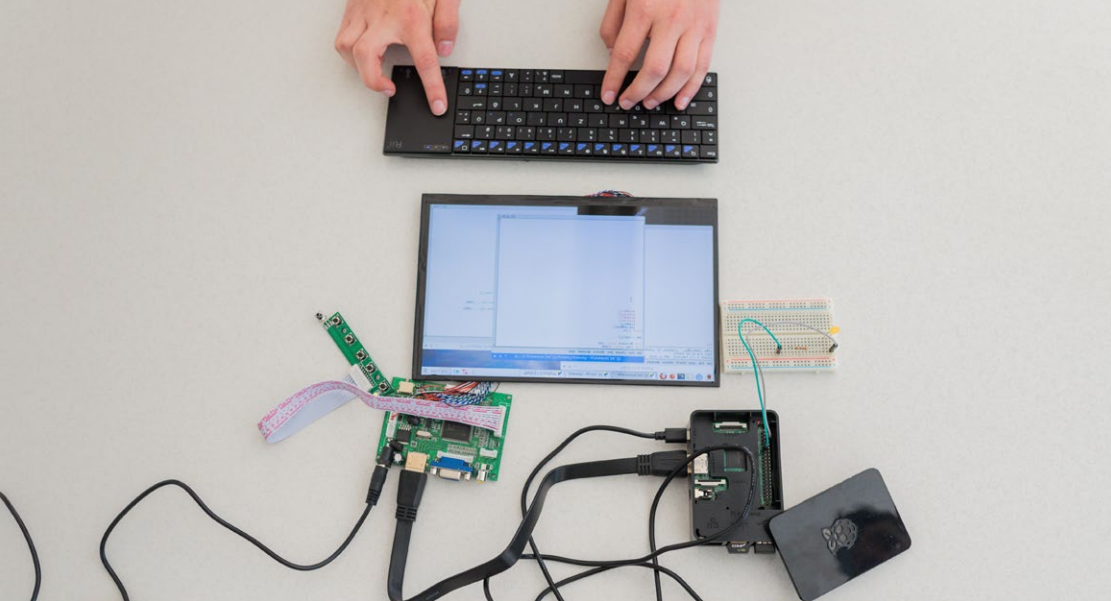




HAK DIGITAL BUSINESS

Wirtschaft, Design & Technik



Digitale Transformationen erleben, verstehen und gestalten

KOMPETENT IN DIE DIGITALE WELT

In unserem digitalen Zeitalter sind am Arbeitsmarkt besonders Kompetenzen im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologie gefragt. Daher wird seit über 15 Jahren an der HAK Bregenz die Schulform „Digital Business“ (HWI) geführt.

Basierend auf einer fundierten Allgemeinbildung und den klassischen Wirtschaftsfächern der Handelsakademie liegt der Fokus auf der Entwicklung von Fertigkeiten und Kompetenzen im Bereich digitaler Informationstechnologien und -medien. Der Schwerpunkt liegt auf Programmierung & Softwareentwicklung, Internet & Multimedia sowie Enterprise-Resource-Planning (ERP) Systemen.



EINE MODERNE AUSBILDUNG

Die HAK Digital Business bereitet optimal für zukunftssträchtige Jobprofile vor, daher sind unsere Absolventinnen und Absolventen am Arbeitsmarkt sehr gefragt. Neben den speziellen Kenntnissen und Fertigkeiten wird das hohe Problemlösungspotenzial verbunden mit einer strukturierten Vorgehensweise seitens der Wirtschaft gelobt.

Schwerpunktfächer

Die IT-spezifischen Gegenstände umfassen ein Drittel des Stundenumfanges und spiegeln sich in folgenden Fächern wider:

- Officemanagement und angewandte Informatik (6h)
- Wirtschaftsinformatik und Datenbanksysteme (6h)
- Internet, Multimedia und Content-Management (11h)
- Angewandte Programmierung (8h)
- Softwareentwicklung (9h)
- Betriebssysteme und Netzwerktechnik (6h)
- Electronic-Business Center (9h)



Von der Konzeption bis zum finalen Film



Gemeinsam(e) Ziele erreichen

Lehr- und Lerninhalte

Folgende Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler der HAK Digital Business stoßen am Arbeitsmarkt auf große Nachfrage:

- Programmierung (VBA, C#, Java, PHP, Javascript, ...) unter Nutzung von verschiedenen Sensorensystemen (HoloLens, Kinect, Leap Motion, ...)
- Moderne Softwarearchitekturen und Entwurfsmuster (Design Patterns)
- IoT-Lösungen (Internet of Things)
- Screen- und Webdesign, Typografie, Layout, Fotografie
- Bild-/Audio-/Videobearbeitung und -produktion
- Aktuelle Webtechnologien (HTML/CSS/JS inkl. Frameworks)
- Content-Management-Systeme und Webshops
- Betriebssysteme, Netzwerkkomponenten und -management
- Enterprise-Resource-Planning Systeme (SAP) und Big Data

Arbeitsergebnisse

In enger Zusammenarbeit mit der Wirtschaft entstehen praxisnahe und innovative Produkte:

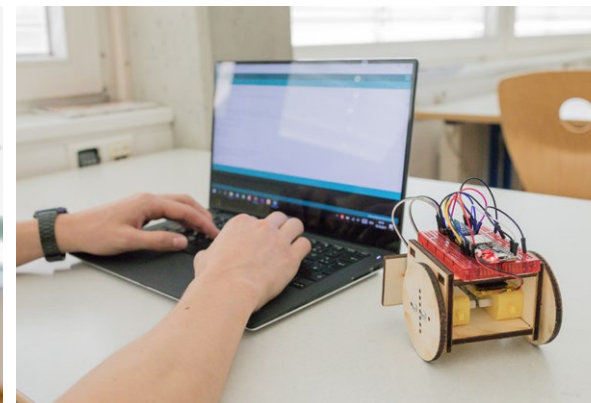
- Screendesigns und Layouts (Folder, Plakat, ...)
- Kurzvideos, Animationen und 3D-Modelle
- Webkomponenten, Templates und komplette Websites mit modernen Frameworks
- Universelle Anwendungen, Apps und Spiele
- Frontend- und Backend-Applikationen basierend auf praxisnahen Frameworks
- Netzwerkinstallation und -administration sowie Integration unterschiedlichster Betriebssysteme
- Big Data-Analysen



Die eigenen 3D-Modelle drucken



Filmen mit der Sony 4K-DSLR & DJI Ronin



Programmieren für Mikrocomputer



Eigene Spiele entwickeln

PRAXISNÄHE

Die facheinschlägigen Pflichtpraktika und die Diplomarbeit erfordern die Zusammenarbeit mit Unternehmen. Dadurch können die spezifischen IT-Kenntnisse angewandt, praxisnahe Erfahrungen gewonnen und in den bestehenden Wissenskontext integriert werden.

Die Diplomarbeit wird in Kooperation mit einem externen Auftraggeber erarbeitet. Dabei entwickeln Schülerinnen und Schüler eigenständig in Kleingruppen/Teams ein IT-Projekt. Sämtliche Arbeitsschritte beginnend mit der Projektentwicklung bzw. Projektpartnersuche über das Projektmanagement, dem Entwurf, der Umsetzung (Design und Programmierung) bis hin zur Dokumentation und Evaluation werden dabei begleitet.

Das Projekt schließt mit einem Highlight der HAK Digital Business, dem jährlich stattfindenden österreichweiten DigBiz-Award, ab. In einem professionellen Rahmen werden die besten schulinternen Projekte aller Standorte präsentiert und die besten prämiert. Neben weiteren Erfahrungen über die Schulgrenzen hinweg konnte die HAK Bregenz in den letzten Jahren viele Erfolge verzeichnen. Mit großem Stolz möchten wir darauf hinweisen, dass die HAK Digital Business Bregenz bei allen bisherigen Bewerbungen immer im Spitzenfeld zu finden war: 2007, 2012 und 2013 1. Platz, 2015 1. und 2. Platz, 2016 2. Platz sowie 2017 erneut österreichischer Gesamtsieger.



Hardware „begreifen“



Projekt Convey: DigBiz-Sieger 2017



Arbeiten mit der Adobe Creative Suite

Abschluss

Das Reife- und Diplomprüfungszeugnis ersetzt die Unternehmerprüfung und ermöglicht nach der vorgeschriebenen Praxiszeit (1-3 Jahre) die Ausübung verschiedenster Berufe in Österreich und in den Ländern der EU.

Kontakt, Information & Anmeldung

BHAK/BHAS Bregenz, Hinterfeldgasse 19, 6900 Bregenz
Tel.: +43 (0)5574 / 71350 | E-Mail: hak.bregenz@cnv.at
Web: www.hak-bregenz.ac.at

Die Ausbildung im Überblick

A.1. STAMMBEREICH		I.	II.	III.	IV.	V.	Σ
1.	Persönlichkeit und Bildungskarriere						22
1.1	Religion	2	2	2	2	2	10
1.2	Persönlichkeitsbildung und soziale Kompetenz	2	-	-	-	-	2
1.3	Business Behaviour	-	1	-	1	-	2
1.4	Bewegung und Sport	2	2	2	1	1	8
2.	Sprachen und Kommunikation						26
2.1	Deutsch	3	3	2	2	3	13
2.2	Englisch einschl. Wirtschaftssprache	3	3	2	2	3	13
3.	Entrepreneurship - Wirtschaft und Management						40
3.1	Betriebswirtschaft	3	3	2	2	2	12
3.2	Unternehmensrechnung	3	3	2	2	2	12
3.3	Wirtschaftsinformatik und Datenbanksysteme	2	2	2	-	-	6
3.4	Officemanagement und angewandte Informatik	2	2	2	-	-	6
3.5	Recht	-	-	-	2	-	2
3.6	Volkswirtschaft	-	-	-	-	2	2
4.	Gesellschaft und Kultur						8
4.1	Politische Bildung und Geschichte (Wirtschafts- und Sozialgeschichte)	-	1	1	1	-	3
4.2	Geografie (Wirtschaftsgeografie)	2	2	-	-	-	4
4.3	Internationale Wirtschafts- und Kulturräume	-	-	-	-	1	1
5.	Mathematik und Naturwissenschaften						19
5.1	Mathematik und angewandte Mathematik	2	2	2	3	2	11
5.2	Naturwissenschaften	2	2	2	2	-	8

A.2. ERWEITERUNGSBEREICH (Digital Business)		I.	II.	III.	IV.	V.	Σ
2.1	Betriebssysteme und Netzwerkmanagement	-	-	2	2	2	6
2.2	Internet, Multimedia und Contentmanagement	2	2	3	2	2	11
2.3	E-Business und E-Business-Center (Übungsfirma), Case Studies	-	-	3	4	2	9
2.4	Angewandte Programmierung	2	3	3	-	-	8
2.5	Softwareentwicklung und Projektmanagement	-	-	1	4	4	9

GESAMTWOCHENSTUNDENZAHL	32	33	33	32	28	158
--------------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------