

# Was lernt man in der Abteilung Informationstechnologie in der Landwirtschaft?

Bereiche	Gegenstände	Inhalte	Anteil %
Allgemeinbildung (wie in den übrigen Abteilungen)	Deutsch, Englisch usw.		27%
Grundlagen Naturwissenschaft	Biologie, Physik, Chemie, Mathematik, Informatik		13%
Landwirtschaft	Pflanzenbau, Nutztierhaltung, Landmaschinenteknik, Betriebswirtschaft, Landwirtschaftlicher praktischer Unterricht mit Holz-Metallbearbeitung, Maschineneinsatz im Freiland		25%
Elektrotechnik, Elektronik	Elektrotechnik, Elektronik mit Laborübungen	Elektromotoren, Schutzmaßnahmen, Schaltungen	14%
	Agrarische Systemtechnik mit Laborübungen	Sensoren, Steuerungs-Regeltechnik, Isobus, SPS Steuerungen	
Informationstechnologie	Medientechnik	Multimediatechniken (Bild, Ton, 3D Darstellung), Internet, Homepage	21%
	Softwareentwicklung	Programmieren von Software und Apps	
	Agrarische Informationssysteme mit Laborübungen	Hardwarekomponenten, Betriebssystem Netzwerke, IT Security, Datenbanken, Geographische Informationssysteme (GPS)....	
	Digitale Agrarprojekte und Projektmanagement	Umsetzung praktischer agrarischer Digitalisierungsprojekte mit Projektmanagementmethoden, z.B. digitale Düngerkarten, Tiergesundheit, Agrarroboter, usw.	