

ComputerScience linjen 2017 - 20

| | 1.g | 2.g | 3.g |
|-----------------------------|----------|-----------|------------------|
| Matematik A | | | 410 timer |
| Informatik B | | | 200 timer |
| Dansk A | | | 260 timer |
| Teknik A | | | 270 timer |
| Engelsk B | | 200 timer | |
| Fysik B | | 190 timer | |
| Kemi B | | 190 timer | |
| Teknologi B | | 290 timer | |
| Idéhistorie B | | | 150 timer |
| Biologi C | | 75 timer | |
| Samfundsfag C | 75 timer | | |
| Studieområdeprojekt | | | 20 timer |
| Fysisk aktivitet og sundhed | 15 timer | | |
| Valgfag | | 275 timer | |
| Puljetimer | | 150 timer | |

- Matematik A
- Informatik B

Har du lysten til at skabe fremtidens produkter og lave intelligente løsninger til os andre? Kan du lide at undersøge problemer og omsætte dem til matematiske modeller som grundlag for nye produkter? Så er dette studieretningen for dig.

Studieretningen retter sig især mod dig, der gerne vil videreudanne dig inden for informationsteknologi, soft- og hardwareudvikling og multimedier. Kombinerer du med Teknik EL og Programmering C som valgfag, vil du være godt klædt på til at læse videre på alle de tekniske IT-uddannelser som fx IT-diplomingeniør, IT- og kommunikationsteknologi og spiludvikler.

Derudover får du matematik på A-niveau, som giver dig en solid teoretisk baggrund, som kommende soft-, hardwareudvikling eller multimedie-designer med matematikemner som fx optimering af systemer, omsætte aktuelle problemstillinger til matematiske modeller eller beskrive 3D emner som rotationslegemer.