



# INFORMATIK-BIBER SCHWEIZ CASTOR INFORMATIQUE SUISSE CASTORO INFORMATICO SVIZZERA

## Quesiti 2025

### 3<sup>o</sup> e 4<sup>o</sup> anno scolastico



<https://www.castoro-informatico.ch/>

A cura di:

Susanne Thut, Nora A. Escherle, Masiar Babazadeh,  
Christian Giang, Jean-Philippe Pellet

010100110101011001001001  
010000010010110101010011  
010100110100100101000101  
001011010101001101010011  
010010010100100100100001

# SS !

[www.svia-ssie-ssii.ch](http://www.svia-ssie-ssii.ch)  
schweizerischervereinfürinformatikind  
erausbildung//société suisse pour l'infor  
matique dans l'enseignement//società sviz  
zeraper l'informaticanell'insegnamento







# Hanno collaborato al Castoro Informatico 2025

Masiar Babazadeh, Jean-Philippe Pellet, Andrea Maria Schmid, Giovanni Serafini, Susanne Thut

Capo progetto: Nora A. Escherle

Un particolare ringraziamento per il lavoro sui quesiti del concorso Svizzero va a:

Patricia Heckendorf, Gymnasium Kirschgarten

Juraj Hromkovič, Regula Lacher: ETH Zürich, Ausbildungs- und Beratungszentrum für Informatikunterricht

Jens Hartmann, Stephan Koch, Dirk Schmerenbeck und Jacqueline Staub: Universität Trier, Germania

La scelta dei quesiti è stata svolta in collaborazione con gli organizzatori dei concorsi in Germania, Austria e Ungheria. Ringraziamo specialmente:

Philip Whittington, Silvan Horvath: ETH Zürich, Ausbildungs- und Beratungszentrum für Informatikunterricht

Wolfgang Pohl, Karsten Schulz, Franziska Kaltenberger, Margaretha Schlüter, Kirsten Schlüter, Michael Weigend: Bundesweite Informatikwettbewerbe (BWINF), Germania

Wilfried Baumann: Österreichische Computer Gesellschaft, Austria

Gerald Futschek, Lukas Lehner: Technische Universität Wien, Austria

Zsuzsa Pluhár, Bence Gaal: ELTE Informatikai Kar, Ungheria

La versione online del concorso è stata creata su cuttle.org. Ringraziamo per la buona collaborazione:

Eljakim Schrijvers, Justina Oostendorp, Alieke Stijf, Kyra Willekes: cuttle.org, Olanda

Andrew Csizmadia: Raspberry Pi Foundation, Regno Unito

Per il supporto durante le settimane del concorso ringraziamo:

Gabriel Thullen: Collège des Colombières, Versoix

Eveline Moor: Società svizzera per l'informatica nell'insegnamento

I compiti di programmazione sono stati creati e sviluppati appositamente per la piattaforma online.

Desideriamo ringraziare le seguenti persone:

Jacqueline Staub: Universität Trier, Germania

Dirk Schmerenbeck: Universität Trier, Germania

Dave Oostendorp: cuttle.org, Olanda

Ringraziamo l'ETH per l'organizzazione e lo svolgimento della finale del Castoro:

Dennis Komm, Hans-Joachim Böckenhauer, Angélica Herrera Loyo, Andre Macejko, Moritz Stocker, Philip Whittington, Silvan Horvath: ETH Zürich, Ausbildungs- und Beratungszentrum für Informatikunterricht

Per la correzione dei compiti finali:

Clemens Bachmann, Morel Blaise, Tobias Boschung, Davud Evren, Jay Forrer, Sven Grübel, Urs Hauser, Fabian Heller, Jolanda Hofer, Alessandra Iacopino, Saskia Koller, Richard Královič, Jan Mantsch, Adeline Pittet, Alexander Skodinis, Emanuel Skodinis, Jasmin Sudar, Valerie Verdan, Chris Wernke



Per la traduzione dei compiti finali in francese:

Jean-Philippe Pellet: Haute école pédagogique du canton de Vaud

Christoph Frei: Chragokyberneticks (Logo Informatik-Biber Schweiz)

Andrea Leu, Maggie Winter: Senarcens Leu + Partner AG

Un ringraziamento speciale va ai nostri grandi sponsor Juraj Hromkovič, Dennis Komm, Gabriel Parriaux e la Fondazione Hasler. Senza di loro, questo concorso non esisterebbe.

L'edizione dei quesiti in lingua tedesca è stata utilizzata anche in Germania e in Austria.

La traduzione francese è stata curata da Elsa Pellet mentre quella italiana da Christian Giang.



Il Castoro Informatico 2025 è stato organizzato dalla Società Svizzera per l'Informatica nell'Insegnamento (SSII) e sostenuto in modo significativo e generoso dalla Fondazione Hasler. Altri partner e sponsor che hanno sostenuto finanziariamente il concorso sono Abraxas Informatik AG, l'Ufficio per la scuola materna, elementare e la consulenza (AKVB) del Cantone di Berna, l'Ufficio per l'economia AWI del Cantone di Zurigo, CYON AG e UBS.

Questo quaderno è stato creato il 10 dicembre 2025 con il sistema per la preparazione di testi L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X. Ringraziamo Christian Datzko per lo sviluppo del sistema di generazione dei testi che ha permesso di generare le 36 versioni di questa brochure (divise per lingua e livello scolastico). Il sistema è stato riprogrammato basandosi sul sistema precedente, sviluppato nel 2014 assieme a Ivo Blöchliger. Ringraziamo Jean-Philippe Pellet per lo sviluppo del sistema **bebras**, utilizzato dal 2020 per la conversione dei documenti sorgente dai formati Markdown e YAML.

Nota: Tutti i link sono stati verificati l'01.12.2025.



I quesiti sono distribuiti con Licenza Creative Commons Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Gli autori sono elencati a pagina 16.



## Premessa

Il concorso del «Castoro Informatico», presente già da diversi anni in molti paesi europei, ha l'obiettivo di destare l'interesse per l'informatica nei bambini e nei ragazzi. In Svizzera il concorso è organizzato in tedesco, francese e italiano dalla Società Svizzera per l'Informatica nell'Insegnamento (SSII), con il sostegno della fondazione Hasler.

Il Castoro Informatico è il partner svizzero del Concorso «Bebras International Contest on Informatics and Computer Fluency» (<https://www.bebras.org/>), situato in Lituania.

Il concorso si è tenuto per la prima volta in Svizzera nel 2010. Nel 2012 l'offerta è stata ampliata con la categoria del «Piccolo Castoro» (3<sup>o</sup> e 4<sup>o</sup> anno scolastico).

Il Castoro Informatico incoraggia gli alunni ad approfondire la conoscenza dell'informatica: esso vuole destare interesse per la materia e contribuire a eliminare le paure che sorgono nei suoi confronti. Il concorso non richiede alcuna conoscenza informatica pregressa, se non la capacità di «navigare» in internet poiché viene svolto online. Per rispondere alle domande sono necessari sia un pensiero logico e strutturato che la fantasia. I quesiti sono pensati in modo da incoraggiare l'utilizzo dell'informatica anche al di fuori del concorso.

Nel 2025 il Castoro Informatico della Svizzera è stato proposto a cinque differenti categorie d'età, suddivise in base all'anno scolastico:

- 3<sup>o</sup> e 4<sup>o</sup> anno scolastico
- 5<sup>o</sup> e 6<sup>o</sup> anno scolastico
- 7<sup>o</sup> e 8<sup>o</sup> anno scolastico
- 9<sup>o</sup> e 10<sup>o</sup> anno scolastico
- 11<sup>o</sup> al 13<sup>o</sup> anno scolastico

Ogni categoria aveva quesiti classificati in tre livelli di difficoltà: facile, medio e difficile. Alla categoria del 3<sup>o</sup> e 4<sup>o</sup> anno scolastico sono stati assegnati 9 quesiti da risolvere, di cui 3 facili, 3 medi e 3 difficili. Alla categoria del 5<sup>o</sup> e 6<sup>o</sup> anno scolastico sono stati assegnati 12 quesiti, suddivisi in 4 facili, 4 medi e 4 difficili. Ogni altra categoria ha ricevuto invece 15 quesiti da risolvere, di cui 5 facili, 5 medi e 5 difficili.

Per ogni risposta corretta sono stati assegnati dei punti, mentre per ogni risposta sbagliata sono stati detratti. In caso di mancata risposta il punteggio è rimasto inalterato. Il numero di punti assegnati o detratti dipende dal grado di difficoltà del quesito:

	<b>Facile</b>	<b>Medio</b>	<b>Difficile</b>
Risposta corretta	6 punti	9 punti	12 punti
Risposta sbagliata	-2 punti	-3 punti	-4 punti

Il sistema internazionale utilizzato per l'assegnazione dei punti limita l'eventualità che il partecipante possa ottenere buoni risultati scegliendo le risposte in modo casuale.



Ogni partecipante inizia con un punteggio pari a 45 punti (risp., 3<sup>o</sup> e 4<sup>o</sup> anno scolastico: 27 punti, 5<sup>o</sup> e 6<sup>o</sup> anno scolastico: 36 punti).

Il punteggio massimo totalizzabile era dunque pari a 180 punti (risp., 3<sup>o</sup> e 4<sup>o</sup> anno scolastico: 108 punti, 5<sup>o</sup> e 6<sup>o</sup> anno scolastico: 144 punti), mentre quello minimo era di 0 punti.

In molti quesiti le risposte possibili sono state distribuite sullo schermo con una sequenza casuale. Lo stesso quesito è stato proposto in più categorie d'età. Questi quesiti presentavano livelli di difficoltà diversi nei vari gruppi di età.

Alcuni quesiti sono indicati come «bonus» per determinate categorie di età: non contano nel totale dei punti, ma vengono utilizzati come spareggio per punteggi identici in caso di qualificazione agli eventuali turni successivi.

### **Per ulteriori informazioni:**

Società Svizzera per l'Informatica nell'Insegnamento  
SVIA-SSIE-SSII  
Castoro Informatico  
Masiar Babazadeh

<https://www.castoro-informatico.ch/kontaktieren/>  
<https://www.castoro-informatico.ch/>



# Indice

<b>Hanno collaborato al Castoro Informatico 2025 . . . . .</b>	<b>i</b>
<b>Premessa . . . . .</b>	<b>iii</b>
<b>Indice . . . . .</b>	<b>v</b>
<b>1. Cesti di frutta . . . . .</b>	<b>1</b>
<b>2. Colori a dita . . . . .</b>	<b>2</b>
<b>3. Aerei . . . . .</b>	<b>3</b>
<b>4. I mattoncini . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>5. Lefty I . . . . .</b>	<b>5</b>
<b>6. Tornare a casa . . . . .</b>	<b>6</b>
<b>7. Hivobu . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>8. Legno per la diga . . . . .</b>	<b>8</b>
<b>9. Lampada pazzesca . . . . .</b>	<b>9</b>
<b>10. Bibimbap . . . . .</b>	<b>10</b>
<b>11. Vasi di fiori . . . . .</b>	<b>11</b>
<b>12. Dalla foglia al legno . . . . .</b>	<b>12</b>
<b>13. L'aquilone perduto . . . . .</b>	<b>13</b>
<b>14. Un solo percorso . . . . .</b>	<b>15</b>
<b>A. Autori dei quesiti . . . . .</b>	<b>16</b>
<b>B. Partner accademici . . . . .</b>	<b>17</b>
<b>C. Sponsoring . . . . .</b>	<b>18</b>





# 1. Cesti di frutta

A Bella piace la frutta. La sua preferita sono le mele , poi le banane  e meno di tutte le pere .

Bella ha cinque cestini di frutta. Vuole ordinare questi cestini secondo le sue preferenze. Più mele ci sono in un cesto, più a sinistra dovrebbe trovarsi. Se due cestini hanno lo stesso numero di mele, il cesto con più banane deve essere più a sinistra.

*Ordina i cestini per Bella.*

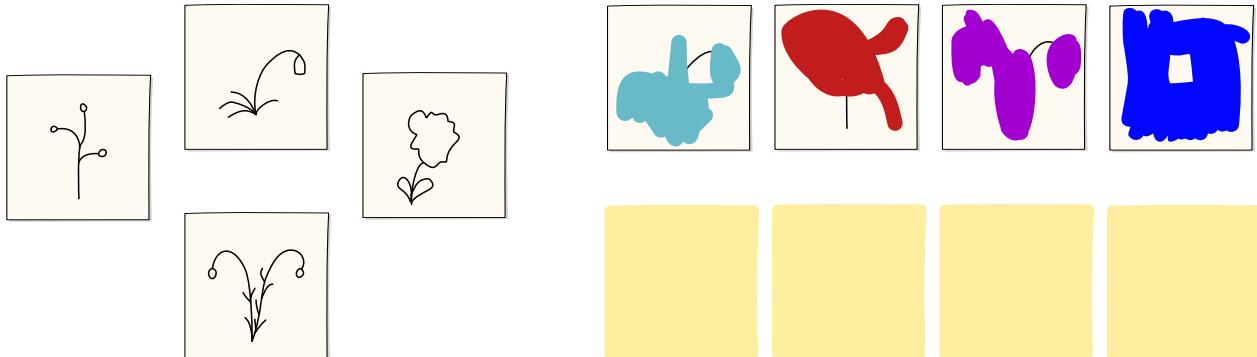




## 2. Colori a dita

Lars ha disegnato dei fiori. La sorellina Carlotta trova i disegni e li dipinge con i colori a dita.

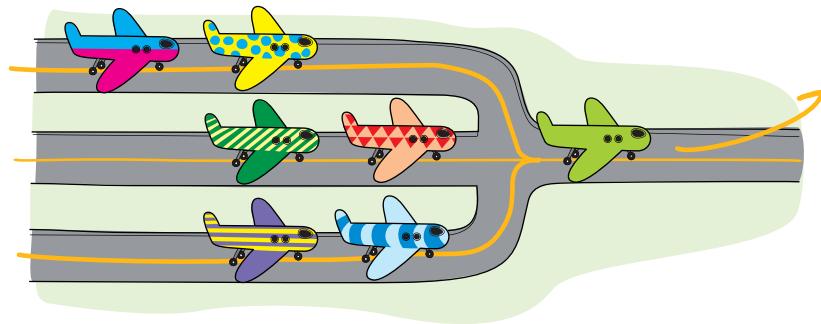
*Che aspetto avevano i disegni prima di essere dipinti?*





### 3. Aerei

Sette aerei devono decollare questa mattina. Decollano tutti sulla stessa pista a destra. Gli aerei viaggiano solo in avanti seguendo le linee, non possono tornare indietro e non possono sorpassarsi a vicenda.



L'orario indica l'ordine di decollo dei sette aerei. Purtroppo alcuni aerei non sono ancora segnati. C'è solo un ordine possibile di partenza.

*Aggiungi gli aerei mancanti all'orario.*

Ora	Aereo
10:45	
10:52	
10:55	
10:59	
11:00	
11:10	
11:11	








## 4. I mattoncini

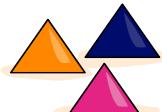
Ali ha questi mattoncini:



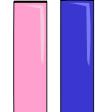
6 cubi



1 ponte

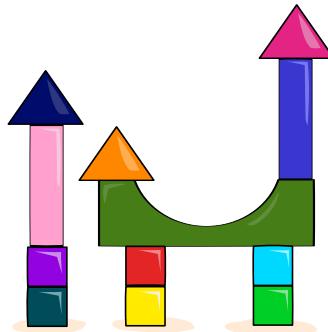


3 piramidi



2 cuboidi

Zaha, la sorella di Ali, gli dà gradualmente istruzioni su cosa fare con i mattoncini. Ali esegue subito ogni istruzione che riceve. Alla fine, viene creata questa costruzione:



*In che ordine Zaha ha dato le istruzioni?*

Die einzelnen Anweisungen müssen in beliebiger Reihenfolge angeordnet werden können. Es gibt diese fünf Anweisungen:

- Posizionare entrambi i cuboidi sulla struttura.
- Posizionare le torri appena costruite in fila.
- Posizionare le piramidi sulla struttura.
- Costruire tre torri con 2 cubi ciascuna.
- Posizionare il ponte sulla struttura.



## 5. Lefty I

Il robot *Lefty*  si muove su una griglia composta da caselle quadrate. Tra le caselle possono esserci dei muri rossi . Lefty deve raggiungere l'obiettivo verde .

Lefty può muoversi solo in due modi:

Avanzare di una casella

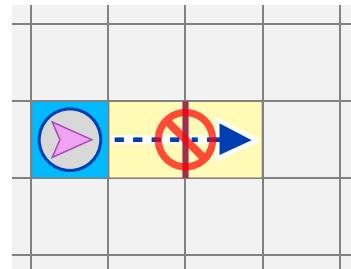
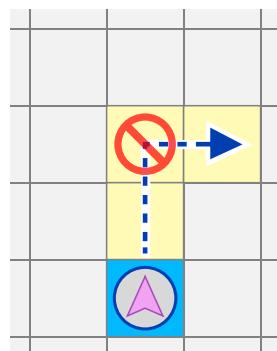


Girare a sinistra e avanzare immediatamente di una casella



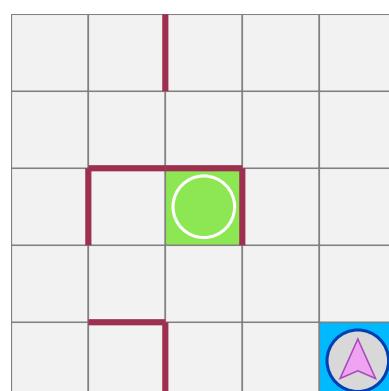
Quindi ci sono azioni che Lefty non può fare:

... **non** può girare a destra e... **non** può passare attraverso i muri.



*Quali caselle deve attraversare Lefty per raggiungere la destinazione?*

*Selezionare il minor numero possibile di caselle.*





## 6. Tornare a casa



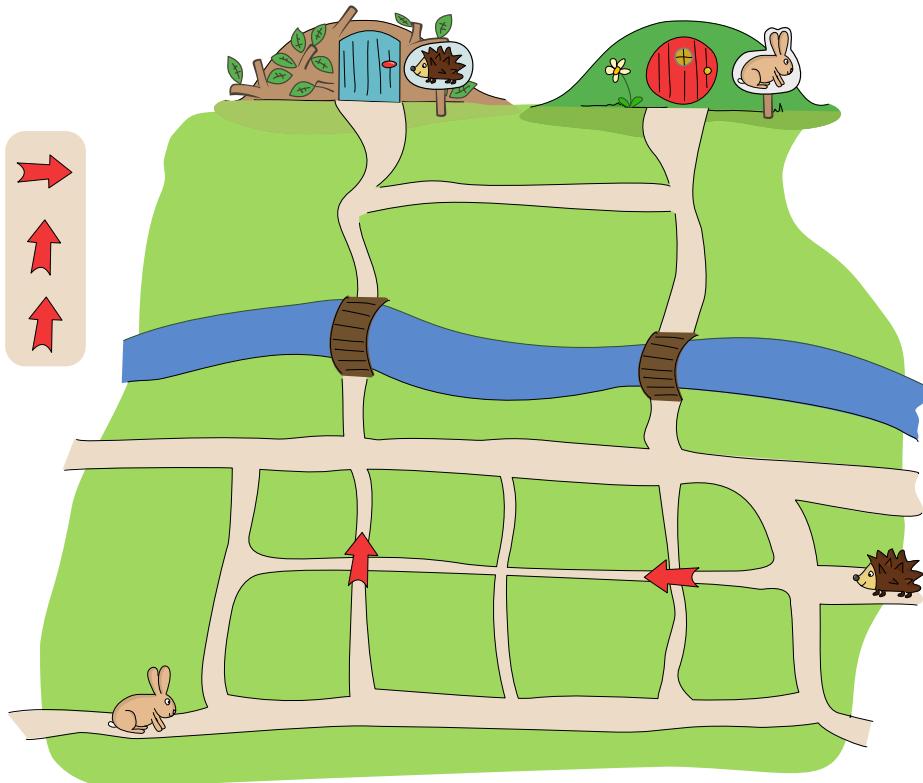
Un coniglio e un riccio vogliono tornare entrambi a casa propria:



Entrambi seguono il sentiero che hanno davanti. Cambiano direzione solo quando arrivano a un incrocio con una freccia, seguendo la direzione della freccia.

In alcuni incroci sono già presenti delle frecce. Il riccio trova la strada di casa seguendo le frecce, ma il coniglio no. Fortunatamente sono rimaste tre frecce.

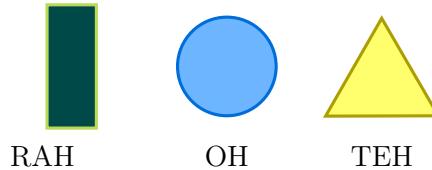
*Posiziona le tre frecce rimanenti sugli incroci in modo che il coniglio e il riccio **entrambi** trovino la strada di casa.*



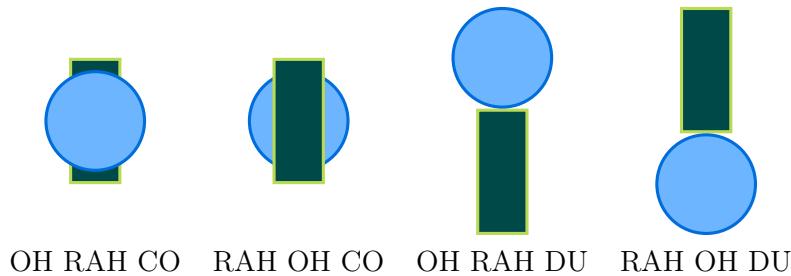


## 7. Hivobu

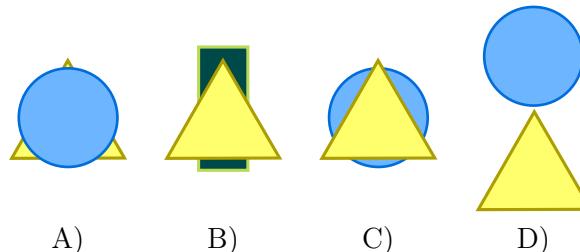
Nella terra di Hivobu, ci sono alcune forme alle quali sono assegnati dei nomi.



Se si posizionano due forme una sovrapposta all'altra o una sopra o sotto l'altra in Hivobu, la figura finale ha un nuovo nome.



Che cosa significa TEH OH CO in Hivobu?





## 8. Legno per la diga

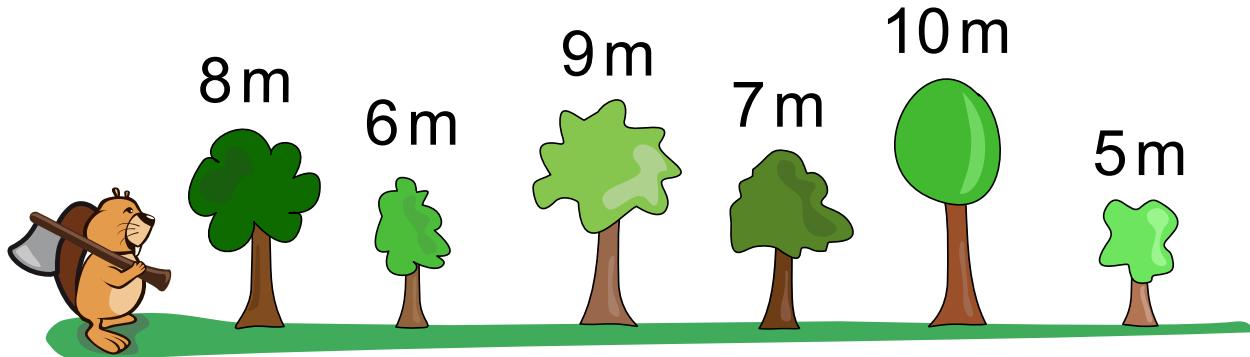
Alcuni castori devono abbattere degli alberi per costruire la loro prossima diga.

La scelta è ricaduta su sei possibili alberi. I castori sanno quanti metri di legno ha ogni albero e vogliono avere il maggior numero di metri di legno possibile. Sono liberi di scegliere il primo albero da abbattere, ma quando devono tagliare l'albero successivo, sono obbligati a seguire due regole:

- Regola 1: l'albero successivo deve essere più a destra di quello precedente, ma non per forza adiacente.
- Regola 2: l'albero successivo deve essere più piccolo, cioè avere meno metri di legno del precedente.

Ad esempio, se tagliano l'albero di 6 metri, possono tagliare solo quello di 5 metri. Alla fine si ritroverebbero con un totale di 11 metri di legno.

*Quali alberi possono essere abbattuti dai castori secondo le regole, in modo da ottenere il maggior numero possibile di metri di legno?*





## 9. Lampada pazzesca

Viktoria Volt ha costruito una lampada pazzesca. La lampada ha due interruttori: uno a sinistra e uno a destra. Ogni interruttore può essere **acceso** (💡) o **spento** (⚡).



La lampada ha anche un terzo interruttore segreto: il quadro! A seconda di come è appeso il quadro

( , o ), gli interruttori funzionano in modo diverso.

Questa tabella mostra come gli interruttori accendono o spengono la luce:

Immagine	Interruttore	Luce
	esattamente uno è acceso: 💡 ⚡ o ⚡ 💡	accesa
	altrimenti	spenta
	entrambi sono spenti: ⚡ ⚡	spenta
	altrimenti	accesa
	entrambi sono accesi 💡 💡	accesa
	altrimenti	spenta

L'interruttore sinistro è spento ⚡, quello destro è acceso 💡.

*Come deve essere appeso il quadro in modo che la luce sia spenta?*



## 10. Bibimbap

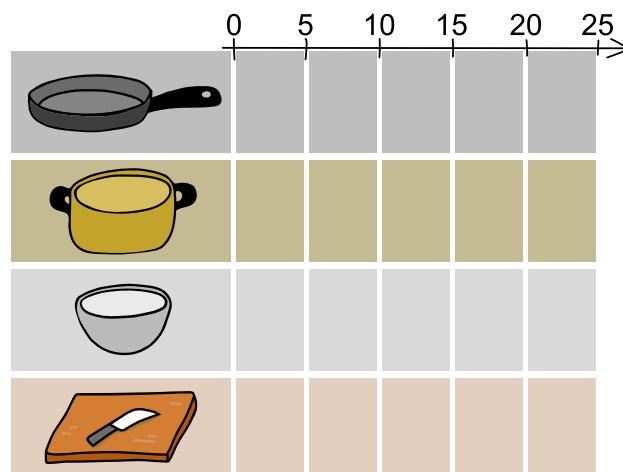
Un cuoco vuole preparare un piatto tradizionale coreano, il bibimbap (비빔밥). Utilizza quattro utensili: una pentola , una padella , un tagliere e una ciotola . I quattro ingredienti per il bibimbap vanno preparati in questo modo:

- Spinaci: prima cuocere (per 10 minuti), poi tagliare (5 minuti)
- Germogli di soia: prima innaffiare (5 minuti), poi cuocere (10 minuti)
- Carote: prima tagliare (5 minuti), poi friggere (10 minuti)
- Uovo: friggere (5 minuti)

Lo chef può lavorare con diversi strumenti contemporaneamente, ma può utilizzare solo uno strumento per un ingrediente alla volta. Ad esempio, lo chef può bollire gli spinaci nella pentola e friggere un uovo nella padella, ma non può friggere un uovo e delle carote nella padella allo stesso tempo.



*Definisci un piano che consenta allo chef di preparare gli ingredienti per il bibimbap nel minor tempo possibile.*





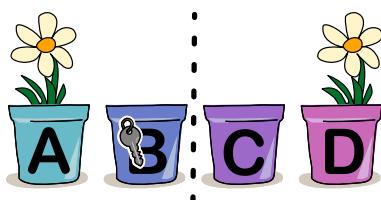
## 11. Vasi di fiori

Il castoro Florian decora l'ingresso della sua tana con vasi di fiori. In alcuni vasi è piantato **esattamente un fiore**, altri invece sono **vuoti**.

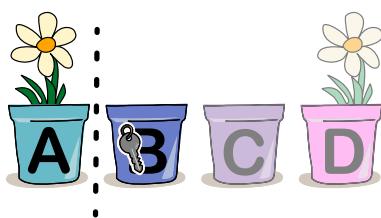
Florian vuole nascondere la chiave di riserva di casa sua in un vaso. Per sapere come trovarla, ci spiega il suo metodo:

«Per prima cosa, osservate tutti i vasi e contate quanti fiori sono piantati in totale nei vasi. Se il numero di fiori è pari, la chiave si trova nella metà sinistra dei vasi, altrimenti si trova nella metà destra. Ora guardate solo la metà in cui si trova la chiave e ripetete il procedimento finché non rimane un solo vaso. È lì che è nascosta la chiave».

Florian mostra un esempio di come trovare la chiave in 4 vasi A, B, C, D.



Considera i vasi A, B, C e D. Ci sono in totale 2 fiori, quindi un numero **pari**. Ciò significa che la chiave si trova nella metà **sinistra**, ovvero nel vaso A o nel vaso B.



Considera i vasi A e B. C'è un totale di 1 fiore, quindi un numero **dispari**. Ciò significa che la chiave si trova nella metà **destra**, ovvero nel vaso B.

*Florian ha otto vasi di fiori e nasconde la chiave nel vaso C. In quali vasi deve piantare dei fiori in modo che la chiave possa essere trovata con il suo metodo?*

*Ci sono diverse risposte corrette. Anche lo 0 è un numero pari.*





## 12. Dalla foglia al legno

A Emil e ai suoi amici piace fare escursioni. Durante le loro escursioni, raccolgono informazioni sugli alberi che vedono e le raccolgono in lunghe tabelle.

**Tabella**

**Descrizione**

:	:

**Severin** raccoglie informazioni sulle forme delle foglie e sulle specie di alberi corrispondenti .

	X	
	X	
:	:	:

**Quirina** raccoglie informazioni sui frutti degli alberi , se provengono da conifere e sulle specie di alberi corrispondenti .

	●	✓
	●	X

**Ladina** raccoglie informazioni sulle specie di alberi , sul colore del loro legno e sulla loro idoneità alla costruzione di dighe per castori .

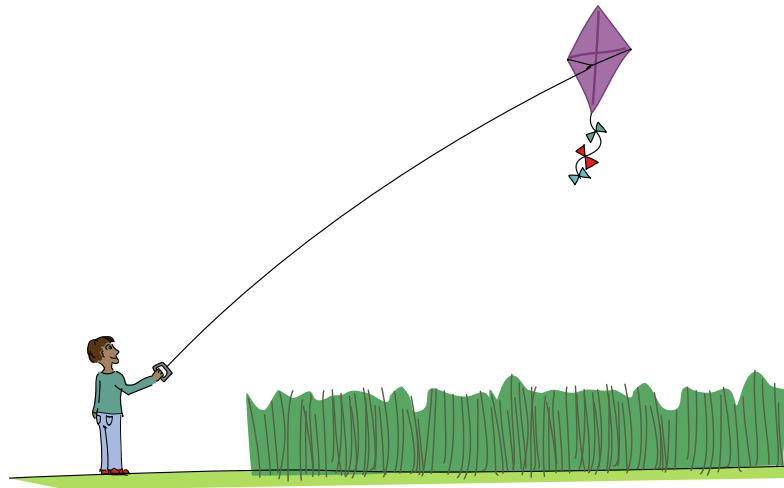
Emil ha trovato una foglia nella foresta e ne riconosce la forma. Ora vuole scoprire se la specie di albero in questione fornisce legno idoneo per costruire dighe.

*A chi dei suoi amici Emil deve chiedere, e in quale ordine, per scoprirla?*

- A) Solo Ladina.
- B) Prima Severin, poi Quirina.
- C) Prima Severin, poi Ladina.
- D) Prima Quirina, poi Severin, poi Ladina.



## 13. L'aquilone perduto

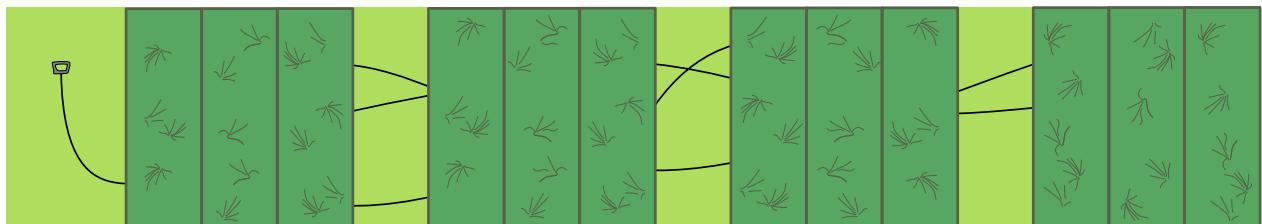


Che sfortuna! Asterios ha perso il suo aquilone nel prato. La corda dell'aquilone si è impigliata nell'erba alta e Asterios non riesce a ritrovarlo.

Il prato è diviso in 15 aree che possono essere ispezionati singolarmente.

Asterios ha già cercato in 3 aree del prato. Osservando attentamente come la corda attraversa queste aree, Asterios si rende conto che ora deve cercare solo in un'altra area per sapere con certezza dove si trova l'aquilone.

*Di quale area si tratta?*





---

# Compiti di programmazione

I compiti di programmazione seguenti fanno parte dei compiti bonus del concorso.

Mentre i compiti di base non hanno prerequisiti informatici, questi compiti sono più facili da risolvere se si ha qualche conoscenza di programmazione.

Poiché la programmazione su carta non è molto pratica, per ogni compito viene fornito un codice QR che consente di risolverlo online in modo interattivo.

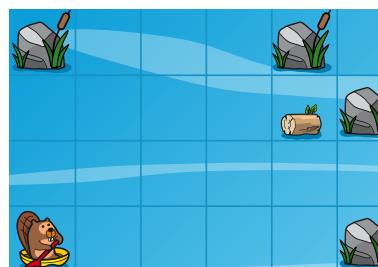


## 14. Un solo percorso

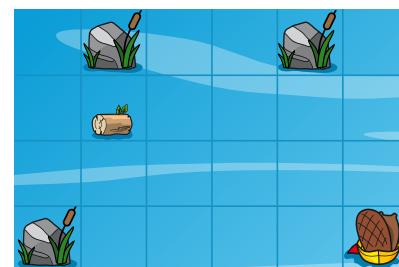
Bea la castora vuole raccogliere dei tronchi nei laghi del Seeland. Per non dover ricordare troppe cose, vuole seguire sempre lo stesso percorso. Aiuta Bea a trovare le istruzioni corrette. Clicca sui cerchi numerati sotto il lago per passare da un lago all'altro.

Puoi usare le seguenti istruzioni:

Istruzione	Descrizione
<code>turnRight()</code> / <code>turnLeft()</code>	Bea ruota sul posto verso destra / sinistra.
<code>paddle()</code>	Bea rema finché si trova davanti a un masso. Se si trova su una casella con un tronco, lo raccoglie.



Lago 1



Lago 2

Scrivi un programma per raccogliere il tronco in entrambi i laghi.





## A. Autori dei quesiti

Masiar Babazadeh

Angeni Bai

Gi Soong Chee

Byeonggyu Cho

Vladimir Costas

Valentina Dagienė

Christian Datzko

Nora A. Escherle

Abeer Eshra

Gerald Futschek

Christian Giang

Silvan Horvath

Alisher Ikramov

Asterios Karagiannis

David Khachatryan

Doyong Kim

Jihye Kim

Vaidotas Kinčius

Sophie Koh

Lukas Lehner

Taina Lehtimäki

Gunwoong Lim

Mattia Monga

Kamohelo Motloung

Justina Oostendorp

Jean-Philippe Pellet

Emiliano Pereiro

Zsuzsa Pluhár

Wolfgang Pohl

Kirsten Schlüter

Margareta Schlüter

Dirk Schmerenbeck

Jacqueline Staub

Nikolaos Stratis

Susanne Thut

Christine Vender

Michael Weigend

Chris Wetherell

Philip Whittington

Kyra Willekes



## B. Partner accademici

**hep/**

Haute école pédagogique du canton de Vaud  
<http://www.hepl.ch/>

**ABZ**

AUSBILDUNGS- UND BERATUNGSGESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIKUNTERRICHT

Ausbildungs- und Beratungszentrum für Informatikunterricht  
der ETH Zürich  
<http://www.abz.inf.ethz.ch/>

Scuola universitaria professionale  
della Svizzera italiana

**SUPSI**

La Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana  
(SUPSI)  
<http://www.supsi.ch/>

PÄDAGOGISCHE  
HOCHSCHULE  
ZÜRICH

**PH  
ZH**

Pädagogische Hochschule Zürich  
<https://www.phzh.ch/>

 UNIVERSITÄT  
**TRIER**

Universität Trier  
<https://www.uni-trier.de/>



## C. Sponsoring

### HASLERSTIFTUNG

Hasler Stiftung  
<http://www.haslerstiftung.ch/>



Abraxas Informatik AG  
<https://www.abraxas.ch>



Kanton Bern  
Canton de Berne

Amt für Kindergarten, Volksschule und Beratung, Bildungs- und Kulturdirektion, Cantone di Berna  
<https://www.bkd.be.ch/de/start/ueber-uns/die-organisation/amt-fuer-kindergarten-volksschule-und-beratung.html>



Kanton Zürich  
Volkswirtschaftsdirektion  
Amt für Wirtschaft

Amt für Wirtschaft, Canton Zurigo  
<https://www.zh.ch/de/volkswirtschaftsdirektion/amt-fuer-wirtschaft.html>



Informatik Stiftung Schweiz  
Fondation d'Informatique Suisse  
Fondazione Informatica Svizzera  
Swiss Informatics Foundation

Fondazione Informatica Svizzera  
<https://informatics-foundation.ch>



cyon  
<https://www.cyon.ch>



Senarclens Leu & Partner  
<http://senarclens.com/>



Wealth Management IT and UBS Switzerland IT  
<http://www.ubs.com/>

