

SOFTWARETEKNOLOGI DIPLOMINGENIØR

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester
Objektbaseret programmering	Objektorienteret programmering	Datastrukturer og algoritmer	GUI programmering	Ingeniørpraktik	Valgkurser	Valgkurser
Indledende digital elektronik	Digitalt systemdesign	Indlejret softwareudvikling	Databaser		Valgkurser	Valgkurser
Microcontroller systemer	Indledende system engineering	Hardware-abstraktioner	Softwaretest		Valgkurser	Bachelorprojekt
Matematisk modellering af lineære systemer	Anvendt lineær algebra	Digital signalbehandling	Softwaredesign		Valgkurser	
Indledende kredsløbsteori	Grænseflader til den fysiske verden	Netværksprogrammering og grundlæggende kommunikationsnetværk	Back-end development		Valgkurser	
Projekt 1	Projekt 2	Projekt 3	Projekt 4		Valgkurser	
Værkstedskursus			Forberedelse til ingeniørpraktik		Valg af bachelorprojekt	

Eksempler på valgkurser:

- Smartphone-applikationer
- Machine learning
- Distribuerede systemer i praksis
- Anvendt funktional programmering
- Advanced back-end udvikling
- Advanced front-end udvikling
- Internet of Things
- Avancerede programmeringskoncepter
- IT-sikkerhed
- Robotprogrammering og kinematik
- Autonome mobile robotter
- Introduktion til trådløs kommunikation
- Indlejret signalbehandling
- Anvendte microprocessorsystemer
- Digital billedbehandling og processering
- Diskret matematik
- Stokastisk modellering og behandling

WEB OG INFO

INFORMATION OG VEJLEDNING
 bachelor.au.dk/softwareteknologi
 Studievejleder: Henrik Olsen
 tlf. 4189 3242 og ho@ece.au.dk

STUDIESTART
 Januar og august

ANSØGNINGSFRIST
 Kvote 2: den 15. marts kl. 12
 Kvote 1: den 5. juli kl. 12
 Restpladser til vinteroptag: 1. november

STUDIESTED
 AU Engineering, Aarhus Universitet
 Institut for Elektro- og Computerteknologi

Rev. 19.05.2021