

## DIPLOMINGENIØR I SOFTWARETEKNOLOGI

SOFTWARETEKNOLOGI						
1. semester	Objektbaseret programmering	Indledende digital elektronik	Microcontroller systemer	Matematisk modellering af lineære systemer	Indledende kredsløbsteori	Projekt 1
2. semester	Objektorienteret programmering	Digitalt systemdesign	Indledende system engineering	Anvendt lineær algebra	Grænseflader til den fysiske verden	Projekt 2
3. semester	Datastrukturer og algoritmer	Indlejret softwareudvikling	Hardware-abstraktioner	Digital signalbehandling	Netværksprogrammering og grundlæggende kommunikationsnetværk	Projekt 3
4. semester	Front-end development	Databaser	Softwaretest	Software design	Back-end development	Projekt 4
5. semester	Ingeniørpraktik					
6. semester	Valgkurser					
7. semester	Valgkurser		Bachelorprojekt Softwareteknologi			

Rev. 22.09.2022

### Eksempler på valgkurser på 6.-7. semester:

- Smartphone-applikationer
- Machine learning
- Anvendt funktionel programmering
- Web Arkitektur og orkestrering
- Advanced front-end udvikling
- Internet of Things
- Avancerede programmeringskoncepter
- IT-sikkerhed
- Robotprogrammering og kinematik
- Autonome mobile robotter
- UX Design
- Computerspilteknologier
- Anvendte microprocessorsystemer
- Digital billedbehandling og processering
- Diskret matematik
- Stokastisk modellering og behandling