

DIPLOMINGENIØR I SOFTWARETEKNOLOGI

SOFTWARETEKNOLOGI					
1. semester	Objektbaseret programmering	Indledende digital elektronik	Microcontroller systemer	Lineær matematisk analyse og elektriske kredsløb	Projekt 1
2. semester	Objektorienteret programmering	Indledende system engineering	Lineær algebra	Grænseflader til den fysiske verden	Projekt 2
3. semester	Algoritmer og datastrukturer	Indlejret softwareudvikling	Hardware-abstraktioner	Digital signalbehandling	Netværksprogrammering og grundlæggende kommunikationsnetværk
4. semester	Front-end udvikling	Softwaretest	Softwaredesign	Back-end udvikling og databaser	Projekt 4
5. semester	Ingeniørpraktik				
6. semester	Valgkurser				
7. semester	Valgkurser		Bachelorprojekt Softwareteknologi		

Rev. 30.01.2023

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
- Industrial Games in XR