

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	Programmeringsfærdigheder	Praktisk lineær algebra for softwareudviklere	Sandsynligheds-teori og statistik	Projekt 2 og Systems Engineering
3. semester	Algoritmer og datastrukturer	Kommunikations-netværk og netværksprogram-mering	Systemprogrammering		Digital signalbehandling Projekt 3
4. semester	Front-end udvikling	Softwaretest	Softwaredesign	Back-end udvikling og databaser	Projekt 4
5. semester	Ingeniørpraktik				
6. semester	IT-sikkerhed	Valgkurser			
7. semester	Valgkurser		Bachelorprojekt Softwareteknologi		

Rev. 01.01.2026

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
- Robotprogrammering og kinematik
- Autonome mobile robotter
- UX Design
- Computerspilteknologier
- Anvendte microprocessorsystemer
- Digital billedbehandling og processering
- Diskret matematik
- Industrial Games in XR
- Databasesystemer
- Satellitkommunikation, big data analyse og visualisering

Scan QR Code
og læs mere om
uddannelsen



INFORMATION OG VEJLEDNING

bachelor.au.dk/softwareteknologi

Studievejleder: Peter Høgh Mikkelsen

Kontakt: studievejledning.ECE.SW@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