

Lehrveranstaltungen

Ubiquitous Applications

Veranstaltung im Sommersemester für den Master MuK, im wählbaren Modul Ubiquitous Communication, mit zugehörigem Programmierprojekt von 75 Stunden zusätzlich zur Vorlesung, in dem die Studierenden eine Smartphone App erstellen.

Projektarbeiten

Veranstaltung für die Bachelorstudiengänge MI und UNITS und die Masterstudiengänge MuK und CME. Im Team vertiefende Beschäftigung mit einem Thema aus dem Bereich Ubiquitous und Web-Applications und praktische Erfahrung mit dem Projektmanagement.

Praktikum Software Engineering

Veranstaltung für die Bachelorstudiengänge MI, MW+ und UNITS. Das Praktikum vertieft die Themen Anforderungsdefinition, UI Design, Datenstrukturen, UML-Modelle, Programmierung und Testen anhand einer Programmieraufgabe in Java. Die Aufgabenstellung wechselt jedes Semesters.