



BACHELOR OF SCIENCE (B. SC.)

SOFTWARE ENGINEERING



Informatik deutsch

FAKULTÄT INFORMATIK

Den Digitalen Wandel gestalten, Projekte managen, in Teams arbeiten, fachlich fundiert und sozial kompetent handeln. Das Studium bietet alles für einen guten Berufsstart.

BERUFSPERSPEKTIVEN

Software ist überall und spielt in vielen Branchen und Lebensbereichen eine zentrale Rolle.

Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs Software Engineering steht ein weites Spektrum an Berufsfeldern und Karrieremöglichkeiten offen. Weltweit warten auf Softwareexperten lukrative Jobs in der Entwicklung, im Projektmanagement und in der Beratung. Neben klassischen Karrieren arbeiten Softwareentwickler zunehmend erfolgreich als Selbstständige, Freelancer, Mitarbeiter in Start-ups und werden Gründer.

STUDIENINHALTE

Software Engineering als Spezialisierung der Informatik setzt sich mit der Gestaltung, Umsetzung und Anpassung von Software auseinander.

Neben der Vermittlung reiner Fachkompetenz stehen professionelle Herangehensweise (Methodenkompetenz), wie auch Interaktionen im Team und mit Kunden (Sozialkompetenz, Personale Kompetenz) auf dem Lehrplan. Aktive Projektarbeit spielt dabei eine entscheidende Rolle.

STUDIENSCHWERPUNKTE

Im dritten Studienjahr entscheiden sich die Studierenden für eine bestimmte Richtung der Software-Entwicklung: Games Engineering, IT-Management und -Beratung, sowie Systems Engineering.

Der Schwerpunkt Games Engineering beschäftigt sich mit Spieltechnologien und Spieleentwicklung. Bei IT-Management und -Beratung geht es um Informationssysteme und Prozesse in Unternehmen. Systems Engineering befasst sich mit eingebetteten Systemen, z. B. in der Robotik oder im Fahrzeugbau.

STUDIENVERLAUF IN VOLLZEIT

GRUNDSTUDIUM
1. UND 2. SEMESTER

1

2

3

4

5

6

7

Grundlagen

- › Einführung in die Programmierung
- › Grundlagen der Informatik
- › Grundlagen des Software Engineering
- › Kommunikation und Arbeitstechniken

Vertiefung des Fachwissens

- › Labor für Softwareentwicklung
- › Angewandte Mathematik
- › Algorithmen, Theorie und Verteilung
- › Möglichkeit des Auslandsstudiums

Praktische Erfahrungen

- › Sammeln praktischer Erfahrungen mit persönlichen Lernzielen
- › Mitarbeit in qualifizierenden Aufgaben und Projekten
- › ggf. Praxissemester im Ausland
- › enge Vernetzung mit der Wirtschaft: regional und global
- › großes Angebot an Praktikumsplätzen

VERTIEFUNGSSTUDIUM
6. UND 7. SEMESTERBachelor
B.Sc.
210 CreditsMaster-
studium
Berufs-
einstieg

Vertiefung und Wahlbereich

- › Games Engineering
- › IT-Management und -Beratung
- › Systems Engineering

ZULASSUNGS-
VORAUSSETZUNGEN

- › Allgemeine bzw. fachgebundene Hochschulreife oder Fachhochschulreife

AUSWAHLVERFAHREN

Folgende Kriterien werden berücksichtigt:

- › Die Hochschulzugangsnote
- › Die Durchschnittsnote in den Fächern Deutsch und Mathematik
- › Eine studiengangspezifische Berufsausbildung oder praktische Tätigkeit
- › Besondere außerschulische Leistungen

STUDIENBEGINN

Winter- und Sommersemester

Bewerbungsschluss:

- › 15. Januar zum Sommersemester
- › 15. Juli zum Wintersemester

KONTAKT

Hochschule Heilbronn
Campus Sontheim
Max-Planck-Straße 39 | 74081 Heilbronn
Tel.: +49 7131 504-0 | www.hs-heilbronn.de



BEWERBUNG

Alle Informationen für Ihre Bewerbung finden Sie unter
www.hs-heilbronn.de/bewerbung

BERATUNG

Fachstudienberatung

Prof. Dr. Jörg Winckler
Studiengangleiter
Tel.: +49 7131 504-235
E-Mail: joerg.winckler@hs-heilbronn.de
www.hs-heilbronn.de/seb

Zentrale Studienberatung

Für Ihre Orientierungs- und Einstiegsberatung steht Ihnen gerne das Team der Zentralen Studienberatung zur Seite.
Tel.: +49 7131 504-6693
E-Mail: zentralestudienberatung@hs-heilbronn.de

