



Hvad kan praktikanten f.eks. bidrage med?

Udvikle praktiske kompetencer, viden og færdigheder indenfor IoT, Netværk, Embedded systems, software design eller lignende.

Den studerendes fokus vil være:

- Anvendelse af viden, færdigheder og kompetencer, som er lært på den første del af uddannelsen
- At udvikle kendskab til arbejdet i en virksomhed
Den studerende vil anvende teori og implementere det i praksis i samarbejde med ansatte i virksomheden

Praktik-eksempler:

- Robotvirksomhed, hvor den studerende udvikler hardware og software til mobile robotter og droner
- Arbejde som softwareudvikler med henblik på at udvikle netværksovervågningsog vedligeholdelsesværktøjer.
- Arbejde hos netværksudbyder med at udvikle netværk-/backbone-/cloudløsninger
- Arbejde som udvikler indenfor elektronik og indlejrede systemer mhp. IoT-enheder.



Hvornår og hvor lang tid?

Praktikopholdet påbegyndes medio januar og strækker sig over 3 måneder. Herefter fortsætter den studerende med sit afsluttende projekt, som også finder sted i samarbejde med en virksomhed.

Økonomi

Den studerende modtager SU under hele praktikforløbet. Virksomheden har derfor ingen lønudgift til praktikanten. Det er dog muligt at give den studerende en erkendtlighed på op til 3000 kr. pr. måned som en påskønnelse af den studerendes indsats under praktikforløbet.

Interesseret?

Kontakt for yderligere information:

Odense

Ruslan Trifonov
Praktikkoordinator
rutr@ucl.dk
65 43 46 58

Læs mere
på ucl.dk

Kort om uddannelsen

Uddannelsen varer 2 år med mulighed for at fortsætte på en overbygning. Overbygningen varer 1 ½ år og gør uddannelsen til en professionsbachelor. Det første år arbejder man tværfagligt og lærer teknologierne i hele økosystemet omkring Internet of Things. Tredje semester består af valgfag, hvor uddannelsen tones og sidste semester er afsat til praktik og eksamensprojekt.

Uddannelsen har følgende overordnede emner:

- Network: Virtualisering, Netværks scripting/programmering -
- Software udvikling: Python scripting og embedded C/C++
- Internet of Things: Indlejrede systemer
- Projektledelse og -styring: Business cases og konceptudvikling