

Die IT-Branche boomt

Fachkräfte werden händeringend gesucht. Und das nicht nur von IT-Unternehmen. Denn in Zeiten der Digitalisierung kommt kein größerer Betrieb ohne eigene IT-Mitarbeiterinnen und IT-Mitarbeiter aus.

Wo stehen Sie?

- > Studienabschluss in Deutschland nicht anerkannt?
- > Nach der Familienphase noch nicht wieder den Anschluss gefunden?
- > Studium abgebrochen?
- > Keine Karriereperspektive?

Profitieren Sie vom Fachkräftemangel im IT-Sektor:

Werden Sie Software Engineer – mit einer Weiterbildung an der Universität Bremen.

Lernen Sie dort, wo Innovation und technologischer Fortschritt gestaltet werden: an einer renommierten Universität. So stellen Sie sicher, dass Ihre Qualifizierung hohen Anforderungen entspricht – nicht nur heute, sondern auch noch morgen und übermorgen.

- > Erwerb umfassender Kompetenzen in der Softwareentwicklung
- > Anwendungsorientiertes Lernen in Teams
- > Praxiserfahrung durch begleitetes Projektpraktikum
- > Individuelle Kompetenzprofilierung
- > Abschluss mit Universitätszertifikat
- > Familienfreundliche Lernzeiten

Ihre Vorteile

Informieren Sie sich!

Jürgen Erritt

Telefon: 0421 218 61 618

E-Mail: fit-in-mint@uni-bremen.de

Prüfen Sie uns auf Herz und Nieren! Bei den Info-Tagen erfahren Sie alles über unsere Weiterbildung und die Berufsperspektiven für IT-Fachkräfte. Termine und Online-Anmeldung unter www.uni-bremen.de/swe.

Kooperationspartner

- > Universität Bremen, Fachbereich 3: Mathematik / Informatik, AG Softwaretechnik, TZI –Technologiezentrum Informatik und Informationstechnik, Prof. Dr. Rainer Koschke
- > Universität Bremen, Fachbereich 1: Physik / Elektrotechnik, Prof. Dr. Anna Förster

Die Weiterbildung ist nach AZAV (Akkreditierungs- und Zulassungsverordnung Arbeitsförderung) von der TÜV Rheinland Cert GmbH zertifiziert.

Stand: November 2019

 **Universität Bremen**

Akademie für Weiterbildung
der Universität Bremen
Mary-Somerville-Str. 3 (Haus Turin)
28359 Bremen



**Info-Tag
besuchen**

 **Akademie**
für Weiterbildung
der Universität Bremen


 **FIT in MINT**

**Werde
Software
Engineer!**

**Start:
9.12.2019**

**Dein neuer IT-Job
wartet schon auf Dich.**

Fotos: © CC0 via Pixabay (Titel), © puhhha - stock.adobe.com (Innenseite)

 **Universität Bremen**

Zielgruppen

- > Personen mit in Deutschland nicht anerkanntem Studienabschluss
- > arbeitsuchende Hochschulabsolvent/innen und Berufspraktiker/innen
- > Berufsrückkehrer/innen
- > Studienabbrecher/innen

Die Interessent/innen sollten in ihrem Studienfach oder Beruf einen Bezug zur Informatik bzw. zu mathematischen, naturwissenschaftlichen und/oder technischen Fächern haben.

Programmdauer

12 Monate zzgl. 3-monatiges betriebliches Praktikum

Bewerbungsverfahren

Informieren Sie sich ausführlich auf unseren Info-Tagen. Senden Sie uns Ihre vollständigen Bewerbungsunterlagen zu. Wir laden Sie zu einem persönlichen Beratungsgespräch ein, in dem alles Weitere geklärt wird.

Finanzielles

Für die Teilnahme ist ein Bildungsgutschein nach SGB III oder SGB II erforderlich. Zur Klärung Ihrer individuellen Förderung wenden Sie sich bitte an Ihre Beraterin bzw. Ihren Berater bei der Agentur für Arbeit oder dem Jobcenter. Gern unterstützen wir Sie!

Neue Chancen durch eine Weiterbildung zum „Software Engineer“!

Mit der Weiterbildung „Softwareentwicklung & Software Engineering“ an der Universität Bremen erwerben Sie umfangreiche Kompetenzen in der Softwareentwicklung.

Bereits während der Qualifizierungsphase arbeiten Sie im Team an praxisorientierten Projekten. Durch das dreimonatige Praktikum knüpfen Sie wertvolle Kontakte zu Unternehmen.

Mit dem Universitätszertifikat „Software Engineer“ dokumentieren Sie Ihre Qualifikationen. Zudem umfasst das Zertifikat 60 Credit Points nach ECTS, die Sie sich ggf. auf andere Weiterbildungen oder auch ein Studium anrechnen lassen können.

Interessiert?

- > Besuchen Sie einen unserer Info-Tage!
- > Reichen Sie Ihre Bewerbungsunterlagen ein!
- > Vereinbaren Sie einen persönlichen Beratungstermin!



Modul-übersicht

Softwareentwicklung & Software Engineering

- Modul 1: **Grundlagen der Informatik**
- Modul 2: **Objektorientierte Programmierung**
- Modul 3: **Praktische Informatik**
- Modul 4: **Data Science mit Python**
- Modul 5: **Datenbanken**
- Modul 6: **Webentwicklung**
- Modul 7: **Softwaretechnik I**
- Modul 8: **Softwaretechnik II**
- Modul 9: **Empowerment und individuelle Profilierung**
- Modul 10: **Praktikum (3 Monate)**