

Stunde	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
8 - 10	V - Projektmanagement (ASQ)		VÜ - Objektorientierte Programmierung mit C++ (ASQ)	P - Fortgeschrittenes Programmierpraktikum	
10 - 12	V - Advanced Language Retrieval VÜ - Algorithmische GL des Maschinellen Lernens V - Projektmanagement (ASQ)	VÜ - GL verteilter Informationssysteme Ü - Numerische Mathematik (*)	V - Visuelle Objekterkennung VÜ - Algorithmische GL des Maschinellen Lernens V - SWEP I S - Illustrative Visualisierung S - Digitaler Campus	VÜ - GL verteilter Informationssysteme	VÜ - Algorithmische GL des Maschinellen Lernens
12 - 14		V - Natural Language Processing VÜ - Computergrafik 2 Ü - Numerische Mathematik (*)	S - Visual Analytics		VÜ - Algorithmische GL des Maschinellen Lernens LAB
14 - 16	VÜ - Objektorientierte Programmierung mit C++ (ASQ) V - Numerische Mathematik	VÜ - Computergrafik 2 V - Bewegungsberechnung aus Bildfolgen	V - Mustererkennung	V - Mustererkennung	
16 - 18		S - Rechnersehen	VÜ - Algorithmische GL des Maschinellen Lernens LAB S - Visualisierung mit Unity		

Pflicht nach Regelstudienplan im 4. FS

Seminare werden noch ergänzt, bitte schauen Sie auch in Friedolin nach