

Stunde	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
8 - 10	V - Projektmanagement (ASQ)*	V - Deklarative Programmierung	VÜ - Objektorientierte Programmierung mit C++ (ASQ)	Ü - Deklarative Programmierung	Ü - Deklarative Programmierung
		VÜ - Virtuelle Maschinen und JIT-Compiler	V - Mustererkennung	P - Fortgeschrittenes Programmierpraktikum	Ü - Efficient Computing
			VÜ - Computergrafik 2		
10 - 12	S - Information Retrieval: Query understanding	VÜ - GL verteilter Informationssysteme	V - Visuelle Objekterkennung	VÜ - GL verteilter Informationssysteme	Ü - Efficient Computing
	VÜ - Algorithmische GL des Maschinellen Lernens		VÜ - Algorithmische GL des Maschinellen Lernens	V - Advanced Functional Programming	VÜ - Algorithmische GL des Maschinellen Lernens
	V - Projektmanagement (ASQ)*		S - Systemsoftware	Ü - Numerische Mathematik	
	VÜ - Skriptsprachen für Data Science		S - Illustrative Visualisierung		
	VÜ - Virtuelle Maschinen und JIT-Compiler				
12 - 14	V - Efficient Computing	V - Numerische Mathematik	S - Visual Analytics	Ü - Advanced Functional Programming	S - Komplexität und Logik
	VÜ - Netzwerkanalyse mit Python	Ü - Efficient Computing	VÜ - Netzwerkanalyse mit Python	V - Natural Language Processing	
	V - Sichere Softwaretechnik (SWT-Spez. I)	V - Natural Language Processing	Ü - Numerische Mathematik	S - Enhancing Knowledge Graphs with AI Models	
		VÜ - Computergrafik 2			
14 - 16	VÜ - Objektorientierte Programmierung mit C++ (ASQ)	V - Bewegungsberechnung aus Bildfolgen		V - Mustererkennung	
	Information Retrieval			VÜ - Algorithmische GL des Maschinellen Lernens LAB	
	Ü - Numerische Mathematik				
16 - 18		S - Rechnersehen	S - Visualisierung mit Unity		
			Anwendungspraktikum 3D-Rechnersehen/ Intelligente Systeme		

* genaue Termine entnehmen Sie bitte Friedolin
 farbig markiert sind Veranstaltungen der Pflichtmodule im 4. FS (nach Regelstudienplan)