

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

* genaue Termine entnehmen Sie bitte Friedolin

farbig markiert sind Veranstaltungen der Pflichtmodule im 4. FS (nach Regelstudienplan)