

ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

Ακαδημαϊκό έτος: 2022-2023

ΕΞΑΜΗΝΟ: ΧΕΙΜΕΡΙΝΟ

Αποτελέσματα από την αξιολόγηση μαθημάτων από τους φοιτητές

Κωδικός μαθήματος	Μάθημα	Μέσος όρος της βαθμολογίας αξιολόγησης των μαθημάτων από τους φοιτητές (0 έως 5)	Αριθμός φοιτητών που αξιολόγησαν το μάθημα	Εγγεγραμμένοι φοιτητές στο μάθημα	Ποσοστό συμμετοχής
HY-100	Εισαγωγή στην Επιστήμη Υπολογιστών	3,82	51	367	13,9%
HY-108	Αγγλικά Ι	3,3	8	256	3,1%
HY-110	Απειροστικός Λογισμός Ι	4,25	47	344	13,7%
HY-112	Φυσική Ι	4,43	76	418	18,2%
HY-118	Διακριτά Μαθηματικά	4,35	3	88	3,4%
HY-119	Γραμμική Άλγεβρα	4,06	6	263	2,3%
HY-120	Ψηφιακή Σχεδίαση	3,11	61	400	15,3%
HY-208	Αγγλικά ΙΙΙ	4,06	7	208	3,4%
HY-217	Πιθανότητες	4,46	44	398	11,1%
HY-240	Δομές Δεδομένων	3,46	49	307	16,0%
HY-252	Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός	4,42	25	281	8,9%
HY-280	Θεωρία Υπολογισμού	3,47	2	335	0,6%
HY-330	Εισαγωγή στη Θεωρία των Τηλεπικοινωνιακών Συστημάτων	4,11	3	42	7,1%
HY-335	Δίκτυα Υπολογιστών	3,8	14	208	6,7%
HY-345	Λειτουργικά Συστήματα	4,1	27	219	12,3%
HY-352	Τεχνολογία Λογισμικού	4,3	23	92	25,0%
HY-358	Γραφική	4,65	13	69	18,8%
HY-359	Διαδίκτυοκεντρικός Προγραμματισμός	4,49	8	155	5,2%
HY-360	Αρχεία και Βάσεις Δεδομένων	3,76	5	153	3,3%
HY-370	Ψηφιακή Επεξεργασία Σημάτων	4,78	4	21	19,0%
HY-371	Ψηφιακή Επεξεργασία Εικόνων	4,43	5	42	11,9%
HY-425	Αρχιτεκτονική Υπολογιστικών Συστημάτων	4,63	4	20	20,0%
HY-436	Δίκτυα Καθοριζόμενα από Λογισμικό	4,76	6	44	13,6%
HY-452	Εισαγωγή στην Επιστήμη και την Τεχνολογία των Υπηρεσιών	4,6	8	18	44,4%
HY-454	Τεχνολογία Ανάπτυξης Έξυπνων Διεπαφών και Παιχνιδιών	4,52	7	52	13,5%
HY-458	Εισαγωγή στην Κρυπτογραφία	4	13	92	14,1%
HY-460	Συστήματα Διαχείρισης Βάσεων Δεδομένων	4,1	5	66	7,6%
HY-469	Σύγχρονα Θέματα Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή	4,04	7	33	21,2%
HY-486	Αρχές Καταναμημένου Υπολογισμού	4,58	10	40	25,0%
HY-487	Εισαγωγή στην Τεχνητή Νοημοσύνη	3,52	7	61	11,5%