

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

Ακαδημαϊκό έτος: 2022-2023

ΕΞΑΜΗΝΟ: ΕΑΡΙΝΟ

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-523	Εργαστηριακή Σχεδίαση Ψηφιακών Κυκλωμάτων με Εργαλεία Ηλεκτρονικού Αυτοματισμού	4,88	4	4	100,0%
HY-534	Αρχιτεκτονική Μεταγωγέων Πακέτων	-	0	2	0,0%
HY-540	Προχωρημένα Θέματα Ανάπτυξης Γλωσσών Προγραμματισμού	4,62	4	4	100,0%
HY-543	Συστήματα Λογισμικού και Τεχνολογίες για Εφαρμογές Μεγάλου Όγκου Δεδομένων	4,81	4	11	36,4%
HY-548	Αρχιτεκτονικές Λογισμικού για το Υπολογιστικό Νέφος	4,82	9	27	33,3%
HY-553	Διαδραστικά Γραφικά Υπολογιστών	4,79	2	6	33,3%
HY-561	Διαχείριση Δεδομένων στον Παγκόσμιο Ιστό	4,83	2	6	33,3%
HY-563	Προχωρημένα Θέματα Ανάκτησης Πληροφοριών	4,95	5	10	50,0%
HY-565	Συστήματα Διαχείρισης Διεργασιών	4,81	3	15	20,0%
HY-569	Συμπόρευση Ανθρώπου – Υπολογιστή	4,44	12	15	80,0%
HY-586	Καταμεμημένος Υπολογισμός	4,83	3	4	75,0%
HY-587	Νευρωνικά Δίκτυα και Μάθηση Ιεραρχικών Αναπαραστάσεων	4,23	14	24	58,3%
HY-588	Ανάλυση και Μοντελοποίηση Δικτύων του Εγκεφάλου	-	0	3	0,0%
HY-590.31	Διαδίκτυο των Αντικειμένων για την Εξυπνη Πόλη	3,06	6	28	21,4%
HY-590.45	Σύγχρονα Θέματα Κλιμακώσιμων Συστημάτων Αποθήκευσης	4,85	4	6	66,7%
HY-673	Εισαγωγή στη Γέννηση Δεδομένων με Βαθιά Μάθηση	4,76	7	20	35,0%
HY-693	Εισαγωγή στη Θεωρία Παιγνίων	4,22	3	11	27,3%