

**Prüfungstermine
 WS 2018/2019
 Game Engineering und
 Visual Computing - Master**

Fach	Tag	Beginn	Ende	Dauer	Raum	1. Prüfer	2. Prüfer	Zugelassene Hilfsmittel
Computer Vision	Montag, 28. Januar 2019	14:30	16:00	1:30	AMAX	Ulhaas	Dreier	
Parallelprogrammierung	Dienstag, 29. Januar 2019	14:00	15:30	1:30	S0.12ab	Göhner	Dreier	AUFZ 2
Physically Based Rendering	Mittwoch, 30. Januar 2019	12:00	13:30	1:30	A002/3	Kettner	Dreier	AUFZ 2
Deep Learning	Mittwoch, 30. Januar 2019	14:00	15:30	1:30	S0.11	Brauer	Rieck	keine
Softwarearchitektur	Donnerstag, 31. Januar 2019	8:00	9:30	1:30	S0.11	Hagel	Frenz	keine
Advanced Game Engineering	Donnerstag, 31. Januar 2019	10:00	11:30	1:30	S0.11	Breiner	Dreier	keine
Serious Games	Freitag, 1. Februar 2019	14:00	15:30	1:30	AMAX	Bichlmeier	Buchwieser	keine
Simulation und Datenvisualisierung	Freitag, 1. Februar 2019	14:00	15:30	1:30	AMAX	Bichlmeier	Dreier	keine
Mobile Roboter	Montag, 4. Februar 2019	10:00	11:30	1:30	S0.18	Brauer	Dreier	keine
Algorithmen für Real Time Rendering	Mittwoch, 6. Februar 2019	10:00	11:30	1:30	S0.12ab	Dreier	Bichlmeier	AUFZ 2, NPT
Augmented Reality	Donnerstag, 7. Februar 2019	12:00	13:30	1:30	S0.11	Ulhaas	Bichlmeier	AUFZ 2, NPT
Algorithmen und Strategien zur Entscheidungsunterstützung	Mittwoch, 13. Februar 2019	8:00	19:00	0:00	S3.15	Staudacher	Klutke	keine
Zur Abgabe schriftlicher Ausarbeitungen zu Seminar-, Projekt- und Studienarbeiten beachten Sie den gesonderten Aushang.								