

ΤΕΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

Δ375-1(Δ1) - ΒΟΗΘΟΣ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΟΚΟΜΩΝ

ΚΑΤΑΡΤΙΖΟΜΕΝΟΙ		ΜΑΘΗΜΑΤΑ						
#	ΑΜΚ	Μ1	Μ2	Μ3	Μ4	Μ5	Μ6	Μ7
1	384	8	9	6	6	8	6	9
2	742	9	9	8	8	8	6	9
3	743	8	10	7	6	7	6	6
4	744	10	10	9	10	10	8	10
5	745	10	10	9	10	10	8	9
6	748	9	9	6	6	7	6	7
7	749	10	10	10	10	10	9	10
8	752	10	10	10	10	10	9	10
9	753	9	10	7	9	10	6	9
10	755	9	9	9	9	9	7	9
11	756	8	9	7	6	7	6	9
12	757	10	10	10	10	10	8	10
13	758	9	9	9	10	9	8	10
14	760	9	10	9	7	9	6	10
15	763	8	9	7	6	9	5	9
16	764	9	10	6	8	8	6	7
17	765	8	9	7	8	7	6	9
18	766	8	10	6	5	6	5	7
19	791	8	9	6	6	7	6	7
20	792	10	10	10	10	10	9	10

Μ1=ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ

Μ2=ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ- ΘΕΑΤΡΟ ΣΚΙΩΝ

Μ3=ΠΑΙΔΙΑ ΜΕ ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΤΑΡΑΧΕΣ ΛΟΓΟΥ

Μ4=ΠΑΙΔΙΑ ΜΕ ΝΟΗΤΙΚΗ ΥΣΤΕΡΗΣΗ

Μ5=ΠΑΙΔΙΑ ΜΕ ΣΩΜΑΤΙΚΕΣ ΑΝΑΠΗΡΙΕΣ ΚΑΙ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗΣ

Μ6=ΠΑΙΧΝΙΔΙ - ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Μ7=ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ

Α: ΑΠΑΛΛΑΓΗ / ΑΦ: ΑΝΕΠΑΡΚΗΣ ΦΟΙΤΗΣΗ / Κ: ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ

ΤΕΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

Δ373-1(Δ1) - ΒΟΗΘΟΣ ΟΔΟΝΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

ΚΑΤΑΡΤΙΖΟΜΕΝΟΙ		ΜΑΘΗΜΑΤΑ	
#	ΑΜΚ	Μ1	Μ2
1	719	9	10
2	721	9	10
3	722	9	9
4	725	8	10
5	731	8	9
6	735	9	10
7	739	8	9
8	872	9	10

Μ1=ΟΡΘΟΔΟΝΤΙΚΗ - ΟΔΟΝΤΟΤΕΧΝΙΑ

Μ2=ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ

Α: ΑΠΑΛΛΑΓΗ / ΑΦ: ΑΝΕΠΑΡΚΗΣ ΦΟΙΤΗΣΗ / Κ: ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ

ΤΕΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

B1042-1(B1) - ΒΟΗΘΟΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΩΝ ΠΡΩΙΜΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ

ΚΑΤΑΡΤΙΖΟΜΕΝΟΙ		ΜΑΘΗΜΑΤΑ								
#	ΑΜΚ	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
1	851	10	10	10	10	10	10	10	10	10
2	852	9	9	9	10	9	8	7	9	10
3	853	ΑΦ	ΑΦ	ΑΦ	ΑΦ	ΑΦ	ΑΦ	ΑΦ	ΑΦ	ΑΦ
4	854	8	10	9	9	8	9	9	8	9
5	857	7	9	9	9	8	9	8	8	10
6	858	6	9	8	9	8	9	7	7	9
7	859	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8	860	8	9	8	9	9	9	9	9	10
9	864	9	10	9	10	10	10	10	9	9

M1=ΕΞΕΛΙΚΤΙΚΗ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ

M2=ΜΟΥΣΙΚΟΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

M3=ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ - ΝΗΠΙΑΓΩΓΙΚΗ

M4=ΠΑΙΔΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

M5=ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ

M6=ΠΡΩΤΕΣ ΒΟΗΘΕΙΕΣ

M7=ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΒΡΕΦΟΚΟΜΙΑΣ

M8=ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΔΙΑΤΡΙΚΗΣ

M9=ΤΕΧΝΙΚΑ

Α: ΑΠΑΛΛΑΓΗ / ΑΦ: ΑΝΕΠΑΡΚΗΣ ΦΟΙΤΗΣΗ / Κ: ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ

ΤΕΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

Δ1042-1(Δ1) - ΒΟΗΘΟΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΩΝ ΠΡΩΙΜΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ

ΚΑΤΑΡΤΙΖΟΜΕΝΟΙ		ΜΑΘΗΜΑΤΑ						
#	ΑΜΚ	Μ1	Μ2	Μ3	Μ4	Μ5	Μ6	Μ7

Μ1=ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ

Μ2=ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ- ΘΕΑΤΡΟ ΣΚΙΩΝ

Μ3=ΠΑΙΔΙΑ ΜΕ ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΤΑΡΑΧΕΣ ΛΟΓΟΥ

Μ4=ΠΑΙΔΙΑ ΜΕ ΝΟΗΤΙΚΗ ΥΣΤΕΡΗΣΗ

Μ5=ΠΑΙΔΙΑ ΜΕ ΣΩΜΑΤΙΚΕΣ ΑΝΑΠΗΡΙΕΣ ΚΑΙ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗΣ

Μ6=ΠΑΙΧΝΙΔΙ - ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Μ7=ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ

Α: ΑΠΑΛΛΑΓΗ / ΑΦ: ΑΝΕΠΑΡΚΗΣ ΦΟΙΤΗΣΗ / Κ: ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ

ΤΕΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

B357-1(B1) - ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

ΚΑΤΑΡΤΙΖΟΜΕΝΟΙ		ΜΑΘΗΜΑΤΑ					
#	ΑΜΚ	M1	M2	M3	M4	M5	M6
1	797	7	7	8	7	6	6
2	799	10	9	10	8	8	8
3	802	8	10	10	7	7	6
4	804	10	10	10	9	8	7
5	805	7	7	8	7	7	6
6	811	9	7	8	9	7	7
7	813	9	9	8	7	7	7
8	815	7	7	8	8	7	7
9	816	10	10	10	10	10	9
10	817	10	7	9	9	7	7
11	818	10	9	8	9	8	6
12	870	10	10	10	9	10	7
13	876	10	9	9	9	10	10

M1=ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ II

M2=ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ

M3=ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΜΑΚΕΤΑΣ

M4=ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΕΧΝΗΣ II

M5=ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ

M6=ΣΧΕΔΙΟ - ΧΡΩΜΑ - ΣΚΙΤΣΟ

A: ΑΠΑΛΛΑΓΗ / ΑΦ: ΑΝΕΠΑΡΚΗΣ ΦΟΙΤΗΣΗ / Κ: ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ

ΤΕΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

B400-1(B1) - ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΔΑΣΙΚΗΣ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ

ΚΑΤΑΡΤΙΖΟΜΕΝΟΙ		ΜΑΘΗΜΑΤΑ							
#	ΑΜΚ	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8
1	819	10	5	6	8	9	8	8	10
2	824	10	6	7	8	10	8	10	9
3	826	9	6	8	9	9	6	9	9
4	828	5	5	4	5	5	5	5	4
5	829	6	7	7	9	8	8	7	9
6	831	9	7	8	9	8	7	8	9
7	832	9	6	9	9	9	7	8	9
8	833	9	6	8	9	8	6	8	9
9	873	6	6	7	8	8	8	9	9

M1=ΑΓΓΛΙΚΑ

M2=ΕΛΕΓΧΟΣ ΔΑΣΙΚΩΝ ΠΑΡΑΒΑΣΕΩΝ

M3=ΘΗΡΑΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

M4=ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ

M5=ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΔΑΣΩΝ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΥΡΚΑΓΙΕΣ

M6=ΣΩΜΑΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ - ΣΚΟΠΟΒΟΛΗ

M7=ΥΓΙΕΙΝΗ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ - ΠΡΩΤΕΣ ΒΟΗΘΕΙΕΣ

M8=ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

A: ΑΠΑΛΛΑΓΗ / ΑΦ: ΑΝΕΠΑΡΚΗΣ ΦΟΙΤΗΣΗ / Κ: ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ

ΤΕΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

Δ304-1(Δ1) - ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB DESIGNER-DEVELOPER/VIDEO GAMES)

ΚΑΤΑΡΤΙΖΟΜΕΝΟΙ		ΜΑΘΗΜΑΤΑ								
#	ΑΜΚ	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
1	696	5	8	5	8	8	7	7	7	5
2	700	8	9	10	9	10	9	9	8	8
3	701	10	10	9	10	10	9	10	10	10
4	710	9	9	9	9	10	9	10	9	8
5	711	6	8	7	8	10	7	9	6	6
6	712	10	10	10	9	10	10	10	9	10
7	713	9	10	10	10	10	9	9	9	9
8	718	7	10	8	9	10	9	9	8	8
9	796	8	10	9	9	10	9	9	9	8

M1=ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΜΙΚΡΟΣΥΣΚΕΥΩΝ ΚΑΙ Η/Υ (C++, JAVA)

M2=ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ IV (OPENGL)

M3=ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ INTERNET

M4=ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ I (3DS MAX)

M5=ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ VIDEO

M6=ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (UNREAL EDITOR, HALF LIFE, DOOM EDITOR)

M7=ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΙΣΤΟΧΩΡΩΝ

M8=ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (FLASH)

M9=ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ

A: ΑΠΑΛΛΑΓΗ / ΑΦ: ΑΝΕΠΑΡΚΗΣ ΦΟΙΤΗΣΗ / Κ: ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ