

ΠΜΣ «ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ
ΕΜΒΥΘΙΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, ΤΗΝ
ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΚΑΙ ΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ»
«ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND IMMERSIVE
TECHNOLOGIES IN EDUCATION, TRAINING, AND
GAME DESIGN»

A12.
ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ
ΑΣΚΗΣΗΣ, ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ, ΕΚΠΟΝΗΣΗΣ
ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΤΟΥ ΠΜΣ

Ο Κανονισμός Σπουδών του ΠΜΣ «Τεχνητή Νοημοσύνη και Τεχνολογίες Εμβύθισης στην Εκπαίδευση, την Επιμόρφωση και τον Σχεδιασμό Παιχνιδιών» περιγράφεται στον Εσωτερικό Κανονισμό του ΠΜΣ και ειδικότερα από τα άρθρα 1-3, 6, 10, 13, 15-23.