

## ΔΕΥΤΕΡΑ

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ	ΕΞ.	0η 15:10-15:55	1η 16:00-16:45	2η 16:45-17:30	3η 17:45-18:30	4η 18:30-19:15	5η 19:30 - 20:15	6η 20:15-21:00	ΑΙΘΟΥΣΑ
ΒΟΗΘΟΣ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΟΚΟΜΩΝ	Γ1		ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΑΚΟΥ ΣΤΑΘΜΟΥ (Θ)	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΑΚΟΥ ΣΤΑΘΜΟΥ (Θ)	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΙΚΗΣ (Θ)	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΙΚΗΣ (Θ)	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ (Θ)	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ (Θ)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β15
ΒΟΗΘΟΣ ΦΥΣΙΚΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ	Α1	ΦΥΣΙΟΛΟΓΙΑ (Θ) αναπλήρωση	ΑΝΑΤΟΜΙΑ (Θ)	ΑΝΑΤΟΜΙΑ (Θ)	ΦΥΣΙΟΛΟΓΙΑ (Θ)	ΦΥΣΙΟΛΟΓΙΑ (Θ)	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΟΡΘΟΠΕΔΙΚΗΣ (Θ)	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΟΡΘΟΠΕΔΙΚΗΣ (Θ)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β18
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	Α1		ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ Ι (Ε)	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ Ι (Ε)	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ Ι (Ε)	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ Ι (Ε)	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ Ι (Ε)	ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΕΧΝΗΣ Ι (Θ)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β19
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	Γ1		ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ (Ε)	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ (Ε)	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΜΑΚΕΤΑΣ (Ε)	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΜΑΚΕΤΑΣ (Ε)	ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (Ε)	ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α07
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΕΣ ΧΟΡΟΥ	Γ1		ΙΣΤΟΡΙΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ-ΜΟΡΦΟΛΟΓΙΑ (Θ)	ΙΣΤΟΡΙΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ-ΜΟΡΦΟΛΟΓΙΑ (Θ)	ΙΣΤΟΡΙΑ ΧΟΡΟΥ (Θ)	ΙΣΤΟΡΙΑ ΧΟΡΟΥ (Θ)			ΑΙΘΟΥΣΑ Β16
ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΠΡΟΣΩΠΩΝ ΚΑΙ ΥΠΟΔΟΜΩΝ	Γ1					ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΡΟΣΩΠΩΝ-ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΝ-ΧΡΗΜΑΤΑΠΟΣΤΟΛΩΝ (Θ)	ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΡΟΣΩΠΩΝ-ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΝ-ΧΡΗΜΑΤΑΠΟΣΤΟΛΩΝ (Θ)	ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΠΡΟΣΩΠΩΝ-ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΝ-ΧΡΗΜΑΤΑΠΟΣΤΟΛΩΝ (Θ)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β17
ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ	Α1		ΓΕΝΙΚΗ ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ Ι (Θ)	ΓΕΝΙΚΗ ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ Ι (Θ)	ΓΕΝΙΚΗ ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ Ι (Θ)	ΓΕΝΙΚΗ ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ Ι (Θ)	ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Ι (Θ)	ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Ι (Θ)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β14
ΤΕΧΝΗ ΣΚΙΤΣΟΥ - ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑΣ - ΓΡΑΦΙΚΩΝ	Α1		ΧΡΩΜΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ (Θ)	ΧΡΩΜΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ (Θ)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β13
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΜΑΚΙΓΙΑΖ	Γ1		ΑΡΧΕΣ ΜΑΛΑΞΗΣ (Ε)	ΑΡΧΕΣ ΜΑΛΑΞΗΣ (Ε)	ΑΡΧΕΣ ΜΑΛΑΞΗΣ (Ε)	ΑΡΧΕΣ ΜΑΛΑΞΗΣ (Θ)			ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α21
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB DESIGNER-DEVELOPER/VIDEO GAMES)	Α1								
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB DESIGNER-DEVELOPER/VIDEO GAMES)	Γ1		ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΙΙΙ (ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΑΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ C++) (Ε)	ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΙΙΙ (ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΑΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ C++) (Ε)	ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΙΙΙ (ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΑΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ C++) (Ε)	ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ Ι (3DS MAX) (Ε)	ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ Ι (3DS MAX) (Ε)	ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ Ι (3DS MAX) (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Β22
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ	Α1		ΜΕΤΑΛΛΟΓΝΩΣΙΑ (Θ)	ΣΧΕΔΙΟ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ (Θ)	ΣΧΕΔΙΟ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ (Ε)	ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΕΧΝΗΣ (Θ)	ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΕΧΝΗΣ (Θ)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β20
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ	Γ1		ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΑΡΓΥΡΟΧΡΥΣΟΧΟΪΑΣ (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΑΡΓΥΡΟΧΡΥΣΟΧΟΪΑΣ (Ε)		ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α20

## ΤΡΙΤΗ

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ	ΕΞ.	0η 15:10-15:55	1η 16:00-16:45	2η 16:45-17:30	3η 17:45-18:30	4η 18:30-19:15	5η 19:30 - 20:15	6η 20:15-21:00	ΑΙΘΟΥΣΑ
ΒΟΗΘΟΣ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΟΚΟΜΩΝ	Γ1		ΠΑΙΧΝΙΔΙ-ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (Ε)	ΠΑΙΧΝΙΔΙ-ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (Ε)	ΨΥΧΟΠΑΘΟΛΟΓΙΑ (Θ)	ΨΥΧΟΠΑΘΟΛΟΓΙΑ (Θ)			ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Β21 & ΑΙΘΟΥΣΑ Β16
ΒΟΗΘΟΣ ΦΥΣΙΚΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ	Α1		ΥΓΙΕΙΝΗ (Θ)	ΥΓΙΕΙΝΗ (Θ)	ΚΙΝΗΣΙΟΛΟΓΙΑ Ι (Ε)	ΚΙΝΗΣΙΟΛΟΓΙΑ Ι (Ε)	ΚΙΝΗΣΙΟΛΟΓΙΑ Ι (Ε) αναπλήρωση	ΑΡΧΕΣ ΜΑΛΑΞΗΣ (Θ)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β18
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	Α1			ΧΡΩΜΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ (Θ)	ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΕΧΝΗΣ Ι	ΧΡΩΜΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ (Ε)	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ	ΑΙΘΟΥΣΑ Β13-ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Α07
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	Γ1		ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕΛΙΔΑΣ( Ε)	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕΛΙΔΑΣ( Ε)	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕΛΙΔΑΣ( Ε)	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕΛΙΔΑΣ( Ε)			ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α07
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΕΣ ΧΟΡΟΥ	Γ1		ΚΛΑΣΣΙΚΟ ΜΠΑΛΕΤΟ (Ε)	ΚΛΑΣΣΙΚΟ ΜΠΑΛΕΤΟ (Ε)	ΚΛΑΣΣΙΚΟ ΜΠΑΛΕΤΟ (Ε)	ΣΥΓΧΡΟΝΟΣ ΧΟΡΟΣ (Ε)	ΣΥΓΧΡΟΝΟΣ ΧΟΡΟΣ (Ε)		3ος ΟΡΟΦΟΣ
ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΠΡΟΣΩΠΩΝ ΚΑΙ ΥΠΟΔΟΜΩΝ	Γ1	ΣΚΟΠΟΒΟΛΗ (Θ)	ΣΚΟΠΟΒΟΛΗ (Ε)	ΣΚΟΠΟΒΟΛΗ (Ε)	ΣΚΟΠΟΒΟΛΗ (Ε)	ΜΟΡΦΕΣ ΕΤΑΙΡΙΩΝ (Θ)	ΜΟΡΦΕΣ ΕΤΑΙΡΙΩΝ (Θ)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β17
ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ	Α1			ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Ι (Θ)	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Ι (Θ)	ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ Ι (Θ)	ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ Ι (Θ)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β14
ΤΕΧΝΗ ΣΚΙΤΣΟΥ - ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑΣ - ΓΡΑΦΙΚΩΝ	Α1		ΣΧΕΔΙΟ- ΧΡΩΜΑ- ΣΚΙΤΣΟ (Ε)	ΣΧΕΔΙΟ- ΧΡΩΜΑ- ΣΚΙΤΣΟ (Ε)	ΣΧΕΔΙΟ- ΧΡΩΜΑ- ΣΚΙΤΣΟ (Ε)	ΣΧΕΔΙΟ- ΧΡΩΜΑ- ΣΚΙΤΣΟ (Ε)	ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΕΧΝΗΣ (Θ)	ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΕΧΝΗΣ (Θ)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β19
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΜΑΚΙΓΙΑΖ	Γ1		ΜΑΚΙΓΙΑΖ ΜΕΔΙΑ (TV VIDEO-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ) (Θ)	ΜΑΚΙΓΙΑΖ ΜΕΔΙΑ (TV VIDEO-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ) (Ε)	ΜΑΚΙΓΙΑΖ ΜΕΔΙΑ (TV VIDEO-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ) (Ε)	ΜΑΚΙΓΙΑΖ ΜΕΔΙΑ (TV VIDEO-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ) (Ε)	ΜΑΚΙΓΙΑΖ ΜΕΔΙΑ (TV VIDEO-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ) (Ε)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β16 & ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α21

ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB DESIGNER-DEVELOPER/VIDEO GAMES)	A1		ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ (Θ)	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ (Θ)	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ (Θ)	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ (Θ)	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ (Ε)	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ (Ε)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β15 & ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Β22
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB DESIGNER-DEVELOPER/VIDEO GAMES)	Γ1	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ Ι (Ε)	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ Ι (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)			ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Β22
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ	A1		ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ (ΣΕΓΑ-ΛΙΜΑ-ΚΟΛΛΗΣΗ- INLAY-MARRIED METALLS-ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΦΥΛΛΩΣΗ Α) (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ (ΣΕΓΑ-ΛΙΜΑ-ΚΟΛΛΗΣΗ- INLAY-MARRIED METALLS-ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΦΥΛΛΩΣΗ Α) (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ (ΣΕΓΑ-ΛΙΜΑ-ΚΟΛΛΗΣΗ- INLAY-MARRIED METALLS-ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΦΥΛΛΩΣΗ Α) (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ (ΣΕΓΑ-ΛΙΜΑ-ΚΟΛΛΗΣΗ- INLAY-MARRIED METALLS-ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΦΥΛΛΩΣΗ Α) (Ε)	ΠΡΟΛΗΨΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΩΝ (Ε)		ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ Α19-Α20
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ	Γ1		ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΣΧΕΔΙΟ (Ε)	ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΣΧΕΔΙΟ	ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ - ΚΟΣΤΟΛΟΓΟΓΗΣΗ (Θ)	ΓΕΜΟΛΟΓΙΑ (Θ)	ΓΕΜΟΛΟΓΙΑ (Θ)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β20

ΤΕΤΑΡΤΗ

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ	ΕΞ.	0η 15:10-15:55	1η 16:00-16:45	2η 16:45-17:30	3η 17:45-18:30	4η 18:30-19:15	5η 19:30 - 20:15	6η 20:15-21:00	ΑΙΘΟΥΣΑ
ΒΟΗΘΟΣ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΟΚΟΜΩΝ	Γ1		ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ-ΘΕΑΤΡΟ ΣΚΙΩΝ (Ε)	ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ-ΘΕΑΤΡΟ ΣΚΙΩΝ (Ε)	ΜΟΥΣΙΚΟΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ (Θ)	ΜΟΥΣΙΚΟΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ (Ε)	ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ (Ε)	ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ (Ε)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β16 & ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Β21
ΒΟΗΘΟΣ ΦΥΣΙΚΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ	A1	ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ (Θ) αναπλήρωση	ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ (Θ)	ΑΡΧΕΣ ΜΑΛΑΞΗΣ (Ε)	ΑΡΧΕΣ ΜΑΛΑΞΗΣ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β18 & ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α02
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	A1		ΣΧΕΔΙΟ- ΧΡΩΜΑ- ΣΚΙΤΣΟ (Ε)	ΣΧΕΔΙΟ- ΧΡΩΜΑ- ΣΚΙΤΣΟ (Ε)	ΣΧΕΔΙΟ- ΧΡΩΜΑ- ΣΚΙΤΣΟ (Ε)	ΣΧΕΔΙΟ- ΧΡΩΜΑ- ΣΚΙΤΣΟ (Ε)			ΑΙΘΟΥΣΑ Β19
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	Γ1		ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ (Ε)	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ (Ε)	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ (Ε)	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ (Ε)			ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α07
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΕΣ ΧΟΡΟΥ	Γ1		ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΣΥΓΧΡΟΝΟΣ ΧΟΡΟΣ (Ε)	ΣΥΓΧΡΟΝΟΣ ΧΟΡΟΣ (Ε)		3ος ΟΡΟΦΟΣ
ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΠΡΟΣΩΠΩΝ ΚΑΙ ΥΠΟΔΟΜΩΝ	Γ1		ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΙΝΙΚΟΥ ΔΙΚΑΙΟΥ ΙΙ (Θ)	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΙΝΙΚΟΥ ΔΙΚΑΙΟΥ ΙΙ (Θ)	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΙΝΙΚΟΥ ΔΙΚΑΙΟΥ ΙΙ (Θ)	ΑΥΤΟΑΜΥΝΑ- ΑΥΤΟΠΡΟΣΤΑΣΙΑ (Θ)	ΑΥΤΟΑΜΥΝΑ- ΑΥΤΟΠΡΟΣΤΑΣΙΑ (Ε)	ΑΥΤΟΑΜΥΝΑ- ΑΥΤΟΠΡΟΣΤΑΣΙΑ (Ε)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β17
ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ	A1		MARKETING (Θ)	MARKETING (Θ)	MARKETING (Θ)	ΔΙΚΑΙΟ Ι (Θ)	ΔΙΚΑΙΟ Ι (Θ)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β14
ΤΕΧΝΗ ΣΚΙΤΣΟΥ - ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑΣ - ΓΡΑΦΙΚΩΝ	A1				ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΕΝΤΥΠΟΥ & ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ (Θ)	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΕΝΤΥΠΟΥ & ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ (Θ)	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ (Ε)	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ (Ε)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β13 & ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α07
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΜΑΚΙΓΙΑΣ	Γ1		ΑΠΟΤΡΙΧΩΣΗ (Ε)	ΑΠΟΤΡΙΧΩΣΗ (Ε)	ΑΠΟΤΡΙΧΩΣΗ (Ε)	ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΑΚΡΩΝ (Ε)	ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΑΚΡΩΝ (Ε)	ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΑΚΡΩΝ (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α21
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB DESIGNER-DEVELOPER/VIDEO GAMES)	A1				ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΚΑΙ ΔΟΜΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ Ι-ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Ι (PASCAL) (Θ)	ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΚΑΙ ΔΟΜΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ Ι-ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Ι (PASCAL) (Θ)	ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ (Θ)	ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ (Ε)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β15 & ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Β22
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB DESIGNER-DEVELOPER/VIDEO GAMES)	Γ1		ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ IV (OpenGL) (Ε)	ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ IV (OpenGL) (Ε)	ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (Unreal editor, Half Life, Doom Editor) (Ε)	ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (Unreal editor, Half Life, Doom Editor) (Ε)	ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (Unreal editor, Half Life, Doom Editor) (Ε)		ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Β22
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ	A1		ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ (ΣΕΓΑ-ΛΙΜΑ-ΚΟΛΛΗΣΗ- INLAY-MARRIED METALLS-ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΦΥΛΛΩΣΗ Α) (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ (ΣΕΓΑ-ΛΙΜΑ-ΚΟΛΛΗΣΗ- INLAY-MARRIED METALLS-ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΦΥΛΛΩΣΗ Α) (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)		ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ Α19-Α20
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ	Γ1								

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ	ΕΞ.	0η 15:10-15:55	1η 16:00-16:45	2η 16:45-17:30	3η 17:45-18:30	4η 18:30-19:15	5η 19:30 - 20:15	6η 20:15-21:00	ΑΙΘΟΥΣΑ
ΒΟΗΘΟΣ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΟΚΟΜΩΝ	<b>Γ1</b>		ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ (Ε)			ΠΑΙΔΙΚΟΙ ΣΤΑΘΜΟΙ, ΠΡΩΙ
ΒΟΗΘΟΣ ΦΥΣΙΚΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ	<b>Α1</b>		ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΝΟΣΟΛΟΓΙΑΣ (Θ)	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΡΕΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑΣ (Θ)	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΡΕΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑΣ (Θ)				ΑΙΘΟΥΣΑ Β18
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	<b>Α1</b>		ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΕΝΤΥΠΟΥ & ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ (Θ)	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΕΝΤΥΠΟΥ & ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ (Θ)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β13
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	<b>Γ1</b>		ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΓΙΑ ΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ (Ε)	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΓΙΑ ΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ (Ε)	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΓΙΑ ΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α07
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΕΣ ΧΟΡΟΥ	<b>Γ1</b>		ΧΟΡΟΓΡΑΦΙΑ (Ε)	ΧΟΡΟΓΡΑΦΙΑ (Ε)	ΧΟΡΟΓΡΑΦΙΑ (Ε)	ΣΥΓΧΡΟΝΟΣ ΧΟΡΟΣ (Ε)	ΣΥΓΧΡΟΝΟΣ ΧΟΡΟΣ (Ε)	ΣΥΓΧΡΟΝΟΣ ΧΟΡΟΣ (Ε)	3ος Όροφος
ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΠΡΟΣΩΠΩΝ ΚΑΙ ΥΠΟΔΟΜΩΝ	<b>Γ1</b>		ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ (Θ)	ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ (Θ)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε) Αναπλήρωση	ΑΙΘΟΥΣΑ Β17
ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ	<b>Α1</b>		ΤΕΧΝΙΚΗ ΣΥΝΑΛΛΑΓΩΝ (Θ)	ΤΕΧΝΙΚΗ ΣΥΝΑΛΛΑΓΩΝ (Θ)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β14
ΤΕΧΝΗ ΣΚΙΤΣΟΥ - ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑΣ - ΓΡΑΦΙΚΩΝ	<b>Α1</b>		ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ Ι (Ε)	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ Ι (Ε)	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ Ι (Ε)	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ Ι (Ε)	ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ Ι (Ε)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β19
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΜΑΚΙΓΙΑΣ	<b>Γ1</b>		ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΑΚΡΩΝ (Θ)	ΑΠΟΤΡΙΧΩΣΗ (Θ)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β16 & ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α21
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB DESIGNER-DEVELOPER/VIDEO GAMES)	<b>Α1</b>				ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (Θ)	ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (Θ)	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ (Ε)	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ (Ε)	ΑΙΘΟΥΣΑ Β15 & ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Β22
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB DESIGNER-DEVELOPER/VIDEO GAMES)	<b>Γ1</b>		ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ V (PHP) (Ε)	ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ V (PHP) (Ε)	ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ V (PHP) (Ε)	ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ V (PHP) (Ε)			ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Β22
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ	<b>Α1</b>		ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΣΧΕΔΙΟ (Ε)	ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΣΧΕΔΙΟ (Ε)	ΓΡΑΜΜΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ (Ε)	ΓΡΑΜΜΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ (Ε)	ΓΡΑΜΜΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ (Ε)		ΑΙΘΟΥΣΑ Β20
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ	<b>Γ1</b>		ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΑΡΓΥΡΟΧΡΥΣΟΧΟΪΑΣ (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΑΡΓΥΡΟΧΡΥΣΟΧΟΪΑΣ (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΑΡΓΥΡΟΧΡΥΣΟΧΟΪΑΣ (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΑΡΓΥΡΟΧΡΥΣΟΧΟΪΑΣ (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΑΡΓΥΡΟΧΡΥΣΟΧΟΪΑΣ (Ε)		ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α20

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ	ΕΞ.	0η 15:10-15:55	1η 16:00-16:45	2η 16:45-17:30	3η 17:45-18:30	4η 18:30-19:15	5η 19:30 - 20:15	6η 20:15-21:00	ΑΙΘΟΥΣΑ
ΒΟΗΘΟΣ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΟΚΟΜΩΝ	<b>Γ1</b>								
ΒΟΗΘΟΣ ΦΥΣΙΚΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ	<b>Α1</b>								
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	<b>Α1</b>								
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	<b>Γ1</b>				ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ Ε Αναπλήρωση	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ Ε Αναπλήρωση	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ Ε Αναπλήρωση	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ Ε Αναπλήρωση	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α07
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΕΣ ΧΟΡΟΥ	<b>Γ1</b>								
ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΠΡΟΣΩΠΩΝ ΚΑΙ ΥΠΟΔΟΜΩΝ	<b>Γ1</b>		ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΙΝΙΚΟΥ ΔΙΚΑΙΟΥ II αναπλήρωση	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΙΝΙΚΟΥ ΔΙΚΑΙΟΥ II αναπλήρωση	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΙΝΙΚΟΥ ΔΙΚΑΙΟΥ II αναπλήρωση				
ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ	<b>Α1</b>								
ΤΕΧΝΗ ΣΚΙΤΣΟΥ - ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑΣ - ΓΡΑΦΙΚΩΝ	<b>Α1</b>								
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΜΑΚΙΓΙΑΣ	<b>Γ1</b>								
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB DESIGNER-DEVELOPER/VIDEO GAMES)	<b>Α1</b>		ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΚΑΙ ΔΟΜΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ Ι-ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Ι (PASCAL) (Ε)	ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΚΑΙ ΔΟΜΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ Ι-ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Ι (PASCAL) (Ε)	ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΚΑΙ ΔΟΜΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ Ι-ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Ι (PASCAL) (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (Ε)	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Β22

ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB DESIGNER- DEVELOPER/VIDEO GAMES)	<b>Γ1</b>								
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ	<b>Α1</b>								
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ	<b>Γ1</b>		ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΟΝΤΕΛΩΝ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ (Ε)	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΟΝΤΕΛΩΝ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ (Ε)	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ (Θ)	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ (Ε)	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ (Ε)		ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Α07 & ΑΙΘΟΥΣΑ Β19