

Time of export: 25.04.2025. 17:05:23

Repository: repozitorij.foi.unizg.hr

Number of records on this URL: 304

Records exported: 100

Title	URL	Authors	Host item title
Karakterizacija profila sjajnosti meteorskih tragova i usporedba s drugim linijskim fenomenima		Cerovec, Sven	
Korištenje pristupa poticanog učenja za razvoj modela strojnog učenja koji igra videoigru žanra 2.5D platformer		Mohorić, Antonio	
Upotreba umjetne inteligencije u lovu na kibernetičke prijetnje		Žugaj, Antonio	
Analiza primjene modela strojnog učenja u videoigri The Last of Us		Glavač, Jakov	
Izrada strujane računalne igre		Čajko, Dorian	
Razvoj sustava za upravljanje znanjem u velikoj organizaciji		Knezović, Petar	
Usporedba alata za zaključivanje u deskriptivnim logikama		Pavić, Hrvoje	
Algoritmi strojnog učenja u analizi medicinske dokumentacije		Gabaldo, Fran	
Inženjerstvo upita za generativnu umjetnu inteligenciju za kreiranje programskog koda		Jambrešić, Jana	
Implementacija agenta za traženje članova tima		Zagorec, Mišo	
Implementacija arhitekture klijent-poslužitelj korištenjem deklarativnog programskog jezika		Kranjec, Filip	
Izrada agenta za razgovor za pripomoć studentima		Suman, Frane	
Izrada aplikacije za analitiku heterogenih strujanih podataka		Ignjatov, Lucas	
Izrada aplikacije za zvučno upravljanje računalom uz predtrenirani model strojnog učenja		Mrkonjić, Marko	
Izrada računalne igre na hologramskoj platformi HoloGame V		Dupanović, Nimaj	
Komunikacijska tehnologija vozila prema svemu (V2X)		Rubinić, Fran	
Razgovorni agenti u ulozi virtualnih asistenata u kontekstu obrazovanju		Kišić, Filip	
Razvoj interaktivnog iskustva u proširenoj stvarnosti (AR): Izrada AR igre u alatu Unity		Patafta, Maks	

Web-mjesto kao višeagentni sustav		Koprek, Zvonimir	
Implementacija i evaluacija odabranih modela strojnog učenja u mobilnom okruženju: Od teorije do prakse		Vukosav, Marko	
Izrada pametnog uređaja za praćenje kalorija sa senzorima i pripadajuće mobilne aplikacije		Sedlanić, Leon	
Modeliranje objektno-orijentirane baze podataka za potrebe videoigre žanra roguelike		Brleković, Luka	
Proceduralno generiranje razine za dvodimenzionalnu videoigru žanra platformer pomoću genetskog algoritma		Horvat, Roko	
Razvoj i trendovi percepcije okoline kod autonomnih uređaja		Kržina, Elena	
Sustavi za preporuke u e-trgovinama		Mušica, Marko	
Sustavi za oporavak od pada sustava za upravljanje bazama podataka		Hribljan, Ivan	
Aplikacija za praćenje i mjerenje performansi portfelja		Kušek, Franco	
Implementacija algoritama višeagentnog planiranja		Mičić, Hari	
Primjena neizrazite logike u stvaranju nepredvidljivih grafika prilagodljivih igraču		Novosel, Ivan	
Razvoj modela umjetne inteligencije za klasifikaciju slika		Brković, Antonio	
AutoML		Barberić, Luka	
Primijenjena napredna umjetna inteligencija u Unreal Engineu na bazi konkurentnog višeagentnog sustava		Huzjak, Ivan	
Implementacija i analiza višeagentnog sustava kroz izradu igre u Unityju pomoću alata ML-Agents		Radotović, Emanuel	
Duboko poticano učenje i njegova primjena u implementaciji umjetnog igrača strateške videoigre		Hinić, Leon Hrid	
Pregled alata za računalno generiranje vizualne umjetnosti korištenjem umjetne inteligencije		Šiprak, Luka	
Primjer objektno-orijentirane baze podataka u sustavu ZODB		Krajačić, Petar	
Prekidač s varijabilnim hodom i pozicijom aktivacije koristeći elektromagnet		Fletcher, Joshua Lee	
Poboljšanje toka prometa i smanjenje broja nesreća komunikacijom među vozilima		Belušić, Marko	
Razvoj sustava preporuke sadržaja i personalizacije korisničkog sučelja web-aplikacije korištenjem metoda umjetne inteligencije		Bojka, Luka	
Simulacija prodavaonice pomoću agenata temeljenih na uvjerenjima, željama i intencijama		Kiš, Martin	
Sustav za objektno-relacijsko mapiranje SQLAlchemy		Gvozden, Miodrag	
Analiza i primjena tehnika i pristupa za rad s ograničenim podacima u strojnom učenju		Đuranec, Erik	

Modeliranje MongoDB baze podataka za potrebe web-aplikacije osobnog portfelja		Hodak, Tonino	
Poticano učenje te njegova primjena u modeliranju igrača za računalnu igru Doom		Vuk, Ilija	
Generiranje računalnih igara korištenjem umjetne inteligencije		Grgić, Ferdo	
Modeli za predikciju ishoda političkih izbora korištenjem društvene mreže Facebook i algoritama strojnog učenja		Kišić, Alen	
Izrada deepfake krivotvorina korištenjem dubokih neuronskih mreža		Zovko, Zoran	
Plan upravljanja istraživačkim podacima - O_HAI ④ Games - Orkestracija hibridnih metoda umjetne inteligencije za računalne igre		Schatten, Markus	
Agentno upravljanje bespilotnom letjelicom		Paula, Vajdić	
Nadzirano strojno učenje i primjena odabranih algoritama u ML.NET-u		Maoduš, Kristijan	
Analiza algoritama poticanog učenja i primjena u implementaciji autonomnog igrača borbene računalne igre		Antunović, Filip	
Detekcija i prepoznavanje prometnih znakova korištenjem hibridnih algoritama kombinacije metoda umjetne inteligencije		Pernar, Mario	
Inteligentni razgovorni agent kao interaktivni element korisničkog sučelja web-aplikacije		Petričušić, Zvonimir	
Q-učenje i primjena u domeni autonomnih vozila		Smojvir, Antun	
Razvoj modela strojnog učenja koji igra video igru žanra platformer u alatima Unity i TensorFlow		Alilović, Dario	
Računalni vid i prepoznavanje objekata pomoću biblioteke OpenCV		Matišić, Petar	
Reverzno inženjerstvo dijagrama pomoću računalnog vida		Šikač, Patrik Noah	
Upotreba dokumentnih baza podataka prilikom izrade web-aplikacije		Lunko, Dominik	
Izrada tekstura za 3D modele		Nakić, Jakov	
Razvoj metoda umjetne inteligencije u obliku orkestriranog mikroservisa		Valjin, Luka	
Primjer baze podataka u sustavu za upravljanje bazama podataka Neo4j		Pračić, Zlatko	
Percepcija u umjetnoj inteligenciji i njena primjena u videoigrama		Ricijaš, Martina	
Implementacija inteligentnog agenta koji igra MOBA igru		Skeledžija, Boris	
Primjena poticanog učenja na primjeru jednostavne videoigre		Kožul, Mihael	
Razvoj sigurnih mikroservisnih arhitektura		Perić, Mislav	

Algoritam automatskog planiranja STRIPS u računalnim igrama		Jocković, Denis	
Implementacija aplikacije za prodaju i najam nekretnina u programskom jeziku Python		Počekal, Julija	
Upravljanje, obrada, analiza i vizualiziranje toka podataka u stvarnom vremenu		Josip, Rosandić	
Izrada baze podataka za općinski sud u programskom okviru Microsoft Azure Sql Database		Žličarić, Antun	
Izrada 2D igre uloga u programskom alatu Godot		Stilinović, Marko	
Razvoj i monetizacija socijalnih mreža u programskom okviru Phalcon PHP		Tomašković, Roman	
Umjetni inteligentni agent kao posrednik između čovjeka i izvora podataka		Filinić, Goran	
Izrada agenta za razgovor na Web stranici		Miškić, Petar	
Jezici za modeliranje višeagentnih sustava		Kljaić, Andrea	
Analiza i primjena metoda umjetne inteligencije u upravljanju vozilom u videoigri Grand Theft Auto V		Široki, Dario	
Integracija podataka putem razvojnog okružja Jupyter Notebook		Vukadinović, Andrej	
Konačni automat kao model umjetne inteligencije primijenjen na upravljanje umjetnim igračem		Čičak, Tomislav	
Primjena Transformer modela dubokog učenja na obradu prirodnog jezika		Belušić, Marko	
Primjena metoda umjetne inteligencije u implementaciji prilagodljive računalne igre igranja uloga		Dalibor, Šuplika	
Primjer baze podataka u sustavu za upravljanje bazama podataka Redis		Baričević, Vedran	
Strojno učenje pojačivanjem u programskom jeziku Python uz modul OpenAI Gym		Žnidarić, Domagoj	
Izrada računalne igre utrkivanja s pogledom odozgo		Radotović, Emanuel	
Markovljev proces odlučivanja i njegova primjena u kontekstu računalnih igara		Cerovec, Sven	
Sustav protiv varanja implementacijom reinforcement learning agenata u Unityu		Mihael, Lukaš	
Model baze podataka za arhivu Bjelovarskog kazališta		Klauda, Antonio	
Rezolucija za propozicijsku logiku		Smrk, Petra	
Prolog i Semantički Web		Kišić, Sara	
Upotreba umjetne inteligencije u NIDS sustavima		Zekan, Marko	
Izgradnja prostorne baze podataka za crowdsourcing aplikacije		Novoselec, Igor	
Primjena umjetne inteligencije u igrama utrkivanja		Mandić, Luka	

Povijesni pregled i analiza metoda umjetne inteligencije primijenjenih u modeliranju igrača računalnih igara		Bojka, Luka	
Izrada sustava za preporuke korištenjem grafovske baze podataka		Bojan, Kavur	
Pretprocesiranje i analiza velikih skupova podataka odabranim metodama pomoću programskog jezika R		Parać, Ivan Jure	
Internet stvari kao višeagentni sustav		Špičko, Davorin	
Autonomni inteligentni agent korisničke podrške		Rinkovec, Igor	
Hibridni algoritmi kombinacije metoda umjetne inteligencije i njihova primjena		Pernar, Mario	
Implementacija metoda umjetne inteligencije u alatu za razvoj računalnih igara Godot		Barberić, Luka	
Model temporalne baze podataka za Dom zdravlja		Pitić, Lidija	
Modeliranje temeljeno na agentima kao metoda umjetne inteligencije i njegova primjena		Furjan, Alen	
Računalna analiza sentimenta		Šikač, Patrik Noah	
Sustav za upravljanje bazama podataka MongoDB		Muhek, Kristina	
Sučelja za rad s bazom podataka u programskom okviru Ruby on Rails		Andrews, Tony Mark	
Autonomna vozila kao višegentni sustav		Rene, Maruševac	
Metode umjetne inteligencije za implementaciju agenata koji igraju računalne igre		Nina, Perić	
Pametno navodnjavanje vrta kao višeagentni sustav		Vertuš, Marko	
Umjetne neuronske mreže kao metoda umjetne inteligencije		Vulin, Mate	
Umjetni inteligentni agent kao osnovna jedinica višeagentnih sustava i modeliranja temeljenog na agentima		Jocković, Denis	
Analiza velikog skupa podataka pomoću programskog jezika Python i razvojnog okružja Jupyter Notebook		Rosandić, Josip	
BDI arhitektura inteligentnog agenta		Bakan, Dominik	
Razvoj polustrukturirane baze podataka za potrebe internetskog foruma kao web-aplikacije		Dario, Bogović	
Analitika velikih podataka kao višeagentni sustav		Ivatović, Kristina	
Igrifikacija i njene primjene		Ricijaš, Martina	
Izrada 2D platformera u programskom alatu Unity		Hrašćanec, Dino	
Izgradnja modela autonomnog vozila		Oršolić, Ivan	
Simulacijski modeli iterirane zatvorenikove dileme u sustavu agenata limitirane memorije		Hižak, Jurica	

Sustavi za upravljanje znanjem u malim i srednjim organizacijama		Lovrić, Marta	
Prilagodba sadržaja mrežnih stranica za internetske tražilice pomoću strojnoga učenja i obrade prirodnoga jezika		Matošević, Goran	
Izgradnja višeagentnog sustava za analizu tržišta kriptovaluta		Magdić, Valentin	
Strukture podataka u Pythonu		Babenko, Nikola	
Implementacija inteligentnog agenta u višeagentnoj platformi Boris		Čosić, Luka	
Osnovne metode za razvoj baza znanja		Brljak, Petar	
Primjena Prologa u praksi		Padežanin, Luka	
Razvoj agenata za razgovor u prirodnom jeziku temeljenog na pravilima i znanju		Barošević, Matija	
Web aplikacija s agentom za razgovor u prirodnom jeziku		Sajčić, Stella	
Web aplikacija za rezervaciju karata temeljena na naprednoj bazi podataka		Križanec, Jurica	
Pametna zgrada kao višeagentni sustav		Hlevnjak, Tomislav	
Izgradnja sustava za detekciju upada temeljem dubinskog učenja		Peharda, Tomislav	
Inteligentni sustav za preporuku korisnicima temeljen na agentu za razgovor u prirodnom jeziku		Drempetić, Damir	
Izgradnja aktivno-temporalne baze podataka na primjeru aplikacije za autoservis		Čurić, Ana-Maria	
Višemodelne baze podataka		Košmerl, Igor	
Izrada računalne igre u tri dimenzije sa zagonetkama		Hrvoje, Hodak	
Analiza društvenih mreža u području informacijske sigurnosti		Natalija, Jurčić	
Sustav za upravljanje bazama podataka MariaDB		Ilišević, Irena	
Usporedba platformi za razvoj računalnih igara Unreal i Unity		Ivor, Gradiški-Zrinski	
Navigacijski sustav za autonomne mobilne robote u dinamičkim okruženjima pomoću latice stanja i dubokog podržanog učenja		Grlić, Karlo	
Detekcija lica primjenom neuronskih mreža		Mia, Šimunić	
An Online Syntactic and Semantic Framework for Lexical Relations Extraction Using Natural Language Deterministic Model		Orešković, Marko	
Sustav kriptiranja temeljen na dinamičkom potpisu		Rapaić, Filip	

Okvir za razvoj obitelji poslovnih web aplikacija primjenom ontološkoga modela i generatora programskoga koda		Strmečki, Daniel	
Prepoznavanje vrste govornog jezika korištenjem TensorFlow biblioteke		Hadžić, Ibrahim	
Organizational Modeling of Large-Scale Multi-Agent Systems with Application to Computer Games		Okreša Đurić, Bogdan	
Implementacija agenata za trgovanje na tržištu novca FOREX		Njegovan, Karlo	
Pametni grad kao višeagentni sustav		Strahija, Filip	
Rekurzivni upiti u PostgreSQL-u		Garić, Luka	
Rudarenje podataka kao metoda upravljanja znanjem		Grbavac, Vedran	
Tabu pretraga za problem kvadratnog pridruživanja		Arežina, Martin	
Automatsko planiranje u višeagentnoj okolini		Vunak, Tomislav	
Forenzika baza podataka		Josip, Marijanović	
Sustav za upravljanje polustrukturiranim bazama podataka MongoDB uz primjer implementacije on-line videoteke		Borna, Radinović	
Temporalne baze podataka		Mlinarek, Karlo	
Izgradnja skalabilne arhitekture za paralelno procesiranje velikih količina podataka		Majnarić, Ivan	
Automatizirano prikupljanje podataka pomoću automatizacije preglednika		Barić, Ante	
Programske paradigme		Benotić, Matija	
Izrada multiplatformskih aplikacija s grafičkim korisničkim sučeljem		Bijelić, Josip	
Agenti za komuniciranje u govornom jeziku		Palaić, Leon	
Organizacijska struktura i upravljanje znanjem		Kolić, Sanja	
Prostorne i zemljopisne baze podataka		Nestić, Franjo	
Detekcija napada putem e-maila pomoću metoda analize teksta		Lazarević, Matej	
Prostorni podaci i geografske baze podataka		Pranjić, Martina	
Sustavi za upravljanje polustrukturiranim bazama podataka		Ivatović, Kristina	
Aplikacija za upravljanje skladištem temeljena na aktivnim bazama podataka		Bobinac, Tomislav	
Programiranje bespilotne letjelice		Cindrić, Marko	

Razvoj web aplikacija u programskom jeziku Python		Bebek, Ivan	
Agenti za rudarenje Weba		Danzante, Andrea	
Primjena agenata u izradi računalnih igara korištenjem alata Unreal Engine 4		Bradvice, Hrvoje	
Izrada bespilotne letjelice za prikupljanje podataka u području sigurnosti		Jovanović, Zoran	
Sustavi za rukovanje sigurnosnim događajima		Predovan, Lovro	
CouchDB		Perko, Domagoj	
Temporalne baze podataka		Kajin, Siniša	
Polustrukturirane baze podataka		Strbad, Dražen	
Redis		Tišljar, Mateo	
EBMG u prepoznavanju lica		Horvat, Nikola	
Agentna simulacija bespilotne letjelice u 3D okolini		Varšić, Nikola	
Even Swaps kao mehanizam za odlučivanje o akcijama agenta		Vukres, Damir	
Mravlje usmjeravanje u mrežama računala		Bunić, Jurica	
Napredna baza podataka za administraciju korisničkih računa		Počta, Kristijan	
Web sustav za upravljanje dokumentima temeljem polustrukturiranih baza podataka		Štefanac, Mirta	
ZODB		Pušec, Senko	
Agentni pristup u računalnim igrama		Alerić, Marko	
PostGIS		Strunjak, Filip	
Višeagentna aplikacija za analitiku API pristupnih točaka temeljena na mikroservisnoj arhitekturi		Novoselec, Mario	
Model upravljanja u zdravstvenoj skrbi		Saghir, Tarek	
OpenWRT sustav		Šestak, Nino	
Analiza komunikacije političkog sadržaja na Twitteru		Marković, Luka	
Agent-based Framework for Modelling and Simulation of Resource Management in Smart Self-Sustainable Human Settlements		Tomičić, Igor	
Primjer polustrukturirane baze podataka u sustavu CouchDB		Kraus, Dijana	

Razvoj web aplikacija u Python-u		Milašinović, Vladimir	
Automatizacija aktivnosti u naredbenom retku pomoću skripti		Vilaj, Mario	
Agenti u 3D okolini		Rukavina, Marin	
Integralni sustav upravljanja znanjem pri radu sa računalnim kriminalom		Drvoderić, Marko	
Analiza ciljanih napada na korisnike		Andrić, Jakov	
Analiza poruka pomoću stilometrije ili analize teksta		Lazarević, Matej	
Metode penetracijskog testiranja		Bertol, Vlatka	
Programiranje u skriptnim programskim jezicima		Kišić, Dubravko	
Sigurnost SCADA sustava za upravljanje proizvodnjom električne energije		Klen, Tanja	
Upravljanje transakcijama u sustavu PostgreSQL		Vunak, Tomislav	
3D laserska i fotografska rekonstrukcija		Jurinić, Zvonimir	
Map Reduce kao tehnika za obradu velikih količina polustrukturiranih podataka		Nikolaus, Mario	
Obavijesna analitika u društvenom webu		Kukić, Aljoša	
Sigurnosna analiza Android aplikacija		Sever, Nikola	
Two-dimensional face image classification for distinguishing children from adults based on anthropometry		Grd, Petra	
Metoda evaluacije pouzdanosti biometrijskih sustava		Ćosić, Zoran	
Pametna kuća kao učeći višeagentni sustav		Rasonja, Juraj	
Primjer baze podataka u sustavu SQLite		Međan, Andrea	
Industrijska špijunaža		Zemljić, Marija	
Poslovna inteligencija: Oblikovanje OLAP kocke na primjeru		Tomaš, Anto	
Prostorna baza podataka za izgradnju aplikacija za društveno umrežavanje		Landeka, Tomislav	
Zakoni oblika: Aritmetika i algebra Georgea Spencera Browna		Belinić, Dario	
Edukacija kao samoorganizirajući sustav (Teorija prof. Sugate Mitre)		Vukušić, Dino	
Dinamika tipkanja na android platformi		Cvrtila, Mario	
Multiplatformski razvoj aplikacija za pristup on-line bazi podataka		Vuković, Matej	

Primjena BackTrack distribucije u analizi routera		Čuvalo, Mile	
On-line trgovina za OpenERP		Varšić, Nikola	
Web aplikacija za društveno umrežavanje		Balint, Emil	
Automatizirano pregovaranje o rasporedu u višeagentnoj okolini		Predovan, Lovro	
Oracle Database Express Edition 11g		Kranjčević, Branko	
Primjer baze podataka u sustavu PostgreSQL		Švenda, Nikola	
Arhitektura javnog ključa		Piknjač, Matej	
Mobilna aplikacija za raspoznavanje uzoraka		Srnec, Matija	
Komparacija odabranih sustava za detekciju upada		Ličanin, Domagoj	
Primjena alata za analizu mrežnih paketa u otkrivanju upada		Todorović, Dejan	
Analiza društvenih mreža za predviđanje marketinškog trenda		Šunjić, Šimun	
Primjena NoSQL baza podataka na sustav za upravljanje dokumentima		Peroković, Mario	
Teorija igara u višeagentnim sustavima		Marković, Ivan	
Oracle PL/SQL		Spevec, Anđelko	
Sigurnosni propusti web aplikacija		Stagličić, Stipe	
Medicinska informatika		Vuljak, Ivan	
Web news portal content personalization using information extraction techniques and weighted Voronoi diagrams		Ševa, Jurica	
Izgradnja otvorenog okvira za uspostavu i očuvanje lanca dokaza u forenzičkoj analizi digitalnih dokaza		Ćosić, Jasmin	
Arhitekture otpornih umreženih servisa: Botnet		Picek, Samuel	
DBPedia u primjeni		Šinko, Marko	
Metode zaštite privatnosti		Sever, Nikola	
Anonimnost i privatnost na Internetu pomoću Liberte Linuxa		Krasić, Vinko	
Forenzička analiza Web komunikacije pomoću forenzičkih Linux distribucija		Matijak, Tomislav	
Jedinstvena autentikacijska biometrijska kartica		Slunjski, Tomislav	

Primjena rudarenja podataka u sigurnosti IS-a		Krišto, Ivan	
Sigurnosni propusti Web aplikacija		Đipalo, Vedran	
Sigurnost u bazama podataka: SQL Injection i Cross-Site Scripting		Paravac, Matija	
Upravljanje privatnošću		Mrkela, Vladimir	
Pronalaženja najveće klike optimizacijom kolonijom mrava		Matijević, Luka	
Integracija Web 3.0 sadržaja i usluga u obliku Mashup Aplikacije		Nađ, Natalia	
Vizualizacija komunikacijskih trendova na društvenim aplikacijama		Stermšek, Asja	
Implementacija, optimizacija i analiza Cisco usmjerivačkih protokola		Listar, Dinko	
Detekcija karakterističnih točaka lica		Šegec, Dalibor	
Biometrijski osobni dokumenti		Labaš, Ivica	
Izgradnja otkazivih biometrijskih algoritama		Halusek, Petar	
Analiza društvenih mreža u deduktivnim jezicima		Ivanović, Ivan	
Poslovni model e-governmenta		Drvoderić, Marko	
Socijalni inženjering		Milec, Josip	
Primjer baze podataka u sustavu MySQL		Kemić, Želimir	
Uvod u programiranje pomoću alata AgentSheets		Takač, Kristina	
Lambda račun s primjerima u programskom jeziku Python		Kišić, Boris	
Samoorganizacija i izranjajuće ponašanje u višeagentnim sustavima		Jakelić, Frane	
Višeagentni sustav za B2B pregovaranje		Kolmačić, Mario	
Semantičko modeliranje poslovnih pravila		Okreša, Đurić	
Primjena višeagentnih sustava kod problema definiranja rasporeda		Mikulček, Tomislav	
Autentikacija korisnika mobilnih platformi dinamikom tipkanja		Meštrić, Mladen	
Usporedba slojeva za pristup bazama podataka		Glas, Ivan	
Analiza sigurnosti usmjerivača računalnih mreža		Jurišić, Matija	
Identifikacija osoba sa video zapisa		Opačak, Jure	

Autentikacija osobe temeljem slike uha		Jurinić, Dinka	
Biometrija u forenzici		Tomala, Davor	
E-government implementacija		Stagličić, Stipe	
Klasifikacija slika otisaka prsta		Mikolaj, Luka	
Usporedba open source alata za reverzni inženjering		Podbojec, Zvonko	
n2n VPN mreže u peer to peer arhitekturama		Grgurić, Moreno	
Upravljanje znanjem u suvremenim organizacijama		Lepan, Josip	
Filozofija slobodnog softvera		Cvrtila, Mario	
Open office Base sustav za upravljanje bazama podataka		Sačer, Danko	
Microsoft Access 2010		Peroković, Mario	
Semantička integracija društvenih mreža		Krajačić, Nikola	
Autentikacija korisnika Interenta primjenom dinamike tipkanja		Granić, Marko	
Semantička integracija Web usluga u mobilnom okružju		Tržić, Ivan	
Vizualizacija kompleksnih društvenih mreža		Simonovski, Filip	
Identifikacija osobe temeljem zvučnog zapisa		Lacković, Davor	
Detekcija lica na slici		Matijak, Tomislav	
Baza podataka za SIOC (semantically interlinked on-line communities) i FOAF (friend of a friend)		Rasonja, Juraj	
Razvoj sustava za upravljanje znanjem u maloj organizaciji		Fleten, Josipa	
Autentikacija osobe temeljem rukopisa		Dugandžić, Nikola	
Interaktivna vizualizacija društvenih mreža		Jakelić, Frane	
Modeliranje i dizajn baze podataka		Mileusnić, Vatroslav	
Pregled i analiza open source biometrijskih alata		Divković, Matej	
Yahoo query language kao jezik za pretraživanje društvenog Weba		Stojanović, Davor	
Autentikacija osobe temeljem dvodimenzionalne slike uha		Rašić, Denis	
Forenzička analiza kriptiranog medija za pohranu podataka		Vukić, Josip	

Mogućnosti prepoznavanja biometrijskih sustava		Meštrić, Mladen	
Razvoj algoritama za otkazivu biometriju		Topler, Dejvid	
Implementacija uređaja za autentikaciju korisnika temeljena na otisku prsta		Tržić, Ivan	
Analiza ranjivosti biometrijskih sustava		Granić, Marko	
Enterprise 2.0		Krajačić, Nikola	
Prolog kao alat za prikaz znanja		Golemović, Boris	
Moj OpenSource projekt na temu "Forum"		Galić, Danijel	
Programming languages for autopoiesis facilitating semantic wiki systems		Schatten, Markus	
Algoritmi za obradu teksta		Laktašić, Dino	
Multimodalni biometrijski sustavi		Juren, Martin	
Semantički wiki na temu arhitekture računala		Martinis, Nikola	
Sustavi biometrijske kontrole pristupa		Križanec, Mladen	
Upravljanje znanjem u organizaciji C-M d.o.o.		Miletić, Tonči	
Vizualizacija znanja na Webu		Štritof, Tomislav	
Napredne tehnike programiranja		Franković, Dejan	
Polimorfizam		Lacić, Dorian	
Biometrijska enkripcija		Brenko, Mihael	
Razlike između biometrijskih sustava identifikacije i autentikacije		Kolesarić, Vedran	
Modeliranje i implementacija neprijateljskih likova kao konačnih automata na primjeru igre žanra 3D shooter		Blažević, Zdravko	