

<https://repositorij.foi.unizg.hr/en/user/profile/mbz/367114>

Time of export: 29.03.2025. 15:14:57

Repository: repositorij.foi.unizg.hr

Number of records on this URL: 101

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 |                 |
| Analiza primjene modela strojnog učenja u videoigri The Last of Us  |     | Glavač, Jakov    |                 |
| Izrada strujane računalne igre  |     | Čajko, Dorian    |                 |
| 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 aplikacija za obradu i pripremu podataka za prikaz na platformi Discord                                     |     | Jačmenjak, Karlo |                 |
| 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 sensorima i pripadajuće mobilne aplikacije                      |     | Sedlanić, Leon   |                 |
| Modeliranje objektno-orijentirane baze podataka za potrebe videoigre žanra roguelike                            |     | Brlković, 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      |  |
| Implementacija algoritama višeagentnog planiranja   |  | Mičić, Hari        |  |
| Primjena neizrazite logike u stvaranju nepredvidljivih grafika prilagodljivih igraču  |  | Novosel, Ivan      |  |
| 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       |  |
| Strojno učenje za otkrivanje prijevare u kartičnim transakcijama  |  | Široki, Dario      |  |
| Blok-lanac u sustavima interneta stvari u proizvodnji solarne električne energije   |  | Kapelina, Viktor   |  |
| Poboljšanje toka prometa i smanjenje broja nesreća komunikacijom među vozilima  |  | Belušić, Marko     |  |
| RDF serijalizacije  |  | Določak, David     |  |
| 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         |  |
| Model procesa i model podataka prijave studenata na međunarodnu mobilnost   |  | Milanović, David   |  |
| Izrada baze podataka za potrebe trkačke lige  |  | Petak, Edi         |  |
| Generiranje računalnih igara korištenjem umjetne inteligencije  |  | Grgić, Ferdo       |  |
| Analiza metoda umjetne inteligencije u domeni trkaćih igara   |  | Marinić, Hrvoje    |  |

|   |  |                      |  |
|---|--|----------------------|--|
| Izrada deepfake krivotvorina korištenjem dubokih neuronskih mreža   |  | Zovko, Zoran         |  |
| RDF baze podataka   |  | Čerkez, Katarina     |  |
| Primjena umjetne inteligencije u pronalaženju ključnih transakcija u blockchain-u                                     |  | Klaužer, Luka        |  |
| Internet stvari u računalnim igrama   |  | Sedlanić, Leon       |  |
| Nadzirano strojno učenje i primjena odabranih algoritama u ML.NET-u   |  | Maoduš, Kristijan    |  |
| Primjena umjetne inteligencije za korekciju položaja oka u video komunikaciji   |  | Črnčec, Patrik       |  |
| 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       |  |
| 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        |  |
| Algoritam automatskog planiranja STRIPS u računalnim igrama   |  | Jocković, Denis      |  |
| Implementacija aplikacije za prodaju i najam nekretnina u programskom jeziku Python                                   |  | Počekal, Julija      |  |
| Izrada baze podataka za Gradsku knjižnicu u Ivanić-Gradu  |  | Svetlečić, Luka      |  |
| 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      |  |
| Model aktivne baze podataka za potrebe poslovanja poduzeća  |  | Kraljić, Luka        |  |
| Umjetni inteligentni agent kao posrednik između čovjeka i izvora podataka   |  | Filinić, Goran       |  |

|  |  |                      |  |
|--|--|----------------------|--|
| Implementacija proširene stvarnosti u mobilnim aplikacijama za Android                                       |  | Alagić, Aldin        |  |
| 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     |  |
| Proceduralno generiranje razina za računalnu igru korištenjem metoda umjetne inteligencije                   |  | Krmpotić, Andrija    |  |
| Strojno učenje pojačivanjem u programskom jeziku Python uz modul OpenAI Gym                                  |  | Žnidarić, Domagoj    |  |
| Markovljev proces odlučivanja i njegova primjena u kontekstu računalnih igara                                |  | Cerovec, Sven        |  |
| Umjetna inteligencija kao sredstvo u utjecanju na javno mnijenje   |  | Kalanj, Goran        |  |
| Model baze podataka za arhivu Bjelovarskog kazališta   |  | Klauda, Antonio      |  |
| Implementacija baze podataka za tvrtku PRIMA d.o.o u sustavu MariaDB   |  | Štefanić, 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     |  |
| Dizajn i izrada autonomne letjelice i sustava za kontrolu  |  | Čajko, Dorian        |  |
| 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   |  |
| Model baze podataka za potrebe web-dućana  |  | Petričušić, Zvonimir |  |
| Q-učenje kao algoritam metode pojačanog učenja i njegova primjena  |  | Hinić, Leon Hrid     |  |

|   |  |                      |  |
|---|--|----------------------|--|
| Sigurnost i zaštita baze podataka   |  | Petrović, Sven       |  |
| Umjetne neuronske mreže kao metoda umjetne inteligencije  |  | Vulin, Mate          |  |
| Umjetni inteligentni agent kao osnovna jedinica višeagentnih sustava i modeliranja temeljenog na agentima   |  | Jocković, Denis      |  |
| Upravljanje matičnim podacima na razini države  |  | Požar, Valentina     |  |
| Analiza velikog skupa podataka pomoću programskog jezika Python i razvojnog okružja Jupyter Notebook        |  | Rosandić, Josip      |  |
| Razvoj polustrukturirane baze podataka za potrebe internetskog foruma kao web-aplikacije                    |  | Dario, Bogović       |  |
| Igrifikacija i njene primjene   |  | Ricijaš, Martina     |  |
| Usporedba odabranih alata za upravljanje bazom podataka   |  | Ferenčak, Matej      |  |
| Organizational Modeling of Large-Scale Multi-Agent Systems with Application to Computer Games               |  | Okreša Đurić, Bogdan |  |
| Modeliranje i implementacija neprijateljskih likova kao konačnih automata na primjeru igre žanra 3D shooter |  | Blažević, Zdravko    |  |