

Vrijeme izvoza: 18.04.2024. 22:11:07

Repozitorij: repozitorij.fer.unizg.hr

Ukupan broj zapisa na URL-u: 199

Broj izvezenih zapisa: 100

Naslov	URL	Autori	Naslov izvornika
Dataset: FPV Drone Control QoE - Quality scores of a subjective study Phase 2		Sužnjević, Mirko; Šilić, Matko; Skorin-Kapov, Lea; Skorin-Kapov, Nina; Izquierdo Lorenzana, Marcelo	
Plan upravljanja istraživačkim podacima na HRZZ projektu IP-2019-04-9793 "Modeliranje i praćenje iskustvene kvalitete imerzivnih višemedijskih usluga u 5G mrežama"		Skorin-Kapov, Lea; Bartolec, Ivan; Slivar, Ivan; Oršolić, Irena; Šilić, Matko	
Razvoj aplikacije za upravljanje pametnim prostorom uporabom tehnologije proširene stvarnosti		Tomelj, Branimir	
Akcijska računalna igra uloga		Boltek, Matej	
Praćenje lica pomoću dubokog učenja		Krišković, Marko	
Procjena emocija pomoću dubokog učenja		Lukač, Anamarija	
Dizajn i evaluacija interakcijskih mehanika u miješanoj stvarnosti		Drozd, Lucija	
Razvoj aplikacije u virtualnoj stvarnosti za demonstraciju metoda testiranja korisničkog iskustva u videoigrama		Leko, Sven	
Razvoj geolokacijske mobilne igre za poticanje fizičkog vježbanja uporabom tehnologije proširene stvarnosti		Preglej, Eugen	
Razvoj i evaluacija aplikacije za kolaborativni trening u području kibernetičke sigurnosti uporabom tehnologije proširene stvarnosti		Moslavac, Mirta	
Razvoj lokalne višekorisničke kompetitivne igre s različitim korisničkim sučeljima		Petric, Marin	
Razvoj progresivne web aplikacije za praćenje dnevne ponude u menzama te nutritivnih vrijednosti hrane		Habuš, Luka	
Heuristički algoritam za raspoređivanje letova u programu obuke pilota		Šimić, Lucija Josipa	

CGD: a cloud gaming dataset with gameplay video and network recordings		Slivar, Ivan; Bačić, Krešimir; Oršolić, Irena; Skorin-Kapov, Lea; Sužnjević, Mirko	
Dataset: Survey on user perceived system factors influencing the QoE of audiovisual calls on smartphones		Skorin-Kapov, Lea; Vučić, Dunja; Baraković, Sabina	
OTT video streaming dataset containing user interactions: Impact of User Playback Interactions on In-Network Estimation of Video Streaming Performance		Bartolec, Ivan; Oršolić, Irena; Skorin-Kapov, Lea	
Razvoj igre za pogađanje geografske lokacije u virtualnoj stvarnosti		Posarić, Fran	
Radni okvir za analizu sadržaja na društvenim mrežama		Vukasović, Šime	
Animacija gibanja ljudskih likova po preprekama		Boban, Lovro	
Automatsko otkrivanje umora vozača		Pezelj, Dominik	
Iscrtavanje animacija u pogonskom sustavu igara koristeći skeletnu animaciju		Banovac, Marko	
Izrada edukacijske videoigre o samopouzdanju djece		Ramljak, Amalija	
Nadgledanje pristupa prostoru pomoću raspoznavanja lica		Raguž, Jakov	
Pametni ugovori za aukciju jedinstvenih tokena u videoigrama		Bernik, Bruno	
Procjena performansi strujanja igara zasnovanih na računalnom oblaku temeljena na analizi kriptiranog prometa uporabom metoda strojnog učenja		Paradžik, Stipe	
Razvoj edukacijske pokazne aplikacije za proširenu stvarnost		Sundji, Ana	
Razvoj i primjena biblioteke za dekompoziciju 3D objekata		Videković, Matija	
Model of support system for learning with augmented reality in early primary school education		Drljević, Neven	
Razvoj aplikacije za demonstraciju rada istraživačkog laboratorija MUEXlab-a uporabom tehnologije proširene stvarnosti		Gustetić, Filip	
Razvoj obrazovne igre za sklapanje računala u virtualnoj stvarnosti		Paladin, Mateo	
Razvoj višekorisničke igre skrivača uporabom tehnologije virtualne stvarnosti		Haramina, Emilia	
Analiza prometnih karakteristika i iskustvene kvalitete platforme za igranje na računalnom oblaku u ovisnosti o mrežnim parametrima		Suljić, Leon	
Izrada demonstracijske videoigre za edukaciju o tehnikama razvoja umreženih videoigara		Pranjić, Sara	

Analiza korisničkog ponašanja prilikom korištenja usluga video strujanja na zahtjev za mobilne uređaje		Gibanica, Nika	
Heuristički algoritam za raspoređivanje zračnih resursa tijekom gašenja šumskih požara velikih razmjera		Mesarić, Luka	
Ispitivanje iskustvene kvalitete interakcijskih mehanika u virtualnoj stvarnosti		Matokanović, Monika	
Primjena metaheurističkih algoritama za probleme raspoređivanja letova		Šimić, Izabela	
FPV Drone Control QoE - Quality scores of a subjective study		Šilić, Matko; Sužnjević, Mirko; Skorin-Kapov, Lea	
Kodiranje i reprodukcija volumetrijskog videa		Šeketa, Dajana	
Modeli za predviđanje ponašanja korisnika digitalne igre primjenom tehnika dubokog učenja		Pečarić, Josip	
Modeli za predviđanje kraja zainteresiranosti igrača za digitalnu igru kroz analizu ponašanja		Mustač, Kuzma	
Procjena iskustvene kvalitete mobilnih igara zasnovanih na računalnom oblaku putem 5G mreže		Jurić, Roko	
Procjena iskustva igranja u virtualnoj stvarnosti		Kušurin, Neda	
Izrada edukacijske društvene video igre		Šunjo, Nikola	
Podrška za izradu višekorisničkih igara u sustavu za izradu igara Godot		Kučiš, Zvonimir	
Snimanje volumetrijskog videa		Kobeščak, Doroteja	
Upravljanje robotom temeljeno na video informaciji na studijskom slučaju igranja šaha		Kudek, Domagoj	
Usporedba biblioteka za razvoj višekorisničkih igara u sustavu Unity		Pirc, Danijel	
Analiza korisničkog ponašanja prilikom korištenja usluge YouTube na mobilnim uređajima		Lisica, Magdalena	
Programska izvedba algoritma pakiranja objekata u kutiju za primjenu u animaciji robota u virtualnom okruženju		Motočić, Nikolina	
Razvoj višekorisničke igre za platformu iOS primjenom tehnologije proširene stvarnosti		Balja, Lucija	

Uključivanje korisničkih interakcija u proces treniranja modela strojnog učenja za procjenu kvalitete usluge YouTube		Knežević, Tina	
Utjecaj mrežnih performansi na subjektivne i objektivne mjere kvalitete mobilnih višekorisničkih video poziva ostvarenih putem tehnologije WebRTC		Dujmović, Daniel	
Animacija slike lica		Polgar, Marin	
Automatsko ocjenjivanje izraza lica u taksonomiji FACS		Miletić, Andro	
Modeli za predviđanje ponašanja korisnika digitalne igre i trajanja aktivnosti igrača		Jerković, Sanja	
Virtualni muzej videoigara		Bačić, Fran	
Razvoj prototipne aplikacije za učenje anatomije uporabom tehnologije proširene stvarnosti na platformi Hololens2		Brzica, Lea	
Razvoj prototipne aplikacije za učenje o kemijskim spojevima uporabom tehnologije proširene stvarnosti na pametnom telefonu		Drozd, Lucija	
Razvoj prototipne aplikacije za učenje sviranja klavira uporabom tehnologije proširene stvarnosti na platformi Hololens2		Moslavac, Mirta	
QoE Assessment of FPV Drone Control in a Cloud Gaming Based Simulation		Silic, Matko; Suznjivic, Mirko; Skorin-Kapov, Lea	
Quality of experience driven video encoding adaptation for multiparty audiovisual telemeetings on mobile devices		Vučić, Dunja	
Quality of experience driven video encoding adaptation strategies for cloud gaming under network constraints		Slivar, Ivan	
Profiliranje efekata povezanih s afinitetima pripadanja kategoriji botova na temelju sentimenta i emocija na društvenoj mreži Twitter		Polić, Frane	
Analiza prometa igara zasnovanih na računalnom oblaku		Paradžik, Stipe	
Izrada laboratorijskog prototipa za snimanje volumetrijskog videa		Štruklec, Alen	
Mjerenje i evaluacija performansi mreže i mrežnih usluga u školama uključenima u projekt e-Škole		Pavlinić, Kaja	
Prilagodljivo upravljanje virtualnim robotom korištenjem sustava Unity na primjeru premazivanja zidova		Mesar, Antun	
Detekcija semafora zasnovana na analizi svijetlih područja slike		Raguž, Vedrana	

Analiza performanci 4G mreže na mjestima okupljanja velikog broja korisnika i utjecaj na iskustvenu kvalitetu višemedijskih usluga		Redžović, Tima	
Omogućavanje distribuiranog otvorenog pristupa rezultatima znanstvenih istraživanja kroz povezivanje znanstvenih repozitorija		Grujić, Katja	
Prilagodljivo strujanje videa od 360 stupnjeva		Žulj, Tomislav	
Prilagodljivo upravljanje virtualnim robotom korištenjem sustava Unity na primjeru rezanja 3D objekta		Abramušić, Luka	
Primjena algoritama za pronalaženje puta za navigaciju u videoigrama		Šilić, Matko	
Detekcija korisničkih interakcija u svrhu stvarno-vremenske procjene iskustvene kvalitete usluge YouTube temeljena na strojnom učenju		Matić, Filip	
Stvarno-vremenska procjena iskustvene kvalitete usluge YouTube temeljena na strojnom učenju i neovisna o postojanju korisničkih interakcija		Planinić, Blaž	
Analiza subjektivnih i objektivnih mjera kvalitete mobilnih višekorisničkih video poziva ostvarenih putem tehnologije WebRTC		Gibanica, Nika	
Razvoj prototipne aplikacije za razgledavanje gradskih znamenitosti uporabom tehnologije proširene stvarnosti na pametnom telefonu		Šimić, Izabela	
Razvoj prototipne obrazovne igre za učenje stranog jezika uporabom tehnologije virtualne stvarnosti		Matokanović, Monika	
Tehnike skalabilnosti višekorisničkih računalnih igara		Holovka, Robert	
Quality of Experience estimation of encrypted video streaming by using machine learning methods		Oršolić, Irena	
Apstrakcija nižeg sloja pokretačkog sustava za 3D grafiku		Stanušić, Nino Nikola	
Kompresija i mrežni prijenos 3D informacije dobivene iz dubinske kamere		Bešlić, Petar	
Tehnike ubrzavanja iscrtavanja		Matić, Josip	
Razvoj prototipne obrazovne igre za učenje kemije uporabom tehnologije virtualne stvarnosti		Miniri, Monika	
Primjena igrifikacije u razvoju web-aplikacije za predaju školskih zadaća		Acinger, Nika	
Izrada mrežne višekorisničke igre u sustavu Unreal korištenjem nacрта		Barić, Hari	

Mjerenje i analiza iskustvene kvalitete mobilnih višekorisničkih video poziva ostvarenih putem tehnologije WebRTC		Mihotić, Ivona	
Primjena konvolucijskih neuronskih mreža u digitalnim igrama na problem prepoznavanja oblika		Franjić, Marko	
Procjena performansi usluge YouTube u stvarnom vremenu na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom tehnika strojnog učenja		Jonjić, Ivana	
Razvoj i analiza performansi aplikacije koja omogućuje video poziv putem tehnologije WebRTC		Dujmović, Daniel	
Razvoj modela temeljenih na strojnom učenju za procjenu performansi usluge YouTube na osnovu značajki kriptiranog prometa		Pečarić, Josip	
Razvoj prototipa obrazovne igre za učenje povijesti uporabom programskog okruženja Unity		Jerković, Sanja	
Razvoj prototipa sustava za igre zasnovane na računalnom oblaku		Šolčić, Mihael	
Razvoj prototipne aplikacije za učenje stranih jezika uporabom tehnologije proširene stvarnosti		Balja, Lucija	
Razvoj sustava za interakciju unutar višekorisničke umrežene igre korištenjem sustava Unreal		Šunde, Dobrila	
Sustav za rezervaciju i pristup usluzi igara zasnovanih na računalnom oblaku		Šipušić, Tomislav	
Web-aplikacija za pohranu, obradu i analizu rezultata mjerenja performansi i mrežnog prometa usluge YouTube		Šolčić, Marina	
Procjena stanja popunjenosti međuspremnika usluge YouTube na temelju analize kriptiranog mrežnog prometa		Slovjak, Karlo	
Upravljanje kamerom u računalnoj igri		Mesarić, Josip	
How to measure and model QoE for networked games? A case study of World of Warcraft		Sužnjević, Mirko; Skorin-Kapov, Lea; Čereković, Aleksandra; Matijašević, Maja	
QoE-Aware Resource Allocation for Multiple Cloud Gaming Users Sharing a Bottleneck Link		Slivar, Ivan; Skorin-Kapov, Lea; Sužnjević, Mirko	
QoE-Aware Resource Allocation for Multiple Cloud Gaming Users Sharing a Bottleneck Link		Slivar, Ivan; Skorin-Kapov, Lea; Sužnjević, Mirko	

The Impact of Network Latency on Gaming QoE for an FPS VR Game		Vlahović, Sara; Sužnjević, Mirko; Skorin-Kapov, Lea	
Analiza protokola za upravljanje sigurnosnim certifikatima		Petrović, Dominik	
Analiza objektivnih metrika video sadržaja igranja igara zasnovanih na računalnom oblaku		Roglić, Danijel	
Primjena igrifikacije u razvoju digitalnih usluga za predškolski odgoj		Grujić, Katja	
Dinamičko generiranje animacijske sekvence u virtualnom okruženju temeljeno na podacima		Kurjan, Karla	
Mjerenje performansi mreže i mrežnih usluga u srednjoškolskoj obrazovnoj instituciji opremljenoj u okviru pilot projekta e-Škole		Pavlinić, Kaja	
Objektivna i subjektivna mjerenja iskustvene kvalitete mobilnog višekorisničkog video poziva ostvarenog putem tehnologije WebRTC		Lisica, Magdalena	
Procjena performansi usluga strujanja igara uživo na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom metoda strojnog učenja		Planinić, Blaž	
Procjena performansi usluge strujanja sadržaja uživo putem platforme YouTube na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom metoda strojnog učenja		Matić, Filip	
Procjena performansi usluge video poziva ostvarenog putem tehnologije WebRTC na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom tehnike strojnog učenja		Knežević, Tina	
Raspoređivanje upravljačkih uređaja i hipervizora za preživljavanje programski upravljanih mreža		Jelinčić, Lina	
Automatska izrada karikatura lica		Tomičić, Robert	
Automatska segmentacija kose		Žuljević, Josip	
Evaluacija iskustvene kvalitete višekorisničkih igara temeljenih na virtualnoj stvarnosti		Vlahović, Sara	
Primjena proširene stvarnosti u sustavu dojava i upozoravanja u kriznim situacijama		Vidović, Domagoj	
Procjena performansi usluge YouTube na platformi iOS na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom tehnike strojnog učenja		Rebernjak, Petra	
Sustav za tjelovježbu s praćenjem pokreta		Labor, Zvonimir	
Demonstracija rada protokola QUIC korištenjem mrežnog simulatora IMUNES		Sekulić, Matija	

Udaljeno upravljanje eksperimentima u sustavu IMUNES		Čepo, Marko	
Modeli za predviđanje ponašanja korisnika digitalne igre i odluka o plaćanju dodatnog sadržaja temeljeni na strojnom učenju		Jurčić, Filip	
Procjena performansi usluge Netflix na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom metoda strojnog učenja		Jurković, Marko	
Procjena performansi usluge YouTube na osnovu analize kriptiranog prometa za 360 video na iOS platformi		Šašić, Dunja	
Prototip suradnje između davatelja usluge i mrežnog operatora na temelju razmjene odabranih informacija		Srebot, Sven	
Utjecaj parametara video kodiranja na iskustvenu kvalitetu mobilnog višekorisničkog video poziva ostvarenog putem tehnologije WebRTC		Redžović, Tima	
Analiza mehanizama za smanjenje vremena učitavanja sadržaja weba		Novak, Dan	
Game Categorization for Deriving QoE-Driven Video Encoding Configuration Strategies for Cloud Gaming		Slivar, Ivan; Sužnjević, Mirko; Skorin-Kapov, Lea	
Analiza i optimizacija mrežnog prometa usluge proširene stvarnosti		Mandurov, Matija	
Računalna analiza stomatoloških rendgenskih snimaka		Čular, Luka	
Strategije prilagodbe parametara video kodiranja usluge igranja u pokretu zasnovanog na računalnom oblaku usmjerene poboljšavanju iskustvene kvalitete		Šolčić, Mihael	
Heuristički algoritam za usmjeravanje u programski upravljanim mrežama		Polić, Josip	
Model raspoređivanja upravljačkih uređaja za kontrolnu ravninu otpornu na kvarove		Svržnjak, Lorena	
Povjerljivost komunikacijskih sučelja u programski upravljanoj mreži		Blokar, Filip	
Procjena korisničkog ponašanja i performansi usluge YouTube na temelju analize kriptiranog mrežnog prometa		Bartolec, Ivan	
Procjena performansi usluge YouTube na osnovu analize kriptiranog prometa i dostave sadržaja putem protokola QUIC		Popić, Illona	
Vizualizacija puteva prosljeđivanja paketa u programski upravljanim mrežama		Vukelić, Emanuel	
Aplikacija za rezervaciju i raspoređivanje virtualiziranih usluga u računalnom oblaku		Orgulan, Renato	
Automatsko čitanje numeričkih podataka u slikama geometrijskih zadataka		Žgaljić, Adrian	

Izrada digitalnih 3D igara u razvojnoj okolini Unity		Šunde, Dobrila	
Klijentska aplikacija za korisničku autorizaciju i pristup usluzi igara zasnovanih na računalnom oblaku		Šipušić, Tomislav	
Mjerenje i analiza performansi usluge YouTube u pokretnoj mreži		Šolčić, Marina	
Sustav za mjerenje i analizu EEG i EKG signala snimljenih tijekom slušanja glazbe		Marošević, Hristina	
Analiza utjecaja optimizacije mrežnog prometa temeljene na tuneliranju, kompresiji i multipleksiranju na iskustvenu kvalitetu interaktivnih igara		Vuga, Matko	
Web aplikacija za pregled video sadržaja na zahtjev s podrškom za prilagodljivo strujanje		Slovjak, Karlo	
Aplikacija za vizualizaciju stanja mrežne poveznice s podrškom za prikaz na platformi Oculus Rift		Vlahović, Sara	
Međusobni utjecaj Wi-Fi mreža u frekvencijskom području 2,4 GHz		Megla, Marko	
Primjena metaheuristike tabu pretraživanja kod rješavanja problema trgovačkog putnika		Srebot, Sven	
Privatnost podataka u sustavima e-zdravstva		Briševac, Vedrana	
Analiza performansi H.265 koda		Vidović, Domagoj	
Aplikacije za pohranu i anotaciju video sadržaja igranja igara zasnovanih na računalnom oblaku		Jurčić, Filip	
Evaluacija utjecaja varijacija u kvaliteti video sadržaja na iskustvenu kvalitetu igara zasnovanih na računalnom oblaku		Šašić, Dunja	
Primjena metaheuristike optimizacije kolonijom mrava kod rješavanja problema raspoređivanja		Sabolić, Matea	
3D računalna igra inspirirana društvenim igrama		Marušić, Ela	
3D računalna igra s elementima autonomnog ponašanja		Hrabar, Luka	
Mjerenja prometa i performansi usluge YouTube na temelju podataka prikupljenih iz mreže i s korisničkog uređaja		Pevec, Dario	
Procjena performansi usluge YouTube na osnovu analize kriptiranog prometa uporabom tehnike strojnog učenja		Oršolić, Irena	

Upravljanje komunikacijom strojeva u pokretnoj mreži temeljeno na kontekstu za terećenje		Pelc, Fran	
Web-aplikacija za udaljeno upravljanje raspodijeljenim sustavom objavi-pretplati		Radak, Ivan	
Analysis and QoE Evaluation of Cloud Gaming Service Adaptation Under Different Network Conditions: the Case of NVIDIA GeForce NOW		Sužnjević, Mirko; Slivar, Ivan; Skorin-Kapov, Lea	
Cloud Gaming QoE Models for Deriving Video Encoding Adaptation Strategies		Slivar, Ivan; Skorin-Kapov, Lea; Sužnjević, Mirko	
Cloud gaming in Education: Evaluation of Multiple Game Streams in a Shared WLAN		Slivar, Ivan; Sužnjević, Mirko; Skorin-Kapov, Lea; Ilić, Vanja	
Analiza karakteristika prometa igara u oblaku i evaluacija iskustvene kvalitete u bežičnoj lokalnoj mreži		Ilić, Vanja	
Detekcija i brojanje pokretnih objekata u videosnimkama		Žgaljić, Adrian	
Implementacija digitalne igre kao umreženog 3D virtualnog svijeta s podrškom za tekstualnu komunikaciju		Mazić, Neven	
Uporabljivost interaktivnih web-aplikacija na pokretnim uređajima		Novak, Dan	
Detekcija i raspoznavanje lica u slikama		Srbljić, Josip	
Primjena genetičkog algoritma kod rješavanje problema naprtnjače		Rebernjak, Petra	
Primjena metaheuristike simuliranog hlađenja kod rješavanja p-median problema		Bartolec, Ivan	
Algoritam raspodjele resursa za prilagodljivo strujanje putem protokola HTTP zasnovan na znanju o iskustevnoj kvaliteti		Rambousek, Iva	
Algoritam za ocjenu vještine igrača temeljen na aplikacijskom kontekstu		Konfic, Jelena	
Implementacija dinamičkog klijentskog sučelja za umrežene igre u oblaku na operacijskom sustavu Android		Dragozet, Zvonimir	
Klijentsko programsko sučelje aplikacije za terećenje telekomunikacijskih usluga		Širanović, Iva	
Usmjeravanje u programski upravljanoj mreži zasnovano na parametrima kvalitete višemedijske usluge		Šantl, Matija	
Web-aplikacija za pretraživanje i odabir digitalnih edukacijskih igara s primjenom u školama		Milat, Petra	

Web-aplikacija za raspoređivanje i autorizaciju virtualiziranih usluga u računalnom oblaku		Spajić, Marijana	
Analiza faktora utjecaja iskustvene kvalitete strujećeg video sadržaja		Acinger, Nika	
Automatsko otkrivanje umora vozača		Bojanovsky, Veno	
Praćenje zrake u stvarnom vremenu		Jureša, Filip	
Automatsko raspoznavanje lica		Renić, Ivan	
Iskustvena kvaliteta video poziva ostvarenog putem tehnologije WebRTC		Oršolić, Irena	
Uporabljivost informativnih web sjedišta na pametnim telefonima		Horvatić, Zvonimir	
Uspostava i evaluacija konferencijskog video poziva ostvarenog putem tehnologije WebRTC		Pevec, Dario	
Analiza mogućnosti prepoznavanja pokreta korisnika u aplikacijama za potpomognutu komunikaciju		Cvijanović, Maja	
Aplikacija za učinkovito i prilagodljivo skupno prikupljanje senzorskih podataka u pokretu		Frlan, Robert	
Primjena programskog okvira Spring u implementaciji prilagodljive web aplikacije za poticanje narativnih vještina		Cikojević, Ante	
Programski okvir za skupno korisničko prikupljanje podataka u pokretu		Perović, Dejan	
Programsko rješenje za ovladavanje fonološkom svjesnošću u formi edukacijske igre		Soko, Josip	
Faktori utjecaja iskustvene kvalitete kod pregledavanja sadržaja weba putem pametnog telefona		Čulina, Branimir	
Prikaz performansi i ponašanja korisnika kod pregledavanja sadržaja weba		Tomić, Željko	
Uspostava višemedijske sjednice kroz emuliranu programski upravljaju komunikacijsku mrežu		Romić, Daniel	
Empirical QoE Study of In-Home Streaming of Online Games		Slivar, Ivan; Sužnjević, Mirko; Skorin-Kapov, Lea; Matijašević, Maja	
Multidimensional modelling of quality of experience for mobile web browsing		Baraković, Sabina	
Online Charging for Services in Communication Network Based on User-related Context		Grgić, Tomislav	

Modelling of network traffic for multiplayer role playing games based on user behaviour		Sužnjević, Mirko	
Analiza iskustvene kvalitete video sadržaja za usluge u pokretnoj mreži treće generacije		Vučić, Dunja	
A Framework for Service-level End-to-end Quality of Service Negotiation and Adaptation		Skorin-Kapov, Lea	
Dynamic Adaptation of QoS Parameters for Networked Virtual Reality Services		Skorin-Kapov, Lea	