

Vrijeme izvoza: 25.04.2024. 01:40:31

Repozitorij: repozitorij.fer.unizg.hr

Ukupan broj zapisa na URL-u: 249

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	
Proceduralno generiranje i prikaz krzna u stvarnom vremenu		Cafuk, Borna	
Sustav za praćenje i vizualizaciju karakteristika električnih bicikala		Baćani, Bernard	
Razvoj edukacijske aplikacije za virtualnu stvarnost		Miklec, Mihael	
Razvoj aplikacije temeljene na miješanoj stvarnosti za pomoć pri učenju o efektu oblika na percepciju korisnika		Bukvić, Nikola	
Izrada edukacijske kartaške matematičke videoigre		Bognar, Matija	
Akcijska računalna igra uloga		Boltek, Matej	
Praćenje lica pomoću dubokog učenja		Krišković, Marko	
Procjena emocija pomoću dubokog učenja		Lukač, Anamarija	
Razvoj aplikacije za vizualizaciju podataka iz grafovskih baza podataka		Mesić, Dario	
Strojno učenje za simulacije		Rafaj, Damjan	
Umrežena digitalna igra zasnovana na strateškoj igri na ploči za dva igrača		Šprem, Šimun	
Umrežena igra obrane tornja		Zmiša, Filip	
Višekorisnička računalna igra uloga		Hrestak, Tvrtko	
Razvoj aplikacije temeljene na miješanoj stvarnosti za pomoć pri učenju o animaciji u računalnoj grafici		Saganić, Fran	
Suradničko učenje o recikliranju otpada zasnovano na umreženim ozbiljnim igrama		Radović, Ana	

Sustav za spremanje, vizualizaciju i objavu kontekstno obogaćenih podataka o vožnji		Emert, Karlo	
Sustav za uzbuđivanje zasnovan na prepoznavanju pada osoba starije životne dobi		De Filippo, Mattia	
Razvoj aplikacije temeljene na miješanoj stvarnosti za pomoć pri učenju o algoritmima za spajanje igrača u mečeve u videoigrama		Fajs, Jakša	
Razvoj aplikacije temeljene na miješanoj stvarnosti za pomoć pri učenju o izradi korisničkog sučelja videoigara u pogonskom sustavu Unreal		Šiktar, Filip	
Razvoj aplikacije temeljene na miješanoj stvarnosti za pomoć pri učenju o osnovnim bibliotekama umrežavanje videoigara		Pongrac, Leon	
Razvoj aplikacije temeljene na miješanoj stvarnosti za pomoć pri učenju o osnovnim funkcionalnostima unutar videoigara		Perković, Bruno	
Razvoj aplikacije temeljene na miješanoj stvarnosti za pomoć pri učenju o vizualnim efektima u pogonskom sustavu Unreal		Kovačević, David	
Generički višemedijski model za rukovanje novom tehnologijom s primjenom na uređaju zasnovanom na pokretima i haptičkim efektima		Krivačić, Ivana	
Implementacija instrumenata za evaluaciju uporabivosti i korisničkog iskustva programskih rješenja zasnovanih na proširenoj stvarnosti		Ljubek, Ana	
Implementacija registracije i prijave korisnika u programskom sustavu za analizu korisničkih interakcija		Medvarić, Dora	
Razvoj edukacijskog više-platfornskog programskog rješenja s interakcijama pogodnim za korisnike s teškoćama iz spektra autizma		Stublić, Filip	
Softverske tehnologije za razvoj aplikacija namijenjenih sportašima za nosive računalne uređaje		Kolarec, Josip	
Analiza višemodalnih indikatora mentalne rezilijentnosti kao prediktora performanci pod stresom u simulacijskim vježbama		Čuma, Tomislav	
Aplikacija za prikaz podataka o telekomunikacijskoj opremi u proširenoj stvarnosti		Seletković, Nikola	
Aplikacija za učenje o emocijama korištenjem raspoznavanja emocija		Zanetti, Petra	
Interaktivno učenje kemije pomoću proširene stvarnosti		Jurković-Kormo, Tihana	

Izrada demonstracijske videoigre za edukaciju o tehnologijama umrežavanja videoigara		Grgić, Lovro	
Izrada videoigre na temu sobe za bijeg		Lukas, Filip	
Pasivna detekcija živih lica za sustave prepoznavanja lica		Omrčen, Petra	
Primjena proširene stvarnosti za navigaciju u podatkovnom centru		Švaga, Emil	
Vizualizacija velikih skupova podataka dijagramom s točkama i paralelnim koordinatama		Bastalić, Lorena	
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	
Proceduralno generiranje terena i objekata u virtualnom okruženju		Grozaj, Marko	
Izrada demonstracijske videoigre za edukaciju o razvoju višekorisničkih videoigara na jednom računalu		Balint, Sven	
Analiza metaverse platformi		Srebačić, Lovro	
Izrada demonstracijske videoigre za edukaciju o skalabilnosti višekorisničkih videoigara		Bečević, Felix	
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 videoigramama		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	
Usporedba metoda procjene dubine pri praćenju lica		Bunić, Luka	

Višekorisnička društvena igra u proširenoj stvarnosti		Kolarec, Nina	
Višekorisnička igra sobe za bijeg u proširenoj stvarnosti		Facković, Dora	
Detekcija žanra igre temeljena na strojnom učenju		Mustapić, Tina	
Kvaliteta usluge objedinjene usluge telefona, Interneta i televizije		Bačić, Krešimir	
Prototipna aplikacija za praćenje pokreta očiju te vrednovanje korisnikove uspješnosti u izvođenju zadataka u virtualnoj stvarnosti		Škrabo, Ivan	
Razvoj i primjena biblioteke za umrežavanje višekorisničkih videoigara		Nemec, Filip	
3D interaktivna vizualizacija simulacije vibracija		Vugdelija, Nikola	
Elevacija terena u 2D videoigrama koje koriste mehaniku stožastog pogleda		Puharić, Marin	
Izrada demonstracijske videoigre za edukaciju o razvoju višekorisničkih videoigara putem priključnica		Čičak, Luka	
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	
Višeplatformsko rješenje za tjelovježbu zasnovano na prepoznavanju poze		Rudelić, Niko	
Analiza korisničkog ponašanja prilikom korištenja usluga video strujanja na zahtjev za mobilne uređaje		Gibanica, Nika	
Ispitivanje iskustvene kvalitete interakcijskih mehanika u virtualnoj stvarnosti		Matokanović, Monika	
Izrada virtualnog okruženja za inspekciju objekata		Šimić, Zvonimir	
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	
Modifikacija simulatora upravljanja dronovima		Matanović, Filip	

Detekcija žanra igre u svrhu stvarno-vremenske prilagodbe usluge igara zasnovanih na računalnom oblaku temeljena na strojnom učenju		Pavić, Marin	
Grupiranje korisnika video igre na temelju ponašanja		Miklec, Mihael	
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	
Modeli za predviđanje ponašanja korisnika digitalne igre i trajanja aktivnosti igrača		Jerković, Sanja	
Detekcija i prijenos informacija iz stvarnog u virtualni svijet putem markera		Vlašić, Filip	
Povezivanje virtualnog i stvarnog osvjetljenja korištenjem Unreal sustava		Baćani, Bernard	
Analiza kvalitete korisničkog iskustva za prikaz medicinskih modela u proširenoj stvarnosti		Miličević, Valentin	
Detekcija semafora zasnovana na strojnom učenju		Ivanušić, Vedran	
QoE Assessment of FPV Drone Control in a Cloud Gaming Based Simulation		Silic, Matko; Suznjevic, Mirko; Skorin-Kapov, Lea	
Ispitivanje povećanja performansi Unity sustava kroz podatkovno orijentirani tehnološki stog		Videković, Matija	

Prilagodljivo upravljanje virtualnim robotom korištenjem sustava Unity na primjeru slaganja dasaka		Čulo, Karlo	
Razvoj aplikacije za čavljanje za Android za praćenje twitch.tv kanala		Sinković, Marko	
Usporedba iskustvene kvalitete prilikom korištenja detekcija šake naspram korištenja kontrolera u virtualnoj stvarnosti		Bernik, Bruno	
Izrada višekorisničke igre s podrškom za rangiranje korisnika		Nemec, Filip	
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	
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	
Razvoj demonstracijske višekorisničke video igre u sustavu Unity za potrebe učenja		Pranjić, Sara	
Analiza mrežnog prometa pri interakciji dvaju korisnika u višekorisničkoj 3D videoigri		Šimunović, Dorotea	
Analiza mrežnog prometa pri interakciji korisnika s računalno generiranim likovima u 3D videoigri		Maček, Dominik	
Detekcija korisničkih interakcija u svrhu stvarno-vremenske procjene iskustvene kvalitete usluge YouTube temeljena na strojnom učenju		Matić, Filip	
Mapiranje prostora i ljudi u virtualnu stvarnost		Razumović, Karlo	
Stvarno-vremenska procjena iskustvene kvalitete usluge YouTube temeljena na strojnom učenju i neovisna o postojanju korisničkih interakcija		Planinić, Blaž	

Izrada višekorisničke aplikacije za proširenu stvarnost sa perzistentnim oznakama za Android sustav		Sundji, Ana	
Primjena inverzne kinematike u animaciji virtualnog robota pri izvođenju zadataka		Vugdelija, Nikola	
Izrada aplikacije za analizu i korištenje podataka sa satelita Sentinel 3 i Sentinel 5		Sabljak, Dominik	
Predviđanje kraja interesa korisnika za igru putem strojnog učenja		Bačić, Krešimir	
Pregled platformi igara temeljenih na računalnom oblaku te analiza kvalitete u ovisnosti o mrežnim uvjetima		Suljić, Leon	
Tehnike skalabilnosti višekorisničkih računalnih igara		Holovka, Robert	
Use of Cloud Gaming in Education		Sužnjević, Mirko; Homen, Maja	
Use of Cloud Gaming in Education		Sužnjević, Mirko; Homen, Maja	
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	
Ocjena iskustvene kvalitete interaktivne 3D računalne igre zasnovane na simulaciji letenja		Škrabo, Ivan	
Proširenje 3D interaktivne računalne igre potporom za dubinsku kameru s detekcijom pokreta		Motočić, Nikolina	
Utjecaj kašnjenja na iskustvenu kvalitetu u virtualnoj stvarnosti		Kroflin, Domagoj	
Oblikovanje i programska izvedba jednostavne aplikacije za strujanje zvuka putem Interneta		Glavaš, David	
Odabir obnavljajućih resursa za puteve prosljeđivanja u programski upravljanoj mreži		Dubravec, Kristijan	
Računalna igra s posluživanjem na temelju podataka stvarnog sustava		Zuccon, Nina	
Interaktivno istraživanje diskretnog parametarskog prostora: 2D hijerarhijski matrični dijagram		Bardun, Matea	
Izrada mrežne višekorisničke igre u sustavu Unreal korištenjem nacрта		Barić, Hari	
Optimalno višeparametarsko kompletiranje setova		Mišković, Marko	

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 demonstracijske umrežene višekorisničke igre u sustavu Unity		Kudek, Domagoj	
Razvoj prototipa sustava za igre zasnovane na računalnom oblaku		Šolčić, Mihael	
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	
Virtualne naočale sa sjenama		Miletić, Andro	
Web-aplikacija za pohranu, obradu i analizu rezultata mjerenja performansi i mrežnog prometa usluge YouTube		Šolčić, Marina	
Programska aplikacija za analizu asimptotskih razvoja faktorijelne funkcije		Radić, Grgur	
Procjena stanja popunjenosti međuspremnika usluge YouTube na temelju analize kriptiranog mrežnog prometa		Slovjak, Karlo	
Upravljanje kamerom u računalnoj igri		Mesarić, Josip	
Paketski komutirana mreža i višekorisnička usluga u stvarnom vremenu		Bogdan, Josip	
Enabling Video Games in Education Through Cloud Gaming		Homen, Maja; Sužnjević, Mirko	
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 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	
Analiza utjecaja kvarova na rad programski upravljane mreže		Bakran, Sebastijan	
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 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	
Zaštita kontrolnih veza u programski upravljanoj mreži		Čilić, Ivan	
Zaštita veza između replika upravljačkog uređaja u programski upravljanoj mreži		Milina, Marin	
Emulacija kvarova u okruženju virtualnih programski upravljanih mreža		Štimac, Filip	
Ispitivanje performanci virtualizacije funkcija pokretne mreže		Belinić, Goran	
Zaštita kontrolnih puteva u virtualnim programski upravljanim mrežama		Ivanković, Borna	
Procjena kašnjenja u programski upravljanim mrežnim uređajima		Ivušić, Vice	
Vizualizacija raspodijeljene kontrolne ravnine za programski upravljane mreže		Serenčeš, Vedran	
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 dojave 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	
Poboljšanje automatiziranog razvoja aplikacija prijelazom s Rackspace na Amazon udaljeni servis		Vuco, Ivan	
Strategije prilagodbe parametara video kodiranja usluge igranja u pokretu zasnovanog na računalnom oblaku usmjerene poboljšavanju iskustvene kvalitete		Šolčić, Mihael	
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	
Upravljanje komunikacijom strojeva u pokretnoj mreži uz dinamičku promjenu cijene komunikacije		Salem, Amir	
Aplikacija za rezervaciju i raspoređivanje virtualiziranih usluga u računalnom oblaku		Orgulan, Renato	
Interoperabilnost platformi za Internet stvari		Antolković, Ivan	
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	
Odabir zaštitnih puteva u programski upravljanoj mreži		Pavić, Mario	
Otkrivanje usluga u Internetu stvari		Pelicarić, Katarina	
Programska aplikacija za numeričko integriranje		Radić, Grgur	
Razvoj aplikacija za pokretne uređaje za Internet stvari		Nekić, Ivica	
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	
Usmjeravanje u programski upravljanoj mreži zasnovano na heurističkoj funkciji puta		Šarić, Josip	
Aplikacija za vizualizaciju stanja mrežne poveznice s podrškom za prikaz na platformi Oculus Rift		Vlahović, Sara	
Modul upravljačkog uređaja OpenDaylight za upravljanje politikama prosljeđivanja podataka		Ivanković, Borna	
Algoritmi uravnoteženja mrežnog opterećenja u programski upravljanoj komunikacijskoj mreži		Štimac, Filip	
Aplikacijsko programsko sučelje između usluge prilagodljivog video strujanja i programski upravljane mreže		Serenčeš, Vedran	
Platforme otvorenog koda za virtualizaciju mrežnih funkcija		Belinić, Goran	
Povjerljivost raspodijeljene kontrolne ravnine u programski upravljanoj mreži		Gregorić, Dinko	
Primjena metaheuristike optimizacije kolonijom mrava kod rješavanja problema raspoređivanja		Sabolić, Matea	
Analiza dvosmjernog prijenosa pomoću vremenske podjele prijenosnih smjerova		Torbašinović, Darko	
Mogućnost određivanja kvalitete sna korisnika s informacijskim i komunikacijskim metodama		Pavlović, Kristijan	

Performanse brzih lokalnih mreža		Paunović, Filip	
Tehnike višestrukog pristupa mediju po dodijeljenim kanalima		Jakšić, Adrijan	
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	
Raspoznavanje lica		Pičuljan, Neven	
Virtualna šminka		Kušan, Margareta	
Implementacija web poslužitelja u programskom jeziku Erlang		Nenadić, Mate	
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	
Uspostava Bluetooth komunikacijskog sustava za vezu digitalne vage i komunikacijske platforme		Bobinac, Jelena	
Implementacija digitalne igre kao umreženog 3D virtualnog svijeta s podrškom za tekstualnu komunikaciju		Mazić, Neven	
Model aplikacijskog programskog sučelja za upravljanje kvalitetom višemedijskih usluga u programski upravljanoj mreži		Božić, Karlo	
Očno upravljanje elektromotornim invalidskim kolicima		Mandurov, Matija	
Programske komponente za jednokorisničku računalnu dvodimenzionalnu igru		Vuco, Ivan	
Stvarnovremensko skladište za analizu i vizualizaciju rukometnih podataka		Hlupić, Tomislav	
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	
Model društvene mreže zasnovane na simbolima za potpomognutu komunikaciju		Pudić, Danijela	
Prilagodba dizajna specifičnim potrebama korisnika u edukacijskim aplikacijama upravljanim pokretima		Bilić, Katarina	
Primjena nosivih računala za korisnike potpomognute komunikacije		Kakša, Filip	
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	
Ugradnja programirljivog procesora mrežnog prometa Click u mrežni emulator IMUNES		Bajer, Aleksandar	
Dopunske usluge u poslovnim komunikacijskim sustavima		Šošić, Filip	
Elementarni algoritmi nad grafovima		Stupalo, Maja	
Iskustvena kvaliteta video poziva ostvarenog putem tehnologije WebRTC		Oršolić, Irena	
Programsko sučelje za upravljanje skenerom bliskog polja		Fajdetić, Filip	
Uporabljivost informativnih web sjedišta na pametnim telefonima		Horvatić, Zvonimir	
Uspostava i evaluacija konferencijskog video poziva ostvarenog putem tehnologije WebRTC		Pevec, Dario	
Analiza alata za obradu velikih skupova podataka s naglaskom na primjenu u poslovnoj inteligenciji		Martinović, Marko	
Analiza alata za obradu velikih skupova podataka s naglaskom na primjenu u sustavima e-Zdravstva		Mahovlić, Mario	
Analiza alata za obradu velikih skupova podataka s naglaskom na skladištenje podataka		Jelačić, Hrvoje	
Automatsko generiranje korisničke dokumentacije zasnovano na aplikacijskom modelu u okviru razvojne okoline Eclipse		Stamenov, Sara	
Implementacija modela brzog razvoja softvera SCRUM podržana kolaboracijskim alatom IBM Rational Team Concert		Bajza, Martina	

Grafičko korisničko sučelje za konfiguriranje protokola IPsec u sustavu IMUNES		Babić, Filip	
Prilagodba konfiguracija za demonstraciju i provjeru rada programskog paketa strongSwan u sustavu IMUNES		Bubnjević, Matej	
Sustav za upravljanje bazama podataka u računalno potpomognutoj psihoterapiji		Kubat, Mladen	
Grafičko sučelje za prikaz stanja multigranularnog optičkog prospojnika		Gebaei, Darko	
Zaštita od kvara u optičkoj mreži s čvorovima izvedenim pomoću arhitekture na zahtjev		Glavica, Patrik	
Empirical QoE Study of In-Home Streaming of Online Games		Slivar, Ivan; Sužnjević, Mirko; Skorin-Kapov, Lea; Matijašević, Maja	
Modelling of network traffic for multiplayer role playing games based on user behaviour		Sužnjević, Mirko	